

EastenWest

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



Dans ce Numéro (entre autres) :

2 Interviews !!!

- **Jean-Luc Bizien**, auteur entre autres de Chimères et Hurléments, nous donne son point de vue sur le jeu de rôle...

- "**Le 7^{ème} Cercle**", une nouvelle maison d'édition de jeux de rôles nous parle de leurs prochaines sorties et de leurs projets

Scénario VAMPIRE

La Traque

A travers une Europe détruite par la Guerre, en pleine débâcle des troupes nazies et excès des nouveaux vainqueurs, les personnages vont poursuivre, traquer et tenter de ramener la personne par qui tout cela arriva

Scénario REVE DE DRAGON

Le Mythe de la Grotte

Une légende locale va conduire les personnages sur la piste d'abeilles et de miel... Mais quand on parle de miel, l'ours n'est jamais loin, n'est-ce pas ?

Aide de Jeu Générique

La chasse

Une aide de jeu pour mieux connaître les types de chasses, les gibiers potentiels et les interprétations dans les jeux de rôles. Pour éviter une fois pour toute de prendre un dauphin dans son collet...

Aide de Jeu Générique

La chasse et les chasseurs

Les chasseurs diffèrent beaucoup d'une culture à l'autre ou d'une époque à l'autre. Le type de gibier souhaité influe également beaucoup. Cette aide de jeu nous permet de mieux connaître cet aventurier un peu spécial.

Mini-scénarios

Comme d'habitude, le thème du numéro abordé dans différents univers. Dans ce numéro : Zombies, Elric, Star Wars, Rêve de Dragon et Hero Wars

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

Les Bourmouss à la chasse



© Ghislain Thiery

Ayant été obligé de fermer notre ancien site, nous revenons sous une nouvelle adresse (<http://eastenwest.free.fr>) plus décidés que jamais à vous proposer un webzine toujours meilleur, pour le plus grand bien de notre loisir commun.

Dans ce numéro nous traitons un thème délicat : loin de cautionner la chasse moderne et certains de ces excès, nous continuons notre exploration de l'imaginaire à travers cette pratique qui avant d'être un loisir ou une aventure fut d'abord un besoin.

Mais nous traitons la chasse également sous des angles très spéciaux : outre deux aides de jeux pour mieux appréhender cette activité, un scénario vampire très original et un scénario pour Rêve de Dragon viennent compléter le tableau. Les mini-scénarios vous réservent également des surprises.

En espérant que vous y trouverez votre bonheur, nous vous souhaitons une très bonne lecture...

La rédaction

Sommaire

DOSSIER CHASSE

- 3 La chasse**
 - Aide de jeu Générique
 - Par Mario Heimbürger
- 7 Le Mythe de la Grotte**
 - Scénario pour Rêve de Dragon
 - Par Jean-Luc
- 12 La chasse et les chasseurs**
 - Aide de jeu générique
 - Par Christophe Osswald
- 18 La traque**
 - Scénario Vampire
 - Par Gwénolé Bigot
- 31 Mini-scénarios**
 - La chasse à travers Rêve de Dragon, Elric, St Wars, Zombies et Hero Wars
 - Par Ghislain Thiery, Christophe Osswald et Mario Heimbürger
- 38 Chimères**
 - Critique d'un jeu méconnu
 - Par Mario Heimbürger
- 40 Jean-Luc Bizien**
 - Interview d'un grand auteur
 - Par Jean-Luc et Mario Heimbürger
- 44 Herbier, tome 3**
 - Par Benoît Martin
- 45 Inspirations**
 - Sélection de livres/BDS/Films
- 46 Notre sélection de sites**
 - Nos coups de cœur sur la toile
- 47 Le 7^{ème} Cercle**
 - Interview d'une maison d'édition qui en veut !
 - Par Mario Heimbürger

Prochain numéro :

« La machine infernale » parution prévue : fin mai 2001

Abonnez-vous !

EasteNWest – Le webzine du jeu de rôle (<http://eastenwest.free.fr>)

Webzine initié par « Les Compagnons d'Elendil », association colmarienne de jeux de simulations (<http://compagnons.elendil.free.fr>)

Rédacteur en chef : Mario Heimbürger

Ont participé à ce numéro : Jean-Luc, Ghislain Thiery, Benoît Martin, Armand Buckel, Steve Oftinger, Gwénolé Bigot, Christophe Osswald, Mario Heimbürger - Dessinateurs : Ghislain Thiery, Steve Oftinger - Corrections : Elisabeth Thiery

Techniques utilisées : Microsoft Word 97 et Adobe Acrobat 4.0 pour la version téléchargeable – PHP, MySQL et Macromedia Dreamweaver 3.0 pour le site – Adobe Photoshop 5.0 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.

La Chasse

Une aide de jeu généraliste par Mario Heimbürger, Dessins S. OFTINGER et G. THIERY

Quand le joueur insiste lourdement sur une activité souvent annexe d'une aventure comme la chasse, en posant la question " Alors, qu'est-ce que j'ai attrapé ? ", le maître du jeu n'a souvent qu'une ménagerie bien limitée à sa disposition, et parmi les solutions envisagées, les classiques " lapins ", " cerfs " ou " sangliers " sont trop souvent cités. Un recours à la table aléatoire des animaux donne souvent des absurdités (" dauphin ? J'ai attrapé un dauphin dans mon collet ? ").

Cette aide de jeu est destinée à familiariser en quelques lignes les MJs avec le monde de la chasse, et de proposer quelques exemples de gibier possible.

Les différents types de chasse

Tout d'abord, il faut savoir de quelle chasse on parle, car il en existe de différents types, qui impliquent des contraintes et des compétences différentes. Voici les cinq principaux types de chasse.

Chasse à l'affût

La chasse à l'affût se pratique seul ou en petit groupe. Cette chasse est basée sur la patience du chasseur, qui doit se placer à un endroit qu'il estime stratégique, et compter sur la chance pour espérer voir passer un gibier. L'attente peut durer des heures, même si un chasseur expérimenté est capable de réduire cette attente en exploitant les habitudes des animaux qu'il veut chasser (rythme de chasse, affût près d'un point d'eau le matin, etc.).

Cette chasse nécessite le plus souvent une arme de distance (arc, fusil, etc.), car il est très difficile d'approcher d'un gibier lorsqu'il apparaît enfin ! Cette chasse nécessite une bonne patience et une certaine discrétion.

Chasse à la battue

Pratiquée principalement sur le gros gibier, cette chasse est l'inverse de la précédente : ici, la discrétion n'a aucune importance (au contraire), et il faut être assez nombreux pour qu'elle soit efficace. Les chasseurs avancent séparés les uns des autres par une distance relativement importante, et tentent de rabattre le gibier d'un groupe vers l'autre. Il s'agit ni plus ni moins du

ratissage d'une zone, dans l'objectif de faire fuir le gibier vers l'autre groupe de chasseur.

Là aussi, les armes à distance sont conseillées, bien qu'il soit possible ainsi, de se battre à l'arme blanche quand le gibier est coincé. Attention toutefois : certains animaux acculés de cette façon deviennent vraiment féroces (sanglier, ours, etc.)

On a souvent recours aux chiens dans ce type de chasse.

Chasse à courre

Extension " riche " et organisée de la précédente, cette chasse se pratique à cheval, et accompagnée de chiens. Le rôle de ces derniers est de débusquer un gibier et de ne plus le perdre ! Les chasseurs, à pied ou à cheval tentent alors de rattraper ce gibier et de le tuer.

Des rabatteurs à pied guident le gibier jusqu'au groupe de chasseurs. Les cors, souvent utilisés dans ce type de chasse servent à localiser les différents groupes autant qu'à affoler la proie. Le type d'animaux visé est le gros gibier (cerfs, sangliers, etc.)

Pièges et collets

C'est la chasse du pauvre et du hasard. Le chasseur, souvent seul dans le secteur, pose un certain nombre de pièges (chausses-trappes, collets, mâchoires métalliques, etc) et revient quelques heures plus tard pour relever les pièges (en espérant qu'un animal se sera pris dedans).

Cette chasse est aléatoire, et spécialement destinée au petit gibier, plus facile à attraper. Le positionnement des pièges est étudié en fonction des lieux de



© Ghislain Thiery



passages et de la configuration du terrain. En voyage, on pose généralement les collets avant la tombée de la nuit pour les relever le lendemain matin. Dans tous les cas, il faut un temps certain pour poser les pièges.

Fauconnerie

La fauconnerie est une technique rare et réservée à la noblesse. On utilise un oiseau de proie (diurne) spécialement dressé à attraper le gibier volant (inutile d'espérer attraper un cerf !). Un groupe débusque les oiseaux et les force à s'envoler, et c'est à ce moment que l'oiseau-chasseur est lâché. Au terme d'un combat souvent inégal, l'oiseau-proie est blessé et tombe à terre, où les chiens ou les rabatteurs vont le cueillir.

Le gibier potentiel

Nous partons du principe que la chasse se déroule dans un milieu tempéré, proche de notre Europe. Pour les chasses exotiques, le gibier est décidément trop variable, et le maître du jeu sera amené à étudier la faune locale.

Le petit gibier à poils

Le petit gibier est certainement ce que des aventuriers risquent de rencontrer le plus lors de leurs chasses. On classe parmi cette catégorie les animaux de petite taille, souvent agiles mais prompts à se jeter dans les pièges...

C'est donc souvent à l'affût ou grâce à des pièges que l'on parvient à les capturer. La battue est parfois efficace, mais ces animaux se cachent alors dans leur repaire, qu'il est alors nécessaire de trouver grâce à l'odorat d'un chien, au suivi d'une piste ou à la chance.

Parmi les grands classiques, on trouve notamment les **lièvres** (3-5 kg) et leurs cousins les **lapins** (1-2 kg). Le chasseur qui a la chance de tomber sur leur terrier trouvera souvent plusieurs exemplaires de cet animal, mais même ainsi, un gros lapin est parfois suffisant pour faire un bon repas, d'autant plus que le lapin est grandement répandu, en plaines et dans les montagnes basses.

Les **renards** (6-7 kg) sont plus difficiles à attraper : ils sont rapides, légers, laissent peu de traces et vivent la plupart du temps en solitaire. Ils sont capables de survivre dans presque tous les milieux.

Parmi les autres petits animaux, on trouve également les **fouines** (1,5 – 2 kg), que l'on rencontre en plaine ou en basse-montagne,

souvent à proximité des villages. Les **écureuils** sont plutôt chassés par les petites gens, qui chassent également le **blaireau**, plus à cause des dégâts qu'il occasionne aux poulaillers que pour sa chair...

Enfin, à la limite de cette catégorie, on peut trouver les **bouquetins** (20-25 kg) et autres **caprins sauvages**, qui bien qu'étant assez imposants par la taille, ne livrent pas une très grande résistance au chasseur, à condition que celui-ci soit prêt à les chasser dans les montagnes rocheuses qui sont leur habitat. Les accidents de chasse sont alors plus importants que les dégâts occasionnés par les mâles cornus...

Le gros gibier à poils

La chasse au gros gibier est souvent plus longue et plus dangereuse que les autres, elle exige une maîtrise de soi et certaines compétences qui font parfois défaut aux chasseurs, et le nombre de proies rapportées dépasse rarement 1. Mais quelle proie ! Le gros gibier fait souvent la fierté des chasseurs, et plus la bête est grande et puissante, plus le fait de l'avoir tuée est gratifiant.

Ouvrons le bal avec la grande famille des cervidés. Dans l'ordre de taille, on trouve tout d'abord le **chevreuil** (20-25 kg). Très représenté un peu partout, ce petit animal (entre 60 et 80 cm au garrot) est agile et rapide. Les techniques de l'affût sont toutefois très efficaces. La famille continue des **biches** au **cerfs** (gibier particulièrement prisé). Dans d'autres environnements (Canada), ce sont les **caribous** (50-125 kg) et les **orignaux** (jusqu'à 600 kg !) qui les remplacent.

Dans les montagnes, on aura plus de chances de tomber sur des **chamois** (25-30 kg), qui préfèrent les affleurement rocheux d'altitude pour s'y user les sabots. Là encore, il faut faire attention aux cornes très efficaces des mâles. Ce danger n'est rien par rapport à la force d'un **ours des pyrénées** (ou des montagnes, dans un monde différent de la terre !). Pesant entre 120 et 200 kg, cet animal est capable de déployer une importante agilité et une grande force, si un chasseur tente de s'en prendre à lui. Néanmoins, dans la grande majorité des cas, l'ours est pacifique, et se contentera d'ignorer le chasseur, lui laissant ainsi une chance de changer d'avis sur sa proie... Parmi les autres animaux que l'on peut rencontrer en montagne, on trouve le **daim** et le **mouflon**.

Retour en basse altitude, mais avec le même genre d'animaux : l'**ours noir**. Plus petit que son cousin des montagnes, il arrive tout de même à des masses avoisinant les 100 kg. On le chasse principalement en forêt, à l'affût en l'attirant avec une carcasse en décomposition. Le plus massif des ours restera toutefois l'**ours blanc** (200 – 300 kg) dont l'habitat est essentiellement situé dans les zones les plus froides.

Ce mini-exposé ne saurait être suffisant sans l'animal le plus souvent rencontré dans les chasses, et dont l'instinct de survie se manifeste férocièrement : le **sanglier**. Son corps massif (200 – 300 kg) est capable d'occasionner de nombreux dégâts au chasseur qui l'approcherait de trop près, et il vaut mieux être sûr de soi avant de s'attaquer à la bête. Très répandu dans les forêts et basses montagnes, il fait un gibier de choix pour les banquets. Le chasseur prudent préférera toutefois s'attaquer au **cochon sauvage**, plus petit et moins vindicatif...

Le gibier à plume

La plus grande diversité de gibier, se trouve parmi les nombreux oiseaux dont la chair peut finir dans les assiettes des chasseurs.

La technique de chasse varie peu entre ces différentes proies : on chasse à l'affût ou par fauconnerie, se servant parfois d'appaux pour rameuter les animaux.

Les proies classiques sont les **perdrix**



(350-400 g) ou les **faisans** (1,4 à 1,6 kg). Les premiers se trouvent surtout dans les milieux tempérés, et supportent mal la chaleur, tandis que les faisans peuvent être présents un peu partout.

Ces deux oiseaux communs ne devraient pas faire oublier les **grues** (4-7 kg), oiseaux migrateurs qui choisissent toujours des endroits très précis pour vivre ou les **merles** (100 g) présents partout et en grand nombre, et dont la chair bien que manquant de saveur est tout à fait comestible.

Sans parler des **canards**, **milouins** (750-1200 g) et autres **sarcelles** (250 à 400 g), nichant près des cours d'eau et présents durant une grande partie de l'année.

Dans la catégorie des petites bouchées, on trouve la famille des limicoles, représentées par la **bécasse** (le plus gros : 300 g), la **bécassine** ou encore les **chevaliers** (non, pas ceux en armure !). On les trouve principalement dans les forêts humides, et rarement dans des forêts type landes.

Enfin, pour terminer ce rapide tour d'horizon, on peut encore citer la **tourterelle** (150 g) qui niche également dans les bois, et les **tétras** (1,5 – 5 kg), genre d'oiseaux stupides qui se laissent très facilement attrapés, parce qu'ils préfèrent courir que voler et ne se méfient pas trop des hommes...

Bien évidemment, cette présentation est loin d'être complète, les différentes espèces se dérivant en sous-espèces, etc. Il s'agit avant tout d'un point de départ, qui permettra aux maîtres du jeu de varier un peu le quotidien des personnages... Sans oublier de très importantes chasses aux grenouilles ou aux escargots (très dur...)

La chasse dans le jeu

Voyons maintenant la place de la chasse à travers différents types génériques de jeux de rôles. Difficile en effet d'être exhaustif, tant les bestiaires et les types de sociétés sont nombreuses dans le jeu de rôle... Examinons donc cinq types d'univers...

Médiéval-fantastique (AD&D, Warhammer, Runequest, etc.)

Dans un jeu médiéval-fantastique habituel, il faut bien souvent compter avec la magie ambiante. Evidemment il ne s'agit pas de chasser à coup de boules de feu, mais on peut



se servir de pièges magiques ou de facultés de perception qui facilitent la chasse.

Attention toutefois, car le revers de la médaille est que la magie imprègne plus ou moins chaque créature vivante, et on risque fort de tomber sur une créature mythique alors qu'on ne cherche qu'un lapin... De façon générale, la chasse fait partie de la vie des aventuriers mais aussi de la population locale, qui y trouve un moyen de sustentation complémentaire.

Malgré tout, la population est suffisamment peu nombreuse pour empêcher la fin de tout gibier...

Médiéval (semi)-historique (*Pendragon, Légendes de la Table Ronde, Hurléments, Chimères, etc.*)

Petite différence par rapport au médiéval-fantastique : dans notre monde, la chasse fut interdite à la population à partir de l'an 900... Seuls les seigneurs et nobles avaient ce privilège, et les pauvres gens devaient risquer le braconnage pour chasser. De toute façon, les animaux les plus nobles (voir gros gibier) étaient l'apanage des nobles.

Certains le faisaient plus ou moins bien respecter, suivant l'intérêt qu'ils trouvaient eux-même à la chasse. Les plus assidus étaient souvent les plus stricts.

Contemporain (*Appel de Cthulhu, Maléfices, Néphelim, James Bond, etc.*)

Dans un univers contemporain, la chasse est strictement réglementée. D'une part, parce que le contrôle des armes est très important dans une société évoluée, et d'autre part parce que la population a atteint un tel nombre que la survie de nombreuses espèces serait compromise si tout le monde se mettait à chasser. Encore une fois, les lois sont plus ou moins appliquées et changent énormément d'un

pays à l'autre, voire d'une région à l'autre. De façon générale, plus une région est peuplée et civilisée, plus les lois sont appliquées.

Une période de chasse est imposée, et certaines espèces sont protégées et interdites de chasse. Les peines pour les braconniers peuvent être assez lourdes, mais restent principalement d'ordre financier (amendes).

Il reste beaucoup de zones de non-droit, où la chasse, bien que théoriquement interdite est tolérée...

Futur proche (*Shadowrun, Cyberpunk, etc.*)

Difficile de dire ce qui adviendra de la chasse d'ici cinquante ans... Le monde connaîtra certainement un excès de libéralisme qui mènera à une mauvaise gestion des ressources naturelles, au grand malheur des écologistes. De nombreuses espèces disparaîtront, et on peut imaginer que la chasse restera encore un privilège des plus nantis, dans des zones et des réserves privées.

A moins que - comme dans l'univers de *Bladerunner*, des animaux artificiels (onéreux) ne soient créés et remplacent les vrais.

Futur lointain, très lointain (*Star Wars, Space Opera, etc.*)

L'instinct de chasse risque de perdurer longtemps. L'ouverture de nouveaux horizons, la découverte de nouvelles planètes, peuplées de créatures imposantes, étranges ou terrifiantes risquent de redonner à la chasse tout son sens : le besoin de tuer pour survivre et se nourrir...

La chasse devient très exotique, les animaux classiques étant remplacés par des créatures plus étranges les unes que les autres. Et parfois, le chasseur risque fort de devenir la proie, que ce soit d'une race extra-terrestre ou d'une créature vicieuse... (cf *Le Dirdir*, de Jack Vance, ou *Jurrassic Park*).

Références

Sites Web :

Chasse index (site de chasseurs belges) – <http://users.swing.be/nh/index2.htm>
 Le réseau des Sports (site canadien) - <http://www.rds.ca/chasse/>
 Lachasse.Net - <http://www.lachasse.net/sommaire.htm>
 Office National de la chasse - <http://www.onc.gouv.fr/index.htm>

Jeux de rôles :

Pendragon
 Rêve de Dragon

Le Mythe de la Grotte

Un scénario Rêve de Dragon par Jean-Luc, Dessins de Ghislain Thiery

Tirant son inspiration des contes moyenageux, Samivel a traité avec humour et une grande tendresse des personnages tels que Brun l'Ours, Goupil le Renard dans des ouvrages qu'il a lui-même illustré dans un style très proche de la BD.

J'ai eu envie de mêler cet univers à celui de Rêve de Dragon, lesquels sont très proches. Les voyageurs vont passer d'un pays à un autre à la poursuite d'un animal très bizarre, un ours au long nez. La chasse risque cependant de tourner court après l'halalli si les joueurs ne contrent pas les manoeuvres du filou Maître Renaud.

CHAPITRE 1 : LA LEGENDE

Le pays des Abeylles

Introduction

« Alors que vous descendez le flanc d'une colline, vous vous rendez compte qu'il ne vous reste que de vagues souvenirs des chemins que vous avez dû emprunter pour en arriver là. Mais ce n'est plus la question car le paysage qui apparaît autour de vous semble idyllique, à l'image d'un printemps perpétuel comme vous l'avez toujours rêvé : des prairies verdoyantes s'étendent devant vous à perte de vue, à votre droite un torrent descend des montagnes et prend un cours paresseux alors qu'il serpente entre les arbres fruitiers ... »

A première vue, le paysage ressemble en tout point à un décor planté pour un de ces contes comme on en raconte tant à la veillée. En ces lieux, point de guerre, ni de soubresaut tels que chaque pays, si petit soit-il, ne manque pas de connaître. Au contraire, on ne relève rien de plus bénin que les habituelles petites rivalités mesquines entre voisins. Le passé, si tumultueux fut-il, a été oublié. D'ailleurs, les voyageurs se souviennent d'un rêve fait durant leur dernier bivouac. Peut-être devrait-on parler plutôt du souvenir d'une histoire contée au coin du feu, une bien vieille histoire : celle d'un gros ours avide de miel.

Les abeylles de **la plaine du Firman** secrètent un miel doré très demandé dans la région. Au printemps les habitants des trois villages se réunissent autour de **l'Aire de Jeu** pour des joutes qui départageront les adolescents les plus agiles. Seuls les meilleurs seront chargés de chercher le miel. La plus belle des jeunes filles est élue **Reine du Printemps** dès le premier jour. Elle arbitre les défis lancés entre les garçons le deuxième jour des **Joutes**. Un grand banquet rassemble tout ce beau monde au soir du troisième jour avant le départ des **Chercheurs de Miel**.

Les trois bourgs

A chaque bourg sa tâche ancestrale :

aux Aisés de labourer les pâtures aux Vaches

PNJ-types :

- Bafra, maître laboureur : il porte une panse bien grasse surmontée d'un visage aux traits rondelets, des habits aux couleurs vives, se montre très chaleureux et aime la bonne chaire et la rigolade
- Flora : une charmante jeune fille aux cheveux blonds bouclés qui a l'habitude d'être l'objet de toutes les attentions; sans quoi elle serait désagréablement imprévisible; elle porte une robe de fête bleue à fines rayures dorées



© Ghislain Thiery



Recettes :

- la patenade : un potée de choux mêlée d'oignons et de lardons
- la truite en pain : ce poisson est cuit enrobé d'une croûte de pâte

aux Aigres de pêcher dans l'Yvette

PNJ-types :

- Roldo se présente comme un homme d'âge avancé et parle d'une voix fluette tout en restant méfiant vis-à-vis des gens qu'il ne connaît pas intimement

Recettes :

- le rôti d'écureuil : un plat rare mais délectable car fourré au miel
- le gratin de pommes blettes : un dessert savoureux au goût léger

aux Alysés de chasser par Monts et par Vaux

PNJ-types :

- Lithale : une dame de belle allure, quoique vive à élever la voix; habillée comme Marianne relouée par Robin des Bois
- Malis : un garçon décidé aux longs cheveux noirs, vêtu d'un pourpoint de cuir

Recettes :

- la fumure : un saucisson à l'ail
- la tarte aux baies : les fruits des bois sont recouverts de miel

Au centre de la plaine se dresse l'Aire de Jeu, zone de confrontation et d'échange entre chaque village. Là se tient le marché du samedi, où s'échangent les produits nécessaires à tous. En ce même lieu, se déroulent les Joutes du Printemps.

La belle histoire !

Les Joutes du Printemps

Les voyageurs tombent comme des chiens dans un jeu de quilles lors des Joutes du Printemps où les habitants des trois villages se sont regardés comme des chiens de faïence pendant trois jours alors que s'affrontaient leurs petits gars et leurs fraîches jeunes filles. Pas chiens pour un sous, ils font assaut de politesses pour accueillir ces étrangers le plus fastueusement du monde dans le banquet final, pour en mettre plein la vue à leur voisins. Attention aux vieilles rancunes et aux vengeance sournoises qui risquent de se déclencher pour qui est pris entre deux feux !

Au cours de la soirée on découvre les coutumes des trois villages au travers de leurs costumes, de leur cuisine et de leurs chants populaires. Cette intéressante discussion ne doit pas pour autant empêcher d'accomplir les rites du voyageur, à savoir raconter ses aventures. Les jeunes sont friands de ces récits exotiques, eux qui sont très excités à l'idée d'échanger leur travail au village contre une exploration de la vallée des abeylles.

Dans l'immense pagaille que forme cette surprenante assemblée, les voyageurs sont présentés à la Reine du Printemps (Flora, une Aisée) qui préside le banquet avec le vainqueur des Joutes, le Fiancé de l'Été. Ce dernier, Malis l'Alysé, sera chargé de diriger le groupe de Chercheurs de Miel dans la vallée des abeylles. Dépitée de ne pas avoir vu son champion triompher des épreuves, la Reine du Printemps réclame le privilège d'accompagner les Chercheurs pour « leur porter chance ». Les villageois refusent en bloc : l'escalade des falaises de la vallée des abeylles est trop dangereuse, quant à leurs piqures, elles ont des effets redoutables ... Elle s'esquive discrètement en cours de soirée avec son amoureux. Afin de contenter tout le monde, les jeunes proposent aux voyageurs de dormir avec eux sous les tentes dressées à proximité de l'Aire de Jeu.

Sauvez la Reine !

Le lendemain matin, on apprend que, fait unique dans les annales du pays des Abeylles, les Chercheurs de Miel se sont fait doublés avant même le départ prévu : Flora est partie avec toutes ses affaires, semble-t-il, pour devancer les Chercheurs de Miel. Cette nouvelle consterne Malis : les chasseurs ont relevé des traces d'ours descendus des Vaux pour braconner dans la vallée. Flora va au-devant d'un danger auquel elle ne s'attend pas ! Il demande secours aux voyageurs car chercher de l'aide aux villages prendrait trop de temps, sans compter les rivalités qui ne manqueraient pas de compliquer la tâche.

Les falaises aux abeylles se trouvent dans les collines où elles encadrent un ravin creusé par la rivière. Elles sont inaccessibles à moins de descendre au bout d'une corde. On trouvera avec un peu d'attention des traces de Flora (VUE, Survie en forêt à -3 : un foulard accroché à un buisson). *Étrangement cet indice se trouve du côté droit de la rivière; or le camp est traditionnellement installé sur la rive gauche de la rivière car la berge y est plus large.*

En remontant la vallée, les reliefs s'accroissent et il faut se frayer un chemin entre

les rochers. C'est alors qu'à leur grande stupeur, les voyageurs se trouvent face à des Grizzals! Ces farouches animaux éviteront le combat sauf s'ils y sont forcés. Toute personne habituée à la vie en forêt notera qu'ils sont en train de fuir quelque chose (INT, Survie en forêt à -4).

Les voyageurs, s'ils ne paniquent pas, pourront trouver dans la boue au bord de la rivière des traces de pas qui mènent à une cascade : l'entrée est très étroite et il faut avancer pendant un moment dans un brouillard bleu persistant avant de toucher les parois qui s'élargissent.

Les lieux cachent cependant un autre secret : le passage d'un rêve à l'autre. Une déchirure du rêve se loge au sein même de la cascade ce qui la rend indécélable.

CHAPITRE 2 : LE CONTE

Introduction

Brun l'ours a fait grand désordre dans la contrée par ses larcins répétés à l'encontre de la Pernelle, de Jean Moufflard et surtout du Bailli du village de Barbichette-en-Lardois. Ce dernier, excédé, a promis une récompense d'un sol à celui qui oserait capturer l'imprudent plantigrade. Deux bons-à-rien, Colin Pipette et Gros Robin ont poussé l'audace à pénétrer dans la forêt. Sitôt qu'ils eurent rencontré Sire l'Ours, la peur leur donna des ailes pour retourner au village.

Brun l'ours les suivit poussé par la curiosité et découvrit le buffet apprêté pour les vainqueurs du prix. Il trouva le vin d'honneur fort à son goût et, chope après chope, finit sous la table beurré jusqu'à la gueule. Les villageois en profitèrent alors pour l'enfermer dans un de leurs celliers

avec force cordes et carcans. La nuit venant, Brun l'ours se réveilla de méchante humeur et brisa ses liens, fracassa l'huis avant de prendre le chemin de sa demeure.

Le bailli fort dépité fit alors appel à Maître Renaud, expert en roueries pour mettre un terme aux agissements du gênant ursidé. L'avisé Renaud prépara un piège pour l'ours dans un tronc creux dans lequel du miel serait disposé au fond d'une fissure afin d'y coincer les pattes du voleur. Le miel fit si bien son effet que Brun l'ours y enfouit son groin jusqu'au bout et s'y trouva bloqué. Mais quand les villageois accourent pour le capturer, c'est chose vaine car l'ursidé s'en est allé.

Le pays du Morand

Le village de Barbichette-en-Lardois : un paisible bourg situé au bord de la rivière Tabellion où les occasions de se distraire manquent quelque peu. Ses habitants n'apprécient que très peu que l'on s'attaque à leurs maigres possessions. Manquant de courage, ils sont hélas bien démunis contre la gourmandise de Brun l'ours.

- Maître Escargargousse : son verger aux abeilles rousses est veillé par son chien Briffault,
- La Pernelle : elle garde ses blancs moutons dans les champs et les pâturages.
- Jean Moufflard : il tient à ses belles poires comme à la prunelle de ses yeux.
- Le Bailli : ses pommes font sa fierté - gare à qui y touchera sans sa permission !

Lorsque les voyageurs sortent de la grotte par derrière, suivant les traces de Flora, il débouchent au bas d'une falaise alors qu'il fait nuit noire. Ils se retrouvent pourtant face à un paysage assez semblable à celui qu'ils viennent de quitter. On n'aperçoit plus qu'un village au bas des collines, entouré par une immense forêt. A Barbichette-en-Lardois, la situation est plutôt confuse :



© Ghislain Thiery



Flora n'y a pas été vue mais on craint beaucoup un terrible monstre connu sous le nom de Brun l'Ours.

Une chasse à l'ours est d'ailleurs sur le point de se constituer sous l'égide du baron de Fichtrenavette, ravi de trouver des combattants plus audacieux que les villageois. Ces derniers, apeurés, sont tout juste bons pour mener la battue. Pendant ce temps, Brun l'ours erre, dépité, au coeur de la forêt. Il a bien réussi à se dégager du piège mais ce faisant il a perdu la face car son groin prisonnier s'est étiré. Dame Brune, son épouse, lui a refusé l'accès à son logis, ne reconnaissant plus sa trogne allongée.

Seule Flora a eu pitié de lui et l'a suivi dans le passage de la grotte qu'il connaissait pour venir y voler le miel des abeylles. Elle a d'abord essayé de le soigner à la rivière, le Tabellion, mais sans succès car il lui faut des bandages et des potions. L'après-midi, ils trouvent sur leur chemin la maison de Colas et Marion dont la mère est partie au bourg pour le marché.

La chasse suivra les traces de Brun l'Ours qui mènent de par et d'autre à tous les chemins du pays, ce qui dérange fort les animaux vivant là comme le loup Isengrin, le lapin Couard, Grimbart le blaireau. Si les voyageurs n'ont pas su pister les traces les plus fraîches, le soir venant, la mère de Colas et de Marion accourra, paniquée, après avoir vu la silhouette d'un ours se découper à la fenêtre de sa maison alors qu'elle s'en revenait du marché.

Brun l'ours, s'il est assailli, fera peur au cheval du baron de Fichtrenavette et mettra en déroute les villageois qui ont déjà fait l'expérience de sa force. Les voyageurs peuvent s'ils le veulent affronter le monstre au groin bandé ou le laisser s'en aller.

CHAPITRE 3 : LA CATA

Retour au pays

Les voyageurs ont retrouvé Flora qui accepte de rentrer vers la plaine du Firman à la condition de pouvoir réintégrer les Chasseurs de Miel. Ou peut-être a-t-elle des velléités de voyage, à présent qu'elle est passée d'un rêve à l'autre.

Dans le pays des Abeylles, les Aisés sont satisfaits de savoir la Reine du Printemps saine et sauve. Incidemment les villageois ont d'autres chats à fouetter, les relations entre les trois communautés s'étant dégradées depuis les dernières Joutes. Une succession d'incidents frontaliers est intervenue et chacun rejette sur l'autre la responsabilité de ce climat troublé.

- Des provisions ont disparu des réserves des cuisines et on accuse de vol des alysés qui vadrouillent dans tout le pays
- des querelles éclatent régulièrement entre aigres et alysés sur le partage des zones respectives de chasse et de pêche
- les paysans aisés reprochent aux chasseurs alysés de ne pas éliminer les parasites qui saccagent leurs cultures

De fil en aiguille, un personnage semble converger dans les témoignages au sujet des rumeurs qui empoisonnent la vie du pays du Firman. Un des derniers à passer d'un village à l'autre est un camelot du nom de Maître Renaud. Il s'agit bien du filou qui a piégé Brun l'ours et qui profite maintenant des antagonismes entre voisins pour son meilleur bénéfice.

Si on le laisse faire, il fera porter le chapeau aux voyageurs (car depuis leur arrivée tout va mal) et disparaîtra au pays du Morand si besoin est, pour se faire oublier. Reste aux joueurs à le traquer ou à le piéger à son propre jeu. Mais attention car le filou est malin, comparé à un ours ou à un loup.

Les Personnages non-joueurs et Créatures :

Les grizzals :

Caractéristiques					niv		+ dom
TAILLE	23	VIE	22	Griffes et crocs	16	+5	+7
CONSTIT	20	ENDURANCE	42	Esquive	10	+3	
FORCE	20			Course	14	+3	
PERCEPTION	11	+ dom	+5	Discrétion	11	+3	
VOLONTE	8	Protection	3	Vigilance	11	+3	
REVE	10						

Les villageois :

Caractéristiques					niv		+ dom
TAILLE	12	VOLONTE	11	Mêlée	11		
CONSTIT	12	EMPATHIE	8	Tir	10		
FORCE	12	REVE	10	Lancer	11		
AGILITE	11			Dérobée	10		
DEXTERITE	11	VIE	12				
VUE	10	ENDURANCE	24				
OUÏE	10						
		+ dom	+1				
		Protection	0				

Brun l'ours :

Caractéristiques					niv		+ dom
TAILLE	20	VIE	20	Griffes et crocs	14	+4	+5
CONSTIT	18	ENDURANCE	38	Esquive	10	+3	
FORCE	19			Course	13	+3	
PERCEPTION	11	+ dom	+4	Discrétion	12	+3	
VOLONTE	9	Protection	2	Vigilance	12	+3	
REVE	10						

Isengrin :

Caractéristiques					niv		+ dom
TAILLE	8	VIE	10	Morsure	13	+4	+1
CONSTIT	11	ENDURANCE	21	Esquive	11	+3	
FORCE	12			Course	12	+3	
PERCEPTION	13	+ dom	0	Discrétion	12	+3	
VOLONTE	8	Protection	0	Vigilance	13	+3	
REVE	10						

La Chasse et les Chasseurs

Une aide de jeu par Christophe Osswald, Dessins de Steve Oftinger

Le chasseur moderne

Chacun connaît le chasseur qui s'affiche à la télévision, celui qui n'hésite pas à user de sa force brutale face à des élus du peuple pour pouvoir disposer de son droit de s'amuser dans les forêts et d'y tuer le plus longtemps possible. On connaît moins son confrère qui ne se montre pas au grand jour, ni n'insulte les gens, mais qui n'est pas moins présent dans les forêts, ni moins auteur de balles perdues.

Ils héritent d'une tradition de chasse multi-millénaire, mais ressemblent plus aux nobles qui usaient de leur "droit de chasse" pour parcourir leurs forêts à cheval qu'à de nombreux autres chasseurs qui ont existé, et qui chassaient pour assurer leur subsistance.

Nos chasseurs modernes rêvent béatement derrière leur gros calibre l'occasion de tirer sur un animal féroce, mais il n'en existe plus en Europe. Les plus riches d'entre eux choisissent de s'offrir un safari en Afrique. Aussi pitoyables qu'ils puissent être, ils sont les dépositaires de techniques ancestrales, présentes depuis l'aube de la civilisation, et qui ont marqué nombre de ses moments de gloire, et de ses périodes sombres.

Le Chasseur noble, et la chasse comme loisir.

Les nobles, au Moyen-Âge comme à la Renaissance, s'amusaient à chasser alors que leurs sujets trimaient et courbaient l'échine sous les impôts. Ils étaient propriétaires des forêts, où ils pouvaient chasser et interdire aux manants d'y braconner. Ce sont des terres dont l'exploitation n'est pas chère, le bois ne demandant guère d'entretien avant d'être coupé et vendu.

Dans les romans de chevalerie, ainsi que dans les jeux qui appellent au respect des nobles voire à jouer des nobles, comme Pendragon, cette situation est présentée sous un jour plus positif. On y occulte aussi, classiquement, les impôts accablants. La chasse permet au noble de maintenir sa forme physique pour les batailles qu'il doit mener. Elle permet aussi de fournir de la viande de qualité supérieure pour les banquets qu'offre l'hôte. De plus la chasse est

souvent le moment informel des réunions entre hauts nobles, et les accords qui s'y nouent peuvent y être importants. Tout bon courtisan se doit d'être un chasseur acceptable, et un guerrier n'est guère crédible s'il ne sait pas chasser. Les armes les plus utilisées à cette occasion sont le javelot et l'épieu à sanglier, plus rarement l'arc.

Bien souvent, la chasse n'aboutit pas. Les participants restent à deviser dans une clairière agréable, alors que le meneur de la chasse - généralement un chevalier - tâche de trouver une piste intéressante. Si à midi il n'a rien trouvé, ce qui est courant, les participants regagnent le château sans plus se préoccuper de gibier.

Les hommes ne sont pas les seuls à chasser, car l'art de la fauconnerie est très prisé de tous les nobles, hommes et femmes. Un roturier qui dresse un oiseau de proie sans être engagé par un noble, risque bien souvent les mêmes peines que s'il braconnait.

Après la Révolution la pratique de la



© Steve Oftinger



chasse s'est ouverte à l'ensemble du peuple, mais son utilité dans nos contrées d'Europe de l'Ouest n'a pas évoluée. La chasse se pratique avant tout pour le plaisir du chasseur, ensuite seulement pour ramener du gibier, et très accessoirement pour protéger la communauté d'un danger naturel, loup ou ours. Cette dernière raison n'est plus valable depuis le XVIIIème siècle, le nombre de ces animaux étant devenu trop faible pour qu'ils soient encore menaçants.

Il y a ainsi bien longtemps qu'il n'est plus besoin de chasser les loups et autres animaux dits dangereux pour l'homme. Pourtant le loup n'a jamais été d'un grand danger pour l'homme, il n'a toujours attaqué que du bétail, et seulement si celui-ci n'est pas gardé par des chiens de bergers. Plus encore, il empêche les meutes de chiens sauvages d'acquiescer un territoire, et de faire des dégâts autrement plus dévastateurs dans les troupeaux.

Malgré tout, la peur viscérale du loup, comme celle du lynx et de l'ours restent bien ancrées dans les mentalités. Pour faire taire les craintes de leurs villageois, les nobles se devaient de traquer ces animaux dits nuisibles. Et encore, ils n'hésitaient pas à recruter de simples manants pour les assister dans cette chasse ingrate et risquée.

Le Chasseur, pilier de la communauté

Le premier chasseur fut le compagnon du cueilleur. Il part pour de longues expéditions en quête de viande sous la forme d'un animal sauvage qu'il tue et qu'il ramène à la communauté. Le cueilleur, ou plutôt la cueilleuse dans la plupart des cas, collecte la nourriture dans les environs de son lieu d'habitation. Dans certains cas, le cueilleur peut prendre un rôle prépondérant, et cela marque souvent le développement de l'agriculture, puis de l'élevage, qui entraînent une chute du statut du chasseur.

Lorsque la communauté se construit autour des chasseurs, elle adopte le rythme de vie du gibier. Elle sera nomade si le gibier est migrateur ou s'il est rare. Elle commencera à vivre avant l'aube si cela aide à la chasse. Les outils du chasseur deviennent sacrés, et les animaux qui participent à la chasse sont des biens précieux, souvent divinisés.

Ce mode de vie se traduit par une symbiose entre le territoire parcouru par les

chasseurs et la tribu. Ils ont tendance à se considérer comme des régents de l'ordre naturel, et par là même à se sentir responsables de ceux qui pénètrent sur leur territoire. Ainsi, si des personnes ne montrent pas un comportement hostile à la tribu ou à son territoire, il est certain qu'elles seront bien accueillies. Des PJs ne devraient pas avoir à craindre une rencontre avec des chasseurs d'une telle tribu, pour peu qu'elle n'ait pas eu à souffrir lors d'une rencontre précédente avec la civilisation.

Le chasseur peut conserver éternellement ce rôle glorieux au sein de la plupart des tribus qui vivent dans les forêts. Ce sont des lieux giboyeux mais surtout ardues à cultiver, où la chasse est souvent le meilleur moyen de se procurer de la nourriture. Nombre d'animaux mangent des plantes qui ne peuvent être cueillies car elles ne sont pas comestibles pour l'homme.

Les membres de la tribu les plus forts et les plus valides sont requis pour participer à la chasse. Ce faisant, ils acquiescent de solides capacités dans le domaine des armes, se spécialisant dans celles qui sont utiles contre le gibier. Ce sont naturellement ces mêmes hommes qui combattront les adversaires humains de la communauté, avec ces mêmes armes. Si les ennemis ont la même culture, ils disposeront d'armes similaires, et aucun ne cherchera probablement à créer un style d'arme différent pour combattre l'homme.

Ce faisant, l'élite de ces tribus n'est pas simplement composée de chasseurs, mais plutôt de guerriers-chasseurs. Cette supériorité sociale et cette polyvalence font que le guerrier-chasseur primitif surclasse souvent le chasseur civilisé comme le combattant civilisé lorsqu'il est dans son environnement. Il est bien rendu dans le jeu Stormbringer, où le guerrier-chasseur du Désert des Larmes est l'une des 'classes' les plus riches en compétences originales, comparable en cela aux nobles-guerriers, élite des peuples dits civilisés.

Le chasseur-guerrier indien

Les tribus indiennes d'Amérique du Nord sont certainement les représentants les plus célèbres de ces communautés qui vivent autour de leurs chasseurs. Les hommes valides chassent le bison à cheval pendant que les femmes, les vieux et les enfants attendent dans les tipis, ces grandes tentes de peaux de bison. Ils suivent les migrations des troupeaux qui sont leur principale nourriture. La chasse



est tellement au cœur de leur vie que l'endroit qu'ils rejoignent après leur mort est le territoire des chasses éternelles.

Leurs armes sont l'arc et le tomahawk, qu'ils utilisent tant pour la chasse que pour les combats entre tribus. Ils savent fort bien les manier à cheval, car le bison ne peut guère se chasser à pied. Le tomahawk, principale arme utilisée lors des luttes entre tribus, a été sacré comme symbole de guerre et de paix.

L'arc a connu son heure de gloire lors des luttes contre les envahisseurs européens, car les indiens savaient utiliser cette arme au galop alors que les mousquets des européens comme les fusils des américains ne pouvaient être utilisés qu'à l'arrêt. La même technique avait été utilisée avec succès par les Mongols de Genghis Kahn face aux européens au cœur du Moyen-Age, et sans succès par les musulmans face aux croisés, qui étaient trop lourdement

armurés pour avoir à ce soucier de simples piqûres de flèches. Les mongols étaient d'authentiques guerriers-chasseurs, alors que les arabes relevaient plus d'une armée de soldats légers montés, armée créée par une société civilisée...

Finalement les indiens d'Amérique durent leur défaite à la disparition des grands troupeaux de bisons et à la piètre compétence de leurs négociateurs. Le modèle du guerrier-chasseur sur un champ de bataille, et notamment sur son champ de bataille, reste excellent. De telles troupes ont été capables d'infliger des revers mémorables à des armées trop sûres d'elles, plus nombreuses, et largement mieux équipées.

Le chasseur-pêcheur inouït

Lorsque la terre n'en est pas une, et qu'elle n'est qu'une vaste banquise où nulle plante ne peut se développer, les êtres humains ne peuvent vivre qu'en chassant et en pêchant des animaux qui, eux, parviennent à s'y nourrir. Les inouïts sont ainsi de grands

spécialistes du harpon et du kayak de mer, capables de chasser les gros poissons et les phoques.

Ils n'ont pas été spoliés de leurs terrains de chasse par les "civilisés" avant que la fourrure de leur nourriture ne devienne à la mode en Europe, et ils n'ont jamais eu à combattre d'armée dotée de fusils. Les occidentaux ont noyé les inouïts dans l'alcool, sans leur offrir une bataille où prouver leur courage. Cela se passait après toutes les humiliations subies face aux indiens d'Amérique.



La situation des tribus des archipels du Pacifique Sud est comparable. Ils habitaient des lieux de mouillage intéressants, et ont été forcés à accepter le commerce et la domination des navigateurs occidentaux. Bien que courageux et compétents, leurs guerriers-pêcheurs sur des pirogues n'ont pu vaincre les lourds navires équipés de canons.

Le chasseur, guerrier-marchand

Le chasseur dans les sociétés qui disposent aussi bien de l'agriculture que de l'élevage ne peut plus prétendre à un monopole sur l'approvisionnement en nourriture ou même en viande. Celui qui part dans la forêt pour traquer les animaux sauvages n'est pas soutenu par sa communauté dans cette activité. Il doit donc être capable de l'assumer seul.

La chasse peut alors devenir une activité de loisir pour les riches, nobles ou chasseurs modernes. Chasser nécessite des droits sur le lieu de la chasse, et réclame souvent des accessoires coûteux, armes, cheval ou meute de chiens.

Les chasseurs qui ne sont pas de simples oisifs se doivent de trouver une viabilité économique à leur activité, et la recherche de viande ne le permet pas. L'éleveur est plus efficace dans celle-ci. Une



recherche de qualité de viande peut justifier la chasse, car le goût de la viande de sanglier ou de chevreuil ne se retrouve pas chez les animaux d'élevage, mais elle n'est que marginale. Si nos chasseurs modernes ne plaçaient pas le plaisir de la chasse au-dessus des efforts qu'elle entraîne, nous ne pourrions pas trouver de gibier à des prix si raisonnables.

Le chasseur qui veut rendre la chasse rentable se doit donc de ne ramener que ce qu'il pourra vendre assez cher pour justifier son expédition, avec les frais, le temps et les risques qu'elle entraîne.

Le trappeur

Le trappeur est ainsi un chasseur qui ne chasse pas pour conserver un animal entier, mais qui n'en conserve que la peau, partie la plus rentable, en terme de rapport poids-prix, de la plupart des animaux. Il est souvent et facilement taxé de cruauté gratuite, mais il est certainement le plus commerçant des chasseurs.

Il part généralement en expédition pour plusieurs semaines, solitaire ou au sein d'un petit groupe. Il pratique une chasse méthodique et parfois courageuse, mais sait se concentrer sur son but : la collecte des plus belles fourrures. De tels hommes ont longtemps été les seuls occidentaux à parcourir le grand nord canadien, traquant les loups, les renards, les ours et les phoques.

La chasse n'est pas une religion pour ces hommes, et s'ils la pratiquent pendant une large partie de l'année, ils ne cherchent pas à la prolonger au-delà du nécessaire. S'ils viennent à croiser des égarés sur leur territoire de chasse, ils ne désirent bien souvent pas les secourir sans rien recevoir en échange. Etre accompagné en forêt ne signifie bien souvent que perdre des prises. De la même manière, un trappeur ne cherchera guère à s'associer avec ses collègues, car trois chasseurs ensemble prendront moins de bêtes que s'ils étaient séparés. Si le gibier devient rare, la concurrence qui règne entre ces hommes pourrait leur faire commettre des actes regrettables.

Plus au sud, de tels chasseurs ont eu plus mauvaise réputation. Les chasseurs de bisons américains dont Buffalo Bill est la figure emblématique ont massacré des troupeaux entiers pour ne conserver que la peau et les langues des animaux. Les tribus indiennes qui

vivaient des troupeaux depuis des siècles ont alors commencé à mourir de faim, et ont dû se résigner à accepter les conditions infamantes des traités américains.

Plus tôt dans l'histoire les boucaniers ont su perfectionner leur art de la chasse. En effet, les marins européens avaient amené sur la plupart des îles des Caraïbes et des Antilles des porcs en grand nombre pour qu'ils y prospèrent et que les navires de passage puissent y chasser de quoi se ravitailler. Les boucaniers étaient si bien passés maîtres de leur art qu'il se dit qu'un seul d'entre eux pouvait chasser de quoi nourrir cinquante hommes pendant un mois en une seule journée, pour peu qu'il y ait assez de main-d'œuvre pour transporter ses prises. Le fusil de boucanier est resté une arme célèbre, et elle ne perdait pas de ses capacités lorsqu'elle était utilisée sur un navire flibustier. Pour empêcher ces hommes de pouvoir se ravitailler trop facilement sur les îles des Caraïbes, les Espagnols y ont exterminé le gibier, et pratiqué un élevage plus raisonné autour de leurs ports.

Le flibustier, le pirate et le corsaire

Bien qu'il y ait des différences notables d'époque et d'idéologie entre les flibustiers, les pirates et les corsaires, ils usent tous du même outil de travail : le navire armé pour la chasse. Il s'agit d'un style de navire dont ils sont les seuls à disposer. Pour plus de renseignements sur eux et leurs navires au XVII^{ème} et XVIII^{ème} siècles, essayez le jeu de rôle Pavillon Noir, mais il y a ici l'essentiel de ce qu'est la chasse pour ces navires.

Les plus gros navires des nations d'Europe se classifient dans deux marines à la frontière bien marquée : la marine marchande et la marine de guerre. Un navire armé pour le commerce ne dispose que de quelques canons tout juste bons à éloigner les aventuriers les moins bien armés, et réservent l'espace de leurs cales pour le fret. Les navires armés pour la guerre, quant à eux, disposent de canons qui emplissent tout leur entrepont, et la cale ne contient que des réserves pour leur formidable équipage qui regroupe assez de servants de pièces d'artillerie pour recharger en même temps tous les canons de plusieurs tonnes. Il ne peut y avoir de fret autre que des marchandises extrêmement chères et sensibles, comme de l'or, des perles ou des documents secrets.



Le navire armé pour la chasse se situe entre ces deux approches, et est parfaitement autonome. Il dispose souvent d'un nombre de canons assez similaire au navire de guerre, mais d'un calibre inférieur, laissant plus de place pour les marchandises, et nécessitant moins d'hommes pour recharger les pièces. Le navire chasseur peut ainsi échanger ses gains contre du ravitaillement lorsqu'il rejoint un port accueillant. Si leur idéologie a toujours empêché pirates et flibustiers de négocier convenablement la valeur de leur butin, les corsaires ont souvent su mesurer l'importance de leur qualité de marchands.

Encore une fois, le chasseur qu'est le pirate a su montrer qu'il n'était en rien inférieur au soldat régulier. En effet le soldat combat en essayant avant tout de sauver sa propre peau, car il n'a guère d'autre bénéfice à espérer de l'issue du combat. Il ne fait donc que rarement des actions d'éclat courageuses qui le mettent en danger personnellement pour protéger son groupe. Le pirate quant à lui se bat pour protéger sa raison de vivre en plus de sa vie, et se montre bien souvent supérieur aux militaires lors des combats navals. En effet, s'il perd le combat, son avenir se trouve au bout d'une corde. Il compense ainsi largement la faiblesse de ses canons par son inventivité et son courage. Si leur réputation est si grande, c'est parce qu'ils sont liés à leur navires, et que les bénéfices qu'ils en espèrent sont aussi importants que les peines qu'ils encourent s'ils sont capturés.

Les équipages qui se livrent à la piraterie dans l'espace interstellaire de Star Wars n'agissent pas différemment. Leur navire est un subtil compromis entre soute, vitesse, maniabilité et armement. Leur réputation de férocité n'est pas non plus à faire, même s'ils doivent souvent céder le devant de la scène aux chasseurs de primes et aux contrebandiers.

Notre aviation de chasse, par contre, porte bien mal son nom. Un appareil victorieux ne peut retirer nul autre bénéfice de la destruction de sa cible que l'assurance qu'elle ne lui posera plus de problème... Incontestablement, elle aurait dû s'appeler aviation de guerre, mais notre époque aime les euphémismes jusqu'à en faire des contresens.

Les Chasseurs de primes

Le gibier le plus abouti n'est autre que l'être humain lui-même, et nulle chasse n'est plus dangereuse et excitante que la chasse à l'homme. Ces chasseurs espèrent bien souvent recevoir en paiement des risques qu'ils prennent une forte prime. Ces hommes ont connu leur heure de gloire dans l'Ouest américain, mais si cette époque a été immortalisée par les western spaghetti, elle n'est pas la seule qui ait vu la gloire des chasseurs de primes les plus chanceux et la mort des autres.

Les gouvernements coloniaux mettaient souvent à prix la tête des pirates ou flibustiers les plus dangereux pour se débarrasser d'eux. La pratique n'est pas absente des jeux médiévaux-fantastiques, et le chasseur de primes fait partie des figures emblématiques de Warhammer. Son alter ego de Star Wars est redoutable, et même les plus grands des héros se doivent de le craindre, depuis que Boba Fett s'est montré capable de capturer Han Solo.

Les chasseurs d'hommes de nos sociétés occidentales sont plus civilisés, et ne ramènent le plus souvent de leurs chasses que des images de leurs cibles. Ils sont nos paparazzis et nos détectives privés. Ils sont aussi nos tueurs à gages, remplaçant des chasseurs de primes lorsque cette pratique ne peut plus être tolérée ou lorsque la cible n'est pas un criminel. Faut-il y ajouter ceux qui se présentent comme chasseurs de têtes et qui recrutent les jeunes diplômés pour les grandes entreprises ?

La Chasse pour les créatures surnaturelles

Lorsque le chasseur n'est pas vraiment humain, la chasse peut se montrer sous un jour différent. La plupart d'entre elles ne font guère que reproduire les méthodes humaines, ajoutant simplement une touche d'exotisme, comme les Dirdirs de Tschaï. Il faut toutefois noter deux exemples de créatures pour qui la chasse est réellement différente de celles que peuvent pratiquer les humains.

La Chasse pour les Vampires

Pour un Vampire la chasse est essentielle à la survie, car il ne peut survivre sans l'apport de sang frais qu'il prélève sur ses proies. Le besoin de chasser est l'élément



essentiel de la Malédiction qui en fait plus qu'un simple immortel, car ce qu'il chasse, c'est ce qu'il a été. Ce faisant il met à mal la parcelle d'humanité qui lui reste, et qui le protège d'une bestialité autodestructrice.

Quelque part la Chasse est le lien le plus fort du vampire avec l'humanité, et les vampires les plus vieux qui ne se nourrissent plus que de leurs semblables ne voient plus guère passer les siècles. Ils se noient dans une réalité qui s'arrête à la politique vampirique.

Le vampire est l'archétype du chasseur contemporain. Il est bien différent du chasseur de primes qui ne chasse l'homme qu'occasionnellement et qui en fait un usage bien éloignée de la relation originelle entre chasseur et proie. Le vampire renoue avec la tradition ancestrale du chasseur primitif, qui chasse pour se nourrir car il n'a pas de meilleur moyen pour survivre, mais il se place au rang au-dessus de celui-ci dans la grande chaîne alimentaire.

La Chasse pour les Loups-Garous

Les Loups-Garous sont bien plus que des hybrides entre loups et humains, ils sont des guerriers mystiques qui doivent transcender l'essence du loup comme celle de l'homme. De l'homme ils ont la mémoire des ancêtres, et les récits légendaires qu'ils se racontent nuit après nuit. Du loup ils ont la meute unie jusqu'à la mort, et le formidable instinct de chasseur.

Leurs assemblées se déroulent le plus souvent sous forme humaine, mais se terminent généralement par une Chasse sous

forme de loup. C'est au cours de celle-ci que se cimente le groupe, alors que l'assemblée a pu être le lieu de dissensions. L'homme est la réflexion et la politique, le loup est la force et l'union. C'est aussi à l'occasion de cette chasse que peuvent disparaître des témoins trop curieux.

Le Loup-Garou n'est pas, contrairement au Vampire, le représentant d'un nouvel étage de la chaîne des chasseurs et des chassés. Il est le plus formidable chasseur qui puisse exister. Il tient sa place dans la tradition, il est le chasseur complet qui peut traquer toutes les proies.

Références rôlistiques

Ars Magica : Ordo Nobili. Supplément sur la noblesse dans l'Europe Mythique, par Atlas Games

Cycle de Tschaï. Romans de Jack Vance, publiés chez J'ai Lu

Loup-Garou. Jeu de rôle édité par White Wolf et traduit par Hexagonal.

Pavillon Noir. Jeu de rôle disponible sur le Web : <http://pavillonnoir.free.fr/>.

Pendragon. Jeu de rôle dans la Bretagne légendaire du Roi Arthur, édité par Chaosium et traduit par Oriflam.

Star Wars. Jeu de rôle édité par West End Games, traduit par Descartes

Stormbringer. Jeu de rôle dans les jeunes royaumes de Michael Moorcock, édité par Chaosium et traduit par Oriflam.

Vampire. Jeu de rôle édité par White Wolf et traduit par Hexagonal.

La traque

Par Gwénolé Bigot, adapté (très légèrement) par Christophe Osswald

La chasse au loup la plus pittoresque se pratique avec des aigles.

Barry H. Lopez, des loups et des hommes

Toute ressemblance avec « L'aigle de Sibérie » de Joseph Heywood est parfaitement normale. On trouve son inspiration où on peut, même dans des polars à 2F...

Ce scénario a été joué lors des Secondes Rencontres Rôlistes de l'X, à l'Ecole Polytechnique, en mai 1998.

Synopsis

L'action de ce scénario se passe en mai 45. Les PJs peuvent être des Archontes, envoyés du Conseil des Brujahs qui dirige l'URSS. Les PJs ne sont pas nécessairement eux-mêmes tous Brujahs, mais ceux qui ne le sont pas ne risquent guère d'être choisis pour diriger la mission. S'il n'est pas nécessaire qu'ils soient Archontes de longue date, ni même qu'ils le soient tous, il faudrait qu'ils soit estimés - ou jugés estimables - par le conseil Brujah.

Ils ont pour mission de traquer Hitler et de le capturer. Le Conseil veut découvrir si Hitler a agi de son propre chef ou s'il a été manipulé, et Staline veut se venger de l'ennemi des Russes. Les PJs vont donc devoir poursuivre Hitler dans une Allemagne en ruine, juste au moment de la capitulation. L'ambiance étrange d'un pays en perdition va servir de toile de fond à leurs pérégrinations.

Pendant la poursuite, le groupe sera confronté à de nombreuses difficultés :

- d'autres poursuivants. Les Russes ne sont pas les seuls à vouloir Hitler.
- des créatures surnaturelles qui profitent de la débâcle de l'Allemagne nazie pour agir en toute impunité.
- Hitler est aidé et guidé dans sa fuite par Günter von Brumm, un homme exceptionnel, qui laissera une trace difficile à suivre. Et cet homme a des alliés parmi les Fils de Fenris, des loups-garous particulièrement dangereux.
- la fuite d'Hitler est protégée par l'Eglise catholique. Et certains des prêtres disposent de la Vraie Foi...
- enfin, ils seront confrontés dans leurs rêves au monde intérieur d'Hitler. Un mage fou et corrompu veut qu'Hitler s'évade, et il agit sur les rêves des personnages pour le protéger.
- de probables dissensions internes : les vampires n'ont pas l'habitude de s'unir fortement, et tous n'auront sans doute pas eu les mêmes motivations pour entamer la chasse. Lors du final, l'adversité ne sera plus là pour les unir, et la personnalité des vampires pourra primer sur la chasse.

Thème, ambiance et compagnie

Thème

Le thème de ce scénario, c'est la bestialité. Les Vampires ne sont pas les seuls à être déchirés par la Bête : elle existe en tout être humain, et l'Etreinte ne fait que la sublimer. Dans des circonstances exceptionnelles, les humains peuvent être aussi monstrueux que les Vampires.

Les nazis l'ont montré.

Les PJs vont donc être confrontés à la bestialité : la leur, lorsqu'ils seront sous tension ; celle des nazis dont ils poursuivront le meneur ; celle des humains qui dans certaines circonstances retrouvent leurs instincts animaux...

Le thème secondaire, lié au premier est celui de la traque, de la chasse. Tout le scénario tourne autour de la poursuite d'Hitler.

Ambiance

L'ambiance de ce scénario devrait être malsaine. Les PJs poursuivent un être humain qui s'est révélé aussi ignoble que le plus abject des monstres qui peuplent les nuits du Monde de Ténèbres, et qui a entraîné des pays entiers dans sa folie.

Pendant cette traque, ils seront confrontés à des scènes cauchemardesques, l'Allemagne est en pleine déliquescence. Pour échapper à la purge, les Allemands se dénoncent mutuellement, se vendent, des gamines de 12 ans se prostituent, certains deviennent cannibales... Bref, les êtres humains se comportent comme des bêtes. Il faut donner l'impression d'une véritable apocalypse. Les PJs vont traverser un pays à l'agonie.

D'autre part, les PJs seront confrontés à des choix impossibles entre instinct et raison, miséricorde et mission. Ils devront veiller précieusement sur leur humanité.

Et compagnie

Avertissement sans frais : en un sens, ce scénario est très libre. Vous y trouverez surtout des éléments que vous pourrez agencer à votre

convenance. L'ordre dépendra de ce que vous voulez en faire, des actions des PJs, de vos idées, du temps dont vous disposerez.

En gros, c'est un scénario en kit. J'espère que vous trouverez de quoi faire...

Voici le programme :

- Dans la partie « le Scénar », vous trouverez les différentes parties de l'histoire, avec les PNJs associés. Ces éléments sont plutôt figés dans l'ordre. Et aussi la chronologie. C'est-à-dire ce qui se passe dans un scénar sans PJs, ou si les joueurs sont apathiques. Il y a fort à parier que les actions des joueurs perturberont la chronologie...
- Dans la partie « Grains de sel », vous trouverez tout ce que vous pouvez utiliser à votre gré pour compliquer ou simplifier le scénar.
- Enfin, les « Annexes » : Carte de l'Allemagne avec la position des armées, chronologie de la guerre et en particulier des derniers jours de celle-ci, et un petit topo sur la fin des grands dignitaires nazis, si les PJs partent sur des fausses pistes ou pour improviser avec d'autres monstres qu'Hitler. Deux documents que vous pouvez imprimer (joie du webzine) pour vos joueurs.

Une dernière chose

Le scénar est normalement prévu pour que les PJs ne capturent pas Hitler avant les 5/6 du scénario, grosso modo. Ce qui veut dire que les PJs ne devraient arriver à Hitler qu'au bout de 10h de jeu, environ. Pourquoi ça ?

Et bien, d'une part, les événements les plus intéressants se passent avant la capture, et d'autre part, après la capture, les intérêts conflictuels des PJs peuvent faire éclater le groupe.

Les « grains de sel » n'auraient alors guère de difficulté à contrer les Vampires s'ils sont isolés et blessés, il vaut mieux les introduire avant, et faire sentir aux joueurs qu'unis ils constituent une faction dans la Chasse, mais que tant que l'adversité n'est pas supprimée ils ne peuvent pas se permettre de se séparer.

Le scénario

L'ordre de mission

Les PJs

Le conseil Brujah ne peut pas se permettre de se passer de tous ses Archontes pendant les deux mois que devrait durer la mission, d'autant que la période, riche en troubles, requiert une vigilance accrue de la part des immortels. Certains PJs ont pu être nommés Archontes depuis peu, particulièrement s'ils sont Brujahs ou s'ils ont embrassé l'idéologie communiste. Les autres PJs ont pu être appelés pour cette mission si le conseil estime qu'ils seront motivés par la traque d'Adolf Hitler. Cette motivation peut être trompeuse, et le PJ vouloir - au final - sauver Hitler plutôt que de le livrer au Conseil. Ce dernier peut facilement être trompé là-dessus, n'imaginant pas qu'un vampire puisse vouloir sauver un tel homme.

Et si un PJ ne remplissait aucune de ces conditions ? C'est à dire ni Brujah, ni communiste, ni intéressé par Hitler ? A moins d'être amené par un vampire dont la motivation est forte, il n'a pas de raison d'être présent. Notez bien qu'il n'aurait aucune raison de s'impliquer dans la suite, et notamment de s'acharner après les premières difficultés. Mieux vaut qu'il ne soit pas là du tout.

Les PJs devraient être de génération 8 à 10, disposant de 7 à 9 points de discipline.

Les éléments

29 avril 1945, la fin de la guerre en Europe, l'Allemagne nazie est sur les genoux, Berlin est sur le point de tomber aux mains des Russes.

Dimitri et Hagen, deux Vampires appartenant au Conseil des Brujahs qui dirigent la Russie dans l'ombre depuis la révolution bolchévique, font venir les PJs au Kremlin. Ils ont une mission à leur confier.

La rencontre se fait en présence de Staline, qui n'est qu'un simple témoin, dans une gigantesque salle de réunion.

Sauf à une occasion, Staline restera un spectateur passif durant toute la scène. Les PJs ne le sauront pas, mais il est parfaitement au courant de l'existence des Vampires et du Conseil des Brujahs. Il a un statut privilégié, grâce au fait qu'il ne puisse pas être Dominé.

Dimitri et Hagen expliqueront, à tour de rôle, la mission dont sont chargés les PJs. Ils

doivent se saisir d'Hitler. Les études psychologiques dont ils disposent les induisent à penser qu'Hitler ne va pas se suicider, malgré l'écroulement total du Reich (cf. aide de jeu, à donner aux PJs). Au contraire, il va certainement chercher à fuir. Ils refusent de croire en l'authenticité du corps qu'a découvert le maréchal Joukov.

Les PJs doivent donc capturer Hitler vivant, et le ramener au Conseil.

Celui-ci veut en effet savoir si c'est Gustav, le prince de Berlin, qui a manipulé Hitler depuis le début, ou si celui-ci a agi de sa propre initiative. La Russie a souffert énormément de cette attaque, et les Russes sont du genre à vouloir se venger.

Une seule chose importe : ramener Hitler, et le faire discrètement, sans que les humains ne l'apprennent. Les PJs ont deux mois pour cela.

Là, Staline interviendra et dira d'une voix chargée de menace que le Conseil doit lui laisser Hitler, lorsqu'il en aura fini avec lui. Dimitri et Hagen ne relèveront pas cette insolence, surprenante de la part d'un simple humain.

Si les PJs demandent quels sont les moyens mis à leur disposition pour mener cette mission à bien, Hagen leur donnera à tous un Badge Rouge, laissez-passer absolu et quasi-légendaire pour tous les Russes. Avec ceci, les PJs pourront faire appel à l'aide de l'Armée Rouge et du reste de l'état soviétique, et se procurer à peu près tout ce qu'ils veulent, dans la limite du raisonnable (pas d'armées personnelles, mais ils pourront disposer d'escouades de soldats, de tous les renseignements dont disposent les services secrets russes, de l'expertise de spécialistes, de moyens de déplacement...).

Cependant, tout cela doit se faire dans la discrétion la plus absolue. Seule une poignée de personnes doit être au courant du but de la mission des PJs. Le seul humain au courant est, et doit rester Staline.

Si les PJs demandent la position des Vampires allemands à propos d'Hitler, Dimitri leur répondra que la Camarilla approuve officiellement la mission (ou du moins que le Conseil Russe a fait suffisamment pression sur le Cercle Intérieur de la Camarilla pour que celui-ci accepte de rester neutre). Et les Vampires berlinois sont suffisamment



préoccupés par leur survie, à cause des bombardements de la ville.

Les PJs sont considérés comme des Archontes officiels du Conseil. Seuls les Princes des cités et les Justicars sont au-dessus d'eux.

Les PNJs :

Staline est bien entendu le maître absolu de l'URSS. Ce n'est qu'un homme, mais il est au courant d'énormément de choses. Il est insensible à la Domination, et aucun membre du Conseil des Brujahs n'a reçu l'autorisation de le Lier par le Sang. C'est un petit bonhomme assez laid, et déformé, mais il émane de lui une aura de pouvoir surprenante chez un humain. Utilisez-le pour mettre les PJs mal à l'aise.

Dimitri est un Ancien Brujah de 7^{ème} génération. Il fait partie des meneurs du Conseil de Russie. Il agit d'ailleurs en tant que porte-parole de celui-ci. La plupart des PJs le connaissent bien, puisque c'est lui qui donne les missions aux Archontes (et que deux d'entre eux sont ses rejetons, alors qu'il a été le mentor d'un troisième). C'est un homme d'une soixantaine d'années, grand et sec, profil d'aigle, particulièrement intelligent, un fervent défenseur de la cause du marxisme et de l'expérience russe. Habituellement, il est plutôt doux, dans le style pédagogue, mais là il fera clairement comprendre qu'il ne s'agit pas d'une mission comme les autres.

Hagen est un autre Brujah du Conseil. Il est de 8^{ème} génération, et bien plus jeune que Dimitri. Il fait partie de la garde montante du Conseil, les jeunes loups aux dents longues, alors que les Anciens sont des Idéalistes qui sont convaincu que la révolution russe était un moyen d'améliorer les choses.

Hagen, habituellement, est un ennemi acharné de Dimitri. Pour cette mission, cependant, il est prêt à faire une trêve avec Dimitri. La capture d'Hitler passe avant tout. C'est un colosse, typiquement slave, au style martial. Il affecte d'ailleurs encore de porter des tenues d'officier soviétique, et se fait actuellement passer pour un général de l'Armée Rouge. Pendant la conversation, pour une fois, il sera d'accord avec Dimitri, ce qui ne devrait pas manquer de surprendre les PJs qui connaissent leurs relations.

Berlin et le bunker

Les PJs disposeront d'un avion de l'armée, qui les amènera jusqu'à Poznan, en Pologne. Ensuite, ils devront se débrouiller pour parvenir jusqu'à Berlin. Laissez-leur l'initiative.

Au mieux, ils devraient mettre quatre jours pour parvenir jusqu'à Berlin, soit le 5 mai.

La ville est en ruine, à cause des bombardements. Les Russes l'occupent, et les Allemands ne se battent même plus sauf quelques fanatiques, des résistants qui se nomment eux-mêmes *Werewolf*, loup-garou. Il s'agissait de l'ultime plan de défense conçu par Hitler, qui prévoyait que chaque Allemand se transformerait en partisan prêt à se battre.

Dans les faits, les Allemands ont compris qu'ils ont perdu. Les Russes se conduisent comme une armée d'occupation, mais se relâchent singulièrement. Le maréchal Joukov leur laisse la bride sur le cou, une sorte de récompense après tout ce qu'ils ont subi.

Ce qu'on trouve à Berlin à ce moment ? En vrac, des colonnes de soldats allemands capturés, des troupes de civils qui se déplacent pour fuir les Russes, quelques combattants acharnés, des Russes qui jouent au polo, des gamines de 12 ans qui se prostituent... A vous de compléter le tableau.

Les PJs devraient parvenir sans encombre jusqu'au bunker d'Hitler, un gigantesque immeuble souterrain, avec des bureaux, des salles d'état-major, des casernements, des postes de garde, et les appartements des grands du régime. Les Russes l'occupent sans y faire particulièrement attention.

Après quelques difficultés, ils apprendront qu'Hitler s'est officiellement suicidé le 30 avril, et que son cadavre a été retrouvé, enterré à l'extérieur du bunker, à moitié calciné. A partir de là, ils devront chercher à prouver qu'il ne s'agit pas d'Hitler, et tenter de découvrir ce qu'il a bien pu devenir.

L'enquête

Qu'est devenu Hitler?

Le scénario repose sur le fait qu'Hitler a senti venir sa défaite. Il a donc tout prévu pour s'échapper en Argentine, et relever le Reich après quelques années.

Pour réussir à échapper à tous ceux qui voudraient sa peau, il a pensé à faire croire à son suicide. Pour cela, il lui suffisait de faire appel à un de ses sosies, qui prendrait sa place. Il lui fallait aussi trouver l'homme de confiance qui pourrait lui permettre d'échapper au monde entier, au cas où le subterfuge se révélerait inefficace.

Cet homme, c'est Günter von Brumm, un officier SS d'élite. Il s'agit d'un des commandos



du Colonel Skorzeny, l'inventeur des commandos aéroportés, l'homme qui a trompé les Alliés en déguisant ses hommes en Américains et en sautant avec eux derrière les lignes alliées, celui qui a sauvé Mussolini après sa capture. Von Brumm est un des meilleurs officiers de Skorzeny. Et surtout, c'est un membre de la Parentèle des Fils de Fenris, cette tribu de loups-garous d'origine germanique, dont un grand nombre a pris fait et cause pour l'Allemagne nazie. Von Brumm ne dispose donc pas de pouvoirs particuliers, mais il est bien protégé par ses cousins lupins. Et il sait que les mortels ne seront pas les seuls à vouloir Hitler.

Il faut préciser qu'Hitler sait beaucoup de choses sur les êtres qui s'agitent dans l'ombre. Il a lui-même été aidé dans sa montée au pouvoir par Gustav, le Prince de Berlin (voir le paragraphe sur la Camarilla Berlinoise, plus bas). Il est loin d'être au courant des détails, mais il sait que le surnaturel existe, en tout cas. Et il sait aussi que von Brumm a sans doute des liens avec un groupe occulte, c'est pour ça qu'il l'a choisi.

Le plan prévu par Hitler et von Brumm est de remplacer Hitler par un de ses sosies, et de "suicider" celui-ci. Ce sosie a bien entendu subi différentes opérations afin que ses plombages, par exemple soient identiques à ceux d'Hitler. Le 30 avril, von Brumm amène le sosie au bunker en utilisant les passages souterrains creusés depuis longtemps sous Berlin.

Pendant ce temps, Hitler fait ses adieux à ses derniers fidèles, s'enferme dans une pièce avec Eva Braun en demandant 10 minutes de tranquillité. C'est à ce moment-là que la substitution prend place, bien sûr, puisque le passage secret arrive sous le bureau ; c'est un boyau souterrain qui rejoint les égouts. Ensuite, Hitler et von Brumm s'enfuient en utilisant les égouts, les souterrains du métro, etc. Ils ressortent de Berlin derrière les lignes russes.

Ensuite, le plan prévu, c'est de rejoindre un refuge aménagé par von Brumm dans le massif du Harz, pour qu'Hitler s'y repose : il a subi une tension nerveuse énorme, et pour donner le change et préparer sa fuite, il se droguait depuis quelques mois, ce qui a paralysé sa main gauche et l'a fait boiter de la jambe droite. Il lui faut quelques jours pour retrouver un état normal. Dès qu'Hitler est prêt, les deux hommes doivent fuir vers l'Italie, afin de prendre un cargo en direction de l'Amérique du Sud, cargo relayé par un sous-marin allemand. Dans leur fuite, les deux hommes doivent se faire aider par un réseau mis en

place par l'église catholique, afin de permettre aux criminels nazis de fuir.

Von Brumm et Hitler

Günter von Brumm est un soldat d'élite. Né dans le massif du Harz, dans le village de Heimerburg, fils d'officier, envoyé en école militaire dès ses 10 ans, très bon élève. Sert dans la Werhmacht, participe à la campagne de Russie, monte en grade excessivement vite, puis entre dans les SS afin de faire partie des commandos de Skorzeny. Colonel à 28 ans.

C'est un véritable colosse, le prototype de l'aryen, à cela près qu'il a les cheveux bruns. C'est un soldat de métier, un génie militaire. Et un chasseur émérite, qui va mener la vie dure aux PJs. Il connaît toutes les astuces pour éviter de se faire repérer. Il sert son pays par sens du devoir, et n'est pas pro-nazi. Il est écœuré par les excès du nazisme, mais pense que ce régime a fait de l'Allemagne une grande puissance.

Adolf Hitler est méconnaissable de prime abord. On lui a rasé les cheveux, coupé la moustache, cassé le nez, et mis des lunettes. Malgré tout, si on le regarde de près, on peut le reconnaître. Et lorsque la fatigue ne se fait plus sentir, son magnétisme réapparaît naturellement. Le problème, c'est qu'il est complètement fou.

L'enquête

Les PJs devront faire deux choses :

- Comprendre qu'Hitler n'est pas mort, et le prouver
- Trouver la piste d'Hitler

Pour le premier point, c'est facile. Le premier niveau d'Auspex permet de se rendre compte immédiatement que le corps à moitié calciné n'est pas celui d'Hitler (l'homme avait une cicatrice d'opération d'appendicite, les Russes ont accès à un dossier médical assez complet sur Hitler, ils ont capturé les médecins personnels d'Hitler, et jamais Hitler n'a été opéré). La Psychométrie simplifie encore la tâche.

Il est à noter que les mortels Russes ont vite accepté la version de la mort d'Hitler, et que le maréchal Joukov, en charge à Berlin, refusera de croire une autre version. C'est politique, il est ainsi celui qui a tué la bête... Pour les PJs, pas question de faire des vagues.

Pour trouver la piste d'Hitler, ils disposent de différentes pistes, à vous de voir comment gérer ça. N'oubliez pas que le Badge Rouge leur laisse énormément de champ auprès



des Russes. Et le Conseil peut intervenir en cas de blocage.

Actions possibles

- Après avoir trouvé le passage souterrain, ils peuvent tenter de suivre la piste des deux hommes. Malheureusement, les bombardements ont fait des dégâts, et des éboulements titanesques vont vite les bloquer.
- Ils peuvent interroger les témoins, c'est-à-dire les dernières personnes qui ont vu Hitler avant sa "mort". Cela permet de recomposer l'emploi du temps des derniers jours du Führer (cf. la chronologie), mais il faut auparavant retrouver les témoins (cf. ci-dessous). Cette piste devrait leur permettre d'identifier le Colonel von Brumm, qui a rendu visite à Hitler quelques jours plus tôt et qui a passé quelques heures avec lui.
- Recouper les renseignements militaires dont ils disposent. S'ils se posent les bonnes questions, ils pourront constater que les mouvements de troupes allemands cachent quelque chose. Même si la fin des combats fut désordonnée au possible (l'état-major allemand ne disposait plus de renseignements corrects et déplaçait ses troupes au hasard), une chose peut attirer leur attention : un mouvement semble ne pas coller avec le reste. Hitler a fait déplacer les vestiges d'une armée afin de couvrir sa fuite : les Russes avançaient vers le massif du Harz, et il fallait donc faire une diversion efficace. Les Allemands ont donc reçu l'ordre de s'enfoncer comme un coin dans l'armée russe. Un vrai suicide.
- Obtenir le dossier de von Brumm. Pour ça, ils devront se rendre en zone occupée par les Américains, près de Nuremberg, afin de rejoindre le camp d'entraînement de Skorzeny. Camp typique de commandos (en avance pour l'époque), et surtout un dossier qui indique que von Brumm est un élément d'élite, qui a passé sa jeunesse dans le Harz (voir ci-dessous).

A eux de recoller les morceaux. Gérez bien les informations qui arrivent pour qu'ils ne rattrapent pas Hitler tout de suite.

Les témoins

Frau Gertrud Christian et Frau Gilda Junge, veuves de guerre, secrétaires personnelles d'Hitler, qui ont déjeuné avec lui à midi; Elles ont essayé de s'échapper en se faufilant dans le flot des civils. Il va falloir les

recupérer auprès de soldats russes qui en font des jouets sexuels.

Constanze Manzialy, la cuisinière végétarienne de Hitler, laissée pour morte dans un hôpital, après un viol.

Leinz Linge, le valet de chambre d'Hitler, le dernier à l'avoir vu ; capturé alors qu'il tentait de fuir Berlin.

Arthur Axmann, chef des Jeunesses Hitlériennes, arrivé après le suicide d'Hitler, convaincu qu'il est impossible qu'Hitler se soit suicidé, même s'il a vu le corps.

Rudolf Ernst, un garde du bunker capturé par les soldats russes en fuyant, a vu von Brumm lorsqu'il a rencontré le Führer quelques jours avant.

Etc.

A retenir simplement : Goebbels est mort, Himmler sera capturé par les Américains (apparemment), et Goering n'était pas à Berlin à la fin, et il se rendra aux Américains.

La poursuite jusqu'au massif du Harz

A noter : pour les besoins du scénario, le massif du Harz a été placé au sud-ouest de Berlin, à 200 km, entre Leipzig et Prague. Il se trouve à la limite de la zone d'occupation de l'Armée Rouge.

L'enquête

Une fois que les PJs auront compris qu'il leur faudra poursuivre les recherches dans le massif du Harz, ils pourront s'y rendre. La grosse difficulté qu'ils vont rencontrer est due au fait que le massif du Harz est énorme, plein de coins et de recoins, et qu'ils n'ont aucune idée de l'endroit où chercher.

Que pourront-ils faire?

Se renseigner dans le village natal de von Brumm, Heimerburg. Il est possible d'extirper des informations aux villageois, mais certains d'entre eux sont des membres de la Parentèle des Fils de Fenris, il vaut mieux éviter de trop les bousculer. Mais cela, les PJs ne peuvent pas le prévoir...

Les seuls renseignements intéressants, c'est que les villageois ont peur d'un endroit en particulier, dans le Harz, un complexe caverneux qui a vu disparaître pas mal de curieux.

Ne pas oublier que les PJs sont Russes. Suivant les villageois, le comportement envers eux va varier de méfiant à outrageusement coopératif (certains Allemands ne veulent pas être pris pour des nazis...)



Ils peuvent aussi faire appel à l'Armée Rouge pour faire des recherches. A vous de voir.

Qu'en est-il vraiment?

En fait, von Brumm a amené Hitler dans un ancien Caern (un lieu de pouvoir) des Fils de Fenris, abandonné à cause de la guerre. Ce Caern a une réputation malsaine auprès des humains, et c'est parfaitement normal : le Delirium que provoquent les Garous a marqué les villageois. Et certains humains trop curieux ont vraiment disparu...

En tout cas, von Brumm et Hitler se cachent pendant quelques jours au cœur du complexe caverneux, dans un monde minéral particulièrement étrange et d'une beauté à couper le souffle.

Au bout de 5 jours, ils vont quitter ce refuge, et partir à pied en direction du sud, afin de rejoindre la prochaine étape de leur périple, le premier maillon de la chaîne d'évasion des catholiques.

A noter

C'est peut-être quand les PJs trouveront la cache d'Hitler que vous pourrez faire intervenir un des grains de sel : les cousins lupins de von Brumm (voir le chapitre suivant), qui n'apprécieront pas que des Vampires souillent un de leurs Caerns. Et qui chercheront à protéger la fuite de leur cousin.

La poursuite jusqu'à la frontière italienne

Les PJs devraient donc trouver à un moment ou à un autre les restes du campement d'Hitler. Encore une fois, celui-ci leur aura sans doute glissé entre les mains.

Que peuvent-ils donc faire pour retrouver sa trace?

Ils peuvent compter sur les talents de chasseur d'Erzdovo, et aussi sur leurs pouvoirs surnaturels. Dans Berlin en ruine, difficile de suivre la trace de deux hommes, surtout quand on ne sait pas d'où part la piste. Dans la nature, avec un point de départ, c'est beaucoup plus facile.

Le temps va jouer contre les PJs, puisque Hitler et von Brumm peuvent se déplacer de jour comme de nuit, et que le militaire fait mener un train d'enfer à son Führer, qui a retrouvé une certaine santé.

En tout cas, en suivant la piste, qui se dirige quasiment plein sud, les PJs devraient arriver à un monastère en ruine, dans les

alentours de Munich, c'est-à-dire en territoire occupé par les Américains. Ce monastère, situé dans une zone complètement désertique, est un point de rendez-vous pour des nazis en fuite. C'est là que des prêtres catholiques, qui y ont élu domicile momentanément, les aident à fuir vers l'Italie... Ça peut paraître choquant, mais le pape Pie XII est germanophile, malgré son origine italienne. Et l'Eglise, pour des raisons à la fois économiques et politiques, a donc tout intérêt à protéger les nazis en fuite.

Lorsque les PJs arriveront, quelques familles camperont à l'intérieur de l'enclos.

Le problème, pour les PJs, c'est que Hitler et von Brumm auront sans doute déjà filé pour une destination inconnue. Et ils disposent désormais de moyens de transport rapides (après avoir été accueillis au monastère, ils ont pu se déplacer en camion).

Comment savoir où ils se rendent ? Une seule personne sait quels sont les relais de l'église : le prêtre qui sert de relais dans le monastère. Le problème, c'est qu'il dispose de la Foi Véritable.

Ce prêtre, le père Antione, est un jeune arriviste fermement convaincu que les catholiques doivent être sauvés, et que les nazis ont obéi à un devoir sacré en éliminant les juifs... Un dangereux et sinistre con, mais qui croit fermement en son Dieu.

Les PJs auront donc du mal à l'interroger, puisqu'ils ne pourront même pas l'approcher. Peut-être tenteront-ils de le faire parler en menaçant de tuer des réfugiés, mais Antione s'accrochera à ses convictions envers et contre tout...

Ce qui sauvera les PJs, ce sera l'intervention du père Kristofer. Ce prêtre est fermement convaincu que l'Eglise catholique est en train de faire une véritable erreur en protégeant les nazis en fuite. S'il apprend le but véritable des PJs, il leur proposera une alliance contre-nature, et acceptera d'extirper des informations au père Antione. Mieux vaut s'allier avec des Vampires que de laisser Hitler s'échapper. Mais bien sûr, il refusera son aide si les PJs ont maltraité des enfants ou des femmes innocentes.

En tout cas, d'une façon ou d'une autre, les PJs devraient apprendre que l'étape finale de la chaîne est le port italien de Gênes.

La poursuite jusqu'à Gênes

En arrivant à Gênes, le changement d'ambiance sera total. Il s'agit en effet d'une ville qui n'a quasiment pas été touchée par les



ravages de la guerre. Il faut se rappeler que les Italiens ont signé l'armistice bien avant les Allemands. Ils font presque partie des vainqueurs.

Il s'agit d'un port, d'une cité cosmopolite, latine. Donc les nuits sont agitées. Il est évident pour tous ceux qui sont présents que l'afflux de réfugiés qui encombre la ville dissimule un exode de nazis, mais tout le monde laisse faire, du moment qu'il y a de l'argent à récolter. Gênes a toujours été une métropole marchande.

Si les PJ's enquêtent quelque peu auprès des marins ou des réfugiés, ils apprendront facilement que deux hommes s'occupent de trouver des places sur les navires pour les Allemands en fuite. Il s'agit en fait d'une alliance contre nature entre un prêtre du Vatican, le père Heinrich Gantz, et un "homme d'affaires" italien à sympathies nazies, Emmanuel Volchiano. Gantz est un homme sec et cynique, Volchiano est un gros porc gluant et cynique. S'ils sont approchés sous le bon angle (ce qui devrait être facile sachant que le père Gantz ne dispose pas de la Foi), ils apprendront que Hitler et von Brumm ont embarqué le 6 juin sur un cargo battant pavillon italien, le Michelangelo en direction d'Haïti.

A noter : les deux personnes ne savent pas qui est cet homme qu'ils ont aidé. Brumm disposait des bons mots de passe et des liquidités, et c'est tout ce qui comptait pour eux. En se renseignant sur le cargo, les personnages apprendront qu'il doit faire escale à Gibraltar avant de traverser l'Atlantique.

La poursuite jusqu'en Espagne

A Gibraltar, dans les bas-fonds des docks et des marins, une rumeur circule prétendant qu'un grand dignitaire nazi est passé par le port récemment, à bord d'un bateau italien. Si on remonte jusqu'à la source de cette rumeur, on peut apprendre qu'un marin d'un bateau nommé le Michelangelo a trop parlé lors d'une soirée avinée.

Le problème, pour les PJ's, c'est que les membres du Sabbat, qui domine Gibraltar, ont aussi eu vent de cette rumeur. Ils mèneront donc eux aussi une enquête parallèle, mais sans grande conviction. Il s'agit de Julian, un Lasombra relativement jeune, et de Bandera, un Brujah antitribu, lui aussi très jeune. Ils ne devraient pas poser beaucoup de problèmes aux PJ's, vu leur jeune âge.

La poursuite jusqu'en Argentine

La dernière astuce d'Hitler, c'est qu'il a prévu une dernière diversion : le Michelangelo est bien à destination d'Haïti, mais un sous-marin allemand, le U-Boot 567, interceptera le cargo pour récupérer Hitler. Et ensuite, il le coulera. Au bout de quelques jours, Hitler et von Brumm débarqueront d'un zodiac, sur une plage argentine. Le réseau nazi déjà sur place viendra l'accueillir, et une opération de chirurgie esthétique est prévue rapidement...

Il est à espérer que les PJ's auront retrouvé Hitler avant que l'on n'en arrive là.

La capture et la suite

A un moment ou à un autre, il va bien falloir que les PJ's rattrapent Hitler et von Brumm. Comment va se passer la capture d'Hitler ? Difficile à dire, sachant que ça peut se passer n'importe où et n'importe quand, suivant vos joueurs et suivant vos choix...

En tout cas, von Brumm vendra chèrement sa peau. Même s'il réalise qu'il est complètement surclassé, même s'il sait qu'il a affaire à des vampires, il tentera de défendre sa mission jusqu'au bout. Il sera difficile de le capturer vivant.

Quant à Hitler, ce sera une loque. S'il se rend compte que les PJ's le veulent vivant, il les agressera verbalement. Il essaiera aussi de les acheter, avec de l'or, des promesses de pouvoir dans son futur Reich, des allusions à des secrets occultes d'une puissance incroyable. c'est somme toute un être assez pitoyable.

Il y a une chose essentielle à noter : si un des PJ's tente d'utiliser la Domination sur Hitler, il risque d'aller au devant de grosses difficultés. Voir le chapitre suivant, à propos des rêves.

L'épilogue

Il y a bien une fin logique à la traque : c'est que les PJ's ramènent Hitler vivant au Conseil. Dans ce cas, ils devraient logiquement prévenir le Conseil à l'avance, et celui-ci se réunira donc au grand complet pour les accueillir. Lorsqu'ils débarqueront à Moscou, une forte escorte les attendra.

Comme au début, la scène se passera au Kremlin. Cette fois-ci, ce sera dans une pièce en forme d'amphithéâtre. Une dizaine de Vampires sont présents. Ils ne diront pas un mot. Tous auront les yeux fixés sur Hitler. Silence glacial. On fera sortir les PJ's. A ce moment-là, Hitler,



très calme, leur adressera une dernière fois la parole :

« Félicitations. Vous auriez mérité une place dans le Reich. J'ai toujours aimé les gens obstinés. »

Chronologie

- *16 avril* : Les Russes commencent l'offensive contre Berlin. La ville commence à être pilonnée. Hitler fait venir von Brumm dans son bunker. Ils affinent le plan d'évasion. Von Brumm sort de Berlin pour les derniers préparatifs.
- *24 avril* : Berlin est encerclée. Le maréchal Joukov avertit Staline, qui en informe Dimitri et Hagen.
- *26 avril* : Une division allemande éloigne les armées américaines du massif du Harz, en faisant diversion, sur ordre d'Hitler, qui veut protéger sa fuite.
- *29 avril* : Von Brumm entre de nouveau à Berlin pour récupérer Hitler.
- *30 avril* : Von Brumm rejoint le bunker, et s'enfuit avec Hitler, après avoir "suicidé" le double de celui-ci. Fin des combats dans Berlin. Munich et Nuremberg tombent aux mains des Américains.
- *1^{er} mai* : Dimitri et Hagen font venir les PJs au Kremlin, pour expliquer leur mission. Début du scénario.

- *5 mai* : Les PJs parviennent au bunker d'Hitler, l'enquête commence.
- *7 mai* : Le gouvernement allemand capitule sans condition. Le général Jodl signe la capitulation sans condition, à Reims.
- *8 mai* : A la demande de Staline, la cérémonie de capitulation est répétée au QG russe, à Berlin, devant le maréchal Joukov.
- *15 mai, tard dans la soirée* : Hitler et von Brumm atteignent leur refuge dans le cœur du Harz.
- *20 mai, au petit matin* : Ils fuient leur refuge.
- *25 mai, à midi* : Ils parviennent au premier relais du réseau d'évasion, dans le monastère en ruine. Déplacement en camion à partir de là.
- *5 juin, en fin d'après-midi* : Ils parviennent à Gênes.
- *6 juin, tard le soir* : Ils embarquent sur le cargo Michelangelo.
- *11 juin à l'aube* : Le cargo fait escale à Gibraltar. Hitler et von Brumm ne sortent pas du navire, mais un marin saoul parle trop devant témoins.
- *13 juin, dans la matinée* : Le cargo repart, direction l'Amérique du Sud.
- *24 juin, en milieu d'après-midi* : Le cargo rencontre le U-Boot 567. Hitler change de bord. Le sous-marin coule le cargo.
- *30 juin* : Hitler débarque en Argentine.

Les grains de sel

Les rêves

Durant la seconde guerre mondiale, les Mages ont été très partagés. Initialement, certaines conventions de la Technocratie pensaient que l'Allemagne nazie d'Hitler permettrait de créer plus rapidement un monde unifié. Ils appuyaient donc l'Allemagne. Cependant, lorsque les camps de concentration ont commencé à être connus, ils ont retiré leur soutien. L'Ascension ne devait pas être payée à ce prix-là.

Une alliance extraordinaire s'est même mise en place entre la Technocratie et les Mages des Traditions. Le but était de pouvoir chasser de la Terre les Nephandis, des Mages complètement corrompus, qui utilisaient l'énergie malsaine dégagée par les horreurs nazies pour alimenter leurs pouvoirs. Ils ont

réussi, et en 44, les Nephandis sont incapables de revenir sur le plan d'existence des humains.

Une d'entre eux, cependant, du nom de Virginia Osterson, a refusé de rendre les armes. Certes, elle ne pouvait plus agir directement, mais elle pouvait utiliser des voies détournées pour continuer à aider les nazis. Elle a donc réussi à s'introduire dans les rêves d'Hitler, et à les utiliser. En effet, les rêves d'Hitler sont particulièrement vivaces, et même puissants. Virginia a donc décidé d'utiliser cela comme une arme. Elle veut donc protéger la fuite d'Hitler. Pour cela, elle va petit à petit attirer les PJs dans ces rêves. Elle ne peut les atteindre directement, mais elle espère bien les piéger dans les rêves du Führer.

Jour après jour, les PJs vont donc vivre des cauchemars perturbants. Au fur et à mesure de la traque, ils vont se rappeler ces cauchemars, qui vont devenir de plus en plus vivaces. Il viendra même un moment où ils



partageront les mêmes rêves. A vous de construire ces rêves, mais voici quelques idées : un monde complètement nazi, une sorte d'uchronie dans laquelle les plans d'Hitler ont fonctionné et où le nazisme a submergé le globe ; les camps de concentration, peuplés de morts en sursis ; un monde peuplé de Vampires, sans aucun humain...

Dans tous ces rêves, sous une forme ou sous une autre, ils croiseront Virginia. Elle prendra différentes formes afin de jouer avec eux. Une chose cependant : elle est piégée par les règles du monde en question. Une fois qu'elle a pris une forme, elle ne peut utiliser que les pouvoirs de celle-ci. Pour finir, dès qu'un d'entre eux plongera dans l'esprit d'Hitler (lorsqu'ils l'auront capturé), ils seront tous entraînés dans l'esprit de celui-ci, pour une confrontation finale avec Virginia. Lors de cette confrontation finale, qui se fera dans le monde mythique de la trilogie de Wagner, elle prendra la forme d'un dragon, bien sûr...

Les loups-garous

Les cousins lupins de Günter von Brumm. Il s'agit de Fils de Fenris (il s'agit de la tribu de garous d'origine germano-nordique). A l'intérieur de la Tribu, il y a eu une scission : certains Fils de Fenris allemands ont décidé de soutenir le régime nazi (la pureté de la race, et une Allemagne puissante et éternelle, le bla-bla classique... mais auquel les Fils de Fenris sont assez réceptifs).

Cependant, au fur et à mesure de l'avancement de la guerre, les autres Fils de Fenris ont pris conscience du fait que la simple existence du nazisme était une insulte envers Gaïa. Quant aux horreurs perpétrées par les nazis, elles sont impardonnables. En 45, les Fils de Fenris se livrent à une purge de leurs éléments pro-nazis.

Bien entendu, les cousins de Günter, Heinrich et Hans, deux frères, font partie de la faction pro-nazie. Et ils peuvent être appelés à la rescousse par Günter, en cas de difficultés majeures. Plutôt que de mettre en scène un combat entre les PJs et les deux Garous, vous pouvez faire intervenir une meute de Fils de Fenris engagée dans la purge, qui va massacrer les deux cousins et bien faire comprendre aux PJs que pour une fois, ils vont laisser des Vampires en paix. A condition qu'ils détalent très vite.

Considérez que sous forme *Crinos*, les loups-garous disposent des caractéristiques physiques suivantes : Force 7, Dextérité 5,

Endurance 7. Leurs compétences (utiles) sont les suivantes : Vigilance 3, Athlétisme 2, Bagarre 4, Esquive 2, Armes à feu 1, Intimidation 3, Mêlée 3, Furtivité 3 et Survie 4. Leurs griffes font des dégâts aggravés, et ils se remettent de façon quasi-instantanés des dégâts normaux. Les griffes et les crocs des vampires leur font de vraies blessures, et l'argent leur laisse une plaie profonde.

Le double

Pour corser un peu les choses : Hitler a prévu une diversion pour éloigner des poursuivants. Un de ses doubles suit à peu près le même chemin que lui. Sa route peut croiser celle des PJs quand ça vous arrange. Par exemple s'ils sont trop proches de la capture d'Hitler...

Ce double est en fait Jacob, un juif qui a le malheur d'être le parfait sosie de Hitler. Il pense qu'il va sauver sa femme en faisant ça. On lui a dit qu'elle était en Argentine, aux mains des nazis. Inutile de dire qu'elle est morte depuis longtemps dans un camp de concentration...

Les vengeurs juifs

Les PJs peuvent aussi, à un moment ou à un autre, rencontrer des survivants des camps de concentration, qui ont formé une troupe de tueurs qui se vengent sur tous les Allemands qui leur tombent sous la main.

Les Américains

Les Services Secrets américains peuvent avoir suivi la piste d'Hitler. Ils pensent qu'Hitler est mort, mais ils croient que des nazis sont en train d'emporter son cadavre. Peut-être une aide ou une entrave pour les PJs. A votre choix...

Il ne s'agit que d'humains, a priori.

La Camarilla en Allemagne

Les Vampires d'Allemagne vont poser peu de problèmes aux PJs. Ils sont occupés à survivre dans la tourmente, normalement. En cas de problème avec un d'entre eux, les PJs peuvent utiliser leur statut d'Archonte, normalement encore.

Pour clarifier les choses, cependant, voici la situation politique en Allemagne lors de la défaite : Gustav, le Prince de Berlin, un Ventrue 5^{ème} génération, a manipulé Hitler pendant des années, par l'intermédiaire de Heinrich Himmler. En effet, Gustav voulait que

l'Allemagne soit une grande nation (et il voulait se venger des Brujahs russes, et des Toréadors français). Il avait vu en Hitler un homme capable de faire de l'Allemagne une nation puissante. Il n'avait pas tort. Ce qu'il n'avait pas prévu, c'est que les Ventrues anglais refuseraient de s'allier à lui. Et la participation des Américains.

Gustav est actuellement en pleine panique. Son Primogène aussi. Survivre dans Berlin sous les bombardements est particulièrement difficile pour les Vampires. Beaucoup d'entre eux sont morts, ou ont été enfouis sous des décombres

Annexes

Annexe 2 : Chronologie de la guerre

- 1er septembre 1939 : invasion de la Pologne par la Wehrmacht
- 3 septembre 1939 : la France et Angleterre entrent en guerre contre l'Allemagne
- 28 septembre 1939 : la Pologne est partagée entre Allemagne et URSS
- 30 novembre 1939 : l'URSS envahit la Finlande, après l'Estonie, la Lettonie et la Lituanie
- 10 mai 1940 : invasion de la Hollande et de la Belgique
- 13 mai 1940 : les Panzerdivisionen entrent en France
- 17 juin 1940 : Pétain demande l'armistice
- 22 juin 41 : plan Barbarossa, les Allemands attaquent la Russie par surprise. Ils vont parvenir jusqu'à Léningrad et Moscou, mais l'hiver les surprendra, ainsi que les sacrifices auxquels les Russes se livrent
- Début de l'été 42 : l'Allemagne relance l'offensive en Russie
- Août 42 : siège de Stalingrad, les Russes résistent
- Novembre 42 : les Russes dégagent Stalingrad, les Allemands sont sur la défensive
- 31 janvier 43 : von Paulus se rend aux Russes
- Juillet 43 : débarquement de Sicile, Mussolini doit démissionner
- 3 septembre 43 : les Italiens signent l'armistice, mais les Allemands bloquent les Alliés. Les Russes veulent l'ouverture d'un second front
- 6 juin 44 : débarquement de Normandie
- Juillet 44 : un complot contre Hitler échoue
- 16 décembre 44 : contre-offensive désespérée dans les Ardennes. Les Allemands échouent
- Février 45 : Churchill, Roosevelt et Staline, à Yalta, décident de lancer une offensive parallèle. Hitler renonce à toute offensive à l'Ouest, mais refuse de donner l'ordre d'évacuer la rive gauche du Rhin
- Fin mars 45 : les Alliés tiennent toute la rive gauche du Rhin
- 16 avril 45 : les Russes commencent leur offensive sur Berlin et pilonnent la ville
- 24 avril 45 : Berlin est encerclée
- 30 avril 45 : Munich et Nuremberg tombent
- 30 avril 45 : Hitler se suicide, fin des combats
- 7 mai 45 : le gouvernement allemand capitule sans condition. Le général Jodl signe la capitulation sans condition, à Reims
- 8 mai 45 : à la demande de Staline, la cérémonie de capitulation est répétée au QG russe, à Berlin, devant le maréchal Joukov. Badge que reçoivent les PJs lors du départ en mission

Badge que reçoivent les PJs de Staline



Pour tout membre du Parti et
fonctionnaire de l'URSS

Vous devez pleine et entière
obéissance à tout porteur de ce badge.



Par ordre direct de Josef Staline, secrétaire général du Parti.

Profil psychologique d'Adolf Hitler

Dossier Hitler, réf. 657/43,
Profil psychologique

Comme prévu, mon équipe a brossé pour vous un profil psychologique d'Adolf Hitler. Nous nous sommes servis pour cela des discours qu'il a fait, de ses actions menées depuis le début de son adolescence, et bien sûr des interviews de ceux qui l'ont rencontré et qui ont fui l'Allemagne. Nous avons d'ailleurs eu l'avantage de disposer de Johann Braüm, qui lui a servi de médecin personnel pendant une période de 6 mois (avant qu'Hitler n'apprenne qu'il était juif).

Bien sûr, nous avons suivi à la lettre vos recommandations. Aucun des témoins interrogés ne sait à quoi ont servi les informations que nous avons récoltées, et nos agents on travaillé sous des couvertures de journalistes, la plupart du temps.

Adolf Hitler souffre visiblement d'une schizophrénie légère, et d'un complexe de persécution.

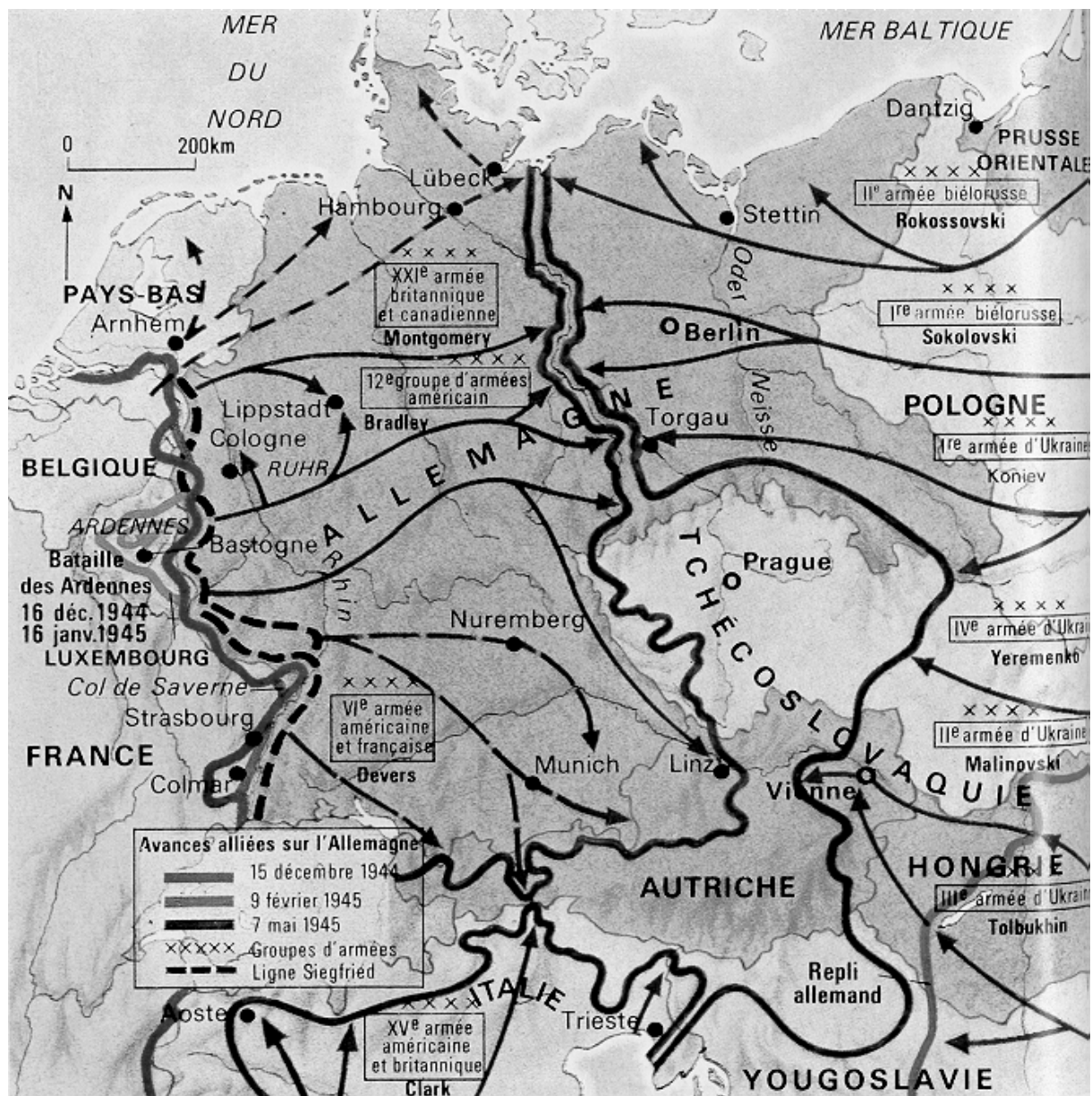
Nous arrivons aux hypothèses suivantes, en cas de chute du Reich et d'encerclement de Berlin par les armées communistes :

- 72% de chances qu'Hitler choisisse Dönitz comme "successeur"
- 88% de chances pour qu'il se débarrasse de plusieurs de ses proches en les accusant d'avoir trahi
- 95% de chances pour qu'il tente de prendre la fuite

Les probabilités pour qu'il se suicide, même dans la configuration la plus négative pour l'Allemagne, sont quasiment nulles.

Washington, ce 12 février 1945
Pr. Maltman

Annexe 1 : Carte des positions des armées



Annexe 3 : La fin des grands pontes du régime nazi

Hermann Goering, maréchal, responsable de la Luftwaffe, grand pilote durant la première guerre mondiale. Se rendra aux Américains le 9 mai 1945, près de Zell-am-See.

Heinrich Himmler, chef de la Gestapo : se suicidera le 23 mai, après être tombé aux mains des Américains. Il essayait de fuir en se faisant passer pour un simple soldat, après s'être rasé les moustaches et s'être mis un bandeau sur l'œil. Ses papiers d'identité parfaitement en état ont attiré l'attention des MPs américains... Dans le monde des Ténèbres, il a été transformé en Vampire par un Tremere, quelques mois avant la fin de la guerre, et il a feint son suicide.

Joseph Goebbels, ministre de la Propagande, se suicide au cyanure, dans le même bunker qu'Hitler, le 30 avril 1945, avec sa femme Magda et leurs 6 enfants.

Pour Hero Wars

(par Ghislain Thiery)

Bison rouge

« Sous ses sabots résonne le chant des ancêtres. La guerre des héros se fera entre le grand bison et l'impie chauve-souris. »

Introduction et mission

Des lunars ont pour mission de capturer un grand bison rouge et de le rapporter à l'empereur pour son anniversaire. Pour cela, les lunars doivent persuader des monteurs d'animaux de les guider sur leur territoire de chasse.

CE BISON EST LA REINCARNATION DES ESPRITS DES ANCETRES DE LA TRIBU DES MONTEURS DE BISONS. Ils se sont regroupés pour former un être de chair afin d'aider les monteurs d'animaux dans la guerre des héros. La grande prêtresse de la déesse rouge l'a vu et l'a bien compris. Elle décide donc de supprimer cette menace.

Un groupe d'élite est formé pour capturer ou tuer l'animal. Il sera sacrifié aux dieux lunars lors de l'anniversaire du souverain. Si les chasseurs échouent, ils seront jetés dans l'arène pendant les festivités. Si les héros ne peuvent le rapporter vivant, la peau de celui-ci suffira, mais un moins grand renom en sortira.

La difficulté va consister à prendre contact avec une tribu de monteur d'animaux. Il sera exclu de rencontrer les monteurs de bisons à moins de les tromper. Une tribu ennemie comme les monteurs d'antilope pourra les aider en échange de petits services

commerciaux ou politiques comme libérer des prisons lunars un des leurs.

Il est bien évident que la mission lunar est inconnue. Leur véritable identité sera secrète et le but de leur mission également...à moins que les joueurs accumulent les maladresses.

Rencontrer les monteurs d'antilope

Les joueurs pourront être introduits par un héortien qui trafique avec une des tribus et qui est en contact avec les autorités militaires de la passe. Certains cadres ferment les yeux en échange de bakchichs.

Cela peut être également un héortien en prison dans les geôles d'une garnison lunaire : cet héortien (un joueur également ?) connaît la région et est lié d'amitié avec certaines tribus comme celle des monteurs d'antilope... L'appât du gain et la perspective d'une vie sauve, l'incitera à accepter d'accompagner les envoyés de l'empire lunar.

Les chefs de guerre en poste dans les garnisons lunars, ont pour obligation de mettre tout en œuvre afin que réussisse la mission des messagers de l'empire.

© Ghislain Thiery





Rencontre des monteurs d'animaux

La rencontre avec des monteurs d'animaux se fera d'une manière propre à impressionner les personnages : charge des animaux, cris sauvages des cavaliers, jets de lances aux pieds des héros.

Le guide leur conseille de rester calme et de montrer qu'ils n'ont peur de rien. Une opposition entre la charge des cavaliers et la résistance nerveuse des héros est alors possible.

Les joueurs devront persuader les chefs du bien-fondé de leur mission, qu'elle sera bénéfique pour la tribu, ils pourront également leur offrir des cadeaux (des armes, nourritures.. ?). Selon les réponses apportées par les héros et leur attitude au sein de la tribu, les chefs seront frileux ou coopératifs. S'ils ne donnent qu'un bref soutien logistique aux joueurs, ceux-ci pourront à tout moment être considérés comme ennemis. Si la tribu accorde son aide mais sans plus, au moindre problème les PJs seront lâchés. Si les héros deviennent des frères, c'est désormais à la vie à la mort (un héros a peut-être sauvé d'une mort certaine l'apprentis du chaman ou la fille d'un chef). Ici on peut imaginer toutes sortes de rituels chamaniques d'initiation, de tests pour intégrer les joueurs à la tribu.

Il sera évident que les lunars devront se plier aux coutumes de la tribu et apprendre à chevaucher une antilope. Il sera également de bon ton de ne pas se mettre le chaman sur le dos. S'en faire un allié rendra l'intégration plus facile.

Chasse au bison

La chasse se fait sur le territoire des monteurs de bisons. Les monteurs d'antilope

s'en réjouissent, cela fera la nique à ces fils de troll. De plus, ce sera une manière de rapporter de la viande à la tribu. Il sera nécessaire de faire un raid rapide et en toute discrétion.

Au milieu du troupeau, il faudra trouver le bison rouge....le problème est que les bisons sont recouverts d'une fine couche de poussière rougeâtre, l'identification risque d'être difficile. Bon, on sait que le bison est plus grand que les autres. Peut-être que quelques bisons de bonne stature feront les frais d'une méprise avec le vrai bison rouge. Si les joueurs entreprennent un massacre, ils auront les monteurs de bison sur le dos. Si les joueurs décident de ne pas chasser, alors les monteurs d'antilope iront tout de même se faire un petit plaisir pour avoir un peu de viande fraîche. Si les joueurs prennent leur temps, les monteurs d'animaux seront alertés.

La Mort du bison rouge

Les recherches au milieu du troupeau seront infructueuses, il faudra chercher ailleurs. Une piste mènera les joueurs vers un promontoire rocheux sur lequel trône le bison. Le bison prendra la fuite et là s'engagera une folle poursuite. Mais au loin gronde le tonnerre d'une charge effrénée de milliers de bisons qui arrivent à la rescousse. S'il est acculé, le bison chargera furieusement.

Si les joueurs tuent le bison, alors s'échapperont les esprits des ancêtres qui prendront possession des Lunars.

Les joueurs deviendront alors sacrés pour les monteurs d'animaux et seront considérés comme des renégats par l'empire. Leur famille sera massacrée et leurs biens confisqués. Alors viendra le temps de la vengeance...

Pour Zombies

(par Mario Heimburger)

La Forêt du Baron Moreau

Connaissez-vous Jean-Michel Moreau ? Non ? Alors il est évident que vous ne lisez jamais les petites lignes sur la dernière page de Paris Match... Vous auriez vu de temps en temps son nom apparaître dans les différentes fêtes mondaines organisées. Car Jean-Michel Moreau est baron suite à une alliance plus ou moins heureuse, et depuis de nombreuses années, tente de se faire reconnaître dans la jet-set.

Sans succès, car l'homme est loin d'être une lumière : un industriel un peu autiste, grossier mais ayant remporté de nombreux succès dans l'industrie cosmétique. Or on le sait bien : la jet-set adore l'argent, mais méprise ceux qui en gagnent.

Adelaïde Moreau a beaucoup souffert de ce rejet, et a toujours rendu son mari responsable



de ce déclin. Ce dernier, échauffé après une violente dispute, a projeté sa femme dans un bac mélangeur d'une de ses usines de fond de teint. Lorsqu'il repêcha le cadavre (en l'absence de tout témoin), la peau de la défunte avait perdu toute pigmentation. Il se débarrassa rapidement du corps en l'enterrant dans la forêt qui recouvre sa propriété dans le Vercors et inventa un voyage imaginaire pour sa femme.

La vie poursuivait son cours jusqu'à ce que les premiers tests informels sur les nouveaux fonds de teints soient effectués, en présence de Moreau, de son associé Anselme Dornier et de la secrétaire de direction Gisèle Garnier qui sert de cobbaye. C'est là que se produit l'inconcevable : la peau de Gisèle commence d'abord à perdre sa couleur sous le regard effaré des deux directeurs, puis des douleurs saisissent la pauvre secrétaire qui meurt rapidement dans d'atroces souffrances... pour se réveiller quelques minutes plus tard (alors que les deux associés restent pantois et muets) avec un mauvais goût dans la bouche, sous la forme d'un zombie.

D'un commun accord, les deux hommes décident d'étouffer l'affaire, et Jean-Michel se propose de détruire le stock du nouveau produit. Mais alors qu'il se prépare à mettre le feu à son usine, il commence à imaginer les applications intéressantes de son produit, en particulier pour se venger de la jet-set.

Moreau transfère une partie du stock dans sa propriété du Vercors, et fait un certain nombre d'expériences sur des animaux capturés dans sa forêt. C'est au cours d'une de ces captures que Moreau constate que la tombe de sa femme est vide... Cela l'inquiète un peu, mais il s'agit peut-être simplement de charognards qui ont déterré le corps.

Rapidement, la nouvelle se répand dans la jet-set : Moreau offre à tous un week-end à la campagne pour le lancement d'un nouveau produit. Les personnages sont invités pour une raison à trouver (s'ils sont connus, ça facilite le travail...). Sinon, ils peuvent être engagés comme assistants, détourner une invitation, être journalistes, etc.

Au programme du samedi : accueil des invités, découverte de la région, dîner. Le lendemain : une chasse pour les hommes et les volontaires, et une distribution/démonstration de produits cosmétiques pour les femmes.

Le but de Moreau est simple : se sachant grillé avec ces deux meurtres sur le dos (qui ne resteront pas secrets bien longtemps) et rendu légèrement fou par ses expériences, il se proposera de transformer toutes les invitées en zombies, avant de disparaître en Amérique du sud en emportant une part de sa fortune et en laissant son associé seul face aux autorités.

Les PJs pourront se rendre compte des problèmes de différentes façons :

- lors de la promenade, les villageois parleront volontiers d'un fantôme blanc qui hante la forêt (la femme de Moreau qui s'est relevée d'entre les morts).
- Lors de la chasse, les personnages devraient tomber sur une série d'animaux zombies du plus bel effet.
- Ils pourront tomber sur la tombe d'Adelaïde Moreau, toujours par hasard.
- Des rumeurs circulent parmi les invités sur l'absence prolongée de Mme Moreau
- Le stock de produit cosmétique n'est pas emballé comme un produit habituel, mais dans des flacons anonymes. Des tests sur la peau laissent des effets étranges...
- La nervosité de Anselme Dornier, également invité
- Gisèle Garnier, enfermée au plus profond de la cave de l'immense maison, livide, la peau en train de se décomposer malgré un centimètre de fond de teint spécial...
- Le personnel de Moreau qui semble préparer un départ dans la plus grande discrétion
- Et tout élément susceptible de mener les PJs sur la bonne voie.

Durant tous ces événements, la présence de Michel Tourcoing, le majordome de Moreau, pourrait ajouter un mystère supplémentaire : l'homme en sait beaucoup sur la situation, et fait tout pour que le plan réussisse. En fait, il s'agit d'un zombie appartenant à une lointaine secte qui cherche par tous les moyens à zombifier le monde entier (des fous, quoi...). L'homme fera disparaître les cadavres suspects, essaiera de détourner l'attention des PJs, etc.

Dans leur mission, ils pourraient être aidés d'une façon à déterminer par Adelaïde Moreau, qui cherche à se venger. Gisèle, par-contre, ne sera d'aucun secours : le traumatisme de sa mort l'a rendu complètement folle et suicidaire (si, c'est possible, même pour un mort-vivant !).



Le scénario devrait donc se dérouler dans la futilité et l'insouciance des soirées mondaines, mais avec de plus en plus de faits étranges. Il peut se terminer de diverses façons : les PJ découvrent le pot aux roses, et doivent en convaincre les autres invités qui n'y croient

évidemment pas. S'ils y parviennent, il faudra certainement rattraper Moreau dans sa fuite. Ou alors ils ne parviennent pas à trouver ou à convaincre les autres, et tout le monde pourrait très bien devenir la proie d'une horde de femmes-zombies qui les chassent à travers la même forêt.

Pour Rêve de Dragon

(par Christophe Osswald)

La Forêt Siproch

Un chassé sachant chasser vaut bien ses six chasseurs

La forêt Siproch est un bois très giboyeux, dans une région peu peuplée. S'appuyant sur une ancienne coutume, les quelques habitants du village de Trirochs, à dix kilomètres de là, préfèrent se contenter des troupeaux de moutons qu'ils font paître dans les plaines herbeuses proches des fermes. Ils n'ont de gibier que lorsqu'un animal s'est assez éloigné de la forêt pour arriver à la portée d'un arc ou d'une fronde.

Les voyageurs, n'écoulant que l'appel des daims appétissants et des cornicochons naïfs, se sont aventurés dans la forêt, dressant quelques affûts et plaçant des pièges robustes. A la fin de la journée, de nombreuses bêtes ont été prises, et les voyageurs ont construit un grand tertre de bois vert et de glaise pour fumer ces nombreux kilos de venaison. Alors que le bois se consume lentement pour que la viande puisse se conserver de nombreux mois, ils font la fête, mais modérément, car ils connaissent la réputation du lieu. Ils jouent aux dés pour choisir les deux d'entre eux qui iront se procurer une carriole et des barriques au village pour y atteler les deux mules. En effet, la forêt semble promettre de belles prises pour le jour suivant aussi, et cela sans fatigue. La prochaine ville devrait les voir marchands de viande... riches marchands de viande.

Les premiers tours de garde commencent. On n'est jamais trop prudent ; les vieilles coutumes, même si elles ne sont pas bonnes pour le commerce, ne sont pas forcément ridicules.

Derrière la large tranchée dont le fond est garni de pieux, longs, pointus et solides, les guerriers de la tribu des Rabassiers dansent et chantent pour appeler à eux le gibier venu du ciel. Cela fait trois générations que leur tribu a

découvert ce lieu, et aucun n'a plus aucune envie de le quitter. Leur chaman, Luneliet, a longuement étudié la configuration du ciel avant de choisir cette nuit-là pour la cérémonie. La précédente remonte à presque deux lunes, et les réserves de nourriture se font basses.

La tranchée, longue de quelques 400m, se trouve à la sortie d'une courte vallée encaissée, la vallée de Rabas, au sol rocailleux et désolé, et aux parois abruptes. Nul animal plus gros qu'un lapin ne pourrait y trouver un habitat acceptable. Et pourtant, au milieu de la nuit, alors que la Lune passe derrière un pic montagneux, et que l'obscurité se fait oppressante, le miracle se produit, une fois encore. Des animaux apeurés viennent courir dans les tranchées mal dissimulées. Les guerriers cessent leurs chants, et se couchent au bord des tranchées. Les jeunes guerriers, joyeux, y descendent pour achever les animaux.

La joie est de courte durée. La prise est bien plus faible que d'habitude. Si quelques regards soupçonneux se tournent vers Luneliet, rapidement, tous comprennent qu'il n'est pas le seul à blâmer. Du fond de la vallée provient une odeur de viande fumée ou brûlée.

Au milieu de la nuit, un brouillard mauve et galopant a recouvert le campement. L'alerte donnée sur-le-champ n'a rien pu changer, et les voyageurs, leurs affaires et leurs mules se retrouvent sur un sol rocailleux et désagréable. Si la viande et le bois enflammé les ont accompagnés, il n'en est pas de même pour la glaise, et leur ingénieuse construction n'est plus qu'un feu toussotant mais vigoureux, qui attaque la viande qui se trouve au milieu...

Du bas de la vallée proviennent des chants, qui cessent brusquement, puis qui sont suivis de hurlements d'animaux, comme des



cornicochons qu'on égorge. Peu après, le brouillard jaune repart, aussi brusquement qu'il était arrivé.

Voulant découvrir pourquoi le gibier n'est pas arrivé aussi nombreux cette fois-ci que d'habitude, Longache, le chef de la tribu, part vers le fond de la vallée avec trois guerriers d'expérience – plus expérimentés que la moyenne, du moins. Ils ne devraient pas tarder à rencontrer les PJs, à moins que ceux-ci ne soient d'eux-mêmes descendus vers la tribu.

Découvrant que la cérémonie leur a ramené des hommes, Luneliet déclare rapidement - dans sa langue, bien sûr - que ceux-ci doivent être des envoyés magiques qui leur ramèneront plus encore de gibier que la vallée n'en a jamais ramené.

Bien sûr, les PJs se retrouvent accueillis comme des princes - ou des Dieux, par les Rabassiers. Ils sont conduits jusqu'à leur campement, sur un sol plus agréable, à une dizaine de minutes de marche de là. Ce sont des huttes de bois et de peaux, qui disposent pour la plupart de fondations de pierre. On reconnaît là l'apport du gibier de Siproch.

Ils n'ont alors plus qu'à profiter de la douce joie de vivre des idoles d'un peuple manifestement oisif - les Rabassiers ne font qu'attendre les bonnes conjonctions pour recevoir du gibier en abondance.

Toutefois, le temps passe, et les Rabassiers ne voient pas leurs réserves se remplir par magie. Ils n'osent s'en plaindre ouvertement, jusqu'à ce qu'il prètent l'oreille aux persiflages de Rapalo, jeune guerrier qui voulait devenir l'apprenti de Luneliet, mais celui-ci lui a préféré la jolie Jnolia, alors qu'elle était bien moins douée que lui.

Pour Rapalo, les voyageurs sont une malédiction qu'a envoyée la Vallée pour les punir des mauvaises cérémonies de Luneliet, et les guerriers devront prouver leur valeur en combattant la malédiction. Longache n'apprécie pas Rapalo, et cela fait que son influence ne grandit pas très vite.

Jnolia est la fille de Luneliet, mais la tribu ne le sait pas - ce n'était pas au chaman que sa mère appartenait ! Elle a réussi à avoir vent des

ambitions de Rapalo, et a décidé de se « sacrifier » pour forcer les voyageurs à la défendre, elle et le chaman, plutôt que de s'enfuir, ou de retourner seuls d'où ils viennent. Abusant des belles formes de son corps, elle a séduit l'un des voyageurs...

Lorsque enfin Rapalo parvient à mettre Longache de son côté, Jnolia ramène le chaman vers les PJs, et tous commencent à s'éloigner du campement, tâchant d'être discrets. Seul Rapalo les verra s'éloigner, les défiant d'une voix forte, mais distant de plusieurs centaines de mètres.

La chasse commencera alors, et les PJs pourront mesurer l'extrême oisiveté de cet ancien peuple de chasseurs. Ils ne sont pas doués du tout, et l'on voit bien qu'ils ont pris l'habitude que le gibier se jette dans des pièges simplistes. Malgré tout, plus d'une trentaine de chasseurs se sont jetés à leurs trousses, et tout ramollis qu'ils soient, ils ont l'avantage du nombre, et connaissent assez bien le terrain, mieux d'ailleurs que Luneliet et Jnolia.

Après quelques escarmouches, les PJs devraient comprendre qu'ils ne peuvent pas espérer tenir très longtemps dans le territoire des Rabassiers, par ailleurs plutôt petit, et coincé entre les montagnes et des marais.

Au cours d'une nuit, quelques jours après le début de leur cavale, Luneliet semble frappé par une révélation alors que, comme à son habitude, il lève le nez au ciel. Il affirme que c'est alors que les étoiles étaient dans une position similaire qu'il a vu des animaux disparaître dans une brume mauve, sur un îlot du marais.

Après quelques déboires boueux - voire Vaseux - les PJs devraient pouvoir mesurer la maîtrise astrologique du vieil homme, et regagner un Rêve plus vaste, sous les cris de dépit de gros chasseurs restés quelques centaines de mètres plus loin, sur la berge...

Ni Jnolia, ni Luneliet, ni aucun Rabassier n'est haut-rêvant. Le chaman est juste un excellent astrologue. Les membres de la tribu sont au final de piètres chasseurs, considérez qu'ils n'atteignent que +1 dans les compétences où ils devraient exceller... toutefois, ils savent se montrer impressionnants.



Pour Elric / Stormbringer

(par Ghislain Thiery)

L'enfant de la meute

Ceci est une adaptation d'un scénario d'un jeu que tout le monde connaît et auquel personne n'a jamais joué : Aquelarre, Un jeu médiéval fantastique en Espagne du XIII^{ème} siècle.

Au pays OIN les chamans dansent pour invoquer l'esprit de la grande meute : le seigneur des chiens au fameux nom imprononçable. C'est pour la grande chasse de printemps qui doit leur ramener force de viande et de peaux.

Cependant, le seigneur des bêtes n'est pas venu qu'en esprit. Il court les bois à des centaines de kilomètres de là.

Que faisait NINDON dans la forêt si tard ? Nul ne le sait, mais elle rencontra le seigneur des bêtes. Sa meute leva le gibier et c'est un courre la pucelle qui se joue dans l'ombre des grands arbres. L'animal apeuré se réfugie dans une grotte, le piège se referme et la donzelle connaît les assauts répétés du maître des chiens.

Neuf mois après, la pauvrete met au monde un petit être moitié homme et moitié chien.

Les PJs arrivent dans une auberge où se joue un drame familial : Une mère tente de s'interposer entre le bras puissant du père et le corps roulé sur lui-même d'une jeune femme au sol.

« Traînée ! Tu vas apporter le malheur sur notre maison, déjà les clients ont déserté le lieu. Je devrais te tuer ! Toi et l'enfant ! ».

A l'arrivée des PJs l'aubergiste change de ton et se précipite à la rencontre de ses clients, la fille file à l'étage et la mère vient les bras chargés de pots de vin. « Bonne venue voyageurs ! ».

L'aubergiste racontera toute l'affaire aux joueurs tant cela lui pèse. Il viendra boire avec les PJs et finira par leur demander de prendre l'enfant et de le tuer dans les bois à sa place. Si

les joueurs acceptent, il enverra sa femme chercher l'enfant. Là on apprendra que la fille et l'enfant ont disparu.

Pendant ce temps un groupe rentre dans l'auberge : un prêtre de la loi, un champion et son écuyer. Ils cherchent une catin et son bâtard de fils moitié loup. Ce sont des fanatiques qui parcourent les jeunes royaumes pour éradiquer tout ce qui par sa nature n'est pas d'essence Loyal.

Sur les lieux arriveront également un sorcier du chaos et ses sbires, il cherchait depuis si longtemps un être exceptionnel à sacrifier. Cet enfant paraît être le client idéal.

Les chamans OIN ont également « vu » la naissance de cette petite chose poilue et ont envoyé leurs meilleurs chasseurs pour récupérer ce qui pour eux représente une sorte de messie de la chasse. « C'est un don du seigneur des chiens ! » S'exclament-ils.

Bon, il y a également des villageois qui veulent la brûler et tout casser par la même occasion.

Devant un tel déchaînement de haine et de fureur, les parents pris de remords demandent aux joueurs de retrouver et de protéger leur fille et l'enfant, ils sont prêts à donner beaucoup de bronze.

Tous les protagonistes se retrouveront à courir après le même gibier. La forêt est dense et les cachettes multiples. Peut-être que MOUSMI, l'amie de NINDON, connaît des cachettes.

Au final bagarre, sang, douleur et l'apparition du seigneur qui vient chercher son engeance.



Pour Star Wars

(par Ghislain Thiery)

La chasse aux ambassadeurs

Ce scénario s'inspire du Dirdir du cycle de Tchai de Jack Vance.

Ere de la nouvelle république. La vie politique reprend ses droits après des années de guerre. Il est nécessaire pour les nouveaux démocrates de la galaxie de connaître leurs amis comme leurs ennemis.

C'est pourquoi une mission d'ambassade est mise sur pied pour rencontrer les anciens alliés de l'empire et les convaincre de rentrer dans le giron de la nouvelle république.

C'est ainsi que les PJs arrivent sur la planète Koltzoï où vit un peuple raffiné et décadent qui a élevé la chasse au niveau d'un art majeur. Tout chez eux rappelle le chasseur et le prédateur. Leur langage également est un langage de chasseur. La guerre qu'ils ont menée au côté de l'empire était aussi imprégnée de chasse : leurs vaisseaux cherchaient à isoler les plus petits et les plus faibles, et c'est par un jeu de cache-cache et de harcèlement continu qu'ils arrivaient à bout des plus gros. Une rumeur parle également que les soldats Koltzoï avaient pour habitude de collectionner des trophées de guerre. On parle de décorations douteuses faites des crânes des vaincus qui ornent les demeures Koltzoï. Le musée de la guerre et de la chasse est un haut lieu de culture de cette planète, peut-être qu'on y trouvera quelques rebelles empaillés, anciens

frères d'arme des PJs. Et c'est pour satisfaire leur passion que la planète est peu urbanisée. Les villes sont des montagnes d'architecture comparables à des termitières. Chaque quartier de ces cités possède une école de chasse. Et autour de ces villes s'épanchent des milliers de kilomètres de forêts denses où la vie sauvage est la mieux préservée de toute la galaxie. Durant la fête de Shavé, dieu chasseur, Les quartiers désignent leur héros. Et c'est dans les immenses jungles de la planète que se livrent des joutes étranges retransmises par relais vidéo. Le but du héros : ramener le plus de trophées. Pendant ces chasses, on dit que le chasseur peut devenir gibier. On dit que ce peuple enlève et élève du " gibier " pour ces grandes chasses. Peut-être que les PJs devront mettre fin à ces agissements et persuader les dirigeants d'être plus en accord avec la philosophie de la république.

Il va de soi que la mission va vite tourner au cauchemar. D'une manière ou d'une autre, les ambassadeurs devront prouver que la république n'est pas un ramassis de " lopettes " sans valeur au combat. Les PJs seront donc amenés à participer à une grande chasse. En effet, les PJs ne sont-ils pas les héros de la république ? Mais la chasse est truquée par les détracteurs de la république au mépris des lois.

Chimères

Auteurs : Valérie et Jean-Luc Bizien, Editeur : Multisim

Un jeu méconnu présenté par Mario Heimbürger



éveillé permettra de reconstruire tout ce qui a été perdu, à l'insu de l'Ennemi. Mais garde ! ce dernier est aussi éternel que nous....

Regardez autour de vous, et contemplez ce monde malade que votre esprit mélancolique imagine : un siècle de guerres et d'injustices, hanté par les reflets des âmes que vous avez connues jadis. Vous rêvez, mais n'ouvrez pas les yeux : la réalité est plus cruelle encore, car cette Terre que vous avez arpentée avec tant de plaisirs n'existent plus, détruite voilà bien longtemps par votre vieil ennemi. Tandis que les étoiles s'éteignent les unes à la suite des autres, vous dérivez, endormis. Il reste un espoir extrêmement ténu, mais dont l'aboutissement justifie à lui seul toutes les difficultés : souvenons-nous ensemble de ce monde perdu et peut-être que notre pouvoir

L'univers

Tel est le postulat de Chimères, un jeu français d'une incroyable qualité, qui vous propose de jouer des êtres éternels à travers les siècles de la France, de l'an mille jusqu'en l'an 1900. Valérie et Jean-Luc Bizien reprennent des idées et thèmes qu'ils avaient déjà exposés dans Hurléments pour les compléter et leur donner une nouvelle dimension. Jouant sur toute la gamme des sentiments humains, de la peur du Haut Moyen-âge jusqu'à la sagesse qui semble gouverner le XIXème siècle, Chimères vous propose de vivre une fresque initiatique sur fond d'Histoire.

Les joueurs interprètent des saltimbanques qui sillonnent les routes de France au sein d'une caravane, réunis autour d'un même secret : la nature même de ces artistes. Car très tôt, tous constatent qu'ils ont l'étrange pouvoir de se transformer en certains animaux... Ce qui apparaît d'abord comme une malédiction se transformera vite en questionnement, et de questionnement en avantage, puis en responsabilité. D'autant plus que d'autres pouvoirs, plus subtils et puissants se découvrent d'eux-mêmes lors de la progression du personnage.

Les règles

Les règles du jeu, d'une simplicité enfantine (trop aux yeux de certains) ne servent qu'à départager les situations nécessitant un arbitrage complexe, mais sont surtout là pour se faire oublier. Bien que la création des personnages soit longue et pénible (l'association « la Guilde des Veneurs » a développé un système rapide plus efficace), elle permet dès le départ de déterminer l'état du personnage à chacune de ses incarnations à travers les siècles. Cette évolution se traduit également par des changements psychologiques qui dérivent de la conscience progressive de son être réel.

Le livre des règles, dans un format paysage original mais pas très facile à ranger dans sa bibliothèque est émaillé de nouvelles indicatives de l'ambiance, et richement (et magnifiquement !) illustré par Didier Graffet. Notons enfin que les scénarios sont au nombre de 5 et tous de très bonne qualité.

La gamme

Pour étendre la présentation à la gamme, on peut dire que l'ensemble est magnifique et d'une qualité égale : les scénarios, très travaillés, ne se contentent pas de donner une suite d'événements qu'il faudra suivre, mais constituent en fait une succession de drames où les profils psychologiques, les arts et les rapports sociaux sont plus importants que les faits.

Une mention spéciale peut être décernée à « La croisée des chemins », une mini-campagne en trois actes, riche en rebondissements et en scènes qui resteront gravés dans l'esprit des joueurs. « Anteros », un recueil de scénarios (un par époque de jeu) réserve également quelques morceaux de maîtres. L'écran du jeu, fidèle à l'ambiance, a également le mérite d'être formé de trois vantaux en largeur, ce qui permet un bien meilleur contact avec les joueurs... Enfin, le jeu de l'Initié, (un jeu d'atouts de tarot qui permet à chaque joueur de devenir narrateur d'épisodes nouveaux et d'influencer le déroulement

des parties) est un supplément très beau, mais qu'il n'est pas nécessaire de posséder.

Dans ces conditions, on peut se demander pourquoi le jeu a été abandonné par Multisim. La peur de l'Histoire ? Les scénarios sont des souvenirs, forcément altérés par le temps... Le niveau culturel trop élevé ? Un jeu de rôle n'est qu'une boîte à outils où chacun puise comme il lui semble...

Le fait que le jeu soit défini à tort comme une simple réédition de Hurllements (qui était plutôt bâclé et incomplet...) a certainement conduit à de mauvaises ventes, et l'auteur met également en cause le manque de soutien de la part de la profession lors de la promotion du jeu (voir notre interview dans le même numéro).

En tout cas, Chimères fait vraiment partie des jeux injustement méconnus, et bien que de rares associations (Club Pythagore, Guilde des Veneurs) soutiennent encore le jeu, vous aurez de plus en plus de mal à le trouver en magasin. Pourtant, n'hésitez pas à chercher : de tels bijoux n'apparaissent pas souvent dans la production rôlistique mondiale !



***Couverture du jeu et Carte du "Jeu de l'Initié" issus de la gamme Chimères. Tous droits réservés à leur auteur Didier Graffet.**

Jean-Luc Bizien

Une interview par Jean-Luc et Mario Heimburger

Un programme parmi d'autres dans le tas des manifestations Colmariennes : le Salon du Livre, rendez-vous annuel de tous les amoureux du papier. Et là, au milieu des invités, un nom qui se détache comme par enchantement des autres : Jean-Luc Bizien, invité au stand du Liseron. L'occasion est trop belle : pour une fois qu'un auteur de jeux de rôles se déplace en province.

Immédiatement, un plan d'attaque est préparé pour interviewer l'auteur de Hurlements et de Chimères : appareil photo sur l'épaule, magnétophone et micro au point, nous investissons le parc des expositions. L'homme est sollicité de partout : de nombreux lecteurs viennent se faire dédicacer ses ouvrages, parus chez Bayard. Mais Jean-Luc Bizien, d'abord surpris par notre demande, se laisse finalement prendre au jeu de l'interview. Paroles d'un auteur sans langue de bois :

Hurlements et Chimères sont vos créations: comment voyez vous ces jeux avec le recul ?

- J'ai écrit Hurlements du premier jet. J'avais passé un été à lister tout ce que je détestais dans le JdR et tout ce que je voulais y trouver. Je me suis aperçu que j'avais le plan pour mon jeu et je l'ai écrit comme ça. Je n'ai jamais écrit des règles, cela ne m'intéressait pas. Je voulais juste donner un univers que des gens pouvaient s'approprier et en faire ce qu'ils voulaient. Tous ceux qui se sont penchés sur le système de règles de Hurlements se sont arrachés les cheveux et ont fait leur sauce. Avec Chimères, ça a été l'excès inverse. En entrant chez Multisim, je suis tombé sur des gens passionnés, qui eux avaient réfléchi à des systèmes de règles et qui en ont plaqué un sur le jeu. Je ne vais pas vous raconter de bêtises, je ne l'ai jamais lu. J'ai toujours joué à Chimères sans règles et en m'amusant.

Que vous a apporté le jeu de rôle ?

- Même si j'ai perdu de l'argent dans le JdR, j'y ai appris mon métier. Et puis, il y a tellement de conflits d'ego dans ce milieu que cela m'a forgé le caractère. Je pensais avoir affaire à des adultes, que c'était un monde sérieux et je me rend compte maintenant que c'était juste un bon tremplin pour le monde de l'édition. Christian CAROLI, un auteur de JdR mort il y a une dizaine d'années, avait cette phrase merveilleuse : "le jeu de rôle est une grande famille, il laissait un petit temps ... les Borgia aussi étaient une grande famille.". C'est le drame de ce milieu. Je suis toujours ravi de rencontrer des gars dynamiques qui font des fanzines et je suis toujours atterré de voir la même ambiance de guérilla au Monde du Jeu ou je suis retourné cette année. Je ne comprend pas ça. Il y a tellement peu d'espaces où le JdR a droit de cité... Le salon de la maquette a été une pantalonnade pendant des années mais on



a bien été obligés d'y aller parce que c'était le seul endroit où on pouvait poser des tréteaux et rencontrer des joueurs. Le problème du jeu de rôle, contrairement à la littérature, est que ça reste une passion et que tout ce qui est passionnel est irrationnel. A l'époque d'Hurlements, j'en arrivais à ce stade d'incompréhension où des gars venaient me voir en disant que mon scénario n'était pas dans l'esprit du jeu ! Il n'y a que dans ce monde-là que tu peux le trouver. Tu te dis : qu'est-ce qu'on est ? On n'est pas des auteurs, on a eu une idée mais on n'a rien inventé du tout, c'est Garry Gigax qui a tout inventé.

Mais Chimères est pourtant très littéraire comme jeu, non ?

- C'est parce que j'ai toujours été un écrivain frustré. Maintenant je peux enfin faire ce que je veux. On a toujours pillé la littérature sans jamais renvoyer l'ascenseur. Gigax citait



pèle mêle une cinquantaine d'auteurs et de titres passionnants qu'il a pompés.

Peut-on considérer que vos jeux ont bien marché ?

- Qu'est-ce que c'est qu'une bonne vente de jeu de rôle ? A l'époque d'Hurlement, c'était 3000 boîtes. On l'a épuisé à 3500 boîtes. Tout le monde est persuadé que cela ne s'est pas vendu, alors qu'à l'époque c'était un carton phénoménal. Chimères aussi c'est bien vendu. Aujourd'hui un jeu est rentable à 600 exemplaires. Quand ils en vendent 1000, ils sont contents. Il faut le savoir, ce sont les chiffres. Le drame des français (je vais encore dire du mal des petits camarades mais tant pis), c'est qu'ils voudraient à la fois faire un truc super élitiste pour pouvoir se regarder dans la glace en se disant : moi monsieur je suis un créateur; et en même temps faire un carton commercial. Il faut faire un choix. Avec Chimères, on savait que l'on n'en vendrait jamais 100.000 exemplaires. On s'est fait plaisir et le contrat était là. Multisim a joué le jeu et l'a très bien joué. A un moment donné, ils n'ont plus eu envie de continuer à mettre de l'argent sur un truc qu'ils n'étaient même pas sûrs de rentabiliser à terme. Le jeu a été rentable et a rapporté de l'argent mais les suppléments... La règle à l'époque, c'était : tu vends un supplément pour deux boîtes de jeu vendues. Donc tu fais très vite la règle de trois pour savoir si c'est rentable ou pas.

Qu'est-ce qui fait que Dungeons et Dragons est toujours le jeu le plus vendu en France et dans le monde ? Un type qui rentre dans un magasin pour s'acheter une boîte de jeu a d'un côté une armoire de jeux et de l'autre un jeu qui vivote avec deux ou trois suppléments. Le choix est vite fait : on a beau critiquer, moi je reste persuadé que Dungeons a raison. C'est un jeu grand public, un jeu fourre-tout et donc n'importe quel joueur peut y mettre ce qu'il veut et s'amuser avec.

N'y a-t'il pas une opposition entre le JdR qui essaye de se vendre et le fait qu'il n'est pas nécessaire d'en acheter pour y jouer ?

- Je crois qu'il faut que les auteurs arrêtent de se pignoler sur leur oeuvre. A partir du moment où tu mets un produit à disposition, tu le vends, cela ne t'appartient plus, il faut lâcher le bébé. Tu vends un produit que tu as calibré pour un certain esprit, un certain univers et tu ne peux pas lutter contre les joueurs qui se l'approprient qui en font ce qu'ils veulent. A

partir de là, le joueur est libre ! On vend un mode d'emploi.

Que pensez-vous de la situation du jeu de rôle, du nombre de joueurs, des oppositions jeux vidéos/jeux de rôles ?

Je pense qu'il y a toujours autant de joueurs mais il ne faut pas oublier qu'il n'y a pas de renouvellement. On a cru à un moment donné que les cartes, parce que cela touchait les gamins, allaient donner une nouvelle génération de rôlistes. C'est faux, les mêmes qui ont fini de jouer aux cartes sont passés aux jeux vidéo. Ils ont besoin de l'immédiateté. Quand on leur donne un livret de règles de dix pages pour jouer aux cartes et qu'ils savent après qu'ils vont jouer des centaines d'heures, ça ne les dérange pas. Quand on inverse le truc et qu'il faut des centaines d'heures pour intégrer des centaines de pages de règles et qu'ils savent que la partie va durer quelques heures... C'est un investissement, non pas financier. Il faut arrêter de nous faire rire : ce sont les mêmes joueurs qui râlaient sur le prix des jeux de rôles qui étaient capables de dépenser 1000 francs par mois à l'Oeuf Cube pour des cartes. Il y a plein de choses comme cela mais c'est toujours pareil, on n'est pas dans le rationnel, on est dans le passionnel et voilà ! Vous devez le ressentir à votre niveau tous les jours.

Je compare souvent le JdR au rock'n roll : cela a passionné nos parents mais cela ne nous intéresse plus. A un moment donné, cela a permis de faire évoluer les choses et ça va se retrouver ailleurs. Mon fils écoute maintenant Marilyn Manson, il n'a que dix ans, ça promet ! On se rend compte que AC/DC qui faisait frémir nos parents, c'est juste un groupe de blues. On évolue ! Le JdR a permis à toute une génération d'ouvrir les yeux, de découvrir la littérature, les films et la musique et ça va donner autre chose. On a maintenant une génération de jeunes mecs qui montent et qui s'intéressent aux médias de leur époque. Vous êtes sur Internet les gars, il faut ouvrir les yeux. Pour la nouvelle génération des 17-25, le jeu de rôle, c'est du jeu vidéo. On a beau leur expliquer que ce n'est pas exactement la même chose. Je pense que le JdR version papier a vécu. On va alimenter une génération pendant quelques années et puis il faudra vraiment passer à autre chose.

Avez vous des projets en cours ?

- On voudrait adapter l'intégrale de Serge Brussollo en JdR. J'y travaille avec Serge mais c'est un projet énorme. Je ne me vois pas perdre un an de ma vie sur un truc dont je sais qu'il ne touchera qu'une poignée de gens. Si on fait ce jeu, on le déclinera sous forme de jeu de rôle papier, de jeu vidéo, etc.. Mais alors ce n'est même plus un scoop, c'est un embryon de début de piste de travail parce qu'on part sur un boulot de deux ans.

Ca doit être viable, comme Druillet qui décline son univers en jeux vidéo, en spectacle son et lumières...

- Druillet a créé la série Excalibur sur Canal et il l'a entièrement dessinée, tout en images de synthèse et c'est somptueux. C'est un projet énorme mais derrière il y a toute l'armada éditoriale qui est là pour le soutenir. Je crois que c'est dans ces termes-là qu'il faut réfléchir. Les gens qui continuent à se battre en étant les gardiens du temple pour fabriquer des livres se fourvoient à mon avis parce qu'il faut décliner d'autres choses.

Avez-vous écrit des romans pour la jeunesse en utilisant l'expérience acquise dans le jeu de rôle ?

- Je n'ai pas perdu mon temps, j'ai appris mon métier. J'ai commencé par faire des albums pour la jeunesse, maintenant je suis sur des romans que Bayard appelle "young adult", c'est en fait pour mettre d'accord les adultes et leurs enfants ou les ados et leurs petits frères. On essaye de décliner les thèmes qui sont notre passion. On essaye d'exploiter ce vécu, cette connaissance et cette technique de narration pour toucher d'autres médias. Je pense que ce n'est pas tant une création que la somme de tout ce que j'ai pu faire avant. En fait, j'apprends depuis dix ans, cela n'a rien d'exceptionnel.

Y a-t'il eu des romans tirés de l'univers de Chimères autres qu'au Masque, chez Mnemos par exemple ?

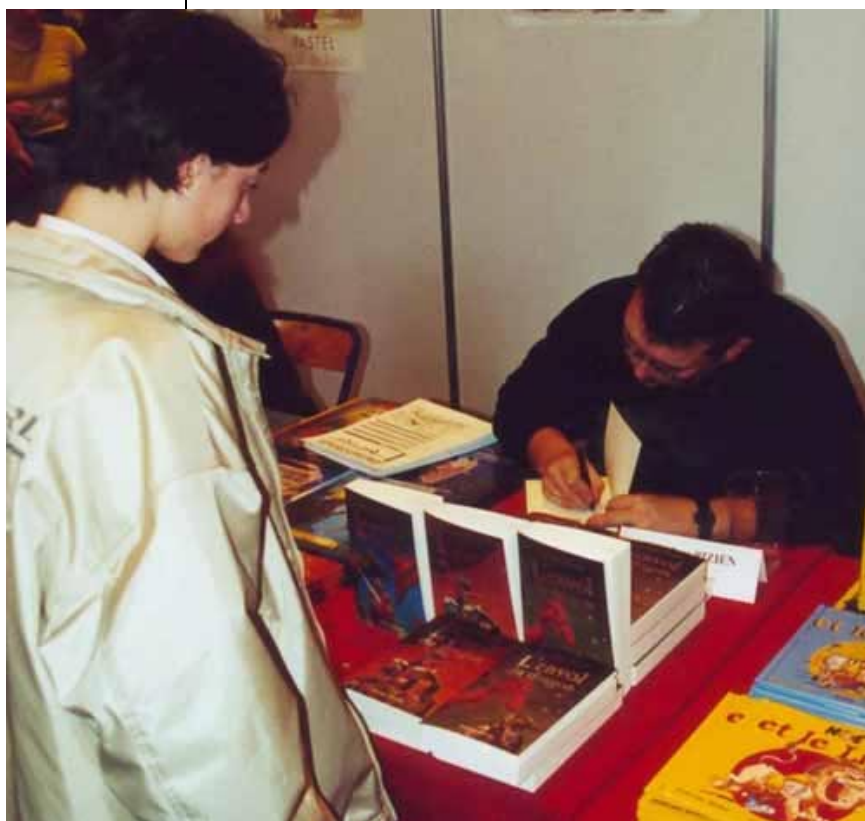
- Il y a eu un roman Chimères. A l'époque Mnemos reposait sur les magasins de jeu de rôle pour sa distribution et pour sa survie. Les magasins, voyant que

le jeu s'arrêtait, n'ont pas suivi un produit pour un jeu qui est mort. C'est toujours la même logique en France ! Chimères a été assassiné par les boutiques parce que le bruit a couru que c'était Hurlements II, le retour et qu'Hurlements ne s'était pas vendu. On a eu beau leur expliquer que tout le stock s'était vendu et qu'au contraire c'était un carton pour l'époque, ils ont refusé de le prendre. Maintenant, est-ce que j'ai le droit de pleurer en disant que Mnemos n'a pas voulu d'un bouquin que le Masque a édité en grand format ?

Certains scénarios de Chimères ont un découpage très cinématographique, avez-vous des projets dans ce sens ?

- Il y a des studios qui sont prêts à écouter ça. J'ai rencontré quelqu'un qui bosse sur une chaîne cryptée française, section Idées et qui m'a demandé de lui passer des trucs. C'est aussi essentiellement une question de temps.

J'adorerai aussi explorer la BD. Je suis de longue date un dessinateur frustré et j'ai l'opportunité via les salons du livre de rencontrer des tas d'illustrateurs et j'ai très envie de retravailler cela. Le seul truc, c'est que si on se lance sur un projet de production images, ce ne sont que des projets à long terme, il faut mettre deux, trois ans et pour l'instant je n'ai pas le temps. J'ai envie de





travailler sur une BD par ce qu'on est dans l'immédiateté, on va très vite, on sait qu'au bout d'un an si on se lance sur un projet, le bouquin sort, il existe et on peut passer à autre chose.

Finalement la conclusion de tout ça, c'est que le JdR mène à tout à condition d'en sortir ?

- C'est dur pour les copains qui y sont toujours mais je connais aussi des gens très biens dans cette profession. Je me suis aperçu déjà que lorsque je travaillais sur chimères, j'avais arrêté de jouer. Le simple fait de réfléchir à des scénarios ne me donnait plus envie. Je trouvais beaucoup plus excitant intellectuellement de projeter sur des parties virtuelles ce que les joueurs allaient en faire, plutôt que de les jouer moi-même et de les tester. Cela ne m'intéressait plus du tout. Il m'a fallu quelques années avant de retrouver une bonne bande de copains et de me remettre à jouer tranquillement de temps en temps.

Le jeu de rôle reste une école. Il y a ceux qui ne veulent pas passer le cap mais ils ont

souvent un autre métier, et ceux qui ont vraiment envie d'en faire le leur et dans ce cas il faut qu'ils passent à autre chose, qu'ils réalisent très vite que ce n'est pas ce qui va les nourrir. Ils sont une poignée de gens en France qui en vivent. Il y a plein de jeunes mecs qui arrivent avec des yeux brillants en pensant qu'ils rentrent dans la caverne du Père Noël et qui réalisent qu'ils seront payés avec une bonne poignée de main et un grand sourire. Je ne vais pas cracher dans la soupe : je suis entré aux éditions Gründ pour les livres jeux d'enfants parce que j'avais été scénariste et auteur de JdR; je suis passé chez Bayard parce que j'étais entré chez Gründ et j'ai atterri dans le bureau de Brussolo parce qu'il avait vu ce que je faisais avant. L'idée est soit de le faire en dilettante et se faire plaisir à un moment donné de sa vie, généralement plutôt quand on est jeune ou alors on décide qu'effectivement c'est vraiment une école et je vais comparer ça à un stage en entreprise. On est pas payé mais on apprend un boulot et après on peut le monnayer.

Bibliographie de Jean-Luc Bizien :

Jeux de rôles :

- Gamme Hurlements (suppléments Hurlélunes)
- Gamme Chimères (édité chez Multisim)

Aux éditions du Masque :

- Le masque de la bête

Livres-jeux (édités chez Gründ) :

- La librairie aux 100 trésors (avec Emmanuel Saint)
- La colline aux 100 fées
- La citadelle aux 100 tours (avec Emmanuel Saint)
- Le cirque aux 100 prouesses (avec Didier Graffet)
- La pyramide aux 100 malédictions (avec Emmanuel Bazin)
- L'océan aux 100 abîmes (avec Didier Graffet)
- La tour aux 100 menaces (avec Didier Graffet)
- La forêt aux 100 sortilèges (avec Didier Graffet)
- L'école aux 100 farces (avec Gilles Bonotaux)

Les Empereurs-mages (édités chez Bayard) :

- 1. Le souffle du dragon
- 2. L'éveil du dragon
- 3. L'envol du dragon

Collection Bestiaire de Noé (édités chez Gründ)

- Noé et le lion (avec Emmanuel Chaunu)
- Noé et le zèbre (avec Emmanuel Chaunu)
- Noé et le dauphin (avec Emmanuel Chaunu)
- Noé et le loup (avec Emmanuel Chaunu)

Herbier, tome III

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 à votre pharmacien.

➤ Droséra, Rossolis à feuilles rondes (*Drosera rotundifolia*)



Biotope : Rare en général, cette espèce abonde cependant dans les collines, couverte de poils rouges, pouvant se recourber vers le centre de la feuille et saisir des insectes que la plante digère ensuite. Fleurs blanches en grappe.

Récolte : Mai – Septembre

Propriétés : C'est un antibiotique efficace contre les bactéries et certains virus.

Préparation : Il faut 2 pieds de plantes, qui doivent être mis dans un mortier avec 25cc de solution alcoolique, avant d'être macérés. La pâte ainsi obtenue doit sécher pendant 24 heures, avant d'être réduite en poudre fine.

Utilisation : On compte une cuillerée à thé d'extrait par tasse d'eau bouillante, le traitement doit être pris pendant 8 jours au rythme de 1 tasse toutes les 8 heures.

Action en jeu de rôle :

- **Médiévale** : permet de stopper une infection, Efficacité d'une guérison de la maladie.
- **Contemporain** : permet de compenser le manque d'antibiotique. Efficacité d'un antibiotique classique
- **Science Fiction** : permet de soigner une personne sans utiliser de thérapeutique officiel.

➤ Epinaire officinale, bétoine (*Stachy officinalis*)



Biotope : Répandue dans les landes et bois clairs des terrains acides et siliceux, Plante vivace haute de 60cm, à tiges carrées, feuilles ovales et dentelées, à nervures marquées.

Récolte : Juin – Septembre

Propriétés : C'est un cicatrisant de plaie infectée. Avalée, elle a un effet purgatif et vomitif.

Préparation : Il faut faire bouillir 10 plantes entières finement coupées (peuvent être séchées, pour une préparation ultérieure) dans 1 litre d'eau jusqu'à la réduction du mélange en une solution aqueuse.

Utilisation : On compte trois cuillerées de solution par cataplasme, il peut être posé un cataplasme par plaie sans limitation de quantité. Attention le mélange ne doit pas être conservé plus de 24 h ou son effet sera inversé.

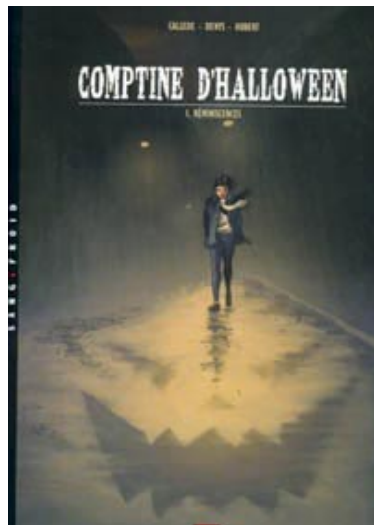
Action en jeu de rôle

- **Médiévale** : permet de faciliter la récupération et d'éviter l'infection. Efficacité d'un premier secours supplémentaire par jour et évite l'infection causée par des armes rouillées.
- **Contemporain** : Idem.
- **Science Fiction** : Idem.

BD

(par Mario Heimbürger)

Comptine d'Halloween - Réminiscences (Callede, Denys, Hubert)



« Une étrangère, une petite ville, halloween (...) Tous les ingrédients d'un bon petit film d'horreur... » dit un des personnages de cette bande dessinée. Et effectivement, bien que fleurant souvent avec la caricature du genre, Joël Callede, Denys et Hubert essaient de recréer l'ambiance résultant d'une fusion entre *Scream*, *Souviens-toi* l'été dernier et *Twin Peaks*... et y parviennent !

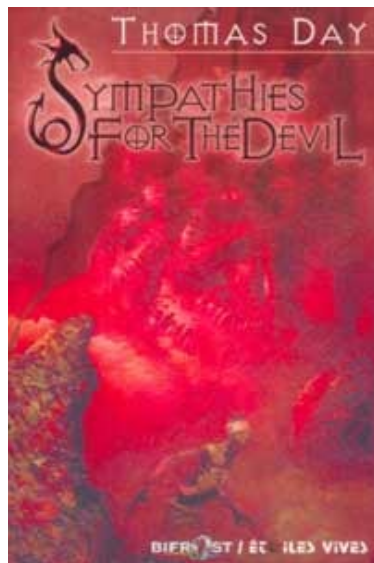
Une actrice célèbre hantée par son passé se retrouve coincée à Creeper Creek en attendant que sa voiture soit réparée. Mais sa présence en ville semble brasser de vieux souvenirs, et le premier cadavre arrive rapidement, accroché à un lampadaire, une citrouille vissée sur le crâne. Dès lors, les esprits s'agitent, des personnages plus étranges les uns que les autres entrent dans la ronde et le piège se referme lentement sur la jeune femme.

Dans une ambiance qui devient rapidement étouffante, avec une mise en scène digne du cinéma, cette bande dessinée captive le lecteur, qui se retrouve haletant à la fin de ce premier volume... En attendant le suivant avec impatience !

Livre

(par Mario Heimbürger)

Sympathies for the devil (Thomas Day)



Sous ce titre quelque peu galvaudé se cachent 5 nouvelles de fins du monde. Pas toujours la fin telle qu'on l'imagine, et c'est justement à ce niveau que se trouve toute l'originalité du recueil. Ces textes emplis de violence, de sexe et de mort (mais n'est-ce pas la même chose, au fond ?) se révèlent à la réflexion remplis de poésie et d'optimisme.

Bien que Thomas Day (quel pseudo atroce) garde parfois une certaine distance entre ses textes et lui-même, la marque est très présente : une vision apocalyptique mais terriblement sujette à réflexion, comme s'il était nécessaire pour comprendre certaines choses de se projeter dans l'absurde et l'extrême.

Au-delà toutefois des qualités littéraires et (presque) philosophiques, ces cinq textes sont autant d'univers à faire explorer aux joueurs, le dernier pouvant même servir de trame à une campagne entière. Dans tous les cas, il s'agit d'un imaginaire qui ne s'impose pas de limites, et qui - libre comme l'air - finit toujours par nous ébranler.

BD

(par Armand Buckel)

Partie de Chasse (Bilal - Christin)

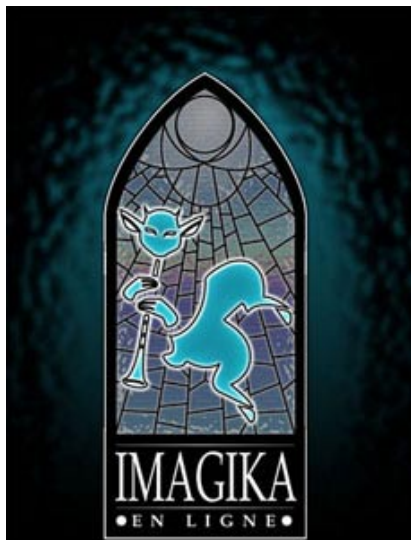
Ou l'assassinat politique justifié dans un accident de chasse...

Nous nous retrouvons dans une propriété d'un Etat satellite de l'URSS. Divers caciques se réunissent pour une partie de chasse sous la protection de VASSILI ALEXANDROVITCH, la personne à qui ils doivent tous leurs situations. La chasse est présentée ici comme une allégorie de la recherche et de la conservation du pouvoir à tout pris.

Nous suivons bien l'évolution politique du bloc de l'est à travers l'histoire personnelle de chaque protagoniste.

Quel que soit le résultat de la chasse, la finalité est la même pour tous : la mort.

Imagika (<http://www.geocities.com/Area51/Hollow/9899/>)



Une fois n'est pas coutume, voilà un site de Grandeur-Nature présenté dans ce numéro d'Eastenwest. Pourquoi ? Parce que nous essayons de vous faire découvrir des sites de qualité sur le net, et qu'Imagika en fait indéniablement partie...

L'organisme Imagika est une entreprise sans but lucratif (!!) basée au Québec et dont les activités durent depuis 6 ans. Son président, Alexandre Guimond, a pour charge (quel rêve...) de créer les scénarios et les mondes dans lesquels évoluent les personnages. Imagika nous permet donc d'imaginer ce qu'est le GN d'envergure.

Le site est à la hauteur des activités : outre une présentation intéressante de l'organisme sans but lucratif (OSBL), les mondes qui servent de toile de fond aux GN sont présentés de façon attractive et pourraient tout à fait être inspirants pour des parties traditionnelles sur table.

Mais le clou est certainement la galerie photo très étendue accessible sur le site, et qui permet rapidement d'imaginer les journées de GN, et les différents personnages représentés. Car le GN - loin d'être figé à une date quelconque d'une histoire sans trame temporelle, évolue d'année en année. Le scénario et l'aspect politique du monde évolue en fonction des actions des joueurs, et on s'en rend compte à travers les photos prises au cours de chaque session.

Enfin, un forum de discussion, un serveur de chat et une page de liens viennent compléter ce site, dont l'infographie et la navigation sont très agréables et à la hauteur d'un professionnalisme allié à un amour réel du jeu de rôle, que l'on souhaiterait voir importé en France...

7^{ème} Cercle

Interview par Mail interposé d'un nouvel éditeur qui n'en veut ! par Mario Heimburger

Dans la liste des messages quotidiens, un sujet qui intrigue : "Présentation du 7^{ème} Cercle". Après examen, il s'agit d'une nouvelle maison d'édition, choisissant un vecteur bien de son temps pour annoncer ces prochaines parutions. Un message très intéressant, puisque 4 jeux sont déjà annoncés, parmi lesquels un mythe : Kult.

Le message disait : Si vous souhaitez plus d'infos, n'hésitez pas à nous contacter. Nous voulons plus d'infos... Ils ne s'attendaient sûrement pas à cette rafale de questions...

> Chez les éditeurs de jdr, on trouve généralement deux archétypes : les passionnés qui se jettent dans l'édition et les grosses structures qui cherchent à avoir une vision d'ensemble. Vous vous sentez plus proche de quelle définition ?

Nahhh, on n'est pas des gros....On est définitivement des passionnés avec une expérience professionnelle suffisante pour monter une société viable, et des talents différents pour tout assumer...Les grosses structures ne cherchent pas à avoir une vision d'ensemble... Elles cherchent la rentabilité à grande échelle...ce qui n'est pas possible avec le jeu de rôle. Voir l'exemple navrant d'Hasbro... Je préfère ne pas parier sur l'avenir de la section jeu de rôle chez eux.. :(

Nous sommes tous des "vieux" rôlistes...et c'est notre passion que nous voulons faire vivre.

> Vous sortez votre premier jeu, SorCellerie (traduit de l'anglais WitchCraft). Qu'est-ce qui a motivé ce choix ?

Le jeu nous a séduit par son approche plus authentique de la magie. L'auteur C.J. Carella est très au fait des traditions magiques réelles, et bien qu'ayant bien sûr brodé dessus, le joueur peut jouer quelqu'un de plus crédible que dans d'autres jeux. De plus, grâce à l'Unisystème, on peut parfaitement choisir son approche du jeu (usage du dé, des cartes, ou juste des moyennes indiquées ce qui rend le jeu plus fluide), ou en changer en cours de partie... par exemple, quand c'est le récit qui est le plus important, laisser tomber les dés, et les reprendre quand le Chroniqueur en ressent le besoin.

Et puis, on peut parfaitement faire jouer très rapidement...

> SorCellerie plonge les joueurs dans un univers proche du nôtre, mais enrichi d'un background ésotérique et de mystères ancestraux. Pouvez-vous nous en parler un peu plus ?

Effectivement, le parti pris du jeu est de reprendre des "organisations mystiques" assez classiques : Les Wicca ressemblent fort à la Wicca (attention ! comme Carella l'indique il s'agit d'un jeu et pas de propagande religieuse), les Rosicruciens existent (bien que différents), la Cabale de la Psyché rassemble les Voyants et se base sur les pouvoirs Psy, et l'Ordre de la Pénombre, et bien ce sont des Nécromanciens. Il y a aussi les Sentinelles qui chassent les pouvoirs surnaturels (pas forcément les Elus) et les Solitaires (les magiciens "free lance").

On peut jouer des Elus (doués de pouvoirs) ou des Profanes (sans pouvoirs), ou encore des Basts (esprits incarnés en chats) D'autres Congrégations seront proposées dans d'autres extensions.



Premier jeu édité par le 7^{ème} Cercle fin janvier, SorCellerie nous invite dans un monde occulte, où des êtres dotés d'importants pouvoirs vont tenter de tirer leur épingle du jeu.



Dans Obsidian (parution prévue pour Mars 2001), vous aurez fort à faire pour survivre dans un univers qui s'approche de plus en plus de la fin. S'il vous reste du temps, vous pourrez toujours tenter d'améliorer la situation !

> Le système de règles décrit, l'Unisystème, permet à chaque groupe de choisir son mode de règles... A l'heure du mono-système d20, qui semble vouloir s'imposer sur tous les jeux, n'est-ce pas un pari risqué ?

Non, je pense que les rôlistes auront l'intelligence de ne pas se laisser "windowser" par ce système qui ne convient pas à tous les jeux, et parce que le rôliste aime la différence. En cela, je rejoins l'opinion de Serge Olivier de Casus Belli, dont j'ai apprécié l'excellent article dans le dernier numéro. J'ai commencé par AD&D, et je ne crache pas dessus, mais c'est un jeu de style héroïque... cela ne convient pas à tout. Les joueurs sont libres de jouer à SorCellerie avec les règles qu'ils veulent (tout le monde l'a toujours fait). Nous proposons des règles pratiques. Nous n'avons pas l'intention de changer les règles des jeux que nous aimons pour tout uniformiser...Attention ! C'est une perte d'identité !

Quant à se "Windowser", pas question !!! On travaille sur Mac ...:)

> Parmi vos prochaines sorties figurent Obsidian et la ré-édition de Kult. Est-ce un hasard si vos trois premiers jeux semblent être des jeux dits "d'ambiance" ?

Oui, nous aimons les jeux d'ambiance... Obsidian n'est pas toujours un jeu d'ambiance.. C'est un univers dur et désespéré, ou le combat

physique n'est pas un vain mot. Sorcellerie ?? oui, un jeu d'ambiance, définitivement...

Kult ?, hmmm mmmmm notre choix est une histoire d'amour entre nous et ce jeu noir, sanglant, plus ésotérique et profond qu'aucun autre où le seul espoir est de secouer l'illusion, perdre son confort pour avancer ! Secouer la routine pour prendre son destin en main... La base du jeu, c'est le gnosticisme, une hérésie ancienne qui alimenta les cathares, et autres vaudois, et qui persiste de nos jours... Cette croyance que le monde est une illusion et un mensonge, eh bien, n'est-ce pas la base de Matrix, ExistenZ, et autres films ??...Kult, on le porte au fond de soi, quand on est rôliste. Il fait peur car il secoue les tripes, pas en tant que jeu gore mais plutôt en tant qu'expérience de soi et de l'inconscient collectif.

> Obsidian présente un univers où se déroule une lutte entre les enfers et ce qu'il reste de l'humanité. Le jeu est-il plutôt "Espoir apocalyptique" ou "Dark-Cyberpunk" ?

L'espoir est bien mince dans Obsidian... et ce n'est pas vraiment du Cyberpunk. L'originalité de ce jeu est plus importante, et c'est ce qui nous a frappé en le lisant. Obsidian est lui-même... je dirais Mystical-Aphotic...: Aphotic étant pratiquement intraduisible...et signifie si noir qu'il ne peut laisser passer la lumière...Plus Noir que Noir...:)

> Pour le développement de vos gammes, quelle est la politique retenue ?

La seule politique du 7ème Cercle, c'est de rester fidèle à ce que nous sommes. Nous ne publierons pas quelque chose qui ne nous fasse pas vibrer. Nous n'avons pas tous les mêmes goûts et nous avons nos préférences. Moi, Neko, c'est SorCellerie et Kult, Florent, c'est Kult et Obsidian... On aime aussi jouer à d'autres jeux. On n'est pas mono-obsessionnels...: Nous avons d'autres titres en tête, au niveau traduction mais l'année 2001 est TRES chargée déjà ...alors, on verra. On vous préviendra de toutes façons...:)

> Quels sont les projets, notamment en matière de créations originales françaises ?

ahh, on a en préparation un jeu médiéval-onirique "Méthéhaliel", qui devrait sortir au printemps mais qui est pour l'heure en bêta-testing.. Et puis, nous avons les droits de création pour Kult...: Beaucoup de boulot tout ça...:)