

EastenWest

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



SCENARIO ZOMBIES

48 heures pour Explorer

Un carton de loterie comme il y en a tant dans nos boîtes aux lettres... Pourtant, celui-ci va déclencher une formidable course contre la montre, qui va décider de la vie de nombreux individus. Mais aussi de la victoire d'un clan sur un autre...

SCENARIO CTHULHU/WESTERN

Le Tigre hurle avec le chacal

Si vous voulez gagner 10 000 dollars à Last Pegase, vous devrez jouer au pharaon en vous mesurant au Tigre, mais attention à l'indien...

AIDE DE JEU VIRANDIA

Le tournoi de Gardhania

Quand Metacorp veut organiser un jeu pour redorer le blason de son jeu, ce sont les techniciens du virtuels qui s'arrachent les cheveux. Mais participez donc au grand tournoi promotionnel de Virandia ! Vous verrez peut-être l'envers du décor...

SCENARIO ESCHATOLGY

Les âmes sœurs

Eschatology est un jeu souple, qui peut s'adapter à toutes les ambiances. La preuve en scénario...

SCENARIO PRIVILEGES

Les Nuits du Dragon qui Rôde dans le Noir de Saint-Trou.

Participer aux manifestations locales, c'est toujours bon pour l'image du Club. Mais pourquoi, pourquoi a-t-il fallu que ça tombe sur moi ?

INTERVIEW

François BILEM, patron de la Boîte à Polpette nous parle de son concept d'édition et de ses jeux.... De quoi découvrir une forte personnalité qui compte bien marquer le monde du jeu de sa griffe !

AIDES DE JEU GENERIQUES

Découvrez tout sur la triche ! Et ne manquez pas notre nouvelle rubrique «Les recettes de l'apothicaire », en complément de l'herbier.

ROMAN

Découvrez les trois premiers chapitres d' « Humble Mortel », un roman de fantasy qui vous fera naviguer entre aventures et dangers...

Et toutes nos autres rubriques...

Les bourmouss dans la tourmente du Jeu...



© Ghislain Thiery

EastenWest

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

Sommaire

DOSSIER DEMON DU JEU

- 3 48 Heures pour Explorer**
Scénario pour Zombies
Par Mario Heimburger
- 16 La Triche**
Aide de jeu générique
Par Jean-Luc
- 21 Les Nuits du Dragon qui Rôle dans le Noir...**
Scénario pour Privilèges
Par François Bilem
- 27 Le tournoi de Gardhania**
Aide de jeu pour Virandia
Par Mario Heimburger
- 34 Les âmes-sœurs**
Un scénario pour Eschatology
Par Pascal Rivière
- 39 Le tigre hurle avec le chacal**
Scénario pour Deadlands/Cthulhu Western
Par Ghislain Thiery
- 44 Humble Mortel**
Roman (chapitre 1 à 3)
Par Philippe de Quillacq
- 52 Zombies**
Critique de la gamme
Par Mario Heimburger
- 57 Herbier, tome 5**
Par Benoît Martin
- 58 Les recettes de l'apothicaire (1)**
Par Benoît Martin
- 59 James Bond 007**
Critique d'un jeu méconnu
Par Armand Buckel
- 61 Kult**
Billet d'humeur par Pascal Rivière
- 62 Interview : François Bilem de la Boîte à Polpette**
Interview d'un éditeur au regard nouveau
Par Mario Heimburger et Jean-Luc
- 69 Inspis**
Notre sélection de livres

Prochain Numéro

« Navires et Vaisseaux »

Sortie fin décembre 2001

N'hésitez pas à nous faire parvenir vos propositions d'articles à l'adresse eastenwest@hotmail.com

Nous avons dépassé la première année d'existence, ce qui est remarquable à l'échelle d'internet et prometteur pour l'avenir. Avec ce numéro, nous inaugurons plusieurs nouvelles rubriques, et nous multiplions les scénarios, privilégiant cette fois-ci les jeux qui méritent d'être connus. Dans l'ensemble, ce numéro bénéficie d'une ambiance beaucoup plus potache qui cadre bien avec le thème du jeu, bien que des approches sérieuses ne soient pas oubliées avec notre aide de jeu sur la triche ou notre scénario Deadlands. Sinon, nous ne pouvons que vous conseiller d'examiner avec soin l'interview de François Bilem, pour découvrir de nouvelles visions du monde du jeu et peut-être vous donner quelques idées... En vous souhaitant une agréable lecture, nous comptons sur vous pour continuer à nous faire parvenir vos avis et réactions concernant nos articles...

La rédaction

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

Webzine initié par « Les Compagnons d'Elendil », association colmarienne de jeux de simulations.

Rédacteur en chef : Mario Heimburger
Ont participé à ce numéro : Jean-Luc, Ghislain Thiery, Benoît Martin, Mario Heimburger, Gwénoé Bigot, François Bilem, Philippe de Quillacq - *Dessinateurs* : Ghislain Thiery, Alexandre Batto, Elisabeth Thiery - *Correctrice* : Elisabeth Thiery.

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

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

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

Contact : EastenWest@hotmail.com

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



48 heures pour exploser

Un scénario explosif pour Zombies, par Mario Heimbürger

Paris, ses promenades romantiques, ses rues sécurisées, ses monuments, ses explosions radioactives... Pour les joueurs, tout commence par une banale lettre de participation à une loterie. Mais le vrai début se situe bien avant, avec le pari stupide de deux occultistes prêts à tout pour confronter et mesurer leurs méthodes de création de zombies...

Un week-end explosif s'ouvre alors aux joueurs !

Attention : la possession d'un plan de Paris avec index des rues est quasiment indispensable pour la bonne marche du scénario.

SYNOPSIS

Edmond de la Rochelière et Jean Dumont sont deux sorciers riches et mondains, et surtout terriblement opposés l'un à l'autre. Après deux mois de préparation, ils se sont lancés dans une course pour produire un maximum de Zombies, sous la forme d'un pari : celui qui crée le plus de zombies en 2 jours a gagné.

Les méthodes sont bien différentes : quand Edmond préfère l'occulte traditionnel avec son lot de rituels et sa lourdeur (en ingrédients, surtout), Jean est d'une approche plus scientifique. Pour lui, le Zombie se crée sur le tas, avec des moyens "naturels", en tuant des individus dans des circonstances propices à la "résurrection"... Les deux hommes décident d'opposer leurs méthodes, tout en restant "fair-play".

Les personnages, qu'ils ont rencontrés au cours d'une soirée mondaine ou qui ont déjà fait parler d'eux dans les milieux occultes (par exemple en s'opposant à Nathaniel Nastan), vont devenir la seule chance d'éviter le massacre qui s'annonce... mais sont également sur la liste des personnes à sacrifier !

Jouer ce scénario de façon sérieuse serait certainement une perte de temps. Il vaut mieux le jouer dans l'esprit dans lequel il a été écrit : un délire parodiant de grands films à spectacles américains de la série Die Hard (48 heures pour vivre, une journée en enfer).

A ce titre, essayez de communiquer aux joueurs l'esprit américain, du héros qui arrivera coûte que coûte au bout du scénario, même s'il sera épuisé et en sang, et qui rétablira la justice !

Maintenez une pression constante sur le groupe, et faites-leur comprendre qu'ils sont les seuls à pouvoir démêler l'intrigue... Ah ! Et trouvez une bande-son hard pour l'ambiance !

LES PROTAGONISTES

? Edmond de la Rochelière

Apparence : Un homme d'une cinquantaine d'années, aux cheveux gris tirés sur l'arrière du crâne... Grand (1m90) et efflanqué, il s'avance toujours avec une lenteur calculée en jetant autour de lui un regard éternellement inexpressif, tout en jouant des maxillaires pour avoir la mise de circonstance. Tout dans son attitude évoque un homme profondément ennuyé...

Le baron de la Rochelière est un individu fortement blasé. L'argent lui apporte tout ce qu'il souhaite, sa femme est merveilleusement belle (une blonde plantureuse) et délicieusement stupide, ses sorties lui apportent reconnaissance dans tout Paris... Bref, le baron s'ennuie.

C'est en farfouillant dans quelques documents anciens d'une propriété quasiment oubliée dans les Cévennes qu'Edmond mit la main sur quelques livres qu'un ancêtre avait amassés. Leur contenu, qui semblait d'abord particulièrement ridicule éveilla vite la curiosité du riche noble. Un soir d'amertume et de pensées suicidaires (quand je vous dis qu'il s'ennuie...), le baron décide de passer à l'acte, dans

cette même propriété reculée, et transforma l'un de ses domestiques en Zombie (avec un coup de chance formidable)...

Après avoir tué sa créature (qui s'était montrée stupide et violente), il entreprit d'étudier plus avant ce nouveau dada qui s'offrait à lui. Quelques années plus tard, hélas, même cette voie s'avéra sans surprises : sans ambition suprême, en ayant tout ce dont il pouvait rêver (le baron n'est pas très imaginaire), les zombies ne lui servent à rien. Le baron retournait peu à peu dans son marasme.

Ce fut Jean Dumont qui l'en sortit, en relançant une force qui sommeille en chaque être humain : le sens de la compétition.

? Jean Dumont

Apparence : Si Edmond est grand, Jean est tout son contraire : une abondante chevelure sombre forme comme un casque sur cette homme à la stature napoléonienne : petit mais teigneux. Il ne sourit jamais, se contentant de lancer quelques faux rires quand il trouve quelque chose drôle, et dans ses yeux



brille l'expression familière de la soif de conquête et de pouvoir...

Jean Dumont est un occultiste raisonné. De formation scientifique (il a été chercheur au CERN – Centre Européen de Recherche Nucléaire, basé à Genève – avant d'être mis à la porte à cause de son manque de rigueur), il est persuadé que toute opération occulte a une base scientifique. Le principe même : en refaisant les mêmes gestes, dans les mêmes conditions, on obtient les mêmes résultats ! C'est la définition même de toute expérience scientifique...

Ses recherches l'ont donc rapidement amené (comme le professeur Armand avant lui) à expérimenter sur les Zombies pour en connaître la nature.

Mais tandis que le professeur étudiait le virus Ankhou, Jean préféra étudier la corrélation entre Zombies et radioactivité. Il sait désormais que si la mort d'un individu est accompagné d'une forte décharge radioactive, le mort se relève assez fréquemment...

Il n'en est qu'à ce stade de son expérimentation, mais est tellement persuadé de sa réussite prochaine qu'il a accepté le pari sans trop d'hésitation....

? Le pari

Protagoniste à part entière, il convient d'en étudier parfaitement les termes. Après tout, les joueurs vont s'y retrouver impliqués jusqu'au cou !!!

Dans une période de 2 jours maximum, les deux adversaires doivent créer un maximum de Zombies par tous les moyens qu'ils jugent nécessaires.

Si des innocents sont touchés (on entend par innocent toute personne qui n'a pas été condamnée en justice), il faut leur laisser une chance de s'en tirer.

Chaque joueur peut également disposer de 3 zombies pour appuyer ses démarches. Les 3 zombies doivent être vêtus de façon distinctive (Noir avec un point rouge dans le dos pour Edmond, Gris avec un point jaune pour Jean). En aucun cas, les deux adversaires doivent se combattre autrement que par Zombies interposés.

Seuls comptent pour le pari les zombies "vivants" après les 48 heures que dure le pari.

Les sorciers ont deux mois pour se préparer.

LES STRATEGIES

Comme nous l'avons déjà signalé, les stratégies des deux sorciers sont très différentes.

D'un côté, Edmond se contentera d'enchaîner rituel sur rituel dans son repaire (le deuxième étage de la tour Eiffel, qu'il a racheté avec son immense fortune – voir scène finale). Il se donnera un minimum de repos. Les "victimes" sont toutes pêchées dans les différentes prisons de la région. C'est le moyen qu'a trouvé Edmond de ne pas leur laisser de chances de s'en sortir, comme le stipule le pari. Edmond n'aime pas trop se creuser la tête : l'application systématique de règles qui marchent est préférable à la recherche de nouvelles techniques hasardeuses. Faire sortir ces criminels de prison est une chose aisée pour quelqu'un d'aussi riche et connu. Et qui se soucie du devenir de certains prisonniers ?

Pour lui, les trois zombies ne sont pas d'une grande utilité. Il les enverra donc mettre des bâtons dans les roues de son adversaire.

Jean Dumont, de son côté, va mettre à l'épreuve ses théories sur la mort radioactive. Dans les deux mois de préparations, Jean a donc mis à contribution ses contacts dans différents établissements.

Comme beaucoup de futurs dictateurs, il

s'assure toujours un maximum d'appuis par des chantages ou des intimidations. Parmi ces contributions : une série de chirurgiens d'un grand hôpital parisien.

Avec cette main d'œuvre, il a pu consulter avec soins les dossiers des patients que ces chirurgiens devaient opérer. Assez en tous cas pour dresser une liste de victimes potentielles...

Durant quatre jours, toutes les trois heures, une bombe va exploser quelque part dans Paris, dans un ordre bien précis. Ces bombes, implantées durant le passage sur le billard, contiennent une très faible dose radioactive. Là encore, ce sont les contacts au CERN qui ont permis de trouver les quantités appropriées. Ces substances ne transforment pas les victimes en bombes atomiques, mais l'explosion les libère et permet – Jean l'espère – de contaminer suffisamment de monde qui se relèvera alors d'entre la mort...

Et si ? Admettons que les joueurs n'ont pas été à l'hôpital. Ou alors, vous savez que certains joueurs ne se laisseront pas convaincre par la logique du scénario ("Si quelqu'un a placé la bombe, quelqu'un peut également la sortir en la désamorçant"...). Vous pouvez choisir une alternative comique au scénario : le joueur n'est pas la victime. La carte a été glissée dans la mauvaise boîte aux lettres, et c'est le voisin du dessous qui va exploser. Du coup, les joueurs ne savent pas tout de suite comment sont organisés les attentats et se sentent malgré tout concernés. Et surtout, ce sera l'occasion de faire sauter l'appartement du dessous lorsque tout sera terminé (lundi à midi...).

Les trois zombies de Jean ne servent qu'à une chose : se trouver sur les lieux de la bombe (ils peuvent facilement suivre les victimes grâce à des émetteurs implantés en



même temps que la bombe) et récupérer tous les morts relevés.

Mais qu'en est-il de la règle stipulant que les victimes innocente doivent avoir une chance de s'en sortir ? Et bien c'est simple : chaque victime est prévenue par une petite carte : cette carte, contient de façon cachée, l'adresse de la victime suivante sur la liste. Pour corser le tout, Jean y a également incorporé un

indice qui permet de trouver la planque d'Edmond (il espère que les "victimes" pourront l'empêcher d'arriver à ses fins pour augmenter ses chances de remporter le pari).

La dernière victime reçoit quand à elle l'indice permettant de trouver la première victime... Et devinez de qui il s'agit ?

BRAVO !

Tout commence un samedi matin, alors qu'un des personnages (celui qui a effectué un passage à l'hôpital) reçoit une carte anodine dans sa boîte aux lettres. Vous pouvez décider arbitrairement qu'au milieu des autres publicités et factures, le personnage ne s'aperçoit pas immédiatement de l'importance de cette carte, et ne lui faire s'en rappeler qu'un peu plus tard.

Toujours est-il que La carte, un bout de carton blanc imprimé en belles lettres dorées, indique au personnage qu'il est sélectionné pour peut-être gagner un merveilleux week-end dans la capitale. Une citation biblique figure également sur la carte, ainsi que l'adresse de la société organisatrice : La société de mathématiques graphiques, située au 5 rue de Milan à Paris.

Que le joueur fasse attention à la carte ou pas ne changera probablement pas son comportement. Peu importe : il a entre les mains l'indice n°16 (voir les cartes, regroupées à la fin du scénario).

? La première explosion

Il est midi, le jour même, et le personnage est certainement en train de déjeuner tranquillement chez lui ou dans un restaurant (Faites en sorte qu'il se trouve avec les autres joueurs, pour que le scénario commence de façon plus souple). Et dans une société sur-médiatisée, il y a forcément un écran de télévision branché sur la chaîne d'information européenne à proximité.

Si le son est mis, le commentaire suivant attirera peut-être l'attention du personnage : « l'explosion a

eu lieu dans un abri de sans domiciles fixes dans la rue de Milan, faisant quatre morts et trois blessés. On ne peut que féliciter la vitesse d'intervention des secours, qui furent sur place en moins de quatre minutes. L'origine de l'explosion est indéterminée, probablement un attentat de révolutionnaires sanglants du Coq Doré. Ironie morbide : une des victimes venait, selon les dires d'un survivant, d'être sélectionnée pour gagner à une loterie. Actualité internationale : Hans Fährrer vient de déclarer devant une foule en délire que... ».

Le commentaire est accompagné de quelques images, montrant les dégâts occasionnés. L'explosion a semble-t-il été violente et a détruit une pièce entière. Quelques cartes à jouer éparpillées suggèrent l'activité des sdf au moment du drame.

? Un affreux début de commencement de soupçon de doute...

A ce moment, vous avez certainement une certaine pâleur qui commence à poindre sur le visage d'un des joueurs. Si vous avez choisi dissimuler la carte à l'attention du joueur, c'est le moment de lui rappeler qu'il a reçu quelque chose par la poste, ce matin.

Si les joueurs ne comprennent pas tout de suite ce qui se passe, aucune importance : la prochaine explosion aura lieu trois heures après.

A partir de maintenant, en effet, l'engrenage infernal est lancé, et les joueurs devront rapidement comprendre ce qui se passe s'ils ne souhaitent pas être eux-mêmes réduits en miettes après 48 heures...

PREMIERES PHASES DE L'ENQUETE

Cette phase du scénario va être le point de départ d'un jeu de piste qui va entraîner les joueurs d'un lieu à l'autre de la capitale. Faites en sorte de bien poser les règles du jeu à ce moment, pour que tous les joueurs comprennent qu'ils sont impliqués dans un processus de destruction apparemment arbitraire qui les dépasse.

En faisant intervenir l'inspecteur McLane (voir plus loin), vous leur ferez comprendre qu'ils sont seuls dans cette histoire. Faites leur sentir qu'ils sont pris

dans un film américain, où il y a forcément un moyen de s'en sortir. Aux personnages de le trouver !

? Le foyer Milan

Les joueurs vont certainement commencer par essayer d'en savoir plus sur l'explosion rue de Milan. Le mieux pour cela est de se rendre sur les lieux et de questionner les témoins/occupants du foyer.

Le gérant du foyer, un certain Iglesias Kolioni, acceptera certainement de répondre aux questions de gens bien intentionnés : il ne sait rien de l'explosion. Quatre de ses pensionnaires étaient en train de jouer aux cartes, lorsqu'un terrible bruit de déflagration a secoué le bâtiment. Iglesias n'a pu que constater la mort des sans abris. A peine quelques minutes après le drame, environ une minute après qu'Iglesias ait prévenu la police, des ambulanciers (étrangement vêtus de tenues grises et d'un grand point jaune dans le dos) sont venus chercher les corps. A ce moment, Iglesias s'est rendu compte que pour l'une des victimes au moins, tout n'était pas perdu : le corps était animé de mouvements. Après le départ des « ambulanciers » (évidemment les zombies de Jean), d'autres ambulanciers sont arrivés avec la police. Iglesias ne comprend pas pourquoi, probablement une guerre entre les ambulanciers !

Si on lui pose la question, le gérant confirmera qu'une des victimes, Henri Falchon, dit Riton la sueur, venait de recevoir une carte. Il pourra la remettre aux joueurs (elle était gardée dans sa « chambre » et a échappé aux investigations des policiers). La carte est identique à celle qu'a reçu le personnage, à deux détails prêts : la citation biblique est différente, et l'adresse de la société organisatrice a changé également...

? La deuxième explosion

Le temps que les personnages paient l'addition, arrivent au foyer et interrogent le gérant, nul doute que trois bonnes heures se seront passées. L'heure de la deuxième explosion d'une longue série a sonné. Les joueurs sont cette fois-ci informés très rapidement, encore une fois par la télévision ou par la rumeur populaire. Un coup d'œil à l'adresse figurant sur la deuxième carte (celle du clochard) les rendra peut-être dubitatif : cela ne semble pas coller du tout avec le lieu de la deuxième explosion... Ce

nouvel attentat a en effet eu lieu dans une rame de métro bondée, à la station Gare St-Lazare. Le nombre de victimes semble du coup beaucoup plus important.

Avec un peu de chance, les personnages arriveront sur place en même temps que la police, ce qui devrait leur permettre de rencontrer le principal obstacle à leur enquête : le lieutenant McLane.

? L'inspecteur McLane

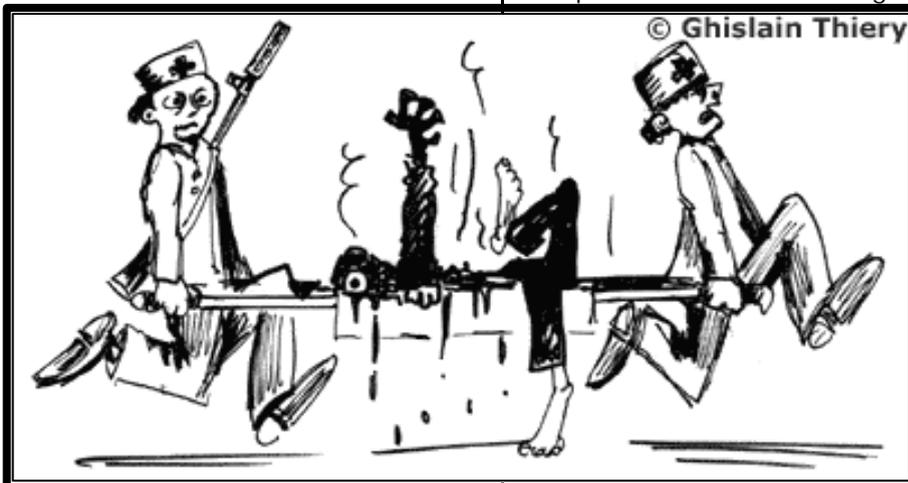
Vous connaissez l'archétype du flic teigneux qui ne comprend rien à rien ? Alors vous connaissez immanquablement l'inspecteur McLane. Court sur pattes, le visage bouffi par l'excès d'alcool et de sandwiches, l'inspecteur McLane est un des représentants de la brigade anti-terroriste de la FRAPE. Ses cheveux sont coupés très très courts, et il s'exprime avec une voix grave lorsqu'il parle en anglais (sa langue natale) et avec une voix de fausset lorsqu'il est doublé (pardon, lorsqu'il parle français, ce qu'il fait presque sans accent).

La police française a très rapidement été dépassée par le problème : une explosion, ça peut passer pour un accident. Deux à trois heures d'intervalle, c'est un

coup pour la FRAPE. L'inspecteur McLane est chargé de l'enquête, qu'il mènera de la façon la plus incompétente possible : en bâillonnant les témoins, en arrêtant les suspects, en cherchant dans la mauvaise direction.

Les personnages ne le savent pas encore, mais ils ont tout intérêt à éviter l'individu s'ils ne veulent pas être coffrés pendant un temps qu'ils auront du mal à rattraper par la suite.

Un des reflexes des personnages pourrait être de l'informer de leurs soupçons... Mauvaise idée. A la première tentative, les personnages se verront éconduits avec un avertissement ("fouttez moi la paix et laissez la police faire son putain de boulot"). La deuxième fois, ce sera très certainement la garde à vue pour 24 heures...



L'EXPLICATION, ET LE JEU DE PISTES

Ce qui suit est destiné à bien prendre conscience de ce qui va se dérouler durant cette phase du scénario. Les joueurs devraient être amenés à courir d'un point à l'autre de la capitale et à se rendre compte que l'heure de leur propre mort approche de plus en plus. A partir de là, les joueurs doivent surtout comprendre que s'ils ne retrouvent pas l'origine de ces attentats avant quarante-huit heures, ils mourront presque à coup sûr...

Le jeu de piste sera donc fortement modifié par les actions des joueurs, mais surtout par les événements que le meneur de jeu inclura dans le scénario pour ralentir ou accélérer la progression des joueurs (quelques exemples sont détaillés dans la partie "La piste et les obstacles", plus loin).

? Le timing

Tout d'abord, sachez qu'une bombe explosera toutes les trois heures exactement : la minuterie est réglée à l'intérieur même du corps de la victime, et ne peut pas être désactivée.

Deux choses peuvent empêcher la bombe d'exploser : un signal de désactivation, produit par une télécommande que possède Jean Dumont, et la présence à moins de 100 mètres d'une autre bombe. Si les personnages rencontrent une des victimes, il y a fort à parier qu'ils attendront l'explosion en vain. Par-contre, dès qu'ils s'éloignent à plus de 100 mètres, la pauvre victime explosera quand même.

Enfin, il faut savoir que Jean Dumont a également la possibilité de déclencher une bombe manuellement lorsqu'il se trouve à moins de 100 mètres d'une victime. Le seul moyen d'éviter ce signal de destruction est de se mettre dans une barrière anti-ondes (genre cage de Faraday : un personnage vêtu d'une armure de plaques complète pourrait être immunisé... mais il faut bien un jet de Science/Electronique pour savoir cela), ou de se construire un puissant brouilleur magnétique.

Il faut noter également que les bombes implantées ne sont pas désamorçable et qu'elles explosent dès qu'on tente de les sortir. Un personnage avec une compétence en Désamorçage pourra le découvrir rapidement. (Si vos joueurs vous demandent une explication, dites-leur que le détonateur est relié à un nerf important, que la température du corps joue également, il qu'il y a au moins 15 fils de même couleur. S'ils continuent à vous embêter, laissez-les essayer, mais décrétez que l'action échoue dans tous les cas. Z'avaient qu'à pas m'embêter...).

? L'importance des cartons gagnants

Ils sont numérotés de 0001 à 0016. Les personnages ont obtenu le carton n°0016. Ils sauront rapidement à quel moment ils seront les victimes de la machination.

Les cartons contiennent deux autres indices importants. La citation biblique est totalement inutile, si ce n'est pour mettre de l'ambiance. Ce qui est plus important, ce sont les chiffres entre parenthèse sous la citation. Ils représentent les coordonnées de traits placés sur un repère orthonormé. Ces traits, une fois assemblés, permettront de trouver le repère d'Edmond de la Rochelière (c'est un coup bas de Jean Dumont). L'attention des joueurs sera certainement orientée vers la solution par le nom fictif de l'organisme organisateur : La société des mathématiques graphiques.

Dernier indice, l'adresse sous le nom de la société indique le lieu de domiciliation de la prochaine victime (et non le lieu de l'explosion). Si au début, l'adresse est marquée de façon claire, Jean Dumont a rapidement été pris de remords et a compliqué le jeu en utilisant des rébus et autres astuces pour crypter l'adresse.

Avec l'ensemble de ces indices et toutes ces choses à faire, les personnages ne devraient pas s'ennuyer...

? Les récupérations

Les attentats se dérouleront toujours de la même façon : les victimes explosent, tuant toute personne aux environs proches. La victime n'est plus qu'un tas de viande envoyé aux quatre coins de l'endroit où elle a explosé, mais les autres victimes sont à peu près intactes (mais mortes). Sur les victimes, 1d6-2 (minimum 0, vous vous croyez où ?) sont transformées en zombies.

Dans les quelques minutes qui suivent (le plus vite possible), les zombies de récupération viennent enlever les corps (si certains bougent, ils sont enlevés en priorité, sinon, on embarque tout le monde pour être sûr).

Les joueurs peuvent bien sûr intervenir à ce moment : si les zombies de récupération sont gênés, ils tenteront de s'enfuir (et y parviendront certainement, sinon, c'est pas drôle). Ce qui laissera sans doute les joueurs aux prises avec des zombies basiques fraîchement relevés ! Sans parler de ce qui pourrait leur arriver si les flics arrivent alors que les joueurs sont encore sur place...



LA PISTE ET LES OBSTACLES

En fonction de l'avancée des joueurs, il sera peut-être important de les freiner ou d'accélérer leurs investigations. Voici quelques idées pour relever le niveau du scénario :

? Une de perdue

Si vos joueurs avancent trop vite, vous pourriez peut-être avoir envie de les gêner un peu. C'est assez simple : si la plupart des victimes ont laissé leur carton de félicitations à la maison où les joueurs pourront le retrouver sans problèmes, l'un d'entre eux (ou plusieurs) a pu le garder sur lui. Dans ce cas, l'explosion l'a sûrement détruit !

Il ne reste plus qu'aux joueurs à attendre la prochaine explosion pour reprendre la piste (et hop ! trois heures dans ta face...).

? Un attentat

Si les joueurs se font trop remarquer (en embêtant les pauvres zombies de récupération, par exemple), Jean Dumont tentera sans doute de les arrêter. Si son opération création de zombies marche bien, il n'hésitera pas à sacrifier X zombies nouvellement créés (où X est le nombre de personnages) pour tenter de les arrêter.

L'attaque aura lieu chez une des victimes de la machination, où les personnages vont bien finir par arriver... Une embuscade dans les règles, rendue légèrement chaotique par le comportement irrationnel des zombies basiques !!!

? McLane

Menace suprême pour les personnages, McLane pourrait ordonner l'arrestation des personnages à des fins d'interrogatoire. Si vous vous sentez en forme, faites-les arrêter, et laissez les écouter McLane leur promettre de les mettre à l'ombre pendant plusieurs jours.

Puis, laissez-les organiser leur évasion dans le trajet jusqu'au QG de la FRAPE.

Inutile de dire que les personnages seront classés hors-la-loi après cela. Mais dites-vous que c'est pour corser le scénario...

? La foule en délire

Très rapidement, la paranoïa va atteindre la capitale. La nouvelle de ces attentats va rendre les gens complètement déments. C'est l'occasion pour vous de mettre en scène des caractères très différents, depuis la femme hystérique qui se jette dans les bras d'un PJ au mauvais moment, jusqu'à l'enquêteur amateur, persuadé que les joueurs ont quelque chose à voir dans tout cela (ce qui n'est pas faux, mais bon...).

La foule peut rapidement devenir une gêne. Surtout si McLane diffuse le portrait des PJs après une évasion réussie...

? Les résistants

Les résistants sont rapidement dans le collimateur des médias officiels : des attentats ne peuvent qu'avoir été commandités par ces êtres sans cœur et sans pitié, non ?

Le problème, c'est que les résistants ne sont pas forcément content de cette image. Il leur faut aussi rapidement comprendre ce qui se passe. Et si pour cela il faut enlever les personnages....

L'avantage est que s'ils parviennent à convaincre les mouvements résistants, il se feront des alliés pour la dernière ligne droite du scénario...

? Les zombies de la Rochelière

Ce point là pourrait plutôt être bénéfique aux joueurs. A un moment où à un autre, Edmond se rend compte de ce qui se passe dans la capitale, et trouve que Jean Dumont pousse le bouchon un peu loin...

Il pourrait envoyer ces zombies (qui ne lui servent à rien dans son plan) pour aider les PJs sans trop de faire remarquer de son adversaire (qui risquerait de mal prendre la chose). A vous de voir comment vous désirez les faire intervenir. Cela pourrait être sous la forme d'un coup de pouce caché, d'une aide contre McLane, ou tout autre intervention de type "Deus Ex Machina".

Il est aussi possible que les joueurs voyant arriver des zombies noirs avec un point rouge dans le dos réagissent mal. Ce sont les risques du métier !



LA LISTE DES VICTIMES, INDICES, ETC.

Dans cette partie sont résumés l'ensemble des victimes et indices que les joueurs pourront trouver. Certains seront passés très vite, et les joueurs ont bien sûr la possibilité de trouver la solution plus vite que prévu et donc d'arrêter le massacre avant la fin.

Pour chaque victime sont indiqués son nom, sa situation, son adresse, la citation biblique sur sa carte, les coordonnées indiquées sur la carte, l'adresse fictive de la société de mathématiques graphiques et les circonstances prévues de l'explosion (sauf si les joueurs changent le cours des choses, évidemment).

Numéro de participant : 0001

Nom : Gérard Manvouin, sdf

Adresse : Foyer SDF, 15 rue de Milan (9^e)

Citation et coordonnées : "Soyez toujours joyeux" (1,39)-(3,39)

Adresse de la société : 12, rue dans Joue (8^e)

Circonstances de l'attentat : (Samedi midi) Le SDF explose alors qu'il était en train de jouer au rami avec trois de ses amis.

Numéro de participant : 0002

Nom : Damien Plantier, contrôleur RATP

Adresse : 12, rue d'Anjou (8^e)

Citation et coordonnées : "Dieu fait tout contribuer au bien de ceux qui l'aiment" (4,31)-(6,23)

Adresse de la société : 43, rue de la Terre dans la mer (7^e)

Circonstances de l'attentat : (Samedi 15h) Explose alors qu'il était en train de faire la morale à une jeune fille qui n'avait pas de titre de transport.

Numéro de participant : 0003

Nom : Marie-Hélène Guillebourday, caissière à "Automne", grand magasin.

Adresse : 43, rue de Lille (7^e)

Citation et coordonnées : "Réjouissez-vous sans cesse dans le Seigneur ; je le redis encore : réjouissez-vous" (8,34)-(11,36)

Adresse de la société : 23 rue du bon logement F2 (6^e)

Circonstances de l'attentat : (Samedi 18h) Explose alors que la pauvre caissière était en train de terminer sa caisse et de compter les billets engrangés.

Numéro de participant : 0004

Nom : Octavio Embregts, Physionomiste

Adresse : 23, rue Bonaparte (6^e)

Citation et coordonnées : "Votre père sait ce dont vous avez besoin avant que vous le lui demandiez" (9,13)-(10,23)

Adresse de la société : 27, C Falsifiés (5^e)

Circonstances de l'attentat : (Samedi 21h) « Casses-toi », dit le physionomiste à un jeune beur avant de se casser lui même en mille morceaux.

Numéro de participant : 0005

Nom : Ariette Lapratte, Secrétaire du mouvement de lutte pour l'égalité des classes (MLEC).

Adresse : 27, rue des Fossés-St-Bernard (5^e)

Citation et coordonnées : "Ne faites pas comme les païens, qui pensent qu'en répétant beaucoup de paroles ils se feront mieux entendre" (4,31)-(1,39)

Adresse de la société : KIO 32 (13^e)

Circonstances de l'attentat : (Samedi minuit) Le congrès clandestin du MLEC n'a jamais été aussi passionnant et explosif...

Numéro de participant : 0006

Nom : Maurice Clavier, joueur de rôle

Adresse : 32, rue Caillaux (13^e)

Citation et coordonnées : "Heureux l'homme qui ne marche pas selon le conseil des méchants" (8,1)-(7,13)

Adresse de la société : 2, L (L avec un accent grave) (12^e)

Circonstances de l'attentat : (Dimanche 3h) La partie de « Morts-vivants pour des nuits qui tuent »¹ avait tendance à s'enliser. Le réveil fut brutal.

Numéro de participant : 0007

Nom : Rosemarie Duperon, infirmière

Adresse : 2 rue de Gravelle (12^e)

Citation et coordonnées : "Celui qui siège dans les cieux rit, Le Seigneur se moque d'eux" (14,39)-(12,29)

Adresse de la société : Presque après l'après-midi (7) (20^e)

Circonstances de l'attentat : (Dimanche 6h) Explosion au service de gérontologie de la Salpêtrière. Les vieux ont été secoués.

Numéro de participant : 0008

Nom : Thibaut Burelle, gérant du café Burelle

Adresse : 7, rue du Pressoir (20^e)

Citation et coordonnées : "Demande-moi et je te donnerai les nations pour héritage" (12,29)-(11,36)

Adresse de la société : Avant la rue des 3 tondu (11^e)

Circonstances de l'attentat : (Dimanche 9h) « Je vous sers quoi ? » « Un café qui réveille, s'il vous plaît ». Boum.

Numéro de participant : 0009

Nom : Jean-Rémi Harache, Guide au Louvre

Adresse : 2, rue Pelée (11^e)

Citation et coordonnées : "J'ai appelé mes amis, et ils m'ont trompée" (4,36)-(3,39)

Adresse de la société : Extrémité + Support de l'arbre = 13 (10^e)

Circonstances de l'attentat : (Dimanche midi) « Ici, la célèbre Joconde, derrière sa vitre ultra-résistante. Vous l'ignorez sans doute, mais elle résiste même à une forte explosion ». La suite indique qu'il disait vrai, mais que ce n'est pas le cas des touristes japonais...

Numéro de participant : 0010

Nom : Evelyne Lambol, Ouvreuse au cinéma Bel-Air

Adresse : 13, rue Boutron (10^e)

Citation et coordonnées : "Tous tes ennemis ouvrent la bouche contre toi" (10,23)-(12,31)

Adresse de la société : 42 personnes seules (19^e)

Circonstances de l'attentat : (Dimanche 15h) « Ca parle de quoi, Demolition woman ? »... BOUM !

¹ Clin d'œil au scénario « Les zombies font du ski » de Thomas Josuat Vergés disponible sur le site de Juda Prod (<http://www.judaprod.com>)

Numéro de participant : 0011
Nom : Rick Bisson, entraîneur d'équipe de foot cadette
Adresse : 42, rue des Solitaires (19^e)
Citation et coordonnées : "L'Eternel a exécuté ce qu'il avait résolu" (9,13)-(8,1)
Adresse de la société : Certains parasites capillaires ne sont vraiment pas beaux... 60 (18^e)
Circonstances de l'attentat : (Dimanche 18h) Famous last words : « Allez, on se bouge un peu, et que ça saute. »

Numéro de participant : 0012
Nom : Pierre Lemaitre, avocat et golfeur
Adresse : 60, rue Poulet (18^e)
Citation et coordonnées : "Tremblez, et ne péchez point" (14,39)-(12,39)
Adresse de la société : AKCIA10 (17^e)
Circonstances de l'attentat : (Dimanche 21h) « Ce coup-là, il faut le jouer avec un fer 7. Sachez doser la force »...

Numéro de participant : 0013
Nom : Jordi Dessent, loubard impénitent
Adresse : 10 rue des Acacias (17^e)
Citation et coordonnées : "Je me prosterne dans ton saint temple avec crainte" (4,36)-(8,34)
Adresse de la société : 12, rue Dans Joue (8^e)
Circonstances de l'attentat : (Dimanche minuit) « Tu vas voir, avec ce super-carburant, ta moto, elle va faire des étincelles ». « T'es sûr ? Ca va pas être trop puissant pour le moteur ? ».

Numéro de participant : 0014

Nom : Rosemonde Guillot, Spirite
Adresse : 12, rue d'Anjou (8^e)
Citation et coordonnées : "Qui te louera dans le séjour des morts ?" (4,31)-(12,31)
Adresse de la société : 5, à air, 10, à huile ou 3, en chaussures (16^e)
Circonstances de l'attentat : (Lundi 3h) Chez elle, après la mort de son voisin Daniel Plantier (participant 0002), c'est une occasion rêvée pour contacter son esprit et partager son expérience...

Numéro de participant : 0015
Nom : Steve Vallerand, Eboueur
Adresse : 18, rue de la pompe (16^e)
Citation et coordonnées : "Mon bouclier est en Dieu, qui sauve ceux dont le cœur est droit" (7,13)-(6,23)
Adresse de la société : En fonction du PJ...
Circonstances de l'attentat : (Lundi 6h) "C'est quoi ce truc bizarre dans la poubelle ?" "Je sais pas, ça fait tic-tac. On devrait peut-être appeler les démineurs ?" Trop tard...

Numéro de participant : 0016
Nom : Le PJ, héros
Adresse : ???
Citation et coordonnées : "Croyez que vous avez reçu ce que vous demandez, et cela vous sera donné" (6, 23)-(10,23)
Adresse de la société : 15, rue de Milan (9^e)
Circonstances de l'attentat : (Lundi 9h) En fonction de l'endroit où seront les personnages.

DECOUVERTE DE LA VERITE ET FINAL !

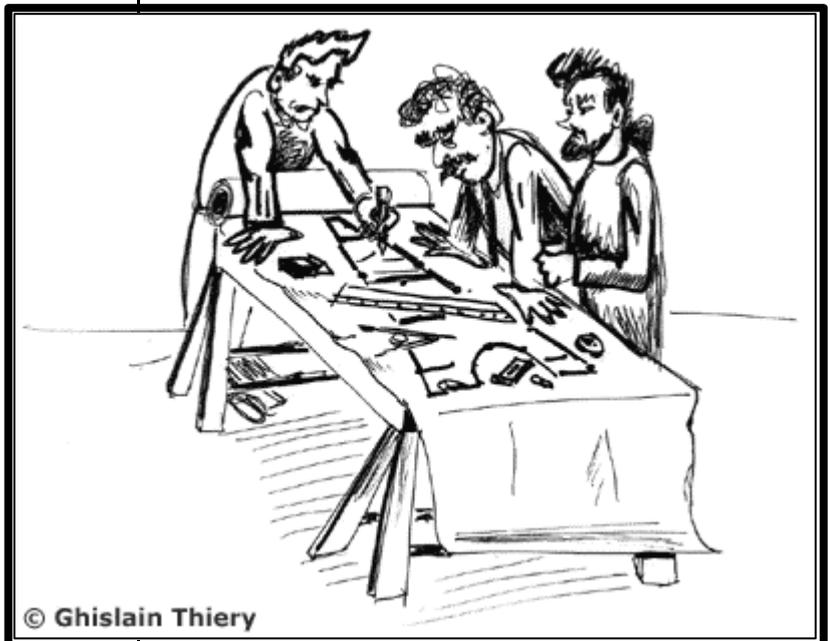
Tôt ou tard, les personnages devraient finir par comprendre à quoi correspondent les coordonnées et parviendront certainement à dessiner la tour Eiffel avec les indices qu'ils récupéreront. Si après ça, ils ne comprennent pas qu'il leur faut s'y rendre, changez de joueurs...

Le moment où les PJs arrivent à la tour peut varier. S'ils y parviennent avant 24 heures, c'est que vous avez mal géré le scénario. L'idéal serait qu'ils arrivent dans les toutes dernières heures du pari (ne pas hésiter à faire traîner pour augmenter le suspens).

? La Tour Eiffel

L'Eglise n'est pas la seule à avoir eu la nécessité de vendre une partie de son patrimoine : l'Etat n'a pas hésité à en faire de même dans une moindre mesure. Les scandales découverts au début du XXI^e siècle dans la gestion du patrimoine de la ville a encouragé le conseil de Paris à se débarrasser de plusieurs possessions devenues gênantes. Dans la foulée des appartements de ministres et des lieux fantômes, le Maire, a la demande expresse de son grand ami Edmond de la Rochelière, a glissé le deuxième étage de la tour dans les ventes. En échange de la prise en charge

des frais de peinture et d'éclairages, un bon tiers de la Tour est donc maintenant privé !



© Ghislain Thiery

Il en va de même pour un des ascenseurs qui dessert maintenant cet étage. L'ascenseur, stationné au deuxième, peut être appelé grâce à l'insertion d'une clé dans une serrure, ou envoyé par le propriétaire. Une sonnette permet de signaler sa présence. La



caméra qui la surmonte permet quand à elle d'éviter d'inviter les intrus...

Une observation longue de la tour permettra de repérer les trois zombies (noirs au point rouge) qui rentreront au bercail après des achats de provisions. Dans tous les cas, arriver jusqu'au deuxième étage ne devrait pas être de tout repos.

Laissez les joueurs élaborer une stratégie (baratin, escalade, deltaplane, ...) et rendez la tâche ardue.

? Le laboratoire de la Rochellière

Edmond de la Rochellière vient de passer les dernières 48 heures à tuer des prisonniers, et à les faire renaître sous forme de zombies. Il est tout aussi épuisé que peuvent l'être les personnages. Il a pu créer un zombie par heure depuis le début du pari (avec une pause de 8 heures de sommeil le premier jour). Tous ces zombies sont parqués dans une cage et attendent d'être comptabilisés dans le pari. Pour éviter qu'ils ne se tuent entre eux, Edmond a sacrifié quelques prisonniers pour les nourrir.

Les trois zombies "autorisés" sont également là. Ils sont chargés de convoier les prisonniers jusqu'à la salle de sacrifice, et ne servent pas à grand chose en dehors de cela.

Les personnages vont certainement arriver comme un cheveu sur la soupe et se rendre compte de ce qu'ils se passe. Comprendront-ils qu'Edmond n'est pas à l'origine des explosions ?

? Fins possibles

La première fin imaginable est que les joueurs, las du scénario, décident de tout casser : un combat énorme au deuxième étage de la tour pourra alors prendre forme. En fait, c'est exactement ce qu'a prévu Jean Dumont : son adversaire est tué par les personnages, le deuxième étage de la Tour redevient

libre (il trouvera un moyen de le reprendre) et il est vainqueur du pari. Edmond ne se laissera toutefois pas facilement tuer. Il utilisera tous les zombies déjà créés pour se défendre (et tant pis pour le pari). Au pire, il tentera de s'enfuir en se jetant dans le vide, non sans avoir au préalable récupéré un petit parachute de secours...

D'un autre côté, les joueurs pourraient très bien discuter avec Edmond. Celui-ci gardera le secret sur toute l'affaire (fair-play oblige), sauf si les joueurs lui expliquent que les indices qui les ont mené jusqu'à lui étaient inscrits sur les cartons de participation. Edmond comprendra vite qu'il s'est fait doubler et accepte de tendre un piège à son adversaire.

Après 48 heures, les deux adversaires se retrouvent en effet au deuxième étage de la tour pour compter les zombies. C'est le moment idéal pour un combat de titans ! Laissez les joueurs organiser la réception, placer les zombies et préparer des pièges. Le combat final doit être épique dans tous les cas.

Au fait : vous n'oubliez pas qu'un des pjs est certainement "piégé" ? Il faudra bien évidemment récupérer la télécommande de Dumont et trouver lequel des deux boutons est la désactivation... Tout cela sans que Dumont n'ait le temps d'appuyer sur le bouton destruction ! Vous trouverez certainement le moyen d'organiser un duel à main nues entre le PJ explosif et Dumont.

Si les PJs ont tués Edmond sans réfléchir, ils auront quand même une deuxième chance de s'en tirer lorsque Jean Dumont arrivera une heure avant la fin du pari et qu'il découvrira le carnage avec grand plaisir et rires démoniaques !

Dans tous les cas, on peut espérer que l'un des deux occultistes finira par s'en sortir vivant. Vous disposez alors d'un nouvel ennemi récurrent, d'autant plus féroce s'il s'agit de Jean Dumont.



ANNEXES (CARTONS PRETS A SERVIR)

Félicitations ! Vous avez été sélectionné pour participer à notre grand jeu avec le numéro de participant 0001

"Soyez toujours heureux !"

Psaumes (1,39)-(3,39)

Société des mathématiques graphiques
12, rue dans Joue
Paris 8^e

Félicitations ! Vous avez été sélectionné pour participer à notre grand jeu avec le numéro de participant 0002

"Dieu fait tout contribuer au bien de ceux qui l'aiment"

louanges (4,31)-(6,23)

Société des mathématiques graphiques
43, rue de la Terre dans la mer
Paris 7^e

Félicitations ! Vous avez été sélectionné pour participer à notre grand jeu avec le numéro de participant 0003

"Réjouissez-vous sans cesse dans le Seigneur ; je le redis encore : Réjouissez-vous"

psaumes (8,34)-(11,36)

Société des mathématiques graphiques
23 rue du bon logement F2
Paris 6^e

Félicitations ! Vous avez été sélectionné pour participer à notre grand jeu avec le numéro de participant 0004

"Votre père sait ce dont vous avez besoin avant que vous ne lui demandiez"

lamentations (9,13)-(10,23)

Société des mathématiques graphiques
27, C falsifiés
Paris 5^e



Félicitations ! Vous avez été sélectionné pour participer à notre grand jeu avec le numéro de participant 0005

"Ne faites pas comme les païens, qui pensent qu'en répétant beaucoup de paroles ils se feront mieux entendre"

psaumes (4,31)-(1,39)

Société des mathématiques graphiques
KIO 32
Paris 13^e

Félicitations ! Vous avez été sélectionné pour participer à notre grand jeu avec le numéro de participant 0006

"Heureux l'homme qui ne marche pas selon le conseil des méchants"

Corynthien (8, 1)-(7,13)

Société des mathématiques graphiques
2, \L
Paris 12^e

Félicitations ! Vous avez été sélectionné pour participer à notre grand jeu avec le numéro de participant 0007

"Celui qui siège dans les cieux rit, Le Seigneur se moque d'eux"

Psaumes (14, 39)-(12,29)

Société des mathématiques graphiques
Presque après l'après-midi (7)
Paris 20^e

Félicitations ! Vous avez été sélectionné pour participer à notre grand jeu avec le numéro de participant 0008

"Demande-moi et je te donnerai les nations pour héritage"

Job (12, 29)-(11,36)

Société des mathématiques graphiques
Avant la rue des 3 tondu
Paris 11^e

Félicitations ! Vous avez été sélectionné pour participer à notre grand jeu avec le numéro de participant 0009

"J'ai appelé mes amis, et ils m'ont trompée"

Psaumes(4, 36)-(3,39)

Société des mathématiques graphiques
Extremité + Support de l'arbre = 13
Paris 10^e



Félicitations ! Vous avez été sélectionné pour participer à notre grand jeu avec le numéro de participant 0010

"Tous tes ennemis ouvrent la bouche contre toi"
psaumes (10,23)-(12,31)

Société des mathématiques graphiques
42 personnes seules
Paris 19^e

Félicitations ! Vous avez été sélectionné pour participer à notre grand jeu avec le numéro de participant 0011

"L'Éternel a exécuté ce qu'il avait résolu"
Job (9, 13)-(8,1)

Société des mathématiques graphiques
Certains parasites capillaires ne sont vraiment pas beaux... 60
Paris 18^e

Félicitations ! Vous avez été sélectionné pour participer à notre grand jeu avec le numéro de participant 0012

"Tremblez, et ne péchez point"
lamentations (14, 39)-(12,39)

Société des mathématiques graphiques
AKCIA10
Paris 17^e

Félicitations ! Vous avez été sélectionné pour participer à notre grand jeu avec le numéro de participant 0013

"Je me prosterne dans ton saint temple avec crainte"
psaumes (4, 36)-(8,34)

Société des mathématiques graphiques
12, rue dans Joue
Paris 8^e

Félicitations ! Vous avez été sélectionné pour participer à notre grand jeu avec le numéro de participant 0014

"Qui te louera dans le séjour des morts ?"
Psaumes(4, 31)-(12,31)

Société des mathématiques graphiques
5, à air, 10, à huile ou 3, en chaussures
Paris 16^e

Félicitations ! Vous avez été sélectionné pour participer à notre grand jeu avec le numéro de participant 0015

"Mon bouclier est en Dieu, qui sauve ceux dont le cœur est droit"
job (7,13)-(6,23)

Société des mathématiques graphiques
Paris 9°

Félicitations ! Vous avez été sélectionné pour participer à notre grand jeu avec le numéro de participant 0016

"Croyez que vous avez reçu ce que vous demandez, et cela vous sera donné"
psaumes (6, 23)-(10,23)

Société des mathématiques graphiques
15, rue de Milan
Paris 9°



© Ghislain Thiery

La Triche

Une aide de jeu généraliste par Jean LUC

Tricher ? C'est pas très honnête ça, non ? Tout au plus une compétence de voleur, pas de quoi se vanter. Quoique à force de jouer, cela donne envie de plier les règles à son profit. Après tout pour gagner il faut bien se montrer plus habile et plus malin que l'autre. Alors, pas vu, pas pris et vae victis !

INTEGRER LA TRICHE DANS LES SCENARIOS

Tentation insistante pour le joueur, la triche est un raccourci pour atteindre le but suprême : gagner ! Avec un peu d'habileté et bien peu de scrupules, on pourra augmenter ses chances de gain, voire directement toucher le gros lot selon la méthode pratiquée.

D'accord, tricher n'est pas jouer. Cependant il faut parfois utiliser ce recours quand le besoin s'en fait sentir. Cela peut être nécessaire pour gagner rapidement une grosse somme d'argent, ou bien pour éviter de se faire arnaquer soi-même.

? Les systèmes de règles :

Cette pratique est souvent intégrée dans les systèmes de jeu en tant que compétence (jeu) ou comme composante d'une capacité liée au jeu (dextérité). La difficulté sera fonction de la manipulation à effectuer et de l'attention que prêtent les autres joueurs au jeu en cours. On peut aussi faire appel aux manœuvres psychologiques (charisme, volonté, baratin) afin de tricher avec aplomb ou lorsqu'il faut convaincre un interlocuteur mécontent de sa bonne foi.

Tout dépend aussi du personnage joué : tricher n'est pas un acte très moral, bien qu'il ne soit pas non plus réservé aux seuls voleurs. On pourra donc tenir compte de l'alignement du PJ pour déterminer s'il peut se permettre de tricher en violant les lois en place.

S'il a les aptitudes et le profil moral, le joueur gagnera à se servir des méthodes suivantes pour accroître sa chance au jeu. Reste à se montrer discret et prudent car le tricheur démasqué aura rarement l'occasion de récidiver...

Il ne faudra pas non plus oublier que dans les lieux dédiés au jeu, les plus grands tricheurs sont souvent les propriétaires, qu'ils se soient rachetés une respectabilité ou qu'ils aient leurs propres méthodes pour tondre la laine sur le dos des joueurs.

? Le background :



© Elisabeth Thiery

Les lieux dédiés au jeu sont présents à toutes les époques et dans tous les univers connus. Seuls diffèrent les jeux eux-mêmes. On distinguera d'un côté les simples cercles de jeu et de l'autre, les casinos qui sont de véritables usines à jouer.

Un cercle de jeu peut se réunir aussi bien dans des tripots que dans la rue, voire même chez l'habitant. Il concentre le plus souvent des habitués autour de jeux de cartes et de dés. On sera plus facilement confronté à des tricheurs dans de tels milieux, surtout dans les cercles « marrons » qui s'emploient à plumer les joueurs inexpérimentés. Selon la législation en vigueur, il peut être interdit de jouer et de parier, ce qui contribue automatiquement à la création de cercles clandestins. Là aussi se développe un terrain favorable aux arnaques et aux tricheries en tous sens.



Le casino présente un large assortiment de jeux pour convenir aux goûts et aux petites manies des joueurs : le blackjack, le baccara, le pharaon, le Trente et Quarante, le craps, le chemin de fer, la roulette et les machines à sous.

Les établissements sérieux sont organisés selon une hiérarchie d'employés qui remonte jusqu'au directeur. Les croupiers sont en contact direct avec les joueurs, ils distribuent les cartes et règlent les gains. Vient ensuite le boxman pour le craps qui est chargé de donner les jetons aux croupiers, de vérifier les dés, de contrôler les jeux et de trancher les litiges lors des paris. A chaque jeu correspondent trois chefs de partie qui rendent compte directement au directeur du casino. On compte aussi un chef de table pour la salle de blackjack, un pour les tables de dés et un pour le baccarat. Entre les tables naviguent des inspecteurs qui surveillent les croupiers pour le compte des chefs de table. A la table du baccara, un employé domine le jeu, assis sur une chaise très haute : c'est le ladderman.

Enfin tout le casino est équipé d'un système de surveillance par caméras pour permettre au directeur de contrôler tout son petit monde sans être vu. C'est lui qui garantit la sacro-sainte recette, ce qui fait qu'il doit avoir l'œil sur tout ce qui se passe dans son établissement. Il a derrière lui une longue expérience du jeu et connaît sur le bout des doigts le comportement des joueurs et des employés. Tel Dieu le Père, il a le pouvoir de renvoyer de son casino un croupier sur simple soupçon de triche ou d'interdire l'accès à des joueurs suspects.

COMMENT FRAUDER DANS LA RUE ET DANS LES TRIPOTS ?

? Les dés :

? Piper les dés en ajoutant un poids à l'intérieur sur une des faces dont le résultat est le plus favorable

Le contre : tester les dés sur une série de jets ou utiliser des dés marqués

? S'entraîner pour contrôler la trajectoire des dés en les lançant assez près afin de maîtriser le résultat

Le contre : exiger de lancer les dés sur toute la longueur de la table ou faire rebondir les dés contre un rebord

? Les cartes :

? Arranger le paquet de cartes à l'avance en séquences gagnantes (et s'arranger pour « couper » soi-même)

Le contre : couper le jeu plusieurs fois avant de jouer, ce qui est l'usage après tout

? Marquer le dos des cartes avec des trous d'épingles pour les reconnaître entre les mains des joueurs (appelées aussi cartes biseautées)

Le contre : exiger de jouer avec des paquets neufs déballés sous vos yeux ou examiner attentivement les cartes

? Distribuer les cartes très rapidement pour donner les cartes souhaitées aux autres joueurs en gardant les meilleures pour soi

Le contre : faire baisser le rythme de la donne pour bien observer les cartes

? Le baccara de chez Grimaud : Sacha GUITRY nous donne cette recette imparable. Avec un paquet neuf fabriqué par Grimaud, une fois le film plastique déchiré, on fait passer les deux premières cartes à la fin. Ensuite on joue le banquier en distribuant successivement une carte à l'adversaire et une pour vous. Au final, la victoire vous reviendra à tous les coups. Reste à trouver d'autres fabricants de cartes qui les classent toujours dans le même ordre et à adapter vos jeux en conséquence.

? Les jeux de table :

? Tricher avec la complicité du croupier (et du chef de table qui surveille) par un système de signes discrets au moment de la donne

? Jouer les vieillards ou les handicapés dans un fauteuil à roulettes de façon à voir les cartes que distribue le croupier par en-dessous

? Echanger carrément le sabot qui distribue les cartes en y plaçant les cartes favorables aux joueurs (dans ce cas toute la table est dans le coup) en distrayant l'attention du croupier au moment de la substitution (avant et après) de sorte qu'il ne reste aucune preuve

? Installer un petit miroir (un briquet laqué ou un porte cigarette brillant) sous le sabot de manière à refléter la carte qui va sortir (ce qui constitue une preuve de fraude si les surveillants le remarquent)

? Les machines à sous :

? La méthode des rythmes : contrôler la rotation des roues internes en tirant la poignée un quart de seconde après le coup précédent

Le contre : les machines à sous peuvent être réglées pour empêcher un tel système

? Forcer la machine à se bloquer sur les bonnes combinaisons par l'action d'un aimant puissant

? Utiliser de la monnaie étrangère de poids et de taille comparable aux pièces utilisées

? La roulette :

? Magnétiser la bille avec un aimant pour qu'elle se bloque dans certaines cases magnétisées de même



Le contre : tester la bille avant de jouer pour voir si elle est attirée par le métal

- ? Trafiquer le cylindre avec des aimants et placer un noyau d'acier dans la bille
- ? Quand le matériel est usé, une fissure sur le plateau de la roulette sous la case centrale peut donner l'avantage au joueur s'il observe bien les marques ou les endroits où les encoches sont desserrées
- ? Faire semblant de compter ses jetons quand la bille s'est arrêtée pour glisser un jeton de plus dans la place gagnante

COMMENT TRICHER AU CASINO ?

? Contre le casino :

En cas de litige, la maison donnera raison au joueur s'il y a un doute. Mais s'il y a récidive, la politesse cédera place à la fermeté et s'en est fini de jouer pour très longtemps. Un joueur viré des tables de jeu ne sera plus jamais admis au même endroit. En effet des physionomistes reconnaîtront un suspect malgré les déguisements en se fondant sur les traits du visage, la démarche et le ton de la voix.

? La poussette aux chances simples :

Lors de l'annonce des numéros gagnants, déplacer les mises vers une case gagnante sans attirer l'attention. Simple, mais à ne pas répéter sous peine d'être repéré et rapidement expulsé du casino.

? La triche en association à deux :

Deux associés se placent face à face à une table. Quand la bille s'arrête, l'un pose rapidement une pile de plaques sur le numéro gagnant. Le croupier va bien sûr s'interposer pour retirer la mise mais en même temps l'autre complice réclame qu'il avait posé une planque unique au même endroit.

? Contre les joueurs :

Les arnaques sont légion et chaque jeu a ses faiblesses. Mais on peut aussi tricher aux dépens d'un autre joueur avec suffisamment d'aplomb. Le plus souvent un joueur qui n'est pas tout à fait sûr d'avoir gagné, préférera abandonner ses gains plutôt que de passer pour un tricheur lui-même !

? La récolte des orphelins :

Il s'agit de récolter les mises dont ceux qui les ont placées ne se souviennent pas si elles leur appartiennent vraiment. Cela demande de bien observer la physionomie des autres joueurs pour déceler dans leurs yeux un doute léger au moment de l'annonce des résultats.

? La modification de la place de la mise d'un gagnant :

Cette méthode fonctionne avec les joueurs obsessionnels qui testent toujours leurs calculs

statistiques (pour obtenir une martingale) en fonction de numéros donnés. Au moment où ils placent leurs mises, ils se lèvent, posent leurs jetons et retournent à leurs calculs. Avec adresse, on poussera dans la même foulée leur pile de jetons vers la case où attendent vos mises. Si vous gagnez, le joueur ne s'apercevra pas de la substitution, déterminé qu'il est par ses calculs sur les numéros gagnants. Si son numéro sort, mieux vaut prendre discrètement la tangente et le laisser s'expliquer avec les employés !

LES ARNAQUES AU DEPENS DES JOUEURS

Le moindre des tricheurs n'est pas toujours celui que l'on croit. Des cercles de jeu des tripots aux respectables casinos, les organisateurs peuvent aussi tourner le système à leur avantage. Après tout, ils disposent du matériel à leur guise et ils connaissent les ficelles de chaque jeu depuis longtemps.

? Les trucs et autres ficelles :

Tous les dés utilisés dans les casinos sont marqués d'un code spécial (visible à la loupe) de manière à éviter les dés suspects. Du coup, il est bien plus simple pour eux d'introduire des dés truqués !

Le timing des parties est un élément important dans le déroulement de tous les jeux. Chaque tour et chaque partie qui passent augmente les chances en faveur du casino. A la longue les pourcentages donnent le casino gagnant et les croupiers savent bien gérer la vitesse du jeu en ce sens. Le rythme des données en Amérique est deux fois plus rapide qu'en Europe, ce qui contribue à rendre le jeu excitant.

On peut manipuler le taux de renvoi des machines à sous (le pourcentage de bénéfices du casino) en trafiquant à l'intérieur le réglage. Certains joueurs étudient le mécanisme d'une machine jetée à la casse et perforent un trou sur le côté avec une perceuse de poche pour accéder aux organes internes, mais le coup est assez risqué.

A la roulette un croupier assez habile est capable de maîtriser la trajectoire de la bille en ralentissant la vitesse du cylindre et en jetant la bille d'une certaine manière. On peut aussi modifier la taille et le poids de la bille.

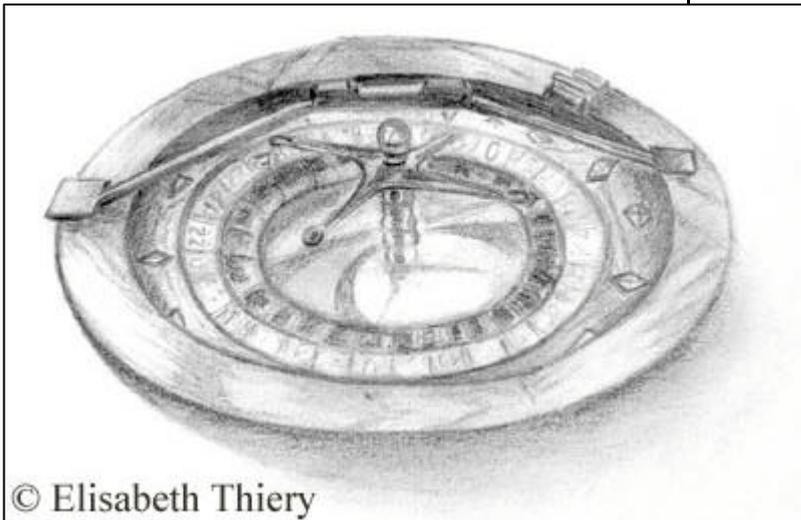
La roulette peut être carrément maquillée avec des aimants électroniques cachés ou un mécanisme pour faire rebondir la bille avant son arrêt sur une case.

Au blackjack, en distribuant les cartes, une personne expérimentée peut garder une carte favorable en main pour éviter de la donner à un joueur ou la faire passer sur le dessus du paquet.

Le croupier peut subtiliser des jetons par divers procédés ingénieux. Une montre oignon évidée pourra contenir des jetons de forte valeur à la place du mécanisme. Un faux jeton de cinq dollars équipé d'un mécanisme à ressort sera pourvu d'un jeton de

cent dollars et distribué à un complice placé à la même table. Certains croupiers portent des culottes bouffantes sous leurs pantalons, avec un élastique aux chevilles, de manière à y glisser des jetons dans la doublure. Ainsi il est d'usage qu'il lève les mains bien haut, doigts écartés lorsqu'il quitte la table pour prendre sa pause, ceci afin de bien montrer qu'il ne cache rien entre ses doigts. Il doit aussi porter une cravate très fine pour éviter qu'il n'y dissimule des jetons.

placé en face de la glace du comptoir pour mieux observer les cartes de son adversaire. Chaque partie met en application tout son savoir-faire : le paquet de cartes est réparti à l'avance, des atouts sont dissimulés aux endroits stratégiques (chapeau, manches, chaussettes, etc...), le choix des adversaires est aussi crucial (riches et naïfs vont si bien ensemble). Au cours de la partie la chance tournera insolemment de son côté mais un petit derringing planqué dans la manche évitera l'irréversible.



© Elisabeth Thiery

? Quand l'arnaque est « légale » :

Faire signer une reconnaissance de dettes est un bon moyen pour les casinos de laisser les joueurs s'amuser sans penser aux pertes. Mieux vaut pour eux un joueur endetté qui continue à jouer et qui rembourse petit à petit, qu'un joueur lessivé qui abandonne la partie.

PORTRAITS DE TRICHEURS :

Pour tricher au jeu, certains atouts sont nécessaires dans la panoplie du joueur dévoyé : beaucoup de sang-froid, des réflexes acérés et un cynisme bien employé. Les apparences comptent naturellement et il convient de présenter son habileté hors pair sous un jour respectable de joueur professionnel ou, plus subtil, de débutant très chanceux.

? Pat ACE, joueur professionnel (type TOON version Lucky Luke)

Habillé d'un élégant costume violet coupé à la française, un fume-cigare au coin de la bouche et la chaîne d'une montre à gousset traversant son gilet, il ne passe pas inaperçu (c'est bien son intention d'ailleurs). Il a l'œil vif et moqueur d'un homme qui en sait long, son visage est fin comme une lame de couteau et sa bouche forme souvent une moue dédaigneuse.

Ses lieux de prédilection sont les tables de jeu, que se soit dans le bar du coin ou à bord d'un bateau à aubes. Il occupera alors systématiquement un siège

? Mélisse SULTANO, appâtice (James Bond)

Cette charmante créature hante les salles de jeu du Vieux Continent de sa beauté vénéneuse. Elle porte soir après soir de belles robes, des bijoux raffinés et s'enveloppe d'un parfum enivrant qui attise le désir des hommes. Son regard n'est pas de ceux qu'on oublie, car elle possède l'art de capter l'attention de la gent masculine pour son plus grand avantage. Elle possède aussi une ample chevelure rousse, ses traits sont agréables mais elle met en avant ses autres avantages dont ses formes généreuses ne sont pas des moindres.

Un revers de fortune l'a fait passer du statut de joueuse dilettante à celui d'accompagnatrice porte chance. Elle peut travailler occasionnellement pour les casinos comme jockey, apportant aux autres joueurs une présence aux tables de jeu. L'argent qu'elle engage appartient au casino, qu'elle perde ou qu'elle gagne. Les joueurs enragés apprécient à la fois d'avoir de la compagnie et d'avoir à leur côté un tempérament semblable aux leurs, ce qui les pousse à renchérir. Un prétendant prodige de cadeaux pourra s'attacher ses faveurs pendant un temps mais la dame ne s'attachera pas avant d'avoir ferré le gros poisson.

? Brinell de Logrus, arnaqueur de rue (AD&D, Rêve de Dragon)

Les moindres recoins de la rue n'ont pas de secrets pour ce jeune filou. Il est à son aise pour opérer dans la foule car il pourra plus facilement prendre la fuite s'il se fait démasquer. Il a, dans une planque discrète, différents habits qu'il combine pour changer d'apparence. D'habitude, il porte des vêtements amples : une large chemise bleue, une culotte très usée et un chapeau tombant sur les yeux. Ses cheveux bruns sont bien fournis mais rarement coiffés et son visage est rond avec quelques boutons autour de la bouche.

Son aplomb est sans failles quand il entreprend de s'attaquer à un nouveau pigeon. D'abord il jauge son interlocuteur pour ajuster sa petite histoire et ses expressions de langage. Il est expert pour évaluer le patrimoine et l'origine sociale des passants. Connaissant très intimement les dernières rumeurs, il



monte des scénarios plausibles basés en partie sur des faits réels pour monter ses escroqueries (telle carte au trésor qu'aurait laissée une expédition dont on est sans nouvelle, tel onguent préparé par un alchimiste reconnu pour soigner une grande dame).

? Ricky, **perdant** **magnifique** (Cyberpunk, Shadowrun)

En son temps, il savait comment s'y prendre avec le hasard, peu importait le jeu, la chance lui souriait immanquablement. Puis il advint que les dieux se détournèrent de lui ou alors s'est que sa martingale n'est plus valable. On reconnaît facilement sa silhouette décharnée dans les ruelles : un bob crasseux sur la tête, vêtu de ce qui devait être un imperméable en des temps meilleurs, lequel est parsemé d'une collection de badges et de pièces de monnaies d'origines diverses.

Sa réputation est telle que seuls les étrangers et les imbéciles écoutent encore ses boniments. Il essaye

désespérément de fourguer ses tuyaux dans les paris clandestins mais personne de sensé n'en veut. Ce n'est pas qu'il ne connaisse pas bien le milieu du jeu, au contraire. Simplement il n'arrive plus à sortir ne serait-ce qu'un pronostic valable. Nul ne sait à quel moment ni pour quelle raison cela s'est passé, mais la chance l'a quitté pour de bon. Seule lui reste sa fierté de joueur forcené. De tripot louche en arrière-salle prohibée, il persévère dans sa quête infructueuse. Qui pourrait se douter qu'il sait si bien tricher, qu'il se contente de gains minimes mais réguliers ?

Références bibliographiques :

- ? Les mémoires d'un tricheur de Sacha GUITRY
- ? Au cœur de Las Vegas de Mario PUZO
- ? C'est idiot de mourir de Mario PUZO
- ? Poker d'âmes de Tim POWERS

Les Nuits du Dragon qui Rôde dans le Noir de Saint-Trou.

Un scénario Privilèges par François Bilem (alias Cabos)

NDLR : Ce scénario est un extrait de la campagne « La Ferme » qui devrait paraître début-novembre. Bien que s'intégrant dans un ensemble très délirant, cet épisode peut être joué séparément. Nous remercions l'auteur d'avoir bien accepté la pré-publication dans notre webzine.

Les adhérents ont été chargés de mener diverses missions au petit village de Saint-Trou-sur-Bal. Un ordinateur leur indique ces missions, et parmi elles, ils ont pour consigne de participer à la vie culturelle locale.

The Mission

L'ordinateur affiche :

« Au rang des pratiques curieuses que l'on peut observer dans les campagnes, un des trucs les plus bizarres reste le Grandeur Nature, GN pour les initiés. En gardant la volonté de ne pas être réducteur, on peut en dire que ce sont des types qui se déguisent et qui jouent à faire semblant. Je ne vous étonnerai donc pas en vous disant qu'il s'agit de jeunes gens pour la plupart. L'un de ces GN va être organisé ici prochainement, et, tenez-vous bien, le premier prix est un lot de 1 000 Pièces d'Or ! Au cours actuel de l'or, cela représente un max de pognon ! Pour cela, il vous faut une équipe

d'au moins 4 participants. Ces 4 participants doivent compter 1 Chevalier Héroïque, 1 Princesse Court-Vêtue, 1 Monstre Hideux et 1 Magicien Sournois. Si vous avez plus de participants, les autres pourront choisir parmi ces quatre possibilités. Le départ sera donné à la Forêt du Duc Qu. En attendant, chacun peut choisir dans la malle qui se trouve à vos pieds les équipements qu'il souhaite. Au moins un de ces éléments est obligatoire pour pouvoir participer. Notez enfin que le Magicien devra déterminer 3 sortilèges à soumettre à l'organisation. »

Dans la malle, les personnages trouvent l'équipement indispensable pour le GN et les différents rôles représentés :

Chevalier : armure en plastique noir (marquée « Vive le Club ! »), épée en latex rigide, bouclier en plastique noir avec aigle royal dessus (l'aigle porte une couronne où il est inscrit « Clubus Privilegus Deus »), bottes en ragondin avec boucles argentées, heaume en

Chuis invisible,
Chte dis !



© Alexandre BATTO



plastique noir avec cimier.

Princesse : robe blanche un peu transparente dont on dirait qu'il n'y a que le haut (marquée «Le Club, c'est fun !»), rouleau à pâtisserie orné de l'inscription suivante : «Plein de bosses soit qui mal y pense», mouchoir en dentelle brodé à la pensée poétique d'un des fondateurs du Club : «Je pleure donc j'essuie», escarpins de danse en velours rose (taille 32), couronne façon « Galette des rois » avec un morceau de verre pour faire diamant

Monstre : vieux tapis de douche en?..... , gourdin en mousse (totalement inefficace !), morceau d'écorce avec une ficelle pour faire bouclier, vieilles chaussettes mises à la poubelle par des clochards, masque en latex qui brille la nuit, de monstre horrible et faux

Magicien : robe cousue dans du tissu rouge avec des étoiles vertes et des lunes bleues, marquée « Mon opticien, c'est le Club ! », annuaire des PTT recouvert d'une peau de bouc, médaillon découpé dans le logo métallique d'une marque automobile, anciennes taies d'oreillers mauves avec des petits lapins oranges, le tout noué à la ficelle verte pour faire des chaussettes, plot de sécurité routière en plastique souple pour faire un chapeau

Premier contact

Ce Grandeur Nature est organisé par le club « Dragon Komunbalai » de Saint-Trou. En plus de l'équipe des adhérents, 2 autres groupes se sont inscrits.

Le scénario (?!) est lu à tous les participants par un jeune dont le timbre sonore n'excède pas la puissance d'une sonnette mécanique rouillée.

« Bon, alors, heu, merci à tous d'être venus. Je rappelle que notre club est ouvert à tous, et surtout aux filles. Alors, voilà l'histoire. Excusez-moi, on a joué hier alors je suis un peu naze. A ce sujet je rappelle que notre club est ouvert à tous, surtout aux filles. Bon. Alors, dans un pays magique et lointain, la forêt du Dragon qui Rôde dans le Noir, vit une hydre. Heu.... Non ! Attendez, ça c'est une faute. C'est un dragon qui vit dans la forêt. Excusez-nous, mais on a joué hier, alors on est vanné.

Bon, alors un dragon vit dans la forêt, et il enlève des princesses pour garder leur trésor, demander des rançons, tuer les chevaliers qui viennent et tout et tout. Un jour, le Chevalier Bilbotus (c'est un de mes persos), vient et tue l'hydre.... heu non, le dragon. Alors un dragon arrive et prend sa place. Hein ?.... Attends, non.... C'est pas bon ça.... Il prend la place de Bilbotus ? Ah, non, ok, ça y est, j'y suis. Donc c'était bien une hydre au départ qui vit dans la forêt, et qui enlève les princesses. Bilbotus arrive, il découpe l'hydre en rondelles, et du coup le dragon arrive et s'installe à la place de l'hydre dans la forêt. Voilà, c'est plus clair. Alors, les princesses vous vous êtes fait capturées par le dragon, et donc vous restez avec moi. Les Chevaliers, vous faites équipe avec votre magicien, mais attention, il est sournois. En plus, vous avez capturé un monstre quand il était petit, et maintenant il vous suit partout, et vous l'aimez bien. Lui du coup, il attaque les autres chevaliers et essaye de les empêcher d'arriver avant vous à l'ancre du dragon. Le premier qui trouve l'ancre - vous verrez, c'est marqué dessus - la ramène ici, libère sa princesse et prend le trésor du dragon de 1 000 PO. Pour les objets magiques, Bilbotus a déjà tout pris. Dernier détail : les sorts. Chaque magicien doit nous présenter 3 sorts marqués sur une feuille. Si on est ok avec, c'est bon. Quand le magicien utilise le sort, il le raye de sa liste. Que la force soit avec vous... »

Taupe départ

Les équipes de 3 s'éloignent en courant.

Du côté des princesses, ça râle un peu :

- « Quoi !? Et nous, alors ?! On fout rien, on reste là à attendre que les mâles se pointent ?!
- Mais non, mais non ! On pourrait se faire un pouilleux déshabilleur, non ? Ou alors vous pourriez gentiment nous servir le café, ce serait sympa ! Vous allez voir, on va bien se marrer ensemble !... »

Les malheureuses princesses vont donc passer l'après-midi à se faire cavalier après par les organisateurs !

Dans la forêt, les équipes se croisent et cherchent l'ancre du Dragon. Cette dernière n'est autre qu'une boîte de conserve vide avec « Ancre du Dragon » marqué dessus. Le

problème c'est que les organisateurs ont oublié de la mettre, et qu'il n'y a donc rien d'autre que des joueurs en costume dans cette forêt à la con.

Finish Grandiose

En fin d'après-midi (au plus tard), tout le monde en ayant ras le bol de faire le mariolle pour que dalle dans cette forêt, toutes les équipes (enfin, les survivants) reviennent au point de départ.

Les organisateurs arrêtent de courir après les princesses, et accueillent en catastrophe les aventuriers fourbus. C'est le jeune du départ qui se colle en vitesse une cape sur le dos et qui prend la parole :

-« Ô, nobles chevaliers, surnois magiciens et hideux monstres. Moi Bilbotus le Grand vous accueille, mais qui d'entre vous a terrassé le Dragon ?... »

Mais une princesse lui coupe la parole et se tourne vers son équipe :

-« Ces porcs n'ont pas arrêté de vouloir nous

tripoter !

-Quoi !? Putain, là y en a marre ! »

Une baston éclate avec les organisateurs. Si quelqu'un revendique le prix, on lui fera remarquer qu'il a pas trouvé l'ancre (au stade de gnons que tout le monde s'est envoyé, quelques baffes de plus ou de moins ne seront pas très utiles). Mais en fouillant dans les affaires des organisateurs, on peut facilement retrouver la boîte de conserve ! Une fois exhibée, on obtiendra un :

« Bravo, super, t'as gagné. Tu peux marquer 1000 PO sur ta feuille de perso. Salut ! »

Les inscrits au GN :

Groupe des Chevaliers Vampires.

En fait, ils voulaient jouer à un GN avec des vampires, mais y en avait pas, alors ils se sont inscrits ici.

Nosferanus le Chevalier (Alias Marco Limateur)

F : 5 I : 5 S : 5 R : 5 Z : 4

Se prendre pour un Chevalier Vampire à l'histoire tragique, bouleversante et mythique – S / 8 – 60%

Mordre avec des dents de vampire en plastique (1 point de dégâts) – R / 4 – 40%

Ouvrir et refermer sa cape comme Batman – R / 8 – 60%

Il a ramené une dague en latex, mais préfère se battre en mordant ses victimes et en gueulant « T'as perdu 2 niveaux ! Et si je mords encore une fois, tu deviens mon esclave ! Ha ha ha ha ha ! ».

Draculé le Monstre (Alias Oscar Naje)

F : 6 I : 4 S : 5 R : 5 Z : 3

Se prendre pour un monstre sanguinaire au coeur pur victime d'une malédiction égyptienne transmise par la salive – S / 8 – 60%

Mordre avec des dents de vampire en plastique (1 point de dégâts) – R / 4 – 40%

Ricaner dans les graves après chaque coup reçu en disant « Je suis invincible, pauvre mortel ! » - F / 5 – 50%





Il s'est habillé avec un mélange de veste trouée et de bouts de papier chiottes. Sa posture préférée consiste à imiter un type bouffé par les rhumatismes tout en déclamant d'une voix chevrotante « Qui me sauvera de ma malédiction ? Qui ? »

Sthrad Von Podium le Magicien (Alias Roméo Méo-Lalalalala)

F : 4 I : 6 S : 5 R : 5 Z : 4

Se prendre pour une intelligence des ténèbres envoyée sur terre pour répandre le mal et la perversion tout en gardant une certaine dignité – S / 8 – 60%

Mordre avec des dents de vampire en plastique (1 point de dégâts) – R / 4 – 40%

Subjuguer quelqu'un en le regardant fixement dans les yeux – S / 1 – 25%

Il utilise 3 sorts : transformation en chauve-souris (ce qui est sensé lui permettre de voler), protection contre l'ail (pour faire en sorte que personne ne puisse repousser ses petits copains vampires), et invisibilité. Il se la joue très cérébral, et est carrément venu en vieux smoking (en disant que c'était pareil qu'une robe de magicien).

Claudia la Princesse (Alias Tina Kadir-Hinmo)

F : 4 I : 5 S : 6 R : 5 Z : 4

Se prendre pour une fillette qui aurait été mordue très jeune par un vampire et qui du coup ne peut plus du tout vieillir – S / 8 – 65%

Mordre avec des dents de vampire en plastique (1 point de dégâts) – R / 4 – 40%

Se coller huit tonnes de maquillage pour se rajeunir – S / 3 – 40%

Petite amie de Marco, Tina s'habille en petite fille ultra maquillée ce qui a pour résultat de la faire ressembler à une star du cinéma pour adultes (et encore, avertis). Le mince bout de tissu noir qu'elle appelle robe et qu'elle porte n'arrange rien à l'affaire. Elle est particulièrement frustrée de ne pas pouvoir mordre quelqu'un dans ce GN bidon !

Groupe des Barbares Rouges de la Mort (les BarbaRoMo).

Ils sont de toutes les manifestations où on trouve de jeunes gens musclés prêts à s'en foutre plein la tronche.

Lulu le Chevalier (Alias Victor Pillmoi-Afon)

F : 3 I : 5 S : 6 R : 5 Z : 7

Dire « Ouh, là, là! C'est à vous tous ces muscles ? » - R / 8 – 60%

Toucher quelqu'un du bout de son bâton et dire « Bouh, t'es mort ! » - R / 3 – 35%

S'enfuir quand la situation tourne trop à l'orage – F / 7 – 45%

Avec son armure, ses bottines, son bouclier et son heaume en latex rose, il donne une impression étrange, pas franchement impressionnante mais totalement troublante. Il est juste venu pour faire plaisir à la Princesse Zaza avec qui il aimerait bien finir la semaine, voire le mois.

Coco le Monstre (Alias Zaïre Râ)

F : 6 I : 5 S : 6 R : 4 Z : 8

Crier « Je vais te tuer, je vais te tuer, il faudrait mieux que tu me tues le premier ! » - R / 9 – 60%

Encaisser les coups avec délectation (réduit à 1 les dégâts faits à mains nues sur lui) – F / 9 – 70%

Couiner de plaisir – S / 8 – 65%

Coco est donc le maso de l'équipe. Pour lui, un bon GN, c'est d'abord et avant tout l'occasion de s'en prendre plein la tronche, et il ne peut s'empêcher de ronronner à cette idée. Son déguisement de gros lapin rose peut paraître bizarre pour un monstre médiéval, mais c'est super pour le repérer de loin...

Michou le Magicien (Alias Bernard Guilé)

F : 4 I : 6 S : 6 R : 5 Z : 3

Danser et chanter comme un « Village People » - S / 5 – 50%

Prendre des poses langoureuses pour lancer ses sorts – S / 8 – 65%

Se rendre en disant « Ah ! Je suis vaincu ! Vous pouvez faire de moi ce que vous voulez !... » - R / 6 – 50%

Habillé comme le militaire de son groupe de musique favori, il espère bien pouvoir réaliser quelques rencontres sympathiques durant ce GN. Ses 3 sorts sont : Bête immonde (la victime du sort doit se comporter comme une bête sauvage et surexcitée en s'en prenant prioritairement au magicien), Désintégration de la matière (la victime du sort doit enlever tous ses vêtements qui viennent d'être désintégrés), et Amitié virile (la victime du sort ainsi que le Magicien deviennent de très bons amis. Ils s'embrassent, se tiennent la main, etc...).

Zaza la Princesse (Alias Dominique Tasseur)

F : 3 I : 5 S : 7 R : 4 Z : 6



S'évanouir dans les bras d'un grand musclé – S / 8 – 70%

Marcher comme sur une barque – S / 8 – 70%

S'habiller le plus court possible sans se faire arrêter – S / 8 – 70%

Zaza est habillée en blanche Vestale, au visage finement maquillé. Impossible de savoir cependant s'il s'agit d'une fille ou d'un garçon. A priori, la princesse Zaza semble s'intéresser à tout ce qui bouge ! Plus il y aura d'organiseurs à lui courir après, moins elle ira vite !

Les organisateurs :

5 garçons n'ayant pas totalement achevé leur développement cérébral. Ou peut-être que si....

François SURPITZA

Horace ODESEZ-POIRE

Jacob TOUSKON-DHI

Laurent SAR

Nicolas KOKA

F : 4 I : 4 S : 4 R : 4 Z : 4

Faire tout ce qu'il faut pour être crevé le jour d'une manifestation – R / 8 – 55%

Penser aux filles – R / 9 – 60%

Bien vouloir se casser le cul pour organiser un GN correctement – I / 2 – 25%

Ils ne pensent qu'à un truc : les filles. La veille, ils ont tous fait une partie de «Vieux cons et bastons», un jeu de rôle subtil où leurs personnages, des demis dieux en préretraite, ont détruit la moitié de l'univers. Le tout copieusement arrosé de bière bon marché qu'ils ont intégralement rendu à la nature sous diverses formes. Bref, ils sont nazes, dans tous les sens du terme, et au final ce GN les gonfle plus qu'autre chose (ils ont rencard le soir pour continuer leur partie de «Vieux cons et bastons»)

Rencontres (du 56° type) dans la forêt

Pour égayer la recherche (éventuelle !) de l'antre du Dragon, tirez 1D10 toutes les demies heures :

Dé	Événement
1	Rencontre de Lulu qui se fait chier et qui en profite pour essayer de lier connaissance.
2	Un lapin vient de passer. Ooooooh !
3	Nosferanus attaque. Bien évidemment, il en rajoute des caisses entières.
4	Baston entre Nosferanus et Coco. Dès que Nosferanus fait semblant de s'éloigner, Coco repart à la charge pour se faire mordre. Au bout de 5 minutes Nosferanus en a sérieusement ras le bol et se rend compte qu'aucune règle ne détermine quand un personnage est mort!
5	Rencontre de Sthrad Von Podium qui lance aussitôt son sort d'invisibilité et se met en tête de botter les fesses de son adversaire !
6	Passage éclair de 3 membres de l'organisation. Zaza les talonne en criant : « Revenez lopettes ! »
7	Attaque en embuscade de Draculé qui se la joue à fond.
8	Draculé attaque Lulu. Ce dernier tente de lui expliquer qu'il y aurait beaucoup mieux à faire que de se taper dessus. Draculé n'écoute même pas puisqu'il est entièrement dans son délire.
9	Sthrad Von Podium et Michou se battent à coups de sorts. Rapidement ils en viennent à s'engueuler. Michou affirme que son Désintégration de la matière a fonctionné alors que Sthrad prétend qu'il ne peut pas le voir puisqu'il est invisible!
10	Passage éclair de Claudia. 3 membres de l'organisation la talonne en criant « Reviens poulette ! ».

Au terme de ce fabuleux GN sans le moindre intérêt, chacun rentrera chez soi, convaincu d'avoir foutu une journée en l'air ! Ça leur apprendra de jouer à n'importe quoi !

Points de réussite : en fait, comme ce scénar n'est autre qu'une immense source de Stress, et qu'il n'y a pas beaucoup de chances que quelqu'un en reparte heureux, on comptera en points d'échec !

- ? A pas trouvé l'antre : +5 points
- ? A trouvé l'antre et a donc gagné le prix bidon (le club fait à mort la tronche !) : +10 points
- ? Par fois où un vampire vous a mordu : +5 points
- ? Par fois où un BarbaRoMo est parvenu à ses fins sur un adhérent : +5 points
- ? Par participant ou organisateur éclaté : -5 points

? **Points d'échec inférieurs ou égaux à 5 : Réussite Glorieuse**

L'adhérent gagne 10 points de talents.

? **Points d'échec supérieurs à 5 mais inférieurs ou égaux à 10 : Réussite Douteuse**

L'adhérent gagne 5 points de talents.

? **Points d'échec supérieurs à 10 : Échec Lamentable**

L'adhérent gagne 2 points de talents, et une haine supplémentaire sur le tableau suivant :

D10 Haine

- 1 Au choix du joueur
- 2 Des types qui se prennent pour quelque chose (n'importe quoi)
- 3 Des ordinateurs qui donnent des missions
- 4 Des bleds paumés
- 5 Des manifestations organisées par les ploucs
- 6 Des déguisements à la con
- 7 Des sexuellement bizarres
- 8 Des reconstitutions médiévales
- 9 Des jeux en plein air
- 10 Au choix du Maître



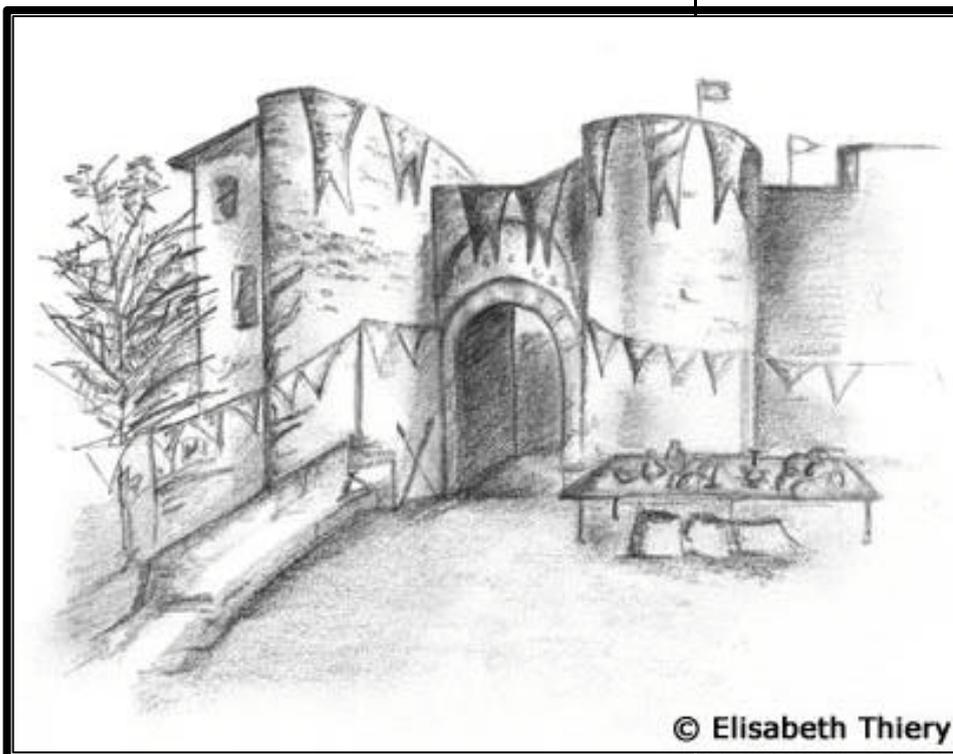
© Ghislain Thiery

Le tournoi de Gardhania

Une aide de jeu pour Virandia par Mario Heimburger

Virandia connaît un grand succès auprès de la population. Mais de plus en plus, des voix se font entendre dans les médias pour contester la virtualité et s'interroger sur la moralité de ce type de loisirs. Des études psychologiques démontrent des dépendances induites, et un peu partout, l'inquiétude commence à gagner.

Metacorp a besoin de frapper un grand coup pour redorer son blason. La solution : organiser un grand tournoi (presque) gratuit, largement médiatisé, et dont l'enjeu final est un accès gratuit et illimité au monde virtuel et une célébrité éphémère pour le vainqueur.



© Elisabeth Thiery

Virandia est un jeu de rôle gratuit de qualité professionnelle, développé par l'association Virandia Project.

Se déroulant en 2035, il plonge les joueurs dans un jeu virtuel ultime développé par la société multinationale Metacorp. Ils sont alors immergés dans un monde médiéval-fantastique appelé Virandia, où magie et légendes cohabitent, pour y vivre des aventures conçues par les scénaristes de la multinationale. Mais ce monde a priori très calculé recèle bien des secrets inavouables qui mettront peut être la vie même des joueurs en péril...

Vous pouvez le télécharger gratuitement sur le site de l'association:
<http://www.virandia.org>.

L'idée a germé dans la tête des quelques publicistes qui travaillent à temps complet pour Metacorp. Elle a été soumise au conseil d'administration après la prise de position d'un éminent sociologue contre le phénomène Virandia - un coup dur pour la communication de l'entreprise.

Comme de juste, les techniciens invités à titre consultatif à cette réunion extraordinaire n'ont pas été entendus : ils avaient pourtant très tôt évoqué des possibilités de surcharge des unités de traitement en cas de rassemblement trop important. Malgré cela, l'organisation du premier tournoi de Virandia a été décidée, et confiée au service "Organisation virtuelle" de Metacorp, et plus particulièrement à Eleonore Hartwig, une jeune créative.

L'objectif premier est d'attirer un maximum de nouveaux joueurs, d'avoir une couverture médiatique très importante et de cacher la mauvaise image de Virandia derrière les paillettes télévisuelles : Si le tournoi dure une semaine en temps virtuel, cela ne

prendra guère plus d'une journée en temps réel. Une chaîne du câble s'est donc proposée pour faire une journée spéciale Virandia, avec compte-rendu des événements, interviews de spécialistes et de joueurs vétérans, etc.. De plus, le tournoi permet de valoriser les joueurs fidèles, puisqu'un personnage plus expérimenté a plus de chances de gagner qu'un débutant.

Restait à choisir le lieu d'organisation du tournoi dans le monde virtuel et de faire la publicité adéquate à cet événement. Les critères de choix : le lieu doit être légèrement peuplé, sûr, et disposer d'un Pilier de Puissance. C'est assez rapidement que les yeux d'Eleonore se sont posés sur un petit point de la carte de l'Empire DerHag : Gardhania.



GARDHANIA, UNE PETITE VILLE SI TRANQUILLE...

Les habitants de Gardhania étaient loin de se douter que leur village deviendrait un jour le centre de l'attention de tout un Empire. Le village est peuplé d'à peine 2000 âmes, à quoi il faut ajouter les 150 soldats qui sont en garnison dans un camp très proche.

? Une situation idéale

Le village est situé dans la Province Nokérane, à la croisée d'une grande route d'axe est-ouest (qui mène notamment à Thanr en passant par Nokerath) et d'une autre route qui mène jusqu'à la province de la lance. Le carrefour est toutefois assez secondaire, car l'Empire a toujours préféré entretenir les voies de Nokerath pour des raisons principalement politiques.

L'accès au village est donc relativement aisé, et il n'est pas rare que certains marchands plus rusés (ou plus malhonnêtes) que les autres empruntent cette voie moins fréquentée. La proximité de la forêt Impériale est assez dissuasive, même si les attaques de hors-la-loi si loin sont relativement rares. A l'ouest, le village est bordé par des bois assez denses, mais qui ne sont que les prémisses de la grande forêt. Le danger y est peu conséquent.

Aussi surprenant que cela paraisse, le village dispose d'un pilier de puissance. Cela est dû principalement au peu d'entrées/sorties de cette zone. Les créateurs de Virandia ont jugé nécessaires d'équilibrer les points d'accès de l'Empire.

Ajoutons à cela une agriculture riche, un approvisionnement en eau largement suffisant grâce à la Falch, une petite rivière qui traverse le village et surtout une place importante et facile à utiliser (la plaine est peu boisée) et l'on comprend aisément que le lieu ait été retenu pour le tournoi.

L'infrastructure d'accueil de Gardhania est assez faible : la ville ne dispose que de deux auberges : "A la croisée des chemins", tenue par Hortig, et "La douce Caroline", une auberge plus récente mise en place par Joshua Kimble.

Il y a toutefois largement assez de place dans les prés environnants pour installer des tentes et des camps sommaires.

Outre les auberges, les autres commerces sont on ne peut plus classiques : artisans, barbier, primeur...

? Une ville-garnison

Ce n'est qu'une fois le lieu choisi qu'Eleonore Hartwig prit conscience d'un autre détail auquel elle n'avait pas prêté attention : Gardhania dispose également d'une petite garnison de soldats, dirigée par un officier expérimenté : Gordwyn Finnet. Cette garnison a pour principale raison d'être de constituer une

réserve d'homme pouvant intervenir rapidement en cas de conflit dans la forêt impériale.

Officieusement, il s'agit également d'un centre d'entraînement intensif, dirigé par un véritable tyran : ancien soldat d'élite, Gordwyn a été relégué dans ce camp parce qu'il faisait montre de trop d'autorité sur ses hommes. L'Empereur a donc fait d'une pierre deux coups !

La vie au camp est assez rude : Gordwyn n'hésite pas à rudoyer ses hommes, à les envoyer dans des expéditions dangereuses et à les mettre en compétition. Sa technique est efficace, parce qu'il n'a jamais cherché à humilier ses hommes : quand ils le méritent, il les félicite, mais cela ne l'empêche pas de les punir sévèrement à la moindre bêtise.

Certains soldats n'ayant pas supporté la méthode se sont enfuis. Peu sont arrivés très loin : dès qu'un cas de désertion apparaît, Gordwyn transforme l'événement en un exercice grandeur-nature : il impose à ses hommes de retrouver le déserteur, et de le ramener mort ou vif. On ne plaisante pas avec la discipline.

Il fait donc montre d'une certaine honnêteté, et quiconque joue avec les règles qu'il a imposées (ce qui est le cas de tous les soldats encore en garnison) s'en tirera sans trop de problèmes.

Pour le tournoi, ses hommes seront confrontés à une situation réelle : ils ont en charge d'assurer la sécurité des participants durant les épreuves et leur passage à Gardhania. Gordwyn se chargera personnellement de superviser cette opération spéciale !

? Gardhania, le tournoi et l'Empire

Pour finir, il faut préciser que les enjeux pour l'Empire sont dans une moindre mesure les mêmes que pour Metacorp : il s'agit avant tout d'une opération publicitaire de propagande. L'Empire trouve largement son compte dans l'organisation d'un tournoi de classe mondiale, que ce soit pour le rayonnement à l'étranger comme pour le commerce.

Ce sont ces arguments qui ont réussi à convaincre l'Empereur de donner toute latitude à Eleonore pour organiser le tournoi et en faire une réussite. La volonté de part et d'autre étant de pérenniser l'événement.

Gardhania y trouve également son compte, car le tournoi a un impact financier inespéré pour les villageois et surtout pour son maire, Joseph Garcia !

LE TOURNOI, REGLES ET DECOMPTES

Le tournoi est un événement médiatique qui dure une semaine en temps virtuel. Afin de permettre à un maximum de personnes d'y prendre part, la difficulté est volontairement très graduelle. En plus, on ne se limite pas aux épreuves traditionnelles : les épreuves



sont également étendues à d'autres disciplines dans le combat.

Au final, pourtant, celui qui remportera le tournoi devra avoir des compétences dans les cinq disciplines jugées, à savoir : le combat, le tir, la natation, la survie dans la nature et l'art. Les modalités de ces épreuves sont indiquées ci-dessous :

? Déroulement des épreuves

Duel : deux joueurs se combattent en utilisant les armes qu'ils souhaitent. L'objectif est de blesser son adversaire (au premier sang). Le fait qu'il soit déjà blessé par un autre combat ne change rien : l'endurance est testée en même temps et les règles sont les mêmes pour tous. A noter qu'un personnage peut mourir au premier sang si son potentiel de points de vie est épuisé...

Compétence testée : une compétence d'arme

Tir : une boîte métallique est posée en équilibre sur un poteau à une certaine distance. En trois coups (et en utilisant l'arme que l'on souhaite), il faut parvenir à faire tomber la boîte.

Compétence testée : une compétence de tir

Natation : les participants doivent nager une certaine distance dans la Falch (la rivière qui traverse le village). La distance et les modalités dépendent du niveau : nager dans le sens du courant pour les éliminatoires, faire un trajet aller-retour dans les tournois spécialisés, et deux trajets aller-retour pour la finale.

Compétence testée : Natation

Survie dans la nature : les joueurs doivent parcourir un chemin fixé à l'avance dans la forêt en rapportant des éléments précis.

Compétences testées : Pistage, Connaissance de la forêt

Art : les candidats doivent reproduire une œuvre de leur choix (réviser la partie sur l'art dans le guide du maître). La qualité de l'œuvre est ensuite jugée par les villageois réunis en jury sous la présidence du bourgmestre.

Compétence testée : une compétence d'art

? Les éliminatoires

Les candidats au tournoi doivent s'inscrire dans une des disciplines citées plus haut, de préférence celle dans laquelle ils sont le plus à l'aise. Ce ne sont en effet que les trois premiers de chaque catégorie qui parviendront en finale !

Les deux premiers jours du tournoi sont consacrés aux éliminatoires : il s'agit d'écrémer les participants pour éliminer d'office ceux qui ne feraient pas le poids.

A ce niveau, les personnages qui ont bien choisi leur voie ne risquent pas encore l'élimination : on considère que tout personnage ayant au moins 6 dans la compétence testée par l'épreuve est qualifié pour le tournoi spécialisé. Le meneur de jeu peut toutefois demander quelques jets pour voir l'impression qu'un alter-ego fera sur la foule.

? Les tournois spécialisés

Les deux jours suivants sont consacrés aux tournois spécialisés : tous les candidats qui se sont inscrits dans une même épreuve s'affrontent selon les règles du tournoi. Les trois vainqueurs de chaque catégorie seront sélectionnés pour la finale. Celui qui termine premier est assuré d'avoir déjà gagné un prix et d'être l'invité de l'émission du soir à la télévision.

Pour simuler cette partie du tournoi, il faut faire une série de 10 jets dans la compétence testée (en alternant les compétences quand deux compétences sont testées) contre une difficulté de 12. Chaque joueur comptabilise ses points de marge (positive ou négative) et additionne le résultat de chaque jet.

Un classement est établi par rapport à ce total. Les trois premiers de l'épreuve sont sélectionnés pour la finale.

Le meneur de jeu a pour obligation de rendre cette partie vivante aux personnages en essayant d'interpréter en fonction de chaque jet l'évolution de la situation : un combat remporté, un mauvais coup de pinceau qu'il faudra rattraper, une confusion en forêt, etc.

A titre indicatif, on pourra considérer que le premier PNJ aura une marge totale de 50, le second de 45 et le troisième de 40. Pour éviter que ce soit figé, vous pouvez faire jouer le hasard et appliquer à chacun de ces résultats une modification de D10-6.

? Interlude

Le cinquième jour est consacré au repos : les participants peuvent se soigner, s'entraîner, repérer les lieux, etc.

C'est également l'emplacement prévu pour une règle alternative, ajoutée par Metacorp. L'émission est diffusée un samedi, et une grande partie des membres de l'association des joueurs de Virandia (regroupant des passionnés) ont émis une protestation : certains joueurs travaillent le samedi et ne peuvent se libérer avant le début de soirée.

Les organisateurs ont donc proposé la modification au règlement : durant le cinquième jour, un participant nouvellement arrivé peut provoquer en duel un finaliste dans la discipline dans laquelle ce finaliste a été sélectionné, à condition qu'il n'ait pas encore participé au tournoi jusqu'à présent.

S'il remporte le duel, il remplace le finaliste, désormais exclus. Il est à noter que les vainqueurs de chaque épreuve ne peuvent pas être provoqués en duel : leur place est assurée.



Ce duel se règle de la façon la plus conventionnelle possible : par un combat ou par un jet d'opposition. Cette règle est peu connue, et n'a été diffusée que dans les textes officiels (que personne ne lit) et dans l'association des passionnés !

? Finale

Si on compte bien, il y a quinze finalistes (3 de chaque spécialisation). La seizième place est prévue à l'origine pour le vainqueur du tournoi de l'année précédente, automatiquement qualifié pour l'année suivante (pour fidéliser les joueurs).

Si ce joueur est absent la fois suivant dans le cas dans le premier tournoi, cette place est disponible par décision de l'organisatrice du tournoi, Eleonore Hartwig. En fait, Metacorp imagine la possibilité future de nommer une star dans le tournoi ou de faire élire quelqu'un par le public, publicité oblige.

Cette année, la place n'est pas encore disponible, et vous pouvez imaginer cette place comme récompense dans un scénario où les personnages auraient aidés Eleonore...

Les seize finalistes vont devoir s'affronter selon le principe des éliminatoires dans chacune des 5 épreuves : Au terme de chaque épreuve, le premier gagnera 16 points, le second 15 points, et ainsi de suite jusqu'au dernier qui comptera 1 point.

A chaque épreuve, les points acquis s'additionnent pour former un nouveau classement.

L'ordre des épreuves durant la finale est le suivant : Survie en Forêt, Natation, Art, Tir, Duel. Pour classer les adversaires dans la dernière épreuve, le principe retenu est l'affrontement avec élimination simple et combats de perdants. La dernière épreuve est de loin la plus longue, mais aussi celle qui apporte le plus de spectacle !

Le procédé du tournoi peut sembler étrange, mais il répond aux deux critères indispensables pour l'organisation selon Metacorp : l'accessibilité au plus grand nombre, et le spectacle. La méthode permet en effet maintenir un suspense important jusqu'à la dernière épreuve.

AUTOUR DU TOURNOI

Que ceux qui ne participent pas au tournoi se rassurent : les épreuves ne sont pas les seules activités possibles durant l'événement. En plus de cela, Gardhania se transforme rapidement en une grande foire où marchands et voleurs se rencontrent pour le meilleur et pour le pire. En plus de cela, quelques anomalies purement virandiennes risquent d'apparaître...

? Une foire impériale

L'aspect commercial est un aspect permanent de toute manifestation. Le tournoi de Gardhania ne fait pas exception à la règle : dès que l'information s'est répandue dans l'Empire (et parfois au-delà), les marchands ambulants ont immédiatement revu leurs trajets pour échouer dans ce petit village à la date fatidique.

Joseph Garcia, le bourgmestre, a immédiatement fait grimper les prix pour la location des emplacements. Si au début, les villageois avaient un tarif préférentiel pour écouler leurs produits (principalement de la nourriture, des produits artisanaux en terre cuite ou des vêtements), Joseph a bien vite changé d'avis devant les sommes astronomiques que certains marchands étaient prêts à dépenser pour les meilleures places. Inutile de dire que Joseph est encore moins aimé maintenant de certains artisans !

La zone à proximité des épreuves (voir plan) est donc principalement occupée par des marchands voyageurs. Leurs produits représentent toutes les gammes possibles de l'artisanat : des vêtements de luxe, des armures de cuir bien taillées, des armes grossières ou ciselées, divers équipements utiles ou moins utiles. Sans compter une pléthore d'objets plus ou moins mystiques, des porte-bonheurs venues des contrées inconnues ou encore des livres occultes ou des bestiaires illustrés (de manière totalement imaginaire, souvent !).

Un petit marché au bestiaux permet de plus d'acheter un âne, une vache (toujours utile) ou un cheval.

Pour la plupart des articles, les prix sont inférieurs à la moyenne du fait de la forte concurrence sur place. Les prix seront encore inférieurs vers la fin du tournoi, quand tous les commerçants souhaitent se débarrasser de leurs produits invendus.

Il peut toutefois y avoir des articles vraiment intéressants dans le lot : certains joueurs de Virandia tentent de vendre des objets glanés au cours des aventures. Mais en tant que joueurs aguerris, leurs prix seront beaucoup plus élevés, mais justes.

? Larcins et arnaques

Les foires n'existent jamais sans leur équivalent de l'ombre : les arnaqueurs de tout poil (qui a dit marchand ?) et les voleurs.

Telle épée achetée à prix d'or peut se briser assez rapidement, des vêtements ont peut-être été volés sur des cadavres et risquent de transmettre une maladie à ceux qui les portent. A moins que l'arnaque soit plus caractérisée encore (et dans ce cas, le vendeur ne restera pas un jour de plus dans le village).

Les voleurs également ont la belle vie : si les hommes de la garde sont assez efficaces, ils ne sont que rarement vigilants, préférant attendre qu'un voleur soit dénoncé pour lui courir après (comme après les déserteurs, durant l'entraînement). Les gardes de Gardhania sont des chasseurs nés, et si le



voleur discret n'a rien à craindre d'eux, un voleur démasqué sera impitoyablement recherché.

A noter toutefois que la garde est assez corrompible : si le voleur (ou l'arnaqueur) a les moyens de payer pour sa tranquillité, ce qui sera plutôt le cas de la deuxième catégorie d'individus, il aura certainement droit à une deuxième chance. Les voleurs seront simplement expulsés, mais les marchands, rendus à leur honnêteté, pourront continuer à exercer comme ils le souhaitent, même s'ils préféreront certainement se faire oublier.

A noter que le montant de "l'indemnité" pour les gardes est tout de même de 2A. La difficulté du jet de corruption est de 15 (à réussir avec la caractéristique Eveil et un bonus/malus en fonction de l'interprétation du baratin associé).

? Bugs et miracles

En ce qui concerne l'aspect plus technique du tournoi, il faut tout de même noter que l'inquiétude de certains techniciens de Metacorp est totalement justifiée : Si le village ne comportait que peu d'habitants au début, la population est largement augmentée en comptant les participants au tournoi, les marchands, les voleurs et les curieux.

Les effets sur la gestion de la réalité virtuelle risquent de se faire rapidement sentir.

Quelques illuminés (souvent des alter-egos, il faut bien l'avouer) profiteront certainement de ce grand vivier pour glaner de nouveaux adeptes à leurs religions souvent délirantes. Le problème risque bien sûr de venir des miracles qu'ils peuvent créer s'ils sont suffisamment nombreux à désirer la même chose !

La plupart du temps, Metacorp laissera les choses se dérouler normalement. De toute façon, une fois le tournoi lancé, ils ne peuvent plus faire grand chose. Malgré tout, s'il devait y avoir l'un ou l'autre agitateur public, certains Realm Runners pourraient avoir pour mission de l'éloigner de la zone (par des négociations appuyées...) ou de le faire disparaître d'une façon ou d'une autre, mais sans en faire un martyr. Ce genre d'intervention pourrait servir de base à un scénario dans le cadre de n'importe quelle grande ville.

Par la multiplication des événements et des routines mises en place durant un tel tournoi, la probabilité d'apparition d'un bug est également plus importante. Toutefois, les algorithmes ont été rodés pour les principales épreuves, et les bugs ne devraient jamais avoir de gravité importante. Il en serait tout autrement si des situations exceptionnelles apparaissaient...

? Les excès des joueurs Virandiens

Dernier aspect périphérique du tournoi, qui ne manquera pas d'amuser vos joueurs : comme le tournoi est presque gratuit, le nombre de participants "amateurs" est également très important. Cela ira du jeune de la cité jusqu'au vieillard un peu dépassé.

Cette faune un peu particulière se repère comme le nez au milieu du visage et fera certainement des cibles de choix pour des voleurs ou des personnages peu scrupuleux : ils ont en effet rarement lu le guide officiel, et débarquent dans un monde qu'ils ne connaissent pas, à la manière d'un touriste. On peut leur raconter n'importe quoi, et donc modifier leur comportement ou leur attitude dans le jeu.

Autre conséquence, les alter-egos sont créés pour l'occasion, souvent avec peu de discernement. On retrouve ainsi des joueurs qui ont grandement déséquilibrés leurs personnages (des gros balaises, très peu agiles, des champions de la voltige qui perdent rapidement leur concentration ou des sorciers qui meurent à la première gifle). Ces personnages doivent être pathétiques, surtout si le groupe dispose également d'un personnage déséquilibré. Cela devrait en tout cas renforcer les joueurs dans leur sentiment de supériorité vis-à-vis des PNJs... Et faire en sorte qu'ils se méfient moins de certains autres !

PERSONNES IMPORTANTES

Voici la présentation et les caractéristiques de quelques habitants importants de Ghardania. La période de description concerne la première session du tournoi et sa préparation. A vous de voir si dans votre vision de Virandia ce tournoi devient annuel comme le souhaite Metacorp ou s'il n'y aura pas de deuxième session (si la première édition est un fiasco).

? Gordwyn Finnet, grand Officier

Gordwyn est le directeur du camp militaire de Gardhania. Assez agé, ses cheveux n'ont pourtant pas eu le temps de blanchir : complètement chauve, son crâne est hâlé par des années d'expositions aux intempéries. Son visage ridé, où se mêlent les cicatrices de nombreuses batailles (et autant d'accidents d'entraînement) évoque chez ses interlocuteurs une certaine crainte. Sa voix rocailleuse est aussi atteinte que le reste de son corps, sec et noueux.

Pourtant, qu'on ne s'y trompe pas : Gordwyn fait partie des meilleurs guerriers de l'Empire. La rumeur prétend qu'il aurait été envoyé à Gardhania "en retraite" et surtout parce que son commandement faisait de l'ombre à l'Empereur. Mais cette disgrâce n'a pas ébranlé sa loyauté, et c'est avec une rage accrue par l'injustice de la situation qu'il mène la vie dure à ses soldats, les entraînant encore et encore pour en faire des guerriers d'élite.

Il n'hésite pas à mettre ses soldats en situation difficile (combat à armes réelles, expéditions risquées dans les montagnes environnantes) pour les endurcir davantage. Il estime que ceux qui ne peuvent survivre à ces expériences ne méritent pas d'être soldats. A ce titre, il a eu à essuyer de nombreuses désertions (les déserteurs servent de cible à ses soldats fidèles) et quelques soldats sont morts. Ceux



qui restent ont hérité de cette hargne et d'un certain sentiment de supériorité propre aux soldats d'élite.

Gordwyn a accueilli l'annonce du tournoi avec un certain plaisir : Gardhania revient au centre de l'attention, et la surveillance de l'événement conviendra parfaitement à ses hommes. Seule ombre au tableau : il juge l'organisation d'Eleonore Hartwig beaucoup trop laxiste et a eu de nombreuses disputes animées avec elle lors des réunions de préparation.

? Eleonore Hartwig, organisatrice

Ses traits dans Virandia sont assez séduisants : une grande femme brune, à la longue chevelure libre. Son visage exprime toutefois une certaine dureté, immédiatement tempérée par un sourire à la dentition parfaite. Elle est consciente de l'effet qu'elle produit sur son entourage, mais s'en sert pour le moment de façon maladroite.

Car dans la réalité, Eleonore est employée par Métacorp au service "Organisation virtuelle". Et dans la réalité, son corps est nettement moins attirant : petite et assez boulotte, ses dents du dessus (principal objet de ses complexes) partent vers l'avant mais cachent à peine une dentition inférieure en assez mauvais état. Sa consommation excessive de cigarettes a teint celles-ci en jaune. Pour cacher cela, elle s'exprime souvent en ouvrant le moins possible la bouche, ce qui rend son discours souvent incompréhensible.

Bénéficiant du réseau d'informations des Realms Runners, Eleonore n'a pas eu de mal à mettre en œuvre ce qui a été décidé par le conseil d'administration : en contactant l'Empereur (et en lui faisant un peu de charme) elle a rapidement su le convaincre de l'intérêt du tournoi. Cela a été facilité par le muselage systématique des opposants à la cour, en se servant d'informations "confidentielles" pour faire pression.

A Gardhania, elle a immédiatement reçu l'appui du bourgmestre, tombé sous son charme, mais a nettement plus de mal à convaincre Finnet, responsable de la sécurité. Son objectif est de faire en sorte que le tournoi soit un succès, et qu'il soit pérennisé grâce à l'appui de la population.

? Joseph Garcia, bourgmestre

Elu à défaut d'autres candidats, Joseph Garcia ne bénéficie pas forcément d'une grande popularité à Gardhania. Il est imbu de sa personne, charmeur (de nombreux hommes du village le détestent juste pour cela) et pourtant assez grossier et vulgaire.

L'homme est toujours prêt pour une bonne blague, une fête ou une partie de jambes en l'air. Et comme de juste, une grande partie des femmes du village l'admirent plus ou moins secrètement. Ce qui plaît à Joseph, se sont pourtant les femmes qui lui résistent, comme cette Eleonore Hartwig...

Physiquement, il est de taille moyenne et de corpulence assez forte, arborant fièrement la toison abondante qui recouvre son torse et qui dépasse de sa chemise toujours entre-ouverte. Une fine moustache et une mouche lui donnent un air de séducteur parfaitement calculé : l'homme passe une bonne heure chaque jour à s'occuper de son corps et de son apparence.

La politique ne l'intéresse pas : il a accepté la charge de bourgmestre en imaginant des avantages, et jusqu'à présent, il a été assez déçu. La perspective d'un grand tournoi qui lui permettra de se mettre en valeur et de trouver peut-être l'une ou l'autre aventurière à séduire lui a redonné confiance en sa charge. D'autant plus que l'organisation de l'événement impose de passer beaucoup de temps avec Eleonore !

? Hortig, aubergiste

Hortig est une vraie force de la nature. Mais une force terriblement naïve : haut de presque deux mètres, large d'épaules (avec des touffes de poils très importantes sur les biceps), il porte fréquemment une chemise sans manches trop petite pour lui. Il s'exprime d'une voix forte et peut être redoutable lorsqu'il boit trop.

Heureusement, sa femme Ermeline le modère et personne n'est aussi douée qu'elle pour contrôler ce grand gaillard. Car il faut bien le dire, malgré son apparence, Hortig a un cœur en or. Toujours prêt à loger un pauvre hère dans un coin de l'auberge "A la croisée des chemins" qu'il possède en plein centre de Gardhania. Sa maladresse (en particulier dans les relations qu'il a avec ses clients) le rendent inquietant de prime abord, mais dès qu'on a sympathisé avec lui, il devient le meilleur ami du monde. Seul l'excès de vin peut lui faire perdre cette attitude.

Ermeline, sa femme (assez belle, mais terriblement froide) doit constamment lutter contre les différents instincts qui guident son mari. Plus dure que lui envers les démunis, mais également plus aimable avec ceux que son mari déteste, elle est la raison qui guide l'aubergiste, n'hésitant pas à se substituer à lui dans les discussions ou à l'envoyer chercher un nouveau tonneau s'il devient trop affectif.

Il y a quelques années, Ermeline a eu une brève aventure avec Joseph Garcia (avant qu'il ne devienne bourgmestre). Même si Hortig n'a jamais eu de preuve à ce sujet, il nourrit depuis une forte antipathie envers l'ancien amant, qui est d'ailleurs interdit d'auberge.

L'ouverture récemment d'une auberge concurrent ("La douce Caroline") l'a laissé sans voix, mais avec l'arrivée du tournoi et sa bonne réputation, Hortig ne s'inquiète pas trop pour l'avenir.



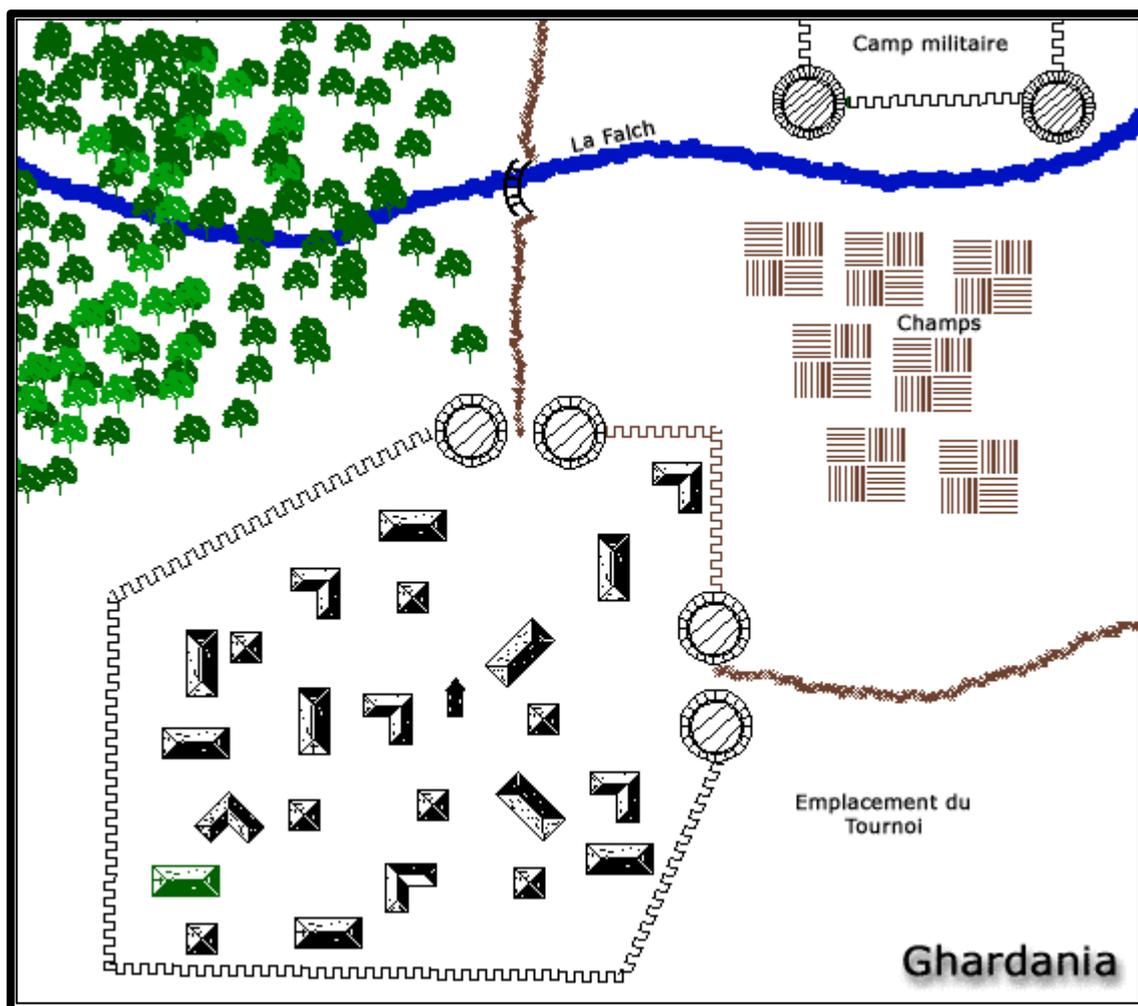
? Joshua Kimble, aubergiste

Joshua Kimble est un étranger au village : arrivé quelques semaines avant le début du tournoi, il s'adressa rapidement au bourgmestre pour se porter acquéreur d'un bâtiment pour y installer une auberge. Joseph Garcia y a vu le moyen de se venger de l'interdiction de séjour qui l'empêchait d'aller boire "A la croisée des chemins". Il n'a pas hésité à lui vendre sa propre demeure (qui donne sur la place centrale comme l'auberge de Hortig) et à s'installer un peu plus loin.

Kimble est un homme assez mystérieux : volontairement effacé, son physique commun, son attitude calme et serviable et sa culture Virandienne impressionnante le rendent assez agréable à fréquenter. Il est en bons termes avec tout le monde, mais la présence fréquente du bourgmestre dans son

établissement commence à en énerver plus d'un. N'ayant jamais un mot plus haut que l'autre, il s'est attiré une certaine sympathie des villageois avant même que l'auberge ne soit achevée. Il refuse de dire pourquoi il l'a baptisé "La douce Caroline", et cela a fait naître immédiatement des tas de rumeurs sur des amours perdus, des morts dramatiques et un passé héroïque que le silence de Kimble ne fait qu'entretenir.

En fait, Kimble est un joueur de Virandia un peu particulier : un technicien qui a passé les derniers jours (en temps réel) dans le monde virtuel. Il en sort de temps en temps par le pilier du village, mais s'arrange toujours pour que cela ne dure pas plus d'une nuit. Ses absences ont pour le moment été discrètes...



Les âmes-Sœurs

Un scénario baston pour Eschatology par Pascal Rivière

Après un scénario fantastique onirique et un néo-polar urbain, l'équipe de Eschatology vous propose un scénario d'action – et oui...- pour vous démontrer que ce jeu peut aussi être con.

Mais si.

J'oubliais. Il est recommandé d'avoir des personnages ayant, pour certains, de bonnes compétences en combat, ou des dons tels que Martialité, Métamorphose, ou Pyrokynésie, et pour un autre personnage le don de Prophétie qui sera nécessaire à la poursuite de cette partie de jeu.

Faire son deuil...

Kate Davis est au bord de la crise de nerfs. Le cauchemar a commencé au lendemain des obsèques de son amant. Avant, déjà, c'était cauchemardesque, mais modérément : elle pouvait encore maîtriser le cour des événements, même s'ils lui étaient intolérables. Mais désormais, suspendue dans les airs par une force surnaturelle, elle a l'impression de se vider de son sang, et elle hurle à pleins poumons.

Bryan est mort un jour d'automne, en plein centre de New York, fauché par une voiture sous ses yeux. Son corps a volé, volé... Et crach... Sur le pare-brise d'un véhicule.

Il y a des problèmes de circulation dans cette ville.

Madame Dawson, la mère du défunt, est une veuve charmante, mais la douleur occasionnée par la perte de son fils ne lui a pas laissé le répit d'organiser les obsèques. Aussi, Kate s'est occupé de tout : pompes funèbres, avis dans le journal, trois ou quatre invitations, cercueils, couronnes, emplacement, formalités administratives... L'hyperactivité lui a permis de ne pas sombrer dans la dépression. Mais ce soir-là, quelques heures après la cérémonie, après avoir laissé Emma Dawson seule avec ses calmants, rentrée chez elle, elle s'écroule, boit un verre ou deux, et s'endort sur le divan de son salon.

La situation de White Donahue n'est pas brillante non plus. Il est à Las Vegas. Ce qui signifie en premier lieu pour ce joueur pathologique et pour ce « sublime raté » qu'il a beaucoup perdu. « Sublime raté ». Une ex l'appelait ainsi. Elle avait fait des études de lettres, ce qui ne l'empêcha d'adopter plus tard un registre plus injurieux...



Mais cette fois, c'est dingue ce qu'il a perdu. Une poisse d'enfer. Vraiment extraordinaire. Vraiment anormal.

Et puis, Belmonth Dauprez, le maître de cette ville, est venu en personne. Dauprez himself. Et il lui a fait voir un visage que White n'attendait pas. Vraiment repoussant. Infernal. Et là, au bord du gouffre, White a compris que quelque chose aurait dû se passer, comme tomber dans ses bras, implorer son pardon, et vendre son âme. Mais quelque chose d'autre est intervenu. Quelque chose qui ne l'a pas fait tomber dans un état irrémédiablement stupide et qui lui a permis de se relever après avoir sauté de la fenêtre du troisième étage de son hôtel minable.

Maintenant, ça va mieux. Il a fait sur sa personne minable une injection minable dans la chambre minable de cet autre hôtel minable. Et il s'endort.

Kate et White s'endorment au même moment, et s'enfoncent dans leur Royaume onirique personnel dans un état d'esprit similaire. Aussi, les deux univers fusionnent-ils l'espace de quelques instants. Ce phénomène n'échappe pas à Edmond Forestier, arpenteur chevronné des Royaumes, qui passe là par hasard.



Edmond, dans la réalité, est un écrivain. Vieil homme de 65 ans, distingué, il écrit des aventures échevelées mettant en scène des guerriers puissamment musclés et armés sauvant de griffes démoniaques de plantureuses jeunes femmes. Comme son travail est alimentaire, il reprend ses histoires dans des univers de science-fiction ou de puissants aventuriers armés de pistolasers sauvent des griffes des monstres extraterrestres de plantureuses jeunes femmes. Et comme l'érotisme lui fait pas mal gagner - il est très connu sous le pseudonyme de Laurence Charleston -, il reprend les premiers récits sous un climat plus tropical où de puissants hommes.... Enfin, vous voyez.

Lors de la communication onirique de leurs deux univers personnels, les craintes de White se sont transmises à Kate et se sont matérialisées dans la réalité de la jeune femme sous forme d'effets physiques qui s'acharnent sur celle-ci : il s'agit d'une « possession simple », soit de quelques altérations provoquées par des émotions puissantes sur le réel. Ce genre de possession est différent des symptômes d'une possession démoniaque. Dans ce dernier cas, une entité essaie de rentrer dans la réalité en prenant le contrôle du corps de la personne, ou simplement en étant amené à l'existence par cette personne qui l'extrait du Royaume dont la créature provient. Dans ce cas précis, l'être est lié à l'humain, et pour rester dans la réalité, doit se tenir à moins de deux cents kilomètres de l'humain

Les univers oniriques de Kate et de White sont entrés en collision. La jeune femme se retrouve dans un jardin éclairé par un soleil printanier, assise sur un banc, au pied d'un cerisier en fleurs, observant une tombe fraîche. Au-delà du mur couvert de clématites, lui parviennent les bruits lointains d'une chute d'eau, du chant des oiseaux, et de pleurs. Puis la réalité s'est scindée, et White lui est apparu, immergeant d'un décor urbain qui ressemblait fortement à une avenue de Las Vegas, désertée et abandonnée, sinon de quelques malheureuses âmes errantes et gémissantes. Brièvement, Kate et White ont communiqué. White s'est présenté et a imploré de l'aide. A ce moment, un témoin passait sur le sentier de gravier du jardin. Un homme âgé, habillé d'un long manteau en laine sombre, d'un costume trois pièces, d'une cravate voyante, d'un chapeau mou et d'une canne au pommeau doré, qui disparut rapidement, non sans les dévisager.

L'intuition divine qui lance les personnages dans cette intrigue les conduit jusqu'à l'appartement de la jeune femme qui leur intime l'ordre de monter. Kate sort d'une crise, et croit à un secours occasionné par ses appels. Seule, épuisée, moralement démolie, elle cède sans questions à l'aide insistante de ces sauveurs du ciel. Elle a d'ailleurs un esprit de la

Norme accru qui permettra, un jour, de reconnaître les personnages.

Ceux-ci n'auront sans doute aucun mal à remarquer, dès cette première rencontre avec la victime, qu'elle est surveillée au bas de l'immeuble par un homme âgé, habillé d'un long manteau noir et d'un chapeau mou. Edmond Forestier, rattrapé, cèdera à leurs questions, s'ils font plus preuve de diplomatie que de violence. Il les conduira chez lui, et les présentera à Auguste : un diabolot. Edmond a ramené Auguste de l'un de ses rêves. Désormais, ils sont liés l'un à l'autre, et la présence d'Auguste dans la réalité est conditionnée à Edmond qui l'y ancre. Auguste leur tiendra un excellent cours sur la possession et sur les entités des Royaumes. Aussi leur expliquera-t-il que la matérialisation des craintes de l'homme apparu dans le rêve de Kate affecte cette dernière. La seule solution pour l'en délivrer est de retrouver cet homme et de résoudre les tensions qu'il a communiquées en partie – il n'en est pas moins délivré – à Kate.

Trip at Las Vegas...

Retrouver White Donahue à Las Vegas nécessite de faire les hôtels de la ville. Entreprise laborieuse, mais simple...

Dauprez est également à sa recherche. Sa susceptibilité ne s'est pas remise de son échec. Il a savamment fait perdre Donahue au jeu, a mis son esprit en état de confusion, et a induit l'obligation pour le joueur de lui devoir quelque chose, sans pouvoir le régler. Ce qui est la condition incontournable du rituel magique permettant à Dauprez, fonctionnaire émérite des enfers, de ravir son âme. Ainsi, la chute et le déclin d'un joueur sont-ils les instruments de sa récupération par l'ordre infernal et de son re-conditionnement comme servant de l'ordre. Mais il semble que Donahue soit pourvu de résistances peu ordinaires. Dauprez n'ignore pas que certains croisements entre un démon et une humaine peuvent engendrer autre chose qu'un mort-né. Donahue a eu un sursaut salutaire alors que la créature, l'ayant rejoint à son hôtel pour « réclamer son dû », montrait son véritable visage démoniaque pour achever de le faire sombrer dans la folie.

Le seigneur de Las Vegas l'ignore, mais Donahue a très précisément le pouvoir de tirer des Royaumes le moyen d'altérer la réalité selon ce que ses terreurs – plus que sa raison et sa volonté – lui intiment. Ici, bien évidemment, ce pouvoir activé lui a permis de résister à l'influence magique du démon, de fuir, et de survivre sans dommage à une chute mortelle.

Un contact de la Société à Las Vegas apprendra aux joueurs que la cité est aux mains d'un agent de l'ordre, Dauprez, et qu'elle a pour fonction d'attirer des âmes perdues. La ville, d'ailleurs, serait en de nombreux endroits, une porte conduisant aux enfers. Dauprez contrôle casinos, politiciens, policiers,

médias et mafiosos. La loi est la sienne, et les personnages viennent d'entrer dans son arène. Et il se moque des balles perdues et des innocents.

Au fur et à mesure que les hôtels du joueur les rapprochent de Donahue, les métépsychoses se font de plus en plus précises, et conduisent dans une ruelle étroite où le sujet de leur quête se cache, abrité par un carton et feignant d'être un clochard. Comme Donahue est un menteur chevronné, il ne cessera de jouer la comédie, de se faire passer pour un autre, se raccrochant à ce stratagème pour tenter d'assurer sa survie. La mention seule de Kate Davis le fera collaborer. Si les personnages le contraignent à les « accompagner », il usera de mille stratagèmes pour leur fausser compagnie, et il se pourrait bien qu'en situation de stress, il actionne son pouvoir qui permettrait, par exemple, de le libérer de menottes, de dénouer un lien, ou de faire survenir un taxi au bon moment... Mais, rappelons-le, se déclarer des amis de Kate suffira à emporter sa collaboration et à les couvrir de questions concernant la jeune femme. Et la description des maux de cette dernière le fera

parfaitement, sur le plan humain – pas social. Ainsi, il connaît le goût de Kate pour les fraises au sirop, mais il ignore qu'elle profession elle exerce. Il sait quand elle se met en colère, mais il ne connaît pas sa date de naissance. De plus, ils sont tombés totalement amoureux l'un de l'autre. Ce qui ne devrait pas être difficile à voir...

Ah, l'amour ! Toujours l'amour... C'est bien beau...

En attendant, on n'est pas sorti du gâteau. Et après quelques effusions de cœur, il est temps de jouer de la gâchette. Car il faut sortir de La Vegas. Tous les policiers de la ville ont la photo de Donahue. Et il en va presque de même pour les dealers, les trafiquants, ou les hôteliers... Cependant, comme a pu leur expliquer leur contact, l'influence de Dauprez s'arrête aux frontières de Las Vegas. Il va donc falloir traverser la ville.



© Ghislain Thiery

somber dans un intense sentiment de culpabilité.

Pourquoi ? Parce qu'il est intimement persuadé que la jeune femme qu'il a vue dans son rêve est, non seulement franche et généreuse, mais est même un ange, - manière de parler - et très certainement celle qui devrait être son âme sœur. En réalité, la fusion de leur esprit onirique les a liés l'un à l'autre, ce qui induit deux effets. D'abord, il se connaissent

Soyez mauvais joueur.

Donahue est caché sous une couverture ou dans le coffre? Contrôle de police.

Il est grimé ? Il se cogne et perd ses postiches au nez d'un agent de l'ordre.

La parade semble infaillible ? En réalité, Donahue – et il le réalise intuitivement – est gagné par une poisse d'enfer depuis cette dernière partie de jeu. L'influence magique de Dauprez est encore active.

Et de toute façon, Dauprez n'est pas dénué de pouvoirs surnaturels. Passant par hasard non loin des p.j.s et du joueur, son intuition démoniaque peut lui permettre de les reconnaître et de les localiser. Donc, vous devriez normalement être parti pour une séance de gunfight n'importe où à Las Vegas – casinos, aéroport, supermarchés, avenues illuminées, hôtels, boutiques de luxe – catégorie John Woo ou Matrix .

S'ils sont en voiture, les p.j.s sont en premier lieu pourchassés par des policiers. Se rendant compte des malades auxquels ils ont affaire, ces derniers préférant sauver leur peau laisseront la place aux agents personnels de Dauprez. Notez ici que tuer du flic est un excellent moyen d'accroître son désenchantement et d'avoir à affronter, en plus, son ombre. Un acte d'autodéfense « ambigu » vaudra un point de désenchantement, et tout acte de cruauté comme une exécution sommaire ou des balles visées entre les deux yeux vaudra deux points.



Les tueurs de Dauprez sont les « restes » de joueurs perdants gagnés au service du démon. Ils ont été physiquement remodelés et mentalement vidés. Ce sont des machines à tuer. Ils portent un pantalon de combat noir, des rangers, un T-shirt noir sur lequel est imprimé un sourire démesuré, sarcastique et rougeoyant, un gilet pare-balle et un pistolet-mitrailleur. Leur visage demeure figé, même dans la mort, derrière une paire de lunettes noires qui leur confère une vision infra-rouge et un viseur laser cybertechnologique relié à leur arme par un câble sous-cutané. Ils pilotent des motos argentées sans plaque d'immatriculation. A vous de fixer leur nombre, selon celui des personnages et leur habileté à combattre.

Policiers

Physique : 14. Vie : 17. Blessure critique : 8. Blessure mortelle : 4.

Arme à feu : 45%. Esquive : 30%. Conduite : 50%.

Tueurs

Physique : 18. Vie : 22. Blessure critique : 11. Blessure mortelle : 5.

Compétences de combat indifférenciées : 70%. Esquive : 50%. Conduite : 60%.

Gilet pare-balle : 8 points d'armure à retirer aux dommages infligés par balle au thorax .

Normalement, le démon du jeu n'interviendra pas lui-même et laissera faire ses hommes. Mais, à l'approche du désert, alors que nos héros vont fuir, il se pourrait bien qu'une tornade sombre surgisse du cœur de la ville, et ravage ses avenues en se ruant vers eux... trop tard. Passé le panneau indicateur « Las Vegas », la tornade s'arrêtera et se transformera en un grand type efflanqué portant un costume kitch à revers argentés, des cheveux roux, une minivague à la limite de la banane rock'n'roll, une bouche démesurée et une quantité de cartes à jouer glissant de ses manches alors qu'il gesticulera de fureur en insultant les personnages et en jurant bien qu'ils se reverront... - ce dont on peut douter -.

Notre histoire s'achève certainement à Chicago où Kate et White se retrouveront.

Ah... L'amour !

Mais je n'achèverai pas sans vous glisser quelques éléments facilement malléables au gré d'un maître de jeu expérimenté pour une dernière petite idée de scénar' type « fantasy contemporaine » :

Des reliques archéologiques récemment découvertes déchainent conflits, convoitises, et vont lancer les p.j.s sur les traces de recherches faites par quatre dominicains français ayant déclaré avoir découvert un lieu saint des plus extraordinaires : celui où Saint Michel est retenu captif et endormi, suite à un

combat avec un dragon – et dont le corps repose à ses côtés -....

Ouvrez une encyclopédie, recueillez quelques renseignements sur les ordres religieux, tirez-en quelques photographies de monastères. Sélectionnez trois monastères – ou inventez-les, ce qui n'est pas forcément plus aisé – et lancez les personnages dans une balade touristique dans la France provinciale et religieuse, si possible en plein été. Le premier monastère est celui où officierent ces dominicains. On y apprendra que l'un d'eux est encore vivant, presque centenaire. Il se trouve dans le deuxième monastère. De même, les travaux de ces religieux ont été recueillis et commentés par un cinquième, plus jeune, qui vit dans le troisième monastère.

Au second monastère, ils arrivent alors que le dernier des quatre agonise. On l'a retrouvé écroulé au bord du chemin qui entoure le mur du monastère et qu'il emprunte parfois pour se dégourdir les jambes, solitairement, refusant toute présence. Si les joueurs font preuve de méfiance, ils pourraient remarquer un van noir qui passe souvent proche du monastère, à un rythme assez lent. Au village voisin, la tenancière qui tient le petit hôtel où ils se sont arrêtés pourra déclarer que ce sont des anglais. Le lendemain, ils disparaissent.

Le repaire des individus qui s'en sont pris aux p.j.s installés au relais du troisième monastère et au coffre de ces quelques malheureux moines de Provence – inventeurs bienfaisants de cette délicieuse petite liqueur dont un ou deux p.j.s devraient commencer à raffoler – révèle un dossier sur les quatre dominicains frappé du logo d'un organisme anglais : le Cairn...

Les dragons sont des « Esprits légendaires », des créatures créées par les croyances des hommes. Ils existent et peuvent prendre apparence humaine. Certains sont alliés à l'ordre, d'autres au contraire sont humanistes et libertaires ; la plupart sont neutres et vaquent à leurs affaires et occupations personnelles sous leur forme humaine.

Cette affaire met nos amis en relation ou en opposition avec une fondation archéologique privée dirigée par un jeune anglais de dix-huit ans, amateur de jeu vidéos et d'archéologie. Aloësius, jeune dragon, est à la tête de cet organisme financé par un Consortium de quelques « Anciens » fortunés et désireux de voir récupérés certains souvenirs de leur vie passée, dont certains artefacts magiques nuisibles aux hommes ou à eux-mêmes. Ici, ce qu'ils visent, c'est bien évidemment les restes de leur frère et l'épée magique de l'ange dont la puissance représente une menace pour eux.

Il est possible ici de faire un « cross over » amusant avec les jeux de rôle Scales de nos amis de Siroz, ou Changeling, production de ces [censuré par Mario] de White wolf.



Oh... j'oubliais. Ce lieu – une grotte souterraine – se trouve d'après les mémoires compilées de ces dominicains en Irlande. Quelques documents subtilisés au Cairn – lors d'une étape londonienne où ils auront découvert la vérité concernant l'étrange nature biologique de leurs adversaires, subtilement ou avec fracas - précisent qu'il est probablement non loin d'un village appelé Guirlaw. Là-bas, les p.j.s découvriront qu'une vieille légende locale veut que l'entrée de la grotte soit connue seule d'un leprechaun. Cette petite bête ricanante et graveleuse hait par-dessus tout les dragons et leurs serviteurs qu'elle repère grâce à un sens qui laisse les agents du Cairn désespérés – en réalité, l'odeur des dragons, qui pour un leprechaun est forte et prégnante -. Elle a cependant un goût prononcé, quasi viscéral, pour... le jeu ! Et elle est en manque de partenaires.

Dans une variante, faites-en un amateur de jeu de rôle, et contraignez les p.j.s à lui servir de joueurs. Interrompez votre partie de Eschatology, débutez un scénario de med-fan – joué, donc, par les personnages-joueurs de Eschatology incarnant d'autres personnages -, ou reprenez une campagne que vous avez en cours, ou, encore, faites une parodie navrante et grotesque d'une partie mettant, par exemple, en valeur la sagacité et la puissance bien connue des leprechaun. Attention : le tortionnaire de vos p.j.s doit être content pour lâcher le morceau.

Au sortir de la grotte merveilleuse, confrontez éventuellement les p.j.s à un assassin dragon, si vous sentez que vos joueurs ont besoin d'achever sur une note explosive.

Les dragons ont, sous quelque forme qu'ils prennent, un physique s'échelonnant, selon leur taille et leur maturation physique, entre 23 et 45. Leurs points de vie sont égaux au double de leur physique. Sous forme draconique, ils peuvent cracher du feu, en une ou plusieurs fois pour un total de points de dommages égaux à leurs points de vie. Leurs mâchoires occasionnent 1D10+4 à 1d10+10 de dommages, selon leur taille ; leurs deux pattes griffues font 1d8+ 6 à 1d8+10, et le balayage de leur queue fait de 1d6+6 à 1d6+10. Ils ont donc... hum... effectivement cinq attaques en un round. Leur peau bénéficie d'une protection naturelle aux armes blanches et contondantes – pas aux balles – de 6 points retranchés aux dommages effectués sur eux. Leur intelligence est variable, et surtout conditionnée par leur âge, c'est-à-dire par leur expérience. Beaucoup de jeunes sont fougueux et narcissiques, et se désintéressent de la culture intellectuelle humaine et draconique. La plupart des anciens ont des positions influentes. D'autres se sont retirés de l'agitation moderne dans des refuges naturels.

Mais tout cela n'a plus rien à voir avec Kate Davis, n'est-ce pas ?

Le Tigre hurle avec les chacals

Un scénario pour Cthulhu Western/Deadlands par Ghislain Thiery

Historique

Wilhem von waldenstein est un petit baron autrichien, sa passion pour le jeu et sa fourberie l'ont écarté de la cour de l'empire Austro-hongrois. Il décide de partir pour les Amériques afin de courir l'aventure et revenir à la cour fortune faite. Lors d'une partie de poker, il fait l'acquisition d'une statuette égyptienne en forme de chacal et d'un papyrus sensés faire des vivants des esclaves dévoués à leur maître. Au cours de sa vie aventureuse dans l'ouest, Wilhem fait la connaissance d'un vieux sorcier indien complètement imbibé d'alcool et prêt à vendre ses secrets pour quelques verres.

C'est ainsi que ce sorcier, Plume Froissée, révèle à Wilhem l'emplacement d'un ancien lieu de culte d'une tribu disparue depuis des siècles et dont il est l'unique dépositaire. Ce lieu de culte aurait des effets bénéfiques sur la personne humaine : il lui apporte la Chance.

Wilhem désire vérifier si cet indien est réellement le sorcier qu'il dit être. Il lui demande d'utiliser la statuette et le papyrus qu'il vient de gagner pour lui fabriquer de bons serviteurs obéissants. Plume froissée s'exécute. Tout d'abord, il renifle la statuette, jette un regard méprisant au papyrus qu'il envoie dans une poubelle, fracasse la statuette sous les yeux surpris de Wilhem et exhibe une petite pierre noire qui se trouve à l'intérieur.

Le sorcier demande au garçon d'étage de l'hôtel, dans lequel ils résident, de prendre la pierre dans la bouche moyennant un bon pourboire. Le garçon s'exécute prestement devant l'appât du gain. Le sorcier prononce des paroles de son cru et lance de la poudre d'os en l'air en fredonnant une mélodie agaçante.

« Et alors ? » demande Wilhem.

« Donne-lui un ordre » rétorque le sorcier

« C'est un garçon d'étage, il est payé pour m'obéir, indien stupide ! » s'énerve Wilhem

« Par Anubis mon protecteur, donne tes ordres mon maître, et j'obéirai ! » Lentement les deux compères se tournent vers le garçon d'étage

« Anu quoi ? » demande le sorcier « Anubis crétin, c'est un dieu d'Egypte ! » tranche wilhem.

Le premier Zombie voit alors le jour.

Après, un pénible voyage dans le désert, Wilhem, escorté par Plume Froissée et des acolytes à qui wilhem a promis de l'or indien, arrivent dans un ancien sanctuaire : une grotte aux murs recouverts de peintures pariétales. Au centre, un gros rocher brunâtre et rond dont les formes évoquent vaguement un crâne humain.



La nuit tombée, les deux forbans sacrifient leurs coéquipiers après les avoir préalablement endormis.

Depuis, la chance de Wilhem est bonne et sa santé mentale en baisse. Le seul inconvénient est qu'il doit régulièrement sacrifier des gens pour garder sa chance. Mais sa chance n'est pas très importante malgré tout. Le sorcier lui dit qu'il est nécessaire de sacrifier des chanceux pour que le maléfice soit complet et efficace.

Vient alors une idée à Wilhem : amener les veinards à proximité du lieu de culte. Avec le peu d'argent qu'il a amassé, il soudoie des politiciens et des ingénieurs des chemins de fer pour construire une voie ferrée qui mène à un terminus où il a installé un casino sous chapiteau. Là, il espère attirer tous les joueurs de l'ouest. Mais il lui faut un appât, cet appât c'est le Tigre, un joueur professionnel qui se mesurera en un tournoi ultime contre tous les joueurs qui le désirent. Le gagnant de la confrontation se verra remettre la coquette somme de 10 000 Dollars.



C'est alors qu'une petite ville se crée autour de ce chapiteau avec ses saloons, son drugstore, sa prison et ses filles, plein de filles...

Ceux qui m'aiment prendront le train

Les personnages vont rencontrer un joueur professionnel lors d'une partie de poker. Cet individu est descendu à l'hôtel où les Pjs demeurent.

-Si les joueurs perdent, il leur propose de se refaire et de venir avec lui pour participer à un grand tournoi où 10 000 dollars sont mis en jeu.

-Si le joueur perd, il leur demande de venir avec lui, il est sûr de pouvoir les rembourser

-Si le joueur se fait pincer à la triche, il les suppliera de ne pas le dénoncer et de venir avec lui pour rafler les 10000 Dollars.

Les Pjs devront avoir besoin d'argent pour trouver l'envie de partir à l'aventure, à moins qu'ils soient commandités par l'Etat ou une agence d'enquête comme la fameuse Pinkerton.. Charly Brenstone, le joueur pro, leur montre une affiche où il est dit que le célèbre Tigre affrontera tous ceux qui oseront se mesurer à lui dans une partie de Pharaon. Dix milles dollars sont mis en jeu. Tous les joueurs désireux de s'inscrire doivent s'acquitter d'un droit de jeu de 500 dollars.

Brenstone les met dans la confiance : ce tournoi est presque secret, seuls les initiés, de hautes personnalités, de grands joueurs connaissent l'existence de ce tournoi et le seul moyen de s'y rendre, c'est de prendre le train de 18h à la gare où il est nécessaire de montrer le carton d'invitation. Brenstone les assure qu'il peut faire profiter du voyage à autant de personnes qu'il le désire. Si on lui demande de montrer le dit carton, il refusera prétextant qu'il est en lieu sûr.

Là, il faut bien faire sentir aux joueurs l'aubaine qui se présente à eux.

Le lendemain à 18h, les joueurs se trouvent sur le quai de gare, ce sont les seuls, il n'y a pas d'autres voyageurs. Un vieux qui balaye la voie leur lance : « Il n'y a pas de train avant demain matin, vous pouvez rentrer chez vous ! ». « c'est un train spécial ! » répond Charly.

À ce moment, un sifflement strident résonne au loin ; le train arrive, son panache de fumée masquant une partie de l'horizon.

Les roues crissent dans un vacarme épouvantable, un homme de la compagnie du train hurle les mains en porte voie : « Train Spéciale de 18h arrêt bref ! ».

Charly saute prestement dans le train suivi probablement par les joueurs qui ne manquent pas d'agilité. Brenstone montre son invitation et présente les joueurs comme ses invités. Le contrôleur lorgne sur eux un regard mauvais qu'on

dirait presque vide. Et crache entre ses dents : « Bon, on se tient à carreaux jusqu'à l'arrivée sinon les coyotes festoieront gratis ».

Aucun incident durant le voyage si ce n'est que le vacarme d'un changement d'aiguillage qui sort les joueurs de la torpeur du sommeil.

« Last Pegase » ou le paradis du jeu

Les joueurs sont réveillés par le sifflement du train qui arrive en gare. L'annonce du contrôleur achève de les sortir du sommeil : « LAST PEGASE terminus ! tout le monde descend et gare aux p'tits malins qui traînent ! » hurle t-il.

Une fanfare accueille le train, des filles hystériques braillent un « bienvenue » strident, une sorte de maire livide vient donner des poignées de mains aux passagers en bafouillant un : « que votre séjour vous soit bénéfique et agréable ». Puis, en une étrange procession on les mène à leur hôtel, des filles leur proposent déjà leurs services, on leur donne tous les détails possibles sur la ville, bref lorsqu'ils se retrouvent seuls dans leur chambre, ils poussent un « ouf » de soulagement.

La ville est construite autour d'un énorme chapiteau de cirque à la toile colorée de jaune, de rouge et de bleu. Les constructions sont en bois et toile épaisse. Cela ressemble à un grand village de pionniers. Seul l'hôtel et la prison sont construits en dur. Les cantines et les dortoirs sont des toiles de tente écru tendues sur des murs en panneaux de bois. Le sol est un grossier plancher.

L'hôtel sert uniquement aux passagers du train qui viennent d'arriver. Là, il peuvent se restaurer et prendre une chambre pour la nuit pour se remettre de leur voyage. Par la suite, ils doivent se trouver un dortoir ou une tente qu'ils peuvent acheter au drugstore. C'est à l'hôtel que les inscriptions sont prises. L'argent pour le jeu y est également changé en jetons de différentes tailles selon leur valeur pécuniaire.

On y trouve beaucoup de saloons, « une cage à souris », une salle de bal où on peut danser lorsqu'on est bien plein d'alcool et de bière. La fanfare joue en permanence dans la ville et tous semblent baignés dans une folle insouciance. Bref, tout est fait pour qu'on dépense un maximum d'argent avant de le perdre au jeu.

En piste pour le grand Jeu

Le chapiteau abrite une multitude de tables de jeu disposées en cercle autour d'une table de pharaon où viendra prendre place le Tigre à la fin de la semaine. Il y a également des estrades pour les curieux sur le pourtour du chapiteau pour prendre un verre tout en regardant les tables de jeu.

© Ghislain Thiery



FLÈCHE FROISSÉE

À l'intérieur, règne une chaleur à crever, la foule y est compacte et la fumée épaisse. Le murmure des paroles résonne comme un bourdonnement qui couvre le frottement des cartes en s'abattant sur les tables, le sautilllement d'une bille sur la roulette souligne joyeusement le « faites vos jeux ! » du croupier. Des filles encouragent les joueurs dans leurs performances et à dépenser leur argent en se faisant offrir des verres. Accrochées aux piliers du chapiteau, des pancartes rappellent les devoirs des joueurs, et les peines qu'encourent les tricheurs et les mauvais perdants qui nuisent à la sérénité du jeu. En fait, les perdants mauvais joueurs et les tricheurs qui, par malchance se font attraper, sont purement et simplement abattus en rase campagne. Certains deviennent des zombies au service de la milice local.

La milice est un ramassis de sales gueules et de victimes de Wilhem. Si les personnages regardent de plus près ces gens-là, ils peuvent s'apercevoir de certains éléments étranges (à la discrétion du MJ).

La chance ça va, ça vient

Les personnages vont évoluer dans cette ville durant une petite semaine. Ils vont perdre de l'argent, peut-être tomber amoureux d'une fille qui veut sortir de cet « enfer », avoir de la chance au jeu, s'attirer des ennemis, se battre en duel.

Des rumeurs parlent également de gens qui disparaissent, notamment les troubles fêtes comme les tapageurs et les tricheurs. Il est à noter cependant, que tous les joueurs professionnels

trichent et les croupiers aussi. Ceux qui se font attraper, ne sont que de vulgaires amateurs, d'ailleurs tout le monde triche, cela donne du piquant au jeu. On pourrait même ajouter qu'un mauvais joueur qui fait du tapage est un mauvais tricheur malhonnête....c'est pire que tout.

Si les joueurs s'intéressent au gagnant à qui on fait la fête, ils pourront remarquer qu'il passe une soirée folle à l'hôtel de la ville, qu'alcool et filles sont offerts et que toute la nuit on joue des aubades sous ses fenêtres, sauf que les jours suivants, il ne semble pas ressortir de la bâtisse.

En fait, après avoir été drogués, les gagnants sont sacrifiés à l'entité de la grotte.

Les joueurs vont sûrement s'intéresser de près aux disparitions car Charly Brenstone a disparu après avoir par trois fois gagné à la roulette et amassé un bon pactole. Ce veinard s'est vu offrir une bonne nuit de fiesta avec force de filles et champagne mexicain. Et puis pas de nouvelle. Si les PJs se renseignent sur lui on leur apprend qu'il a pris son cheval et quitté les lieux avec son magot. S'ils insistent pour avoir plus de détails, on les menace de les faire croupir dans la cellule de la prison pour troubles à l'ordre public.

A partir de là, les personnages vont être suivis et feront face à des provocations. Les duels se font en dehors de la ville.

Si les Pjs se renseignent chez les filles, il faudra avoir un bon charisme, de la chance et de l'argent pour qu'une se décide à parler. D'ailleurs si elle parle c'est qu'elle a peur, il se passe des trucs pas normaux dans le secteur.

La fille disparaîtra le lendemain après avoir parlé.

Puis, curieusement les perso semblent avoir de la chance au jeu. Un jet sous une compétence en jeu pourra mettre la puce à l'oreille des perso : on dirait qu'on cherche à nous faire gagner.

Après avoir par trois fois gagné, on leur déroule le tapis rouge et les filles lancent leur grand jeu. C'est le moment d'en profiter bande de coyotes !

Cependant, il est possible que les joueurs préféreront ne pas trop faire de vague jusqu'au grand jour de la rencontre contre le Tigre. Sinon, s'ils se mettent dans le pétrin, la soirée suivante risque fort d'être chaude.

Tigre sort de sa tanière

Si les personnages se sont fait petits, ils pourront se mesurer contre le Tigre et espérer gagner les 10000 dollars. Il faut pour cela qu'ils payent le droit de participer. Bien sûr, comme il s'agit de jeu de pari, il est indispensable que les joueurs aient suffisamment d'argent pour suivre les mises.

On affrontera le Tigre lors d'une partie de « Pharaon ». Le pharaon est un jeu de pari contre la banque. Ici la banque est tenue par le Tigre. Le Tigre pose une carte à sa gauche et une carte à sa droite. Il va s'agir pour les joueurs de parier sur la carte de



droite : une carte supérieure ou inférieure à celle du banquier qui est posée à sa gauche ; une couleur ; une couleur et son chiffre (ex : rouge et neuf) ; la nature de la carte et son chiffre (ex : neuf de cœur). Plus on précise la nature de la carte et plus le pari est élevé. On peut passer du simple au triple voir plus. On peut se trouver à plusieurs pour miser sur la même nature de carte. A ce moment, les gains sont partagés entre les joueurs. Le Pharaon ne connaît pas de limite de joueurs.

Le Tigre se trouve derrière une grande table en croissant de lune. Sur celle-ci les treize figures du jeu de carte y sont peintes. Le joueur annonce la couleur, le type de figure.

Le gagnant des 10 000 dollars est celui qui a eu le plus de victoires sur la banque à la fin des deux jours d'après jeu contre le Tigre.

Les premiers arrivés ont perdu

Wilhem et son acolyte de sorcier attendront la fin de la partie pour lancer la « grande fête », une pluie de papiers de couleur tombe des hauteurs du chapiteau, des bouteilles de « champagne » sudiste laissent s'échapper bruyamment leur contenu à bulles. Les filles poussent des cris de joie, on porte en triomphe les gagnants, la fumée se fait plus épaisse. Si on cherche le « Tigre » des yeux, on le verra au loin s'éclipser discrètement vers la sortie. Si les joueurs essayent de le suivre, ils verront sa silhouette s'engouffrer dans l'hôtel de la ville. S'ils décident d'aller à l'hôtel un petit vieux leur demandera le chemin du casino. Les Pjs ne mettront pas la main sur le « Tigre ». Il vient de quitter la ville déguisé en vioque, sa valise en cuir garnie de 10 000 dollars. En sortant de l'hôtel, les joueurs pourront remarquer un bien étrange ballet qui se joue au pied du chapiteau.

A l'intérieur du chapiteau, un gaz délétère endort la foule. Wilhem a décidé de sacrifier tout le monde avec l'aide de leurs petits zombies chéris. Si les PJs sont dans la foule et n'ont pas suivi le tigre, ils verront, dans un état semi-comateux, les hommes de main de Wilhem porter tout le monde dehors, se payer une ballade à la campagne dans des chariots, faire un peu d'escalade, un peu de spéléo et une visite de grotte. Et c'est avec effroi qu'ils verront les premières victimes se faire égorger sur l'autel indien. Les joueurs sont comme paralysés, ils devront se résigner à attendre leur tour.

Après un grand nombre de sacrifices, l'autel explose dans un bruit sourd, et du trou béant monte



lentement une masse globulaire et lumineuse. Des petits flashes aveuglants crépitent sur les protubérances hideuses de l'ignoble apparition, de longs filaments cinglants comme des fouets et pareils à des éclairs, frappent mortellement tout ce qui traîne dans le coin. Wilhem le premier, semble horriblement surpris, les zombies tentent de s'échapper, les « invités » au spectacle espèrent également s'en tirer. Les PJs devront faire vite s'ils ne veulent pas être les prochaines victimes.

Petites fins diverses entre amis

La créature, après s'être repu, se lance dans le ciel tel un trait de lumière et laisse tous les survivants dans un grand état d'hébétude. Quand les personnages se dirigeront vers la ville, il croiseront la route du sorcier indien et de deux ou trois hommes de main, les fontes des selles pleine de billets et de choses diverses, c'est le moment de faire parler la poudre.

Il n'y a aucun survivant, les Pjs compris. La petite bête s'est goinfré et a gardé des petits encas pour son voyage stellaire. Mais à son arrivée dans la stratosphère, elle est obligée de lâcher du lest. L'« âme » des Pjs commence une descente vertigineuse à la vitesse de la lumière, « ZWITSCH » !, vers leurs corps matériels. Mazette ça décoiffe. Mais...mais l'indien tu nous fais les poches !

Les Pjs sont morts. La p'tite bête les a longuement mâchouillés entre ses mandibules de lumière. Bon, ben rideau quoi, c'est pas la peine d'insister ! Bon, un dernier petit travail pour eux. L'indien a besoin de porteurs pour atteler ses mules. C'est le seul survivant avec une donzelle qui ne fait que chialer. Il a réveillé les Pjs sous la forme de zombies. Ils disent « oui m'sieur » pour un rien et jurent : « par Anubis ! j'ai une gueule de bois d'enfer ! ».

Si les Pjs sont restés en dehors de tout cela, ils verront malgré tout, le monstre stellaire, et pousseront un « Woops » ! d'horreur. Ils devront se battre avec l'indien et quelques zombies qui veulent eux aussi ramasser le plus de fric avant de quitter la ville.



Un peu de simulation

Pour simuler cette partie, je pense qu'il conviendra de faire un jet de chance. Le jet de chance du personnage donnera le nombre de victoires possibles en tenant compte de la marge de réussite et en prenant le chiffre des dizaines pour le nombre de réussites possibles : ex : 20% sur 50% fait trente de marge, ce qui fait trois chances de gagner. Après cela, le joueur fera un jet sous une compétence jeu pour chaque chance de gagner afin de simuler la réflexion et le calcul des cartes qui sortent.

Il est nécessaire que le joueur dise avant la séance pour combien de parties il compte jouer et combien il mise. Ainsi, si le personnage qui a 50% de chance sait qu'il peut faire au plus 5 parties gagnantes, il misera cinq fois s'il le désire. Si le personnage n'a pas le goût du risque il misera pour une partie gagnante avec une faible somme ou le tout pour le tout sur un seul tirage gagnant. On peut très bien miser sur les mêmes cartes qu'un ami si on sait qu'il a plus de chance de réussite que soi. Du moins si vous le permettez.

Pour simuler la foule qui joue, on peut lancer pour le premier « round » 1d100 pour donner le nombre de gagnants, puis par la suite on lance un dé six pour simuler le nombre de perdants qu'on retranche du premier jet sur 1d100. Plus il y a de perdants moins la partie dure et moins il y en a, plus celle-ci continue.

Pour le dernier carré de gagnants il faudra déterminer le nombre de parties remportées en fonction du nombre de parties jouées. Pour cela, on lancera un dé sous une compétence jeu à 40% ou plus, c'est comme vous voulez, la somme des

chiffres de la marge de réussite du résultat donnera le nombre de parties remportées (ex : 35 de marge font $3+5=8$). Si le jet est raté le joueur a perdu. Après on regarde qui est vainqueur.

Le Tigre est un PNJ qui lutte contre les PJs, vous le jouerez donc comme un personnage à part entière. Le Tigre est un grand tricheur, il peut lancer un autre jet sous sa compétence jeu qui augmentera son nombre de réussites.

Bon ceci dit on peut faire plus simple et plus rapide en opposant uniquement les PJs au Tigre sans tenir compte de la foule qui joue aussi.

Si vous voulez faire simple, vous déterminez le nombre de réussite du Tigre et de celui des joueurs. Celui qui en a le plus a gagné.

Pour Château Falkenstein

Remplacez la créature de l'espace par une machine infernale qui aspire la chance des victimes pour la restituer à Wilhem par le biais d'un casque à électrodes. L'indien, lui, est le sorcier thaumaturge qui a invoqué les puissances magiques du lieu sacré pour sanctifier la machine de Wilhem. Le Sorcier a également le pouvoir de faire venir un esprit Faé troll dans le corps d'un humain. Ah ! n'oubliez pas la demoiselle que les Pjs devront sauver des mains du méchant Wilhem.

Pour Deadland

L'indicible horreur est un démon buveur d'âmes. Wilhem et l'indien, des fous qui veulent peupler la terre de morts vivants.

Humble Mortel, chapitres 1-3

Un roman par Philippe De Quillacq

A partir de ce numéro, nous publierons par petit bout les chapitres d'un roman de fantasy inédit écrit par un de nos collaborateurs. Nous vous souhaitons une agréable lecture et vous encourageons à partager votre opinion avec l'auteur par mail.

Chapitre premier

Romik s'était toujours demandé pourquoi on utilisait des marteaux de guerre dans sa famille. Cela se faisait de père en fils et chaque génération employait cette arme atavique lors des combats. Manier un marteau était bien plus difficile qu'une épée ; les coups devaient être soigneusement étudiés et accompagnés d'un mouvement de tout le bras pour atteindre leur cible.

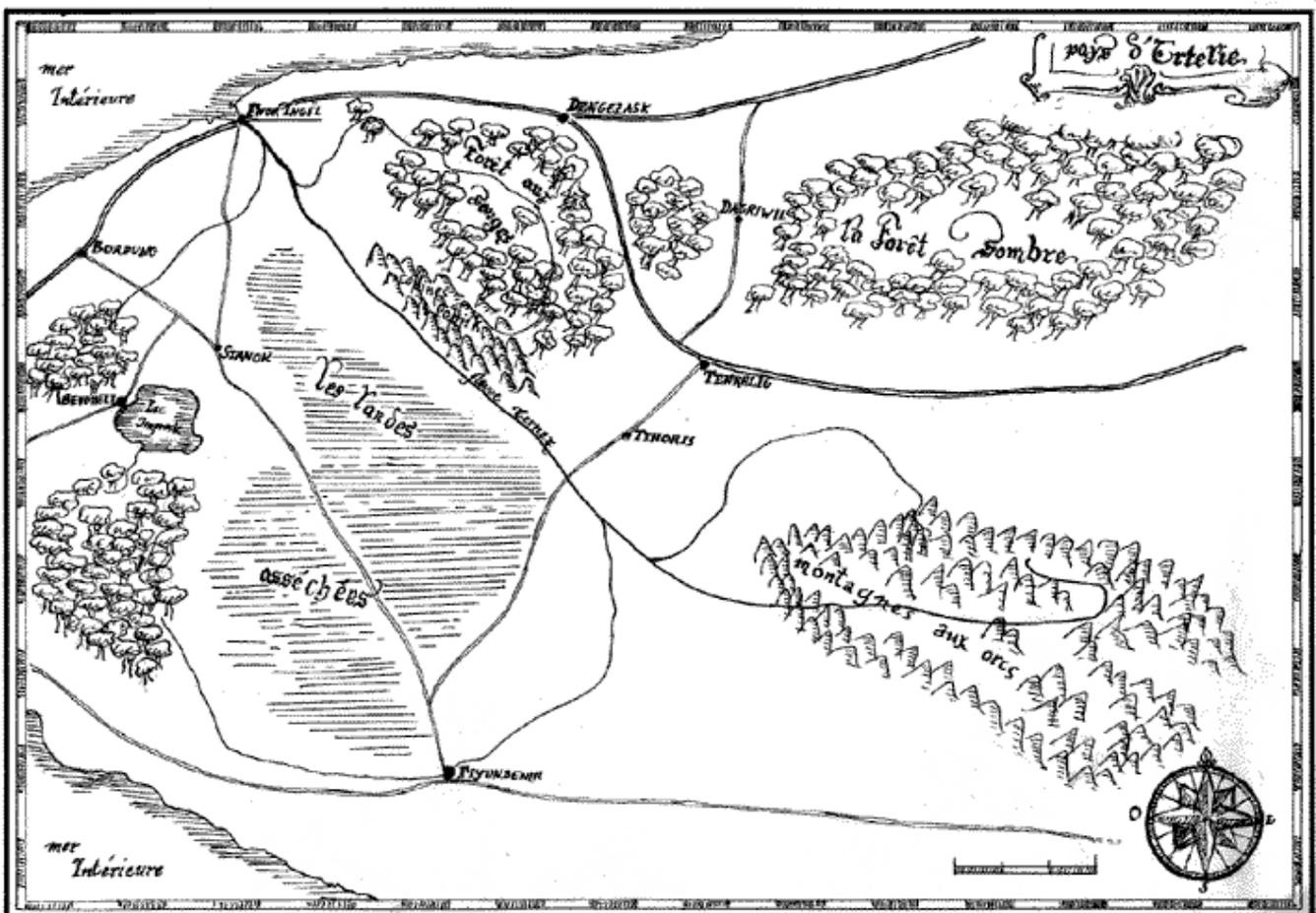
"Romik ! Tu es encore en train de rêver ou quoi ?"

Un coup de marteau en pleine poitrine ramena brusquement Romik à la réalité. Un peu sonné, il n'était pas blessé grâce à la lourde cotte de mailles qu'il pouvait porter en raison de sa forte carrure -encore un héritage de famille.

"Cache toi derrière ton bouclier pour parer les coups, je n'arrête pas de te le répéter !, lui dit Famik, son père. Bon, on recommence et cette fois, essaye de parer mon attaque !"

Pesant de tout son poids, Famik assena un lourd coup de haut en bas. Romik n'eut aucun mal à éviter cette attaque grossière et il plongea de côté, le marteau de son père se plantant dans la terre et il donna un coup de bouclier au niveau du bas du visage, par en dessous.

"Mmh tu t'améliores, lui dit son père en se frottant le menton. Tu vas finir par me blesser en progressant



ainsi".



"Il faut dire que si tu ne te battais pas aussi mal j'aurais plus de mal à placer des parades" lui répondit Romik en riant.

"Et tu te crois assez doué pour te permettre de me critiquer !" rétorqua son père en souriant. "Tu devrais savoir qu'un simple entraînement est bien différent d'un combat réel, surtout si tu affrontes plusieurs ennemis à la fois. Dans ces situations, tu ne peux te concentrer sur un seul adversaire, car tu dois tous les surveiller en même temps, ce qui prends la majeure partie de ton attention. Il devient difficile dans ces cas de choisir des attaques judicieuses et seuls les meilleurs manieurs de marteau peuvent tenir tête à plusieurs bretteurs simultanément."

Romik enleva son épaisse cotte de mailles. Il était trempé de sueur et il s'étendit sur l'herbe moelleuse. Son père ne tarda pas à l'imiter.

"Père, quand est-ce que tu as tué un orc pour la première fois ?" lui demanda Romik.

"Allons, tu sais très bien comment ça s'est passé. Je devais être vieux d'à peu près deux cent soixante lunes et je me promenais avec ta mère dans une forêt. Nous étions jeunes amoureux et nous marchions paisiblement lorsque soudain une petite troupe d'orcs nous assaillit. Je me demande bien ce qu'ils pouvaient nous vouloir, nous n'avions aucun objet de valeur en notre possession."

"Et alors?"

"Eh bien Tarine a immédiatement escaladé un arbre et j'ai sorti mon marteau. Je me suis alors précipité sur le premier orc et lui ai donné un lourd coup sur le crâne. Son casque n'a pas tenu le coup, sa tête non plus... J'ai alors mis en déroute les cinq autres. Ils n'étaient pas bien courageux, même pour des orcs..."

"Woah ! s'exclama Romik. Maman a vraiment du être impressionnée !"

"Alors elle devait bien cacher son jeu parce qu'elle était peu rassurée et elle tremblait comme un poisson frétille. Et je n'ai pas eu autant d'éloges que tu le crois car ton grand-père m'a fortement réprimandé pour mon inconscience."

"A table ! Le repas est prêt !"

"On arrive tout de suite, oncle Deran !" répondit Romik.

Deran était le frère aîné de Famik et tous deux exerçaient la profession de maître artisan. Ils fabriquaient toutes sortes d'objets qu'ils essayaient ensuite de revendre. Comme à chaque solstice d'été, ils se rendaient à Fnor Ingël, la capitale du pays pour y vendre leurs objets lors du grand festival du solstice d'été. Famik avait prit l'initiative d'emmener son fils pour la première fois au festival car ce dernier approchait de la majorité -il avait maintenant plus de deux cent lunes- et il semblait à Famik qu'il serait bon pour son fils de voyager un peu et de découvrir du pays.

Le souper se composait d'une soupe à l'oignon avec du pain, du lard et du fromage. Famik, Deran et Romik prenaient leur repas de bon cœur car leur voyage était éprouvant pour le ventre. Ils avaient installé leur campement provisoire au bord d'une rivière à proximité de la grande route reliant Fnor Ingël à Stanok, où ils avaient laissé leur famille. Au fur et à mesure des jours qui s'écoulaient le long de leur périple, une sorte de routine s'était instaurée et, bien qu'un trajet jusqu'à Fnor Ingël fut occasionnel pour eux, ils commençaient à prendre certaines habitudes comme le souper par exemple, qui, dépourvu de veillée, était presque instantanément suivi d'un sommeil réparateur jusqu'au petit matin.

Le lendemain, ils reprirent tôt la route car Famik espérait qu'ils arriveraient à Fnor Ingël avant le coucher du soleil. La route était tranquille et peu fatigante. Elle n'était pas non plus sinueuse et offrait une vue sur toute la plaine, à l'ouest comme à l'est. Les voyageurs matinaux pouvaient même, par endroits, contempler la brume se lever dans les contrebas de la vallée. La platitude du reste du paysage n'était rompue que par quelques bois touffus, auprès desquels passait parfois la route, pour rafraîchir les voyageurs.

A quelques heures précédant le milieu de la journée, Romik aperçut au loin, derrière eux, une charrette qui avançait plus rapidement que leur lourd chariot tracté par deux solides chevaux de trait. Intrigué, il confia son inquiétude à Famik et Deran.

"Les rencontres sur les grands chemins peuvent parfois être très désagréables" déclara Deran qui avait une plus grande expérience du voyage que les autres. Il ajouta: "Je pense que nous devrions agir avec prudence, sans toutefois nous comporter de manière hostile. Du moins, tant que ce n'est pas nécessaire..."

Quelques temps plus tard, Romik distingua plus clairement les occupants de la charrette ; il vit deux silhouettes, correspondant à des hommes assis à l'avant du véhicule et, après quelques instants, il entendit chanter une ballade grivoise connue de tous qui narrait l'amour d'un chevalier de retour de guerre pour la bière et les donzelles. Romik comprit alors que ces deux voyageurs n'étaient point hostiles et qu'ils devaient sûrement être de compagnie agréable. L'un d'eux avait l'âge de Deran tandis que l'autre devait avoir un peu moins de trois cent lunes. Ils étaient souriants et avaient l'air jovial. Lorsque leur véhicule arriva à hauteur de leur chariot, le plus âgé prit la parole. "Salut gais dols ! Comment vous portez-vous ? Je suis Terjal et j'exerce

le métier de forgeron. Avec mon fils Sirjal nous nous rendons à Fnor Ingël car nous espérons avoir beaucoup de demande lors du festival du solstice d'été."

"Eh bien nous nous rendons comme vous à la capitale, aussi nous pourrions partager notre route jusqu'à destination si vous le souhaitez" proposa Deran.

Après que les présentations furent faites, les voyageurs s'arrêtèrent pour se restaurer car la mi-journée était passée de peu.

Une fois le repas fini, Terjal décida qu'ils pouvaient s'accorder une petite sieste car en voyageant à cinq, ils craindraient moins de poursuivre leur route une fois la nuit venue. Romik alla s'entraîner au maniement du marteau avec son père. Se rappelant sa victoire aisée de la veille, il préféra agir avec prudence car il savait que Famik ne se laisserait pas aussi aisément battre cette fois-ci. Il retrouva rapidement les sensations qu'il éprouvait au contact de la peau tressée qui enrobait le manche de l'arme. Il ressentit aussi les picotements familiers au creux de sa paume et qui lui venaient à chaque fois qu'il saisissait son arme pour un entraînement. Sa tête guidait son bras et son bras guidait son attaque. Le marteau ne devait être que le prolongement du bras. Si cette condition n'était pas satisfaite, il était inutile de poursuivre le combat plus avant. Romik se remémora ses erreurs de la veille et prit instinctivement la position d'attaque que son père lui avait apprise. Il échangea quelques attaques légères avec lui, usant du large bouclier pour parer ou détourner les coups, et ayant recours immédiatement après au marteau pour contre-attaquer. En contradiction avec les bretteurs, il n'était pas question de se fendre et de parer à l'aide du marteau, ce qui était difficile et quasi-inutile. L'usage du marteau était fort différent de celui d'une épée légère ou d'une rapière. Par contre, il se rapprochait un peu de celui d'une épée lourde, difficilement maniable, comme une épée bâtarde et il était encore plus familier avec celui d'une hache. Ainsi, au lieu de se fendre, on attaquait presque toujours de côté, puis on ramenait son arme à soi d'une torsion du poignet. Il était admis que l'utilisation du marteau était peu subtile, il s'agissait de tromper la garde adverse pour, ensuite porter une attaque puissante afin d'infliger de sérieux dégâts à son adversaire. Les attaques étaient peu variées, en raison du mauvais équilibrage de l'arme et de son poids important au bout du manche. Par contre, même si la personne blessée portait des protections relativement importantes elle pouvait toujours finir par se trouver avec des côtes brisées, alors qu'une épée n'aurait fait qu'une entaille minime. Il fallait parfois préférer une arme simple mais efficace à une épée, car un impact causé par un marteau n'est jamais négligeable, sauf s'il est évité.

Famik et son fils continuèrent à s'entraîner pendant quelques minutes jusqu'à ce que Sirjal, qui n'avait fait que les regarder en silence se décide à les interrompre. "Le maniement du marteau de guerre m'a l'air assez difficile et je me demande bien pourquoi vous vous obstinez à utiliser cette arme désuète alors qu'une bonne épée est beaucoup plus commode, dit-il."

"Oseriez-vous m'affronter pour me prouver vos dires, sire Sirjal?" s'enquit Famik.

"Ce serait un plaisir pour moi de vous infliger une défaite que vous regretteriez amèrement."

"Alors qu'il en soit ainsi, mais combattons sans haine et avec dignité : je ne voudrais point vous voir étendu, les os brisés"

Sirjal se dirigea vers sa charrette et en sortit une légère cotte de mailles à manches courtes ainsi qu'une épée longue. Il s'équipa promptement et revint vers Famik. "Je pense qu'il est inutile que je porte un casque ou un bouclier sinon quoi le combat risquerait d'être inégal."

"Vas-y père, prouve-lui l'efficacité d'un marteau" lui souffla Romik.

Sirjal traça prestement du pied les limites de l'arène de combat et il se mit à un bout de l'espace délimité. Famik ne tarda pas à faire de même puis, après un bref salut, ils entrèrent dans l'arène. Deran et Terjal, réveillés par le bruit des préparations rejoignirent Romik, à une distance respectueuse de la zone de combat. Sirjal





dégaina son épée et Famik décrocha le marteau de guerre de sa ceinture.

Le combat pouvait commencer.

Sirjal attaqua le premier. Il porta un coup rapide sur la garde de Famik qui ne fit que parer. Et cela continua de la sorte : Sirjal attaquait et Famik repoussait à l'aide de son bouclier, et même parfois de son marteau. Mais il ne ripostait jamais réellement.

"Père se comporte comme s'il ne voulait pas se battre contre son adversaire, se dit Romik, il a du adopter une attitude défensive parce qu'il doit penser ne rien avoir à craindre de lui. Je suppose qu'il est en train de le jauger, de déceler ses faiblesses avant d'agir enfin."

Terjal et Deran quant à eux ne faisaient que regarder avec sérénité l'affrontement, comme s'ils connaissaient d'ores et déjà l'issue du combat.

Et comme l'avait prédit Romik, son père se mit enfin à se battre pour de vrai. Il profitait de la fatigue de Sirjal qui avait mené des assauts incessants et, à l'aide de cette opportunité et d'un savoir du maniement du marteau transmis depuis des générations, il reprit le dessus de la situation. Il était flagrant que Famik dominait son adversaire. Il le battit en feignant à l'aide du marteau puis en portant un coup brutal de bouclier au niveau du bas du visage -tout comme l'avait fait son fils la veille- et en le fauchant à l'aide du pied. Projeté par la violence du choc, Sirjal retomba lourdement sur le sol. Famik l'immobilisa instantanément.

Le duel était achevé.

"Oooh, quelle chute ! se lamenta Sirjal en se relevant. Je crois que vous m'avez démontré avec succès l'utilité de l'emploi du marteau de guerre. On dirait que cette arme bien employée peut se montrer dangereuse," finit par avouer Sirjal, bon perdant.

"Et en plus, vous avez donné une bonne leçon à mon prétentieux de fils, et ça ne lui fera pas de mal, à mon avis !" ajouta Terjal. "Mais au fait, d'où vient cette parade qui l'a fait mettre à terre ?"

"Oh, c'est un savoir de famille" répondit Famik en regardant son fils malicieusement. "Mais je ne vous ai même pas montré l'art de lancer un marteau. C'est une technique qui peut se révéler très utile pendant d'un assaut."

"Je pense que maintenant je traiterai les utilisateurs de marteaux avec plus de respect, même si j'estime qu'une épée sera toujours plus efficace. C'est peut être parce que vous avez une meilleure expérience du combat que moi que vous avez pu vous tirer d'affaire avec un marteau" déclara Sirjal, en passant la main sur son menton douloureux.

Deran interrompit la conversation: "Bien, je pense que nous pourrions poursuivre notre voyage, si vous ne souhaitez pas arriver trop tardivement à Fnor Ingël."

"Ecoutez donc la voix de la raison nous rappeler à l'ordre !" lança Terjal en riant.

Chapitre II

Ils arrivèrent en début de soirée à Fnor Ingël. Du moins, cela s'appelle un début de soirée car bien que la nuit soit déjà avancée, la ville était en ébullition. Les gens avançaient comme ils le pouvaient dans les rues étroites, comme pendant un jour de marché, et Romik finit par se demander si la notion de repos existait chez ces gens là. Avant d'arriver dans la ville, il avait eu le loisir de l'observer à distance. Il se souvint qu'il avait vu au loin une lumière qu'il avait au début prise pour un feu. Mais au fur et à mesure qu'ils se rapprochaient, il se rendit compte qu'il voyait bien des lumières. Ayant passé sa vie en campagne, dans des bourgades, il fut surpris par la taille de la ville. Elle semblait immense ! L'importante cité s'étalait le long d'une large baie, ce qui était d'ailleurs la cause de son influence : depuis des générations, la cité avait gagné en prospérité, et ce parce que les échanges commerciaux avec les autres villes longeant la Mer Intérieure s'étaient toujours multipliés. Fnor Ingël se situait dans une plaine et le majestueux fleuve Ternez longeait la ville, qui, bien desservie, était rapidement devenue un pôle majeur d'échange du nord-ouest du continent, il y a longtemps de cela.

Romik regrettait un peu qu'ils ne soient pas arrivés en plein jour. Il aurait aimé pouvoir admirer les immenses navires de commerce dans la baie. La vue depuis la colline surplombant la ville aurait été enchanteresse pour une personne habituée à la vie rurale. Mais le panorama de la ville entourée d'un halo lumineux, tournée vers la mer avait aussi quelque chose de spectaculaire.

Ils restèrent dans la rue principale de peur de se perdre dans les dédales de Fnor Ingël. Deran s'inquiétait de trouver une auberge où loger à cette heure avancée de la soirée lorsque Terjal le rassura : "Il est inutile de vous préoccuper de ce problème. Je connais un vieil ami de l'autre côté de la ville qui acceptera sûrement de nous héberger pour cette nuit, et nous pourrions trouver une auberge demain."

Pendant le trajet jusque chez Earven -l'ami de Terjal- Romik eut tout le loisir d'observer la ville. Son père lui avait dit que les soirées lors d'un festival étaient particulières ; il y avait peu de marchands, mais surtout des



badauds qui se promenaient sans but précis. Les tavernes étaient bondées d'hommes se saoulant allègrement, et malgré quelques querelles bruyantes ainsi que certaines personnes ivres rendant leur souper sur la voie, l'ambiance générale plaisait assez à Romik. Il y avait une sorte de bonne humeur qui saisissait chaque personne, un parfum d'euphorie qui adoucissait l'atmosphère. Il en était de la sorte lors du festival : le temps semblait ne plus exister et on oubliait ses peines et ses soucis durant quelques jours.

"Père, penses-tu que nous pourrions voir des elfes ?" s'enquit Romik.

"Fnor Ingël est très éloignée des lieux habituels où ils résident. De plus, ils apprécient peu la compagnie des mortels que nous sommes."

"Toutefois, je pense qu'il peut y avoir quelques elfes en ville, ajouta Terjal. Mais ils préféreront passer inaperçus. Ils sont très discrets, en comparaison des humains."

Après un bref instant de silence, Deran ajouta : "Il arrive aussi que des orcs ou des trolls viennent en ville pour faire des pillages. Malgré tout, cela demeure très rare. Ces créatures se font immédiatement repérer car elles ne sont pas aussi discrètes que les elfes et on leur tranche la gorge prestement"

Romik avait constaté que si occire un homme était considéré comme une faute très grave, ces derniers n'éprouvaient aucun scrupule à éliminer un orc ou un troll. Selon son père, ces monstres ne devraient pas exister car ils ne connaissent aucun sentiment mis à part la cruauté et la haine. Certains disaient que le diable lui-même avait créé ces horreurs pour parodier les merveilles façonnées par le Seigneur et il était alors du devoir de chacun d'occire orcs et trolls si on en avait la possibilité. Les elfes, quant à eux, sont davantage semblables aux hommes. D'un physique similaire au leur, ils sont dits immortels car ils jouissent d'une jeunesse éternelle, mais ils peuvent toujours succomber à des blessures graves. En revanche une brève discussion avec l'un d'eux -si on a la chance d'en rencontrer un- suffit pour se rendre compte à quel point ils peuvent se révéler étranges. Selon les rares personnes ayant pu les rencontrer, la présence des elfes est assez intrigante. On dit qu'ils pensent *différemment*. Ils n'ont pas la même perception des choses et ne réagissent pas de la même manière que les hommes. Cela explique qu'ils sont en un sens déroutants.

Lorsque Romik fut tiré de ses pensées, il s'aperçut que l'aspect de la ville avait changé. Les anciennes et épaisses maisons de la rue principale avaient laissé place à des masures à toits de chaume aux murs obscurcis par la saleté et l'usure, dans des ruelles plus étroites. Il se demandait s'il était prudent de s'aventurer dans des passages aussi sombres à une heure si avancée mais il conjectura que Terjal devait connaître les environs et qu'il devait probablement vouloir se presser pour ne pas avoir à tirer Earven de son lit.

Enfin, ils finirent par arriver. Le quartier semblait plus calme qu'à leur arrivée en ville, en raison de leur éloignement du centre-ville. Toutefois, il y avait bien plus d'activités qu'à Stanok à une heure pareille.

Pendant que Terjal et son fils allèrent rendre visite à Earven, les autres restèrent à proximité de la maison et patientèrent.

"Père, n'y a-t-il jamais de couvre feu dans cette cité ou alors les habitants se couchent-ils quand la lune est haute dans le ciel ?" s'enquit Romik.

"Bien sûr que le couvre feu est imposé, répondit Famik. Fnor Ingël est aussi touchée par les attaques nocturnes. Néanmoins, lors du festival, il y a toujours des marchands qui négocient à toute heure. Et comme les allées et venues sont nombreuses entre Fnor Ingël et les bourgs avoisinants en cette période, les portes de la ville sont rarement fermées."

Terjal sortit de la maison. "Mon ami accepte de nous offrir l'hospitalité pour la nuit. Vous pourrez vous installer dans la grange. Il y a suffisamment de paille pour faire des couches. Pour l'instant, suivez-moi : Earven nous invite à boire."

Le logis était assez petit comparé à une maison de campagne. L'intérieur était simple mais confortable et l'endroit chaud. Sirjal était déjà attablé en compagnie d'un homme un peu moins âgé que Famik et les autres ne tardèrent pas à les rejoindre. La femme d'Earven, une robuste femme qui ressemblait à une paysanne habituée aux durs labeurs, apporta des bocks de bière brune sur un plateau. Terjal et son ami évoquaient avec beaucoup d'enthousiasme leurs souvenirs de jeunesse tandis que les autres écoutaient poliment tout en sirotant leurs bières. Lorsque Earven se rendit compte qu'il monopolisait la conversation et que l'heure était fort avancée, il s'excusa et proposa aux voyageurs d'aller se reposer et de les revoir au matin. Après avoir remercié poliment le maître de maison pour son hospitalité, ils allèrent promptement se coucher, hormis Sirjal qui continua à bavarder avec Earven pendant quelques temps.

A l'aube, ils furent réveillés par les bruits de la rue. Romik s'habilla de mauvais gré car son réveil lui sembla précoce pour cette longue journée à venir ; mais au fond de lui-même, il était réjoui, car ce séjour à Fnor Ingël lui ferait découvrir de nombreuses choses et il repartirait à Stanok plein de souvenirs en tête.

Ils eurent un léger repas chez Earven. Cette fois, plus de monde que la veille prenait part à une discussion animée sur les programmes du festival. On parlait d'une troupe de troubadours de renom qui donnerait une



représentation en plein air -donc gratuite, à priori- sur la place de la ville, ce qui n'était pas pour déplaire à Deran, Famik et son fils qui n'assistaient guère à ce genre de divertissement dans leur bourgade.

Après avoir encore remercié Earven pour son hospitalité, les voyageurs se séparèrent de Terjal et Sirjal.

"Alors au plaisir de se revoir mes amis, dit Terjal. Nous resterons à proximité de ce quartier, alors si vous désirez nous rendre visite, vous saurez où chercher."

"Bien, quant à nous, je pense que nous retournerons dans le quartier proche de la grande route, dit Famik. Je suis sûr que nous y aurons beaucoup de clients."

"Dans ce cas je vous suggère de loger à l'auberge du Sanglier Doré, conseilla Earven. Elle est tenue par mon cousin Nolen et sa femme Ayavin. Si vous leur parlez de moi ils vous donneront une de leurs meilleures chambres pour un prix raisonnable."

Deran, Famik et Romik reprirent donc la route vers l'entrée de la ville. Le trajet prit encore plus de temps que la veille car les rues étaient pleines de marchands, de troubadours et de nombreux passants. Ils arrivèrent à destination au bout d'un temps qui leur parut interminable. Après avoir loué une chambre, Romik et son père sortirent afin de repérer un emplacement convenable pour vendre leurs marchandises tandis que Deran, toujours enclin à faire une sieste, resta à l'auberge.

Romik fut immédiatement attiré par une représentation théâtrale à quelques minutes à pied de l'auberge. Cette pièce contait l'histoire d'un courageux berger qui ayant tué un dragon avec bravoure, se fit adouber chevalier. Il épousa la belle princesse et devint roi des contrées avoisinantes quelques mois après, à la mort de son beau-père. A la fin de la pièce, Romik donna une partie de l'argent que son père lui avait offert pour ses distractions, tellement la représentation lui avait plu. Il resta même pour voir la représentation suivante. Cette fois, elle parlait d'un paladin qui avait perdu sa bien aimée lors d'une embuscade. Après ce coup du sort, il s'était mis à douter de Dieu, de sorte que des démons vinrent pour le tenter de rejoindre l'Ennemi. Aussi dut-il les affronter au cours d'une lutte épique pour parvenir à racheter sa faute.

Lorsque Romik décida de s'en aller, le soleil était déjà haut dans le ciel et il prit conscience qu'il était temps de poursuivre son chemin. Il chercha son père pour lui demander s'ils retourneraient manger au sanglier doré. En vain : il était introuvable.

"Il est probablement rentré à l'auberge pour réveiller Deran et le ramener ici. Je n'ai donc qu'à attendre quelques temps" se dit-il. Malheureusement le temps lui parut beaucoup plus long que précédemment car la troupe qu'il avait tant appréciée avait été remplacée par une autre qui donnait des comédies d'un goût douteux. Après une longue attente relativement désagréable, il réalisa que son père ne reviendrait pas et s'aperçut qu'il était alors perdu dans la grande ville.

"Pourquoi avoir suivi père comme un mouton sans essayer de me repérer dans la ville ? se reprocha Romik. Et maintenant que je suis seul, me voilà incapable de retrouver mon chemin !"

Il restait à Romik la possibilité de retourner au Sanglier Doré mais il avait tellement faim qu'il décida de chercher d'abord quelque chose à manger dans les environs afin d'apaiser la douleur que lui infligeait son estomac.

Chapitre III

Il dépensa le peu d'argent restant pour une miche de pain accompagnée d'un gros morceau de fromage et d'une pomme. Emportant son repas sous le bras, il décida de continuer à marcher pour se trouver un endroit agréable où déjeuner. Il déambulait avec émerveillement au milieu de tous ces stands : les attractions ne manquaient pas et à chaque carrefour, il en découvrait une nouvelle plus intéressante que la précédente, ce qui faisait qu'il y passait beaucoup de temps. Cependant, son ventre le rappela à l'ordre et il longea le fleuve pour aboutir à un petit espace dégagé entouré d'arbustes. Cet endroit était un havre de paix et de tranquillité en comparaison de l'agitation régnant dans les rues de Fnor Ingël. Tout en avalant son frugal repas, il songeait à ce qu'il allait pouvoir faire ensuite. Il se dit qu'il valait mieux retourner à l'auberge sans trop perdre de temps s'il ne voulait pas que son père finisse par s'inquiéter ou même s'énerver.

A moitié allongé sur l'herbe tendre, il s'adossa contre un arbre. La rivière avait un cours régulier et les légers clapotis berçaient Romik. Le brouhaha lointain de la ville ressemblait à un doux murmure. Il avait quelque chose de reposant...

Lorsque Romik reprit conscience, le Soleil avait déjà bien amorcé sa descente vers l'ouest. Il se dit qu'il était temps de songer sérieusement à rentrer s'il ne voulait inquiéter sa famille. C'est pourquoi il prit l'initiative de



couper à travers ruelles pour ne plus s'attarder devant les multiples étalages, dans l'espoir de gagner du temps. Hélas, c'était sans savoir que pour un néophyte, Fnor Ingël pouvait s'avérer aussi sinieuse qu'un labyrinthe. Il dut faire un large détour pour rejoindre une grande rue car il lui était impossible de s'orienter dans les dédales de la ville. Il se demandait déjà ce qu'il allait dire à son père pour justifier une absence aussi longue. Pour se rassurer, il se disait que Famik avait du le laisser seul sans le prévenir, l'estimant suffisamment âgé pour s'en sortir seul de par lui-même.

Absorbé dans ses pensées, Romik ne vit pas venir une silhouette sur sa trajectoire qu'il heurta violemment. La personne qui marchait avec précipitation était plus frêle que lui et, de ce fait, s'écrouta au sol. Quelques passants se retournèrent et s'esclaffèrent sans retenue au vu de cette chute inattendue. La personne avait du mal à se relever et semblait s'être blessée. Romik, se rendant compte de la faute commise par son inattention s'empressa d'aider l'inconnu à se relever.

"Mille excuses, je suis sincèrement désolé de vous avoir bousculé" balbutia Romik.

"Ce n'est rien, répondit une voix féminine, et maintenant laissez moi partir."

Romik comprit alors qu'à sa plus grande honte il avait renversé une demoiselle. Elle était vêtue d'une longue mante enveloppant une ample tunique. De son visage à moitié dissimulé, il aperçut une longue mèche blonde ondulée. Dès le premier regard, il se rendit compte qu'il n'était pas en face d'une personne ordinaire. Il était doublement intrigué par la tenue de l'inconnue car ces habits étaient d'ordinaire portés par des hommes ; en outre, pareille tenue était singulière en plein été.

Romik n'eut pas le temps de s'interroger plus longtemps que l'inconnue était déjà en marche. Il courut prestement jusqu'à elle.

"Vous ne semblez pas vexée par cette bousculade" lui dit-il.

"Je vous ait déjà dit que ce n'était rien, répondit-elle sèchement. Ce n'est pas pareille broutille qui va m'arrêter. Maintenant, je désirerais que vous me laissiez car je dois vaquer à mes obligations."

"Vous semblez fuir quelque chose ; est-ce que vous seriez poursuivie par d'ignobles orcs ?" demanda Romik sur un ton léger.

Derrière la capuche de l'étrangère, il perçut un bref sursaut comme s'il avait deviné juste. Se souvenant que son père lui répétait fréquemment qu'un vrai gentilhomme ne devait jamais laisser une dame en détresse, il lui fit une proposition : "Vous savez, je suis habile au maniement du marteau de guerre, « suggéra » Romik. Je pourrais vous apporter mon aide si vous êtes en péril."

"Savez vous quelque chose de moi pour me proposer vos services de la sorte?"

"Euh... je ne voulais que vous aider, bafouilla-t-il. Je serais très confus d'avoir laissé une demoiselle seule face à son péril."

Après un court moment de réflexion elle dit : "Si vous tenez à ce point à me porter secours, alors venez avec moi. Avez-vous vos armes ici ?"

"Je les ai laissées à l'auberge du Sanglier Doré qui est à quelques pas de là. Nous pouvons nous y rendre si vous le voulez."

"Alors allons-y, mais promptement car je vous rappelle que je suis pressée."

Ils marchèrent en silence jusqu'à l'auberge, puis Romik amena l'inconnue à la grange où il avait laissé ses affaires.

"Je me nomme Romik, de Stanok, je suis le fils de Famik. Comment dois-je vous appeler ?"

"Appelle-moi Gwantholin. Ces chevaux sont-ils tiens ?" demanda-t-elle en désignant les bêtes ayant tracté le chariot lors du voyage.

"Oui, ils appartiennent à mon père et à mon oncle. Vous ne comptez tout de même pas les prendre ?"

"Ce sont de grosses bêtes de somme mais ce sera toutefois convenable pour notre voyage" fit-elle, songeuse.

"Bien, dans ce cas il faudrait que je prévienne ma famille. Je vais monter à ma chambre les avertir."

Arrivé rapidement à l'étage, Romik trouva la chambre vide. Il redescendit à l'entrée et demanda où se trouvait Nolen ; un cuisinier lui répondit qu'il était parti acheter des victuailles. Il finit par trouver sa femme Ayavin et lui demanda de prévenir sa famille de son absence afin que nul ne s'inquiète. Pressentant que Gwantholin ne l'attendrait pas un instant de plus, il se précipita à la grange ; les chevaux étaient déjà sellés et les armes de Romik se trouvaient empaquetées sur le dos d'une monture. Gwantholin était presque assise sur une monture et elle lui fit comprendre d'un geste qu'elle n'attendait plus que lui pour partir.

Ils s'engagèrent sur la voie principale mais elle les fit rapidement bifurquer vers des routes moins fréquentées. Ils passèrent sans encombre les portes de la cité.

A l'extérieur de la ville, les fermes et les champs se succédaient sans autres variations dans le paysage. De temps à autre, ils passaient à proximité de quelque village que Gwantholin semblait éviter avec un soin



méticuleux. Romik était trop intimidé par cette dernière pour oser engager la conversation et elle n'en semblait nullement contrariée. Alors, pour passer le temps, il fredonnait doucement quelques ballades. Lorsqu'il en était lassé, il épiait sa compagne du coin de l'œil. Jusque là, il n'avait pu la contempler à loisir. La majeure partie de son visage était toujours dissimulée derrière la capuche de sa mante et seules ses fines mains étaient totalement exposées à la lumière du jour. Cette demoiselle semblait très pudique. Ou alors elle avait honte de sa laideur et elle préférait se dissimuler des regards. Romik rougit immédiatement de cette idée. Non, malgré une large mante la recouvrant, il se dégageait d'elle une forte aura d'élégance et de prestance... comme si elle était la fille d'un roi d'une contrée oubliée.

Après un temps qui lui parut interminable -et que ses mollets soient endoloris par cette longue chevauchée-, Romik se décida à rompre le silence. "Gwantholin... quand arrivons-nous à destination?"

"Tu t'es enfin décidé à parler... j'ai cru pendant un temps que tu me suivrais pendant tout ce voyage sans dire un mot."

"Euh, j'aimerais quand même savoir où nous allons..."

"Eh bien comme tu peux le constater nous nous dirigeons vers l'est."

"Mais je ne connais aucune ville à l'est qui soit à proximité de Fnor Ingël!"

"Et qu'est-ce qui te fait croire que nous nous dirigeons vers une *ville* et à *proximité* de Fnor Ingël?"

Romik ne dit plus un mot. Il savait que la conversation n'aboutirait plus à rien. Il ne savait toujours pas où ils se rendaient. Accompagnait-il une personne qui allait faire son marché dans un bourg avoisinant ? Ou bien comptait-elle se rendre dans une ville lointaine ? Il l'avait suivie sur une impulsion, parce qu'elle l'intriguait, parce qu'elle lui plaisait sans qu'il ne l'admette réellement et surtout parce qu'il venait d'avoir vu des représentations théâtrales et que stupidement il avait voulu agir en paladin serviable. Maintenant, il n'avait plus vraiment le choix : soit il s'en allait piteusement et il passait pour un lâche, soit il continuait à escorter Gwantholin en assumant les conséquences de ce choix.

La vie à Fnor Ingël est plutôt mouvementée...

Déjà, le ciel commençait à s'assombrir et Romik se rendait compte de plus en plus qu'ils allaient devoir dormir à la belle étoile. Pourtant, une fois la nuit venue Gwantholin continua de mener la chevauchée. Ils croisaient de moins en moins de voyageurs, ceux-ci s'étant évidemment arrêtés dans des auberges pour s'y reposer la nuit.

Lorsque Romik commença à somnoler sur sa monture, Gwantholin les fit bifurquer de la Grande Route vers un sentier bien moins fréquenté qui les menaient à un bois. Au grand dam de Romik, ils entamèrent une chevauchée dans le bois. Il se demandait comment ils pourraient continuer à progresser sous les sombres branchages, sans aucune source de lumière, lorsque Gwantholin décida enfin de faire escale pour la nuit dans une petite clairière.

Une fois pied à terre, Romik s'occupa de décharger les montures qu'il attacha à un bouleau. Puis, il s'allongea sur l'herbe en s'emmitouflant dans sa cape de voyage. Gwantholin était déjà assise en tailleur à veiller, enveloppée dans sa mante, la capuche toujours baissée sur son visage. Romik jugea inutile de demander s'il devait faire un feu, elle s'en serait déjà chargée et, de toute façon il n'avait qu'une seule envie : dormir.

Il fut réveillé très tôt le matin par une Gwantholin pressée et distante.

"Mais le jour ne s'est toujours pas levé ! se plaignit Romik, nous n'allons tout de même pas continuer à voyager de nuit !"

"Si, je tiens à ce que nous progressions beaucoup aujourd'hui. Il faudrait s'éloigner suffisamment de Fnor Ingël avant ce soir."

Romik se dirigea en grommelant et en pestant vers les chevaux qu'il harnacha rapidement.

"Tu n'es nullement obligé de m'accompagner si tu ne le désires pas, annonça Gwantholin. Tu peux à l'instant t'en retourner chez tes parents. Je voudrais juste que tu me laisses une monture. Je te la rembourserai, bien sûr."

"Il n'en est pas question ! dit Romik, subitement réveillé. J'ai pris un engagement que je respecterai et puis, de toute façon, j'avais envie de voyager, dit-il en ne mentant qu'à moitié."

"Bien, alors nous partons tout de suite."

Zombies, pour des soirées mortelles

Une critique de la gamme (en septembre 2001) par Mario Heimburger

Le monde file un bien mauvais coton : partout, le totalitarisme, la désinformation et la corruption règnent. Les catastrophes sont de plus en plus nombreuses, et les gens de moins en moins concernés. Comme si cela ne suffisait pas, voilà que la plus forte épidémie de vie s'est déclarée : même les morts reviennent !

Vous venez d'acheter Zombies... vos joueurs vont en voir de toutes les couleurs !

Bien que les auteurs s'en défendent et imaginent que l'on puisse jouer très sérieusement à Zombies, le jeu tel qu'il transparaît dans le livre de règles et les suppléments est très second degré. Les caricatures, parodies et situations délirantes sont largement plus présentes que les ambiances lourdes, et c'est tant mieux. Le cadre : notre bonne vieille planète dans moins de dix ans. L'argument : des morts qui se relèvent pour une raison inconnue. Plongeons plus avant dans cette gamme naissante, mais déjà bien riche et étudions le cas étrange d'un jeu-ovni...

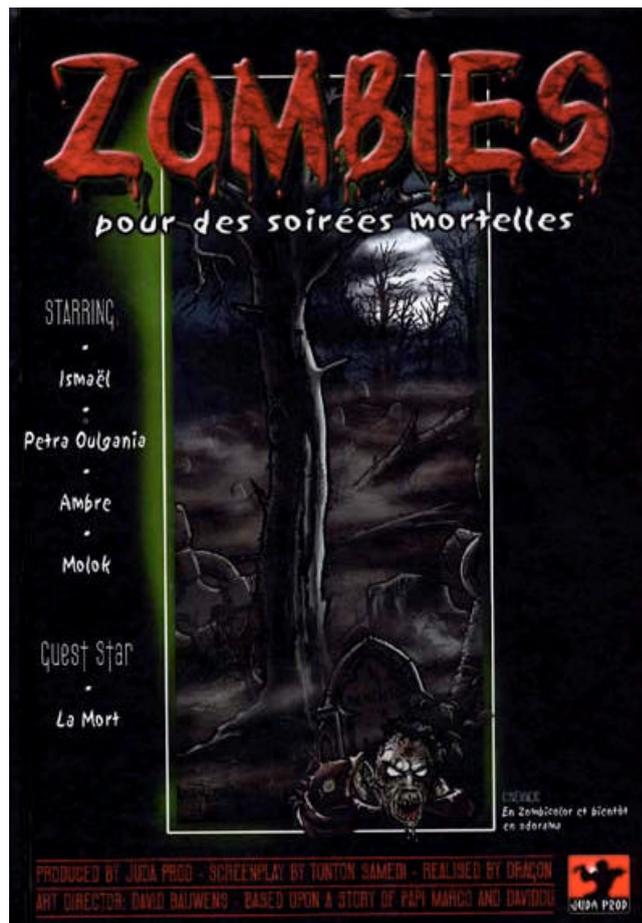
UN MONDE DECALE ?

Le cadre de Zombies est une version légèrement futuriste d'un film de série Z. A mi-chemin entre Buffy contre les Vampires et Scream, les parties de Zombies sont remplies d'adolescentes blondes hurlant à la vision d'un cadavre ambulante, de gamins tendant des ficelles en travers du chemin pour faire tomber ces mêmes cadavres et de petits vieux chargeant le groupe qui n'est pas tombé avec leurs fauteuils roulants.

Faisant contrepoint avec l'univers plutôt édulcoré de certains films qui ont inspiré le jeu, les auteurs ont choisi pour background de décrire un monde en pleine décadence. Pourtant, il n'est pas tellement éloigné de notre réalité : nous ne sommes que projetés dix ans dans l'avenir. Beaucoup de choses ont changé, à commencer par l'organisation géopolitique globale. De catastrophes en incidents diplomatiques, presque aucune région n'échappe aux bouleversements.

Les Etats-Unis sont dirigés par un pantin aux mains d'une CIA toute puissante, les révolutionnaires ont mis l'Amérique du sud dans un état de chaos total, la Russie a été désintégrée par un déluge de missiles nucléaires et l'Afrique a entamé un retour aux sources drastiques.

L'Europe, cadre privilégié par les auteurs, est devenue une entité fédérale proche des Etats-Unis, où un gouvernement central fort impose un contrôle strict sur l'information, la culture et les citoyens, aidée en



cela par une armée fédérale, une police très brutale et un service secret central.

Inutile de parler de réalisme : le principe de Zombies se soucie peu de ce mot. Ce qui compte, c'est la mise en place d'un monde visiblement décadent, en une sorte de satire de notre propre société. Car ce sont avant tout les mythes modernes qui sont mis à mal : la désinformation, les luttes de pouvoirs politiques, la toute puissance de l'argent...

Ce monde peut ensuite facilement servir de toile de fond à ce qui fait la différence : la présence de morts-vivants.

LA MORT EN GREVE

Car depuis quelques années, certains morts ne veulent plus le rester. De toute part, des incidents relatifs à leur existence éclatent. Les différents gouvernements sont unanimes : la chose doit rester secrète ! Dans la pratique, évidemment, les choses sont bien différentes et les joueurs seront les premiers à s'en rendre compte.

La plupart des scénarios de Zombies dépeignent donc les joueurs aux prises avec des morts-vivants. La chose pourrait rapidement devenir lassante, mais heureusement, le monde occulte est suffisamment riche pour créer des situations toujours nouvelles. Après tout, la gamme de l'Appel de Cthulhu est très vaste, n'est ce pas ?

Mais qu'en est-il réellement de cette menace ? En fait, elle n'existe pas réellement. Les zombies peuvent être de deux catégories : les zombies basiques, qui se contentent d'essayer de dévorer tout ce qui leur passe sous le nez et les zombies intelligents, qui gardent leurs facultés de penser au-delà de la mort. Si les premiers se font souvent descendre par la première patrouille de l'armée venue, la deuxième catégorie peut se fondre dans la société et continuer à agir comme si de rien n'était.

En fin de compte, les plus dangereux pour les joueurs seront surtout ceux qui tentent de manipuler cette nouvelle "force vive" pour changer le cours des choses : occultistes, organisations gouvernementales, mouvements de résistants ou fous furieux. C'est là le cœur du jeu.

Le livre de règles ne s'étend pas beaucoup sur ces aspects occultes, se contentant de dépeindre grossièrement les catégories susnommées. Cette façon de rester dans la vague donne en contrepartie une très grande liberté aux joueurs.

DEUX SYSTEMES DE REGLES... IMPARFAITS

En lisant le tiers du livre de base consacré aux règles, tout semble assez clair, en particulier aux adeptes du système Chaosium (Basic, Cthulhu, Stormbringer, etc.).

Tout d'abord, les joueurs choisissent leur catégorie d'âge (gamin, adolescent, adulte ou vieux) qui permettra de jouer tous les personnages classiques des films d'horreurs de série Z. Quelques caractéristiques notées sur 18 décrivent ensuite le personnage et des points de compétences permettent d'acheter des "niveaux de compétences" (Amateur, Professionnel, Maître ou Expert). Au total, on obtient des compétences exprimées en pourcentage.

La liste de compétences donne une bonne idée de l'ambiance du jeu. Certaines d'entre elles ne sont accessibles qu'aux joueurs d'une certaine tranche d'âge : roupiller ou jeopardy pour les vieux, contes ou attendrir pour les gamins. D'autres compétences sont limitées à certains métiers (Lance-flammes, chirurgie, ...). On trouve aussi quelques compétences assez délirantes : McGyver pour les as du bricolage, Gunfight pour avoir l'air cool durant les combats et bien d'autres. En fait, on peut déjà déplorer la quantité très importante de compétences, qui rend difficile pour le maître du jeu de s'y retrouver.

En arrivant au système de combat, les auteurs nous proposent deux systèmes. Le système basique correspond exactement au système Cthulhu avec ses lacunes habituelles : un jet de pourcentage pour le jet d'attaque, un autre pour le jet de défense si applicable, et enfin des dégâts décomptés immédiatement d'un potentiel de points de vie. Bref, c'est très libre et simple.

Le système avancé est bien plus prometteur en terme d'action, mais il a l'inconvénient de rajouter deux feuilles au personnage ! Une pour décompter les dégâts sur les différentes parties du corps (prise en compte de la localisation), et une pour prendre en compte les arts martiaux et les différents coups à mains nues. L'accueil auprès des joueurs est assez positif, tout d'abord : la possibilité de varier les coups depuis le coup de pied retourné jusqu'à la projection par-dessus l'épaule est assez attrayante. Mais très vite, les imprécisions des règles et la lourdeur prennent le dessus : un combat à mains nues entre deux experts peut nécessiter jusqu'à 30 jets de dés (attaques, parades, dégâts en points de vie, dégâts en points d'endurance, jet d'encaissement, jet de réduction de dégâts) dans le pire des cas. Alors pour les combats groupés...

En fin de compte, le maître du jeu choisira certainement de se passer des règles et d'appliquer les résultats à la louche, en essayant de garder les joueurs dans le flou. Et d'utiliser l'environnement de combat pour accélérer les choses ("ton coup de poing l'envoie par-dessus le bord de la nacelle. Ton adversaire s'écrase mille mètres plus bas"). On aurait toutefois aimé un compromis entre les deux méthodes, pour allier simplicité, souplesse et action.

Les autres points de règles sont assez simples même si la magie des rituels a nécessité un errata pour être comprise !

PASSER DE L'AUTRE COTE

Avec un titre pareil, il était évident que les personnages pourraient un jour ou l'autre passer de vie à trépas. Le jeu intègre cette possibilité, et si on applique les règles à la lettre (ce que je déconseille), cela peut même arriver assez vite.

Il y a plusieurs façons de devenir un Zombie, en fonction des circonstances : résurrection suite à un rituel occulte, contamination radioactive ou virale ou réincarnation dans un autre corps d'accueil. Le zombie nouvellement né constate alors certains avantages : plus de douleur, plus de sommeil, mais un insatiable appétit pour tout ce qui est chair et cervelle. A l'instar des vampires du jeu du même nom, le Zombie doit constamment se nourrir s'il ne souhaite pas pourrir sur patte. Ceux qui mangent le plus pourront maintenir une illusion de vie plus longtemps.

Passer de l'autre côté s'accompagne toujours d'une perte de compétences et du gain de certains pouvoirs. De plus, un zombie ne peut que difficilement mourir...

Alors, faut-il faire jouer des zombies ou des vivants ? La meilleure solution est certainement de faire commencer les joueurs vivants, puis de les transformer progressivement en morts-vivants. Ce sera toutefois au meneur de jeu d'apprécier quand faire intervenir la mort : certains scénarios ne sont vraiment intéressants que si les joueurs sont vivants, et mener un groupe de Zombies peut fermer la porte à beaucoup de situations.

Comme tous les jeux de type "découvertes", les joueurs auront sans doute peu envie de recommencer tout le temps des nouveaux personnages et faire semblant d'être surpris et horrifiés par les Zombies. C'est donc au meneur d'organiser sa campagne de telle façon à laisser un maximum d'ouvertures pour les joueurs.

IMPRESSION GENERALE SUR LE LIVRE DE BASE

Avant de passer à l'examen des suppléments, on peut se poser une question rituelle dans les critiques : le livre de règles suffit-il pour commencer ? La réponse est incontestablement oui ! Certains jeux ne prennent leur envol qu'au bout de dix suppléments. Avec Zombies, tout est prêt pour commencer en beauté. Le meneur de jeu pourrait retirer une certaine frustration de la lecture du livre de règles : à force de laisser une grande liberté aux joueurs en terme d'ambiance, on ne sait pas trop quoi faire. Il suffit pourtant d'utiliser les mêmes références que les

auteurs (Evil Dead, Reanimator, Aliens, et de nombreux autres films du même acabit) pour se trouver immédiatement dans l'ambiance.

Le scénario d'introduction des règles, s'il n'est pas le meilleur édité, est toutefois idéal pour commencer dans cet esprit. Il réserve de nombreuses situations fort cocasses et même une ou deux scènes d'anthologie. Pour écrire un scénario, on peut aussi bien s'inspirer de films comme *Scream*. Le tout est de ne pas se prendre au sérieux et de préciser aux joueurs qu'il faut jouer le jeu d'un film d'horreur. Les personnages sont exagérés, les situations aussi héroïques que possibles, les contextes propices aux délires.

Bref, pour un livre de 260 pages à la pagination certes aérée, les 250 francs investis dans le livre de base peuvent suffire à de bonnes parties de jeux de rôles.

Attention toutefois à ne pas jouer avec des joueurs qui prennent leurs personnages au sérieux et essaient de jouer le réalisme. Vous en connaissez beaucoup, vous, des individus qui resteraient dans une maison où un habitant meurt toutes les heures ? Dans *Zombies*, les joueurs doivent chercher avant tout à jouer un "bon" film, quitte à mettre leurs personnages dans des situations incroyables pour le seul plaisir de la scène.

LES SUPPLEMENTS OU LES CERISES SUR LE GATEAU

Les auteurs l'ont annoncé : un supplément paraîtra tous les deux mois. Pour le moment, ils tiennent le rythme, et quatre extensions sont déjà sorties à cette date (juin 2001). Chacun des suppléments contient la suite de la chronologie entamée dans le livre de règles, ce qui dynamise pas mal le monde et le rend plus vivant. Les auteurs se sont également fait une spécialité d'inventer des PNJs hauts en couleurs. Tous les suppléments disposent d'une intéressante galerie. Examinons leur contenu et leur utilité :

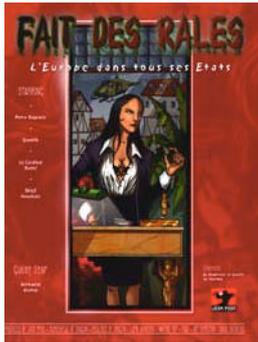
? L'écran mortel



Passage obligé pour chaque gamme, cet écran est décidément magnifique : couverture plastifiée, agréable à l'œil... et presque utile, si on est un fana des règles. Le livret de 32 pages contenu dans l'écran contient un scénario de bonne qualité, suite de celui des règles, qui commence une campagne qui se poursuivra dans les extensions suivantes.

Des règles de poursuite sont également incluses pour simuler les meilleures scènes de films. Elles sont relativement fluides et intéressantes pour être effectivement appliquées. Un achat intéressant, ne serait-ce que pour l'ambiance que l'écran installe généralement chez les joueurs.

? Fait des Rôles, l'Europe dans tous ses états



Ce supplément de 146 pages décrit l'Europe fédérale telle que les joueurs vont la vivre. Une partie décrit l'organisation politique et policière générale, de quoi donner enfin du caractère aux policiers qui tenteront de faire taire les joueurs. C'est également dans ce supplément que l'on s'aperçoit que tout ne va pas très bien en Europe, et que les

projets secrets de l'armée font concurrence aux campagnes de désinformation du gouvernement.

Les pays sont ensuite passés en revue, mais avec un très net déséquilibre. Si la France et l'Allemagne sont bien décrits, on ne sait presque rien sur de nombreux autres Etats membres. Une lacune importante pour un supplément sur l'Europe.

Outre la galerie de PNJs prêts à servir dans l'élaboration de scénarios, on trouve également dans ce supplément trois scénarios de qualité variable. Le premier, dont l'action se déroule en Grèce est la suite de la campagne amorcée dans le scénario et introduit déjà le supplément suivant (voir plus loin). Le second est plus un synopsis qu'un scénario, mais les tests ont montré – contre toute attente – que les joueurs sont capables de le transformer en un vrai film à grand spectacle. Le troisième, nettement plus sérieux, contient moins de scènes "funs", mais constitue une alternative agréable à l'ambiance bon enfant. On a un peu l'impression qu'il a été écrit pour démontrer qu'on pouvait jouer "film américain traditionnel" à Zombies...

Si l'on fait exception des scénarios qui ne sont jamais utiles, juste agréables, ce supplément, vendu à 142 francs, est quasiment indispensable pour planter une ambiance en Europe, bien qu'il faille dans ce cas se limiter aux pays décrits avec une certaine précision.

? Momies, la revanche des bandelettes

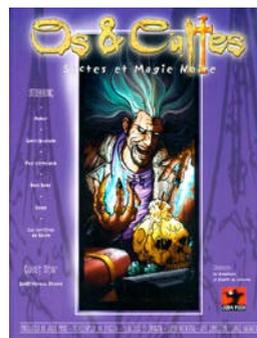


Ce supplément-là, on ne l'attendait pas, mais c'est une bonne surprise. Disons-le tout de suite, il n'est pas indispensable. Il présente plutôt un jeu dans le jeu, en faisant intervenir de nouveaux protagonistes. En cela, il augmente (et de beaucoup) la richesse du monde. Il existe donc maintenant trois types de morts-vivants de plus : les momies égyptiennes, les

momies d'Amérique du Sud et les momies naturelles. Leurs ambitions, pouvoirs et principaux représentants sont décrits dans ce supplément de 98 pages. Il s'agit donc d'une sorte de "3^{ème} force" qui pourra intervenir dans les scénarios. En passant, on en apprend un peu plus sur l'Egypte et le continent sud-américain en 2010... Les 109 francs investis dans ce supplément peuvent se révéler rentables, mais si votre budget est serré, vous pouvez vous en passer.

C'est certainement un des suppléments les plus sérieux : il contient assez peu d'humour, si ce n'est dans la galerie des PNJs. On pourra également regretter l'absence de scénarios. Quelques synopsis sont toutefois donnés à la fin.

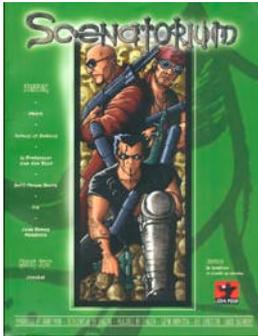
? Os et Cultes



Premier supplément décevant de la gamme, Os et Cultes est avant tout un exercice de style indispensable à tout jeu de rôle : le livre de sorts. C'est toutefois un peu limitatif pour en décrire le contenu. Plusieurs « écoles » d'occultisme sont décrites, chacune accompagnée de ses propres rituels. Les voies en question vont du plus intéressant

(la gemmologie, ou magie des gemmes) jusqu'au plus banal (les animistes). En plus de cela, les auteurs nous ont tout de même gratifié de quelques sectes déjà évoquées dans les précédents scénarios, mais qui sont ici plus détaillées pour servir tel quel dans des créations personnelles. Le tout laisse malheureusement une impression d'incomplétude qui justifie mal les 199 francs du supplément (pour 175 pages, tout de même). Bref, un livre pour les maîtres du jeu qui accordent des pouvoirs à leurs joueurs ou pour ceux qui souhaitent renforcer leur staff de méchants.

? Scenatorium



Voilà qui est nettement plus intéressant : ce recueil de 6 scénarios permet vraiment de voir toute la richesse du jeu. Les histoires proposées vont en effet permettre de jouer soit dans l'ambiance « délire » des vraies parodies de films de genre, soit dans des ambiances pesantes à la Half-life (ceux qui liront le 4^{ème} scénario comprendront pourquoi...)

Sans entrer dans les détails, les trois premières histoires peuvent être jouées indépendamment de toute campagne, deux d'entre elles ont été primées par le concours de scénarios organisé par Juda Prod et présentent de belles scènes comiques.

Les trois derniers scénarios par contre, forment une mini-campagne mettant en scène la Compagnie Molok & Co (que l'on trouvait déjà dans Fait des Râles) et doit être jouée de façon plus sérieuse que les autres. C'est dans cette campagne que l'on trouve enfin la fameuse « deuxième façon de jouer » dont les auteurs nous parlaient depuis le début.

Ce supplément de 144 pages pour 159 francs apparaît donc comme un achat très valable pour la gamme. Des heures de jeu et une exploration toujours plus avancée du monde de Zombies.

LA DYNAMIQUE AVANT TOUT

Pour finir ce tour d'horizon, il faut parler du dynamisme et de l'énergie des auteurs du jeu. Visiblement, ils foisonnent d'idées (parfois très délirantes) et font de Zombies un jeu avec un vrai suivi. Pour le moment, ils ont réussi à échapper aux études commerciales et aux suppléments ciblés, ainsi qu'aux sombres-secrets-dont-vous-saurez-tout-si-vous-achetez-le-prochain-supplément.

Leur site web (<http://www.judaprod.com>) est à l'image de ce dynamisme : outre les forums, les feuilles de personnages à télécharger et l'inévitable revue de gamme, le site propose aussi des choses fort utiles, comme un générateur de noms (tous les noms des victimes du scénario Zombies de ce numéro ont été générés de cette façon), un générateur de PJs, et surtout une série de scénarios à télécharger, envoyés par des amateurs, dont certains (pas tous...) sont d'assez bonne qualité. Bref, ce site est un supplément à lui tout seul...

Zombies est un jeu d'une grande fraîcheur, et on peut le comparer à In Nomine Satanis/Magna Veritas pour son originalité, son plaisir de jeu et ses possibilités. Que les fanatiques de White Wolf et autres jeux se prenant au sérieux passent leur chemin ! Que tous ceux pour qui le jeu de rôle est un jeu où l'on s'amuse se précipitent dessus, malgré les quelques défauts cités ci-dessus.

On peut espérer qu'un succès important du jeu - et il a tout pour - permette aux auteurs de réparer ces petits défauts dans une deuxième édition !



Herbier, Tome V

Une aide de jeu Générique par 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.

Sariette des Jardins (*Satureia*)



Biotope : Plante méditerranéenne, cultivée comme condiment, plante annuelle de 15 à 20 cm ; tige dressée, feuilles linéaires. La fleur dégage une forte odeur aromatique.

Récolte : Juillet – Août

Propriétés : C'est un bon stimulant nerveux et un aphrodisiaque.

Préparation : Il faut 5 tiges de plantes, qui doivent être séchées à l'ombre pendant 4 jours. Puis les réduire en poudre, ensuite il faut mélanger cette préparation à une solution d'eau sucrée puis laisser pendant 6 jours avant de servir.

Utilisation : Faire boire la préparation avant d'avoir les effets recherchés. Attention abuser de cette préparation peut provoquer une constipation sévère. Si le traitement est prolongé sur plusieurs jours, il faut le double de solution que la veille (1, 2, 4, 8...). Pour l'homme, il faut se rappeler que ne pas dormir pendant plus de 11 jours provoque des troubles mentaux graves.

Coût : Faible / Moyen

Action en jeu de rôle : Permet une majoration de la vigilance et de limiter le besoin de sommeil. Cela permet de passer une nuit sans avoir de contrecoup et de pouvoir ainsi rester en éveil plus longtemps. Si le traitement est prolongé sur plusieurs jours, il ne faut pas oublier les troubles psychologiques et le choc de l'organisme qui peut plonger après le 3^{ème} jour dans le Coma pour 24 heures ou plus...

Ulmaria, reine des prés (*Filipendula*)



Biotope : Prairies humides ; très commune. Plantes vivaces aux tiges raides, feuilles pennées vertes au dessus, argentées en dessous.

Récolte : Juillet – Août

Propriétés : C'est un antipyrétique permettant de combattre les fièvres. C'est aussi un diurétique puissant (qui fait uriner).

Préparation : Il faut préparer les fleurs en infusion en les faisant sécher lentement. Une fois les fleurs prêtes, il suffit de les infuser dans une solution alcoolique avec des feuilles de menthe et des orties.

Utilisation : On compte 10 cl de solution par prise. La prise peut être à renouveler tous les 4 ou 6 heures selon le degré des fièvres. Attention ce produit fait tomber la fièvre, il ne soigne pas une infection (s'il y en a une). Attention le mélange ne doit pas être conservé plus de 30 jours ou son effet sera inversé.

Coût : moyen / assez coûteux

Action en jeu de rôle : Permet de faire tomber une fièvre et ainsi de limiter les gênes et l'incapacité à réagir qu'elle entraîne, le personnage sortira de son état apathique et pourra réagir presque normalement.



Les recettes de l'apothicaire (I)

Une aide de jeu Générique par Benoît Martin

Être apothicaire n'est pas aussi simple que le marchand veut le faire croire, il faut connaître les plantes, leurs effets selon la période où elles sont cueillies et comment les mélanger... C'est pourquoi, aujourd'hui, je vous livre l'un de mes secrets. Faites attention, ce miracle de la nature est prodigieux, il ne s'agit ni de science ni de magie, juste de l'étude de Dame Nature, de la compréhension du sens de la terre...

Aujourd'hui je vous livre :

La tisane des gastronomes

Cette recette vient de mon étude des bons gourmets et surtout de mon cousin qui fut le plus grand mangeur de cuisses de grenouille, on dit que dans sa province après son repas il n'en reste plus. Mais lui et ses amis se mirent à manger des poulardes aux champignons, des sangliers aux truffes et d'autres plats très diététiques comme vous dites actuellement. Malheureusement après ce repas, il était dans un état pitoyable, alors j'ai trouvé la recette qui lui permet de faire toutes les auberges de son pays, elle m'est maintenant financée par les aubergistes...

Les ingrédients

- Une casserole en fer
- Une outre en peau de chèvre
- Un pot en bois de frêne
- Un pot en bois de chêne
- Un pilon
- Un hachoir
- Douze fleurs de primevère
- Trois carottes
- Sept feuilles de laitue
- Deux poignées de cresson
- Vingt bris de persil
- Deux morceaux d'écorce de sauge
- De l'eau de source
- Du vin de framboise

La recette

Remplir la casserole d'eau de source.
Y faire mariner les morceaux d'écorces de sauge pendant une journée.

Dans le pot en bois de frêne, mettre les fleurs de primevère, le cresson, les feuilles de laitue, le persil, et le vin de framboise.

Faire infuser le vin pendant 12 heures

Hacher les carottes

Mettre les carottes et le contenu du pot de frêne dans le pot de chêne, laisser pendant 6 heures.

Retirer les morceaux d'écorce de la casserole

Mettre la préparation dans la casserole et faire mijoter pendant 4 heures à feu très doux.

Filtrer le bouillon dans l'outre.

Servir un bol de bouillon après un repas trop copieux préalablement réchauffé à feu moyen.

Les effets seront garantis : pas de douleur abdominale et un appétit normal au matin.

James Bond 007

Un jeu méconnu présenté par Armand Buckel

Vous êtes un agent du M I 6 envoyé par sa gracieuse majesté pour enquêter sur un éventuel trafic dans un pays de l'ex-bloc soviétique qui mettrait en péril l'économie mondiale.

Voilà ce que M pourrait vous dire dans son bureau avant de vous envoyer en mission.

JAMES BOND 007 LE JEU DE ROLE débarque en France en 1988 chez jeux Descartes.

Regardons ça de plus près .

C'est un livre sous couverture rigide. Le découpage des règles se fait de façon très intelligente pour que mêmes les néophytes puissent démarrer les parties assez rapidement.

Le jeu se passe dans l'univers proposé par les films et non celui des romans . Une filmographie y est d'ailleurs proposée. Un oubli tout de même CASINO ROYAL. Cela donne tout de suite l'ambiance.

LES REGLES

Dans la présentation tout est fait pour la clarté. Il y a les deux parties classiques de beaucoup de jeux : section des joueurs , section du maître du jeux.

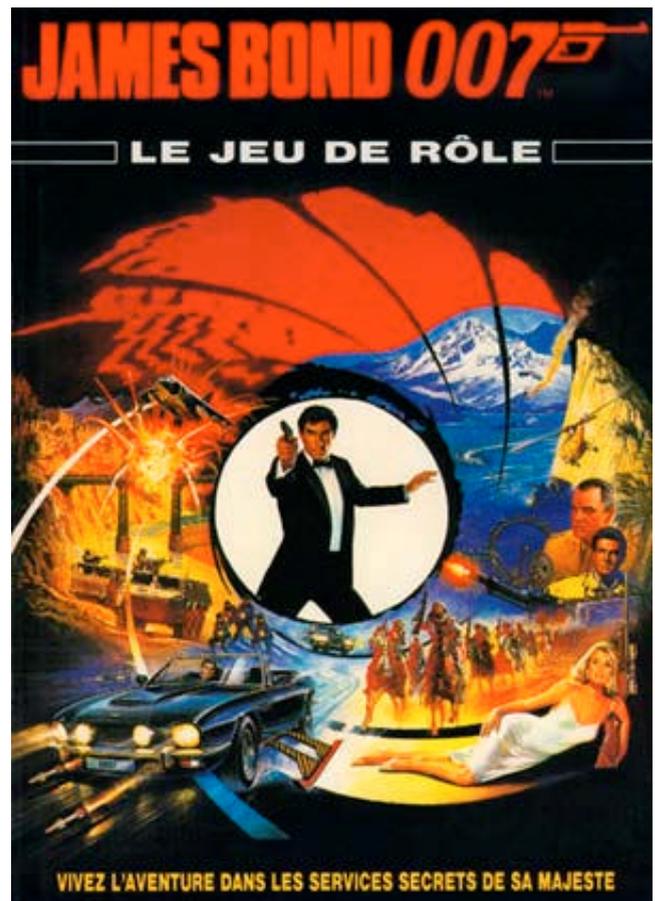
L'introduction n'est nécessaire qu'aux néophytes, on peut donc s'en passer.

Les choses sérieuses commencent avec la création du personnage. Il y a là un système classique de répartition de points qui est simple et efficace. La feuille de perso proposée avec les règles n'est, à mon goût, pas fonctionnelle du tout. Je conseille plutôt celle proposée dans le supplément L'EQUIPEMENT dont je vais parler plus loin.

Il y a trois "niveaux" dans le jeu. Les joueurs ont la possibilité d'incarner soit une recrue, un agent ou un 00. Pour démarrer, commencer par la recrue ; la découverte du jeu sera d'autant plus plaisante.

Après les caractéristiques classiques (force, dextérité, volonté, perception, intelligence) , il faut déterminer l'aspect physique. Et cela amène une notion assez intéressante : les points de célébrité. Ils permettent pendant les aventures aux méchants de service de vous reconnaître (éventuellement). Et oui ! avant de démarrer vos premières missions, vous êtes déjà connus.

Pour donner un background cohérent aux persos, il y a une partie sur la profession et les champs d'expérience et surtout les



faiblesses éventuelles. James bond craque bien sur toutes les créatures ravissantes qu'il rencontre dans les films .

La définition des compétences est faite avec une formule associant les caractéristiques correspondantes et un niveau qu'on lui donnera. C'est simple, court et très clair.

Toute action est résolue par un jet de D100 qui est défini par un facteur de difficulté qui est le multiplicateur de la compétence correspondante. Résultat qui est ensuite comparé sur la table de qualité de réussite. Rassurez-vous, c'est plus simple que Donjon. Ce système est simple, efficace et permet une grande marge d'improvisation aux actions des joueurs qui font toujours ce que l'on n'a pas prévu.



Viens le combat. Contrairement à d'autres jeux, le chapitre le concernant ne prend pas la moitié du livre de règles. Il n'y a que cinq niveaux de blessures et c'est largement suffisant. Les règles sont faites de façon suffisamment « filmiquement » réaliste pour que ce soit fluide. Il y a dans le supplément 'POUR VOTRE INFORMATION' un complément pour le combat très intéressant.

Le chapitre sur les courses poursuites, par contre, devient clair avec un peu de pratique. Toute action faite avec un véhicule est très bien définie et à mon humble avis, c'est au maître de l'adapter à sa sauce.

Le jeu comporte des règles de simulation assez réussies de jeux de casino. C'est très important dans le monde de JB007. Il y a là de quoi passer de bons moments de suspense. La présentation qui suit, de différents casinos est à mon goût un peu pauvre. Je conseille aux MJ et aux joueurs de se documenter plus avant.

Un des points importants du jeu sont les points d'héroïsme. Sans cela, la saveur du jeu ne serait pas pareil. Ce sont tout simplement des bonus accordés aux joueurs pour réussir certaines actions cruciales ou pour rattraper certains ratés aux moments critiques.

Le chapitre sur l'équipement est succinct mais suffisant pour démarrer une mission. Les armes sont définies d'une façon assez précise et "réaliste". Les gadgets sont à part, mais très bien définis et rien ne vous empêche d'en inventer vous-mêmes.

Quant aux véhicules, ceux proposés font maintenant un peu désuets. Là, il y a un peu de travail d'adaptation pour les amateurs de mécanique de toutes formes. Personnellement, quand je maître, je reste un peu dans le flou, vu que moi et la mécanique ça fait deux.

Le tableau de création de différents PNJ qui même si de prime abord peut paraître futile, peut s'avérer fort utile pour la création ou l'improvisation de scénarios.

Le fonctionnement du MI6 est assez bien décrit, mais est surtout intéressant pour la description des différents background des protagonistes dans le service.

La galerie de portraits proposée des alliés comme des ennemis de James bond est plus anecdotique et pas forcément utile. Ils peuvent surtout intéresser les inconditionnels des films.

Les différentes villes proposées sont sympathiques mais je conseille quand même de consulter de vraies dépliants ou livres de voyages pour mieux saisir les futurs terrains de jeu de vos joueurs .

LES SUPPLEMENTS INDISPENSABLES

Il y a d'abord POUR VOTRE INFORMATION. Il amène quelques compléments et précisions au niveau des règles.

Il précise les règles de combats dans d'autres dimensions que terrestres. Ca peut être très utile quand ça va vous arriver.

Les tables de création pour les missions sont très utiles et à l'usage ne font vraiment pas gadget.

Le petit rappel sur les différents services secrets mondiaux est très instructif et peut se révéler très utile selon les circonstances.

Les villes supplémentaires sont très utiles et fort agréables .

Ensuite vient la boîte L' EQUIPEMENT, très utile pour la nouvelle feuille de personnage, qui est franchement plus claire et fonctionnelle que celle proposée dans les règles de base. L'écran proposé avec est très bien et fort utile.

J'en viens maintenant à la bible pour tout amateur même non joueur. Je veux dire par là LE MANUEL DE Q. Tout mais alors tout est décrit pour les armes de toutes sortes, les gadgets et les véhicules de toutes origines et variétés qui apparaissent dans les films. Ce bouquin est un véritable bijou. Tout maître à JAMES BOND se doit de l'avoir.

Quand aux scénarios, je ne donne là qu'un avis purement subjectif. Je pense que OCTOPUSSY et les deux GOLDFINGERS méritent plus qu'un détour. Moi, je les trouve superbes, bien ficelés, biens menés jusqu'à une fin qui est différente par rapport aux films respectifs.

Pour conclure, je ne peux que regretter la disparition de ce jeu du marché. Pour moi, c'est le meilleur jeu d'actions contemporaines que j'ai pu voir jusqu'à présent. Et c'est à mon grand regret qu'il n'existe plus. Je ne peux que vous donner rendez-vous dans le bureau de M pour d'autres aventures.

Kult, ou « La mort de Dieu »

Billet d'humeur par Pascal Rivière

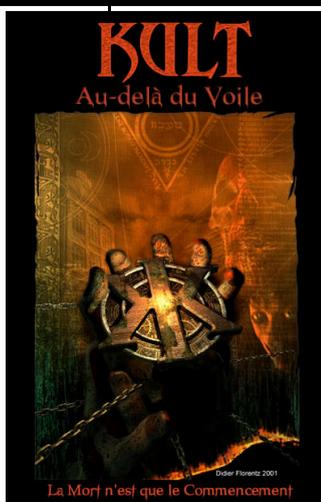
Kult est au jeu de rôle ce que Kierkegaard est à Donjons et Dragons. L'allusion au maître danois des hallucinations existentielles et bibliques n'est pas anodine, à deux titres.

Kult, d'abord, émerge des délires mystiques de la jeune contre-culture scandinave contemporaine. Mélange de désespoir esthétisé et d'allusion au vide angoissant laissé par la « mort de dieu », elle a notamment fait émerger - pour le meilleur et pour le pire... - le mouvement black metal. Ensuite, il est éminemment existentialiste, chrétien, et *underground*. Le personnage kultien est poussé à dépasser la matérialisation délirante de ses angoisses les plus intimes au risque de sombrer dans la dérélition, et ce, dans un environnement opaque et complexe fondé sur le fantastique religieux. Et au-delà du dépassement, il ne reste plus qu'à en opérer d'autres, de plus en plus éprouvants, jusqu'à la chute, ou jusqu'à l'ascension, soit au-delà de deux parcours qui mènent différemment au même aboutissement : l'éveil. Devinez pourquoi ce jeu fut un échec commercial...

Kult est également le jeu de rôle *ésotérique* - c'est-à-dire secret - par excellence : nul ne doit posséder le livre de règle ou un supplément, sinon le Maître de jeu. Lequel devra être amené à faire preuve d'un sérieux esprit de synthèse et d'une bonne capacité d'imagination pour parvenir à appréhender le labyrinthe dantesque de cet univers et pour articuler ses hallucinations et ses cauchemars dans une structure narrative opérante. Sinon, il reste le gore et l'occultisme, soit une dénaturation du projet original. Voici deux autres motifs à la mort de Kult. Et deux autres mobiles aux réjouissances motivées par sa renaissance, grâce à la « boîte » du 7^{ème} cercle.

Bien sûr, Kult est déconseillé aux moins de 16 ans. C'est écrit sur la couverture de la première édition. Il est sorti au beau milieu de la vague médiatique qui s'est acharnée sur le jeu de rôle. Alors, Casus Belli a lâché une critique navrante réduite au « ... *mon Dieu, on y parle de sexe et de drogue* », ce qui augurait déjà du délabrement de cette revue. Mais on restait sans doute dans la tendance générale du jeu de rôle. Nouveaux coupables, nouveaux mobiles... Bon, admettons que la chroniqueuse n'ait rien compris au jeu - ce qui est manifestement le cas -, ou qu'elle ne l'ai pas lu, ce qui est possible, à défaut d'être admissible.

Délires et travers de la critique.



Kult, on l'aura compris, est un jeu de rôle incompris, pour incompris. Ceux qui s'acharnent à tenter de faire quelque chose de *différent* sous le regard inquiet ou narquois de leurs petits camarades.

Ne comprenez pas qu'il n'y a ni action, ni violence dans Kult. Bien au contraire... Simplement, on confère aux intrigues une toile de fond qui tient à la fois d'un piège gluant et mortel et d'une peinture de Bosch. La machination est grandiose. Rien à voir avec une certaine série télé ; on traite moins des extraterrestres que de Dieu, de

la transfiguration du mal, et de l'effritement de la réalité dans un âge contemporain à bout de souffle, et au bord du gouffre. Lequel se rapproche. Reste, avant de sombrer dans l'abîme, à revenir à Dieu pour déceler quelle créature monstrueuse et haineuse il fut avant de disparaître et de nous pousser à l'extinction, à l'enfer, ou à la renaissance. En attendant l'heure proche, nous sommes enfermés et surveillés par une légion de puissances qui libérées de leur maître s'entre-déchirent, sans délaisser toutefois leur plaisant rôle de geôlier et de bourreau.

Voilà, tout a été dit dans les marges du « *on ne peut rien dire de plus sans révéler...* ». Sinon, peut-être, que Kult est en soi une révélation pour un M.J. intello et créatif en quête du jeu de rôle presque *parfait*. Presque, car il n'est pas dénué d'images sadiques creuses et de stéréotypes issus du cinéma d'horreur. Le M.J. devra sélectionner parmi un magma incomparable d'images et d'idées ce qui tient du mystère, du questionnement de l'être, et du délire mystique.

Kult est d'autant plus « presque parfait » que la première édition n'est plus commercialisée, et qu'elle est par conséquent devenue rare... Quant aux suppléments, n'en parlons pas - à part pour le premier, *Fables et reflets*, qui est mauvais -. A ce titre, sachez qu'il est important, mais non nécessaire, de disposer de *Metropolis* et de *Les Légions des Ténèbres* (un chef-d'oeuvre en matière de packaging racoleur, mais c'est la norme pour les jdr scandinaves ; voyez *Mutant Chronicles*, version trash de Blade Runner).

Mais, si vous les trouvez, dans une boutique au bord de la faillite et mal éclairée ou dans une vente de grenier, gare à vous : il y a toujours un prix à payer...

François Bilem – La boîte à Polpette

Une interview sympathique par Mario Heimbürger et Jean-Luc

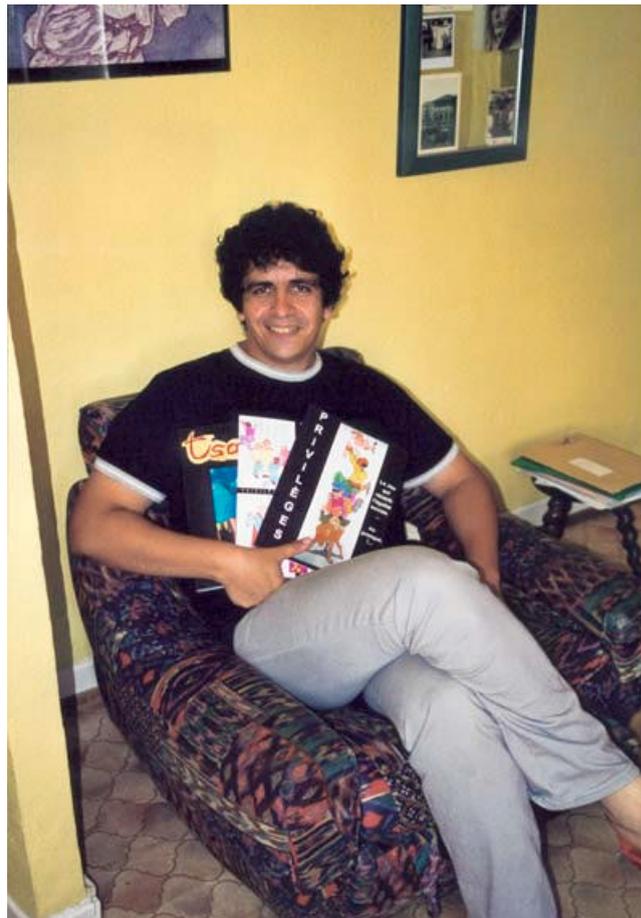
On ne le cachera pas : François Bilem est un ami. Mais c'est aussi et surtout quelqu'un qui bouge, et qui sait faire bouger. Une denrée (trop ?) rare dans le milieu du jeu de rôle. Lorsqu'il a lancé sa propre maison d'édition (La Boîte à Polpette) il y a un an, c'était avec une toute nouvelle perspective, une façon de combler un manque dans le monde du jeu. C'est avec grand plaisir que nous lui donnons l'occasion de s'exprimer sur ses idées, ses coups de gueule et ses jeux.

Est-ce que tu peux nous parler de ce qui t'a amené à créer cette maison d'édition, la Boîte à Polpette ?

La Boîte à Polpette a été créée officiellement le 2 avril 2001 mais le concept date d'il y a beaucoup plus longtemps. Je me classe parmi les joueurs qui ne sont pas très récents, puisque j'ai commencé à jouer à l'âge de 16 ans. J'en ai 33 à l'heure actuelle, donc cela fait 17 ans que j'ai commencé à jouer. Comme la plupart des joueurs, j'ai fait mon petit parcours dans pas mal de clubs. A mi-parcours, j'ai eu envie d'écrire un jeu. C'est ce que j'ai fait et j'en ai même rédigé plusieurs mais il y en a un que j'ai travaillé plus que les autres et c'était Privilèges. Il y a eu un concours de création de jeux aux Francilles Open de Toulon auquel j'ai participé. J'ai été très content, flatté d'avoir remporté le prix et notamment d'avoir été nommé parmi les jeux « les plus éditables de l'année ».

J'ai eu une frustration énorme de voir qu'absolument tous les éditeurs m'ont tourné le dos. C'est-à-dire que je n'ai même pas eu un merde. Je n'ai rien eu du tout. Un mur de silence épais. Pour un créateur, cela s'apparente de très près à du mépris. Le temps a passé et à un certain moment tu te dis : finalement, pourquoi attendre de la part d'autres ce qu'on pourrait monter soi-même ? Le projet de la boîte à Polpette a mûri.

Si ces gens-là n'ont pas été intéressés par mon jeu, c'est parce que les structures existantes s'occupent de jeux « institutionnels », des jeux qui ont connu leur succès à l'étranger ou qui travaillent sur une lourde promotion. Mais il y a toute cette masse de joueurs passionnés, des anonymes qui écrivent quasiment tous les jours pour faire vivre ce qui se passe dans les clubs. Il y a plus de scénarios faits maison dans les clubs que de scénarios achetés à l'extérieur. Pourquoi ne pas renvoyer un peu l'ascenseur à tous ces gens-là, d'autant que partout où j'étais passé, il y avait eu des créateurs. J'ai rencontré des gars qui avaient créé leurs références de jeu, adapté les règles de jeu et fait leurs propres univers. Toute cette capacité-là, il faudrait peut-être la mettre en avant, la valoriser. C'est comme ça que l'idée de départ de la boîte à Polpette s'est prononcée.



Tu peux expliquer ton parcours personnel, tes différentes expériences pour en arriver dans ce monde-là ?

J'ai été un vagabond de nombreuses années. En fait, j'ai commencé le jeu de rôles quand j'étais étudiant en Bretagne. Jusqu'à l'âge de 21 ans, j'habitais dans la région de Rennes où je jouais. Ensuite, je suis parti en Allemagne pour faire mon service à Berlin. A partir de là, j'ai voyagé un peu partout, à Paris, en Allemagne, en Hollande, en Belgique, à Marseille et à Colmar pour finalement atterrir à Strasbourg. Partout où je suis passé, j'ai rencontré des gens par le jeu de rôle, soit par hasard, soit par choix.

En plus d'expériences diverses, il n'y a pas que le jeu de rôle qui a nourri mon parcours mais souvent cela a rebondi autour. Quand j'étais en



Allemagne, c'était un besoin de rencontrer des gens mais cela c'est fait dans le cadre du jeu de rôles. Je parcourais 150 km dans tous les sens pour me taper mes parties de jeu de rôle où non seulement j'avais le plaisir du jeu, mais où en plus, je retrouvais des gens avec qui je pouvais parler.

Mon parcours de joueur n'a rien d'exceptionnel. Il correspond à cette génération de joueurs et à cette époque, on a commencé avec Donjons et Dragons, qui n'était pas encore AD&D. Le AD&D, on en entendait parler, c'était des règles trafiquées, on voyait des bouts de photocopies avec des règles. Après il y a eu une espèce d'âge florissant du JdR français avec pas mal d'apparitions, de gens tels que la bande à Siroz, Croc et compagnie.

Un certain nombre des jeux qui sont sortis alors, m'ont nourri. En tout cas, ils m'ont donné l'idée qu'il était possible de créer ses propres jeux. Après cette période découverte où j'avais pas mal de personnages dans beaucoup de jeux différents, je suis revenu à AD&D.

Le temps passant, depuis à peu près 4, 5 ans, je ne joue plus que sur mes jeux. Moins par narcissisme ou par conviction que seul mon jeu vaut quelque chose, que parce que cela prend beaucoup de temps de créer des règles de jeu, de les peaufiner, de créer des histoires. On est donc souvent en test de ce qu'on fait. J'espère pouvoir reprendre d'autres jeux. Je n'ai pas cette conviction d'être l'écrivain ultime du jeu de rôle. Je fais un truc, mais c'est une proposition parmi d'autres.

Ta première approche des éditeurs était plutôt négative, comment juges-tu à présent le travail des autres éditeurs en France ?

C'est une question piège ! Quand j'ai envoyé la publicité pour la Boîte à Polpette, j'ai dit aux gens : si vous avez créé quelque chose, manifestez-vous ! Certains m'ont fait part de leurs idées : ils avaient rencontré le même mépris chez d'autres éditeurs que celui que j'ai moi-même vécu.

A deux exceptions près, je le précise. Didier Guiserix, de Casus Belli, qui a tout compris à la notion d'encourager les initiatives par rapport au jeu de rôle et François Périnelle qui faisait le jeu Mercenaires et qui avait pris le temps de me répondre, de m'expliquer pourquoi les gens ne répondaient pas.

Bien sûr, je sais pourquoi les éditeurs ne s'intéressent pas à ces jeux-là. L'impératif commercial – surtout dans les structures qui embauchent du monde, ce qui n'est pas le cas de la boîte à Polpette – nécessite un minimum d'exemplaires de ce jeu qui soient vendus pour revenir dans ses frais.

La Boîte à Polpette est une entreprise, mais c'est mon entreprise et je ne vis pas là-dessus. Je ne tire strictement aucun revenu de la Boîte à Polpette, et ce n'est pas mon objectif, du moins à

moyen terme. J'ai donc plus de facilités de ce côté-là.

Là où je ne peux pas cautionner leur attitude que je trouve complètement lamentable, c'est qu'ils ne prennent pas le temps de l'expliquer. Toute personne qui a créé un jeu, une histoire sait que c'est beaucoup d'investissement personnel. Du point de vue de mon expérience personnelle je trouve cela un peu flippant parce que tu te dis : il va y avoir un jugement. Qu'à ce moment-là on ne réponde ni oui ni merde, je trouve ça un peu dur. Je préfère encore que quelqu'un me dise : ton jeu c'est de la daube.

J'ai du mal à le comprendre de la part de gens qui ont commencé avec des petites boîtes. Il me semble bien qu'au départ, les gens de Siroz étaient contents de trouver des gens pour les aider ou les épauler. A moins qu'ils n'aient trouvé personne dès le départ, et dans ce cas c'est d'autant plus dommage qu'ils reproduisent le même schéma.

Après, le « pourquoi on n'édite pas les joueurs ? », je crois que cela ne ferait pas de mal de le ré-expliquer à chaque fois. Qu'ils ne s'emmerdent pas, qu'ils préparent un formulaire pro forma qui serait renvoyé systématiquement aux gens. Ne pas répondre aux gens, je crois que c'est montrer du mépris.

Peut-on dire que Privilèges est un jeu à tendances fortement anarchistes ?

Oui et non. C'est un jeu qui se veut volontairement cynique, avec un regard acide sur les choses et très critique par rapport à ce qui peut nous entourer. Tu prends du contemporain, tu le transposes cinq, six ans en avant dans un futur complètement hypothétique et tu en fais de la caricature.

Didier Guiserix avait donné (en 1993 lors des Francilles Open de Toulon) une appréciation sur le jeu qui m'avait beaucoup plu : il avait appelé ça le Paranoïa français. Cela m'avait fait extrêmement plaisir. Depuis j'ai appris à me méfier des comparaisons entre jeux, ce n'est pas toujours bon. J'ai vu que vous aviez fait un article sur Paranoïa et moi, j'avais adoré ce jeu. La seule limite que je trouvais à Paranoïa, c'est justement la tendance à cramer sept perso quand on en a droit à six ! C'était frustrant à certains moments.

Dans Privilèges, il vaut mieux garder son personnage, mais il est vrai que la progression du personnage n'est pas l'objectif premier. Le but est de se marrer. Je ne sais pas combien de tables de Privilèges j'ai fait depuis que j'ai créé le jeu, un paquet quand même. Je n'ai eu qu'une demi table qui n'a vraiment pas réagi, qui n'avait pas aimé. L'autre moitié s'est marrée.

Privilèges, c'est tout sauf de la finesse, je ne sais pas comment dire. C'est « vas-y, défoule-toi ! Fais ce que tu as envie de faire ». A Privilèges, s'il t'est arrivé une tuile dans l'aventure, quand tu vois

une petite vieille dans la rue, tu te dis : « Mémé, t'y passe ! » Celui à côté te dis : « t'es nul d'aligner les mémés et il se fait un facteur ! » C'est l'ambiance, et aussi un défouloir.

J'ai connu des scènes fabuleuses à Privilèges, de mecs qui rampent dans des couloirs pour le fun, des types qui jouent au golf avec des grenades. J'avais beaucoup joué à Toon, mais le problème c'est qu'au bout d'une partie, tu es en nage, loukoumisé, par terre en une espèce de caramel mou collé au sol. J'aimais aussi beaucoup Paranoïa mais je trouvais qu'il y avait un taux de mortalité trop développé.

Je me suis dit : pourquoi ne pas essayer de faire un truc entre les deux. Délire mais dans lequel tu survives plus. C'est un jeu où les règles sont volontairement en faveur du joueur. Il y a même un bonus de 35% sur une action où le joueur risque sa peau. Simplement pour la survie, pour s'amuser plus longtemps.

Privilèges est aussi un jeu rapide, qu'on peut jouer en une soirée, non ?

Effectivement, c'est un jeu de snipers. Quand tu te réunis dans un club, combien de fois on se demande quoi jouer. Je pense que Privilèges est un jeu qu'un meneur un peu expérimenté peut prendre en main en une demi-heure. La création de perso se fait honnêtement en un quart d'heure. Pour créer une équipe de personnages, c'est à peine plus long. C'est donc bien un jeu à tir rapide.

On peut donc facilement improviser ensuite ?

Je crois que oui. Je suis en train d'écrire une campagne entière parce que ça me fait marrer de prendre un truc très sérieux, souvent des poncifs du jeu de rôles et d'en prendre le contre-pied. Parce qu'il y a un certain nombre de règles, les dix commandements. Donc avec un jeu sous la forme de balle rapide, en prenant une campagne qui est quelque chose de très instituée dans lequel il faut rentrer et en lui donnant un rythme de balle rapide; ça m'a fait rire. Je vous donne un scoop : ça parle de fermes, de manipulations.

On trouve quand même en France une culture du jeu décalé qu'on ne trouve pas forcément aux Etats-Unis ou alors cela ne nous parvient pas ...

C'est vrai, Paranoïa a vraiment été comme une parenthèse dans ce qui nous arrive. Toon était déjà plus institutionnel parce qu'il renvoyait plus vers la culture Toon et donc vers des références. Je trouve que c'était une météorite dans le monde du jeu de rôles. C'est vraiment quelque chose qui est passé comme cela et qui était très particulier.

Mais c'est très bien. La petite édition est une édition de passionnés. Si elle permet justement de sortir des jeux décalés qui n'ont à aucun moment la prétention de devenir le nouveau Cthulhu ou le nouvel AD&D. Qui ont juste la prétention de dire à un moment donné : faites-vous plaisir, amusez-vous avec ça et puis voilà, quoi ! Eh bien tant mieux. Là, on est dans l'objectif.

A la limite, pourquoi essayer de refaire ce qui a déjà été fait par d'autres. Au-delà des critiques que j'émettais tout à l'heure pour les maisons d'éditions, je trouve qu'elles font bien leur boulot dans leurs domaines. Les bouquins qui sortent sont en général bien travaillés. On peut toujours avoir des critiques sur un bouquin, sur un contenu, sur le prix. Dernièrement j'ai vu des prix qui m'ont parus complètement faramineux (je pense à Star Wars D20).

Dans la Boîte à Polpette, je crois que l'on a l'idée de sortir des bouquins qui présentent bien. On a fait un effort sur la présentation pour ne pas sortir un jeu photocopié avec une bande spirale. Mais c'est clair qu'on n'a pas les mêmes qualités de présentations que les éditeurs classiques. Enfin, je ne voudrais pas que les lecteurs pensent qu'on édite un truc complètement bidon. Sortir les mêmes trucs qu'eux, pour une boîte comme la nôtre, ça serait un peu idiot.

Là j'ai deux gars qui m'ont écrit par rapport à des jeux à éditer. Je peux en parler parce que ça a quand même dépassé le stade du projet. Les sujets m'avaient l'air originaux. Je n'en dirai pas plus : je ne veux pas leur coller la moindre pression. J'espère que je pourrais les éditer.

P
R
I
V
I
L
È
G
E
S

Le Jeu
qui rétablit
l'égalité
sociale
...
ou
presque
!...

Privilèges est un jeu dans lequel vous incarnez des marginaux mentalement déséquilibrés, exploités outrageusement par le Club Privilèges, sensé mettre un terme aux privilèges et aux privilégiés.

Un jeu cynique par excellence, avec des bons gros moments de fous rires dedans...

Disponible – 95 F



Par rapport à Privilèges qui est un jeu pour passer un bon moment, Tsaliar par contre prend l'opposée de ça.

Tsaliar est un petit peu déroutant pour les gens qui l'achètent parce qu'il se présente en médiéval fantastique politique. Alors je pense que les gens s'attendent à quelque chose comme un AD&D politisé ou peut-être comme un truc que j'avais vu dans un additif du Secret des Sept Mers sur les rapports à la cour.

Or ce n'est pas du tout ça. Le livre de règles de Tsaliar qui est tout de même assez épais, propose un système de jeu et une base d'univers. On se base sur des individus référents qui ont un rôle politique sur ce monde, sur les rapports entre ces individus, comment ils se répartissent sur l'ensemble du territoire proposé et ensuite, quelle place les joueurs peuvent prendre là-dedans. Mon idée revient à dire la chose suivante : On connaît le principe de mettre en place un jeu dans lequel d'autres que le créateur peuvent intervenir, avec possibilité d'éditer ces ajouts, ce qui ne se fait jamais dans la pratique.

Avec Tsaliar, j'ai eu envie de pousser un peu plus loin le concept. Plutôt de faire un produit où tu dis : " c'est comme ça et tu ne fais rien d'autre ", je donne une base. A partir de là, les joueurs vont écrire dessus. J'ai déjà quelqu'un qui travaille sur un bout de territoire, ça va faire jurisprudence. Mon idée est de publier tout ce que ces gens vont me donner. Je ne ferais que jouer le rôle de "conscience de ce monde", qui déciderait ce qui a le droit ou non d'exister, en garant de la cohérence et de la cohésion de ce monde.

Pour celui qui écrit une extension pour un bout de territoire et me la fait parvenir, on l'édite et si un autre veut reprendre ce territoire, à moi de vérifier ce qu'il va écrire afin d'éviter les oppositions. Partant de ce principe-là, on ouvre l'édition aux gens qui écrivent des scénarios, des aides de jeu, des extensions mais également à ceux qui voudraient créer des personnages référents. Tsaliar fonctionne sur un principe d'ordres majeurs et mineurs dont chacun représente un rôle social. Pourquoi ne pas proposer à des joueurs possédant des personnages de tel ou tel ordre de les rajouter comme un additif aux règles. Combien de joueurs j'ai pu voir créer les plans de leur château, qui se sont emmerdés à prendre une feuille de papier, à dessiner les douves, les passages secrets, les oubliettes, etc.. Pour l'instant, cela reste du domaine du plaisir purement personnel.

Pourquoi ne pas l'intégrer dans le monde de Tsaliar ? Cela ouvre la possibilité de construire quelque chose comme un plan de château, d'auberge, ou du quartier d'une ville ; jusqu'à la campagne qui va se dérouler sur plusieurs territoires.

Je suis prêt à tout intégrer et franchement, j'ai envie de tenter l'expérience. C'est pourquoi je dis que Tsaliar est un jeu à quatre mains. Je voudrais que ce soit un jeu où chacun participe à la partition et pas simplement aux achats d'extensions.

Est-ce qu'on peut dire que tu as envie de faire de Tsaliar une sorte de jeu communautaire ?

Ouais, j'ai envie d'en faire un jeu avec une reconnaissance. Je crois que c'est le maître mot de la Boîte à Polpette : reconnaître ce que les gens font.

J'ai tout vu, du petit dessin fait sur un bout de table par un mec qui sait bien dessiner jusqu'à des bouquins entiers. Je me suis dit : pourquoi ne pas faire un retour de ça ? Dans un club d'aéromodélisme, tu as le mec qui va suivre le plan de la maquette et celui qui va vraiment pousser sa passion jusqu'au bout en créant sa propre maquette.

Même eux ont des moyens de se publier, des réseaux d'échanges. Mettons donc ça en avant : le net y participe et va beaucoup aider de ce côté-là. Il fallait aussi une structure intermédiaire destinée essentiellement aux passionnés qui ont envie de partager leur passion, mais aussi aux gens qui aimeraient se faire reconnaître dans le milieu du jeu de rôles et qui n'ont pas l'opportunité de mettre le pied à l'étrier à l'heure actuelle. Il n'y a pas beaucoup de possibilités et c'est encore pire pour les illustrateurs. Après, j'espère qu'il y aura une certaine intelligence chez les boîtes d'édition de se dire qu'il y a là un vivier, une ressource.

Il y a un principe qui marche bien actuellement, en gros : dix ans après.

Est-ce dans l'ambition de Tsaliar de faire ce genre de chose et ensuite, est-ce compatible avec les initiatives locales ? C'est vrai qu'avec un univers bâti sur des retours, il y a des choses qui peuvent se situer "hors temps". Par exemple, le descriptif d'une auberge, tu peux le caser à n'importe quel moment.

Il y a des choses par contre qui doivent se situer dans le temps. J'ai déjà écrit un développement pour Tsaliar, une campagne qui sortira au prochain catalogue avec laquelle une chronologie est proposée. Mais cela reste à l'état de proposition, ouverte aux adaptations. Il est en même temps important de fournir cette chronologie en aide de jeu supplémentaire pour recadrer les jeux par rapport à l'époque. A partir de là, il ne faut pas non plus se focaliser dessus. Ce qui me gêne plus dans cette histoire de " Dix ans après ", c'est que je ne suis pas certain qu'entre 2050 et 2060, les dix ans d'écart aient été inspirés par la manière de jouer des rôlistes. C'est plus une certaine forme de comeback.



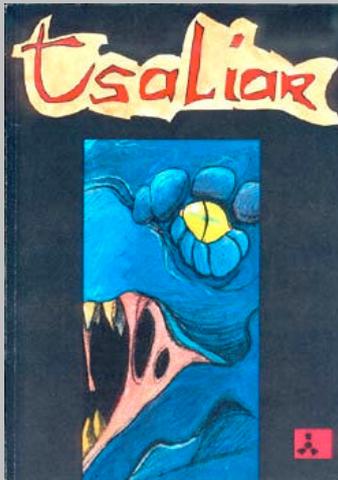
S'il y a eu des scénarios parus qui correspondent à cette période avec une évolution politique qui reprend le résultat final avec une orientation, cela peut être justifié. Des jeux peuvent évoluer et je trouve ça très bien. Sinon, on a le droit de se sentir floué. Quelque part en tant que joueur, tu n'existes pas. On a aujourd'hui tous les moyens techniques pour avoir un bon feedback et trop souvent on n'existe que comme acheteur de jeux. Je comprends qu'on ne puisse pas intégrer tout ce que font les joueurs parce qu'il y a une telle diversité entre les ultra gothiques et les Toons !

Dans Tsaliar, tu laisses une très grande ouverture à la façon de jouer. Tu décris 4 niveaux de jeux, qui correspondent aux quatre rangs des personnages. Quels sont justement les conseils que tu donnerais aux meneurs ?

Jouer au rang 4, c'est influencer sur la politique complète du monde, tandis qu'au rang 1, on se place dans une perspective d'aventuriers locaux. J'ai voulu faire un jeu dans lequel tu pouvais faire progresser les personnages non seulement en terme de puissance du personnage mais également en terme d'implication du personnage dans le monde dans lequel tu joues.

J'avais cette envie, en tant que joueur, d'avoir des personnages qui au bout d'un moment devenaient également des gens importants pour le territoire sur lequel ils agissaient. Et j'ai eu beaucoup de mal parce qu'on se heurtait à ce mur entre l'univers décrit et l'apport des joueurs. Il y avait un moment où – pour reprendre l'exemple d'AD&D – on te disait quand tu étais niveau 1 que le gars qui te commande était 12^{ème} niveau, et quand tu étais 12^{ème} niveau, le gars qui te commande il est 50^{ème}... Et le mec, forcément parce qu'il est très haut niveau, lui, il a le droit de, et toi pas ! Ca devenait gavant, au bout d'un moment.

Avec un système de jeu comme Tsaliar, tu peux effectivement jouer un personnage dans l'un des quatre rangs de jeu : le premier rang - qui pour revenir à ta question est le rang que je conseille au départ, bien qu'on puisse rapidement évoluer - est un niveau aventurier. Tu dépends d'une hiérarchie, on te donne des consignes, etc. On t'envoie sur le



Tsaliar est résolument plus sérieux : après une guerre civile des plus meurtrières, les initiés, groupe social d'élite, tentent de reconstruire un monde stable. Les personnages seront vite amenés à jouer un rôle prédominant dans l'évolution du monde, d'où l'appellation médiéval-fantastique politique.

Disponible – 155 F

terrain pour voir, découvrir le monde, savoir un peu ce que tu as en face de toi.

Au bout d'un moment, tu peux avoir l'aventurier orienté, c'est à dire l'aventurier tel qu'on a pu le voir dans certaines campagnes médiévales fantastiques qui est vraiment dans un Ordre précis, un peu la différence entre le guerrier et le paladin. Du personnage généraliste, le personnage évolue pour acquérir petit à petit une éthique, une orientation, un code de conduite. C'est le deuxième rang de Tsaliar, des personnages qui rentrent dans un objectif, qui disent : « Moi, sur le monde de Tsaliar, je représente tel aspect des choses ». Et je me suis dit : allons plus loin encore : arrive le troisième rang, et à ce rang, à la limite, ce ne sont plus ces personnages qui agissent

autour d'une table.

Tu joues ton personnage, et un jour tu te dis « J'ai déjà fait tellement de trucs avec ce personnage. Finalement, aller sauver de la princesse, ça ne m'intéresse plus trop. Je vois plutôt le mec dans sa cour... ». Et là, problème pour tous les maîtres du jeu : comment écrire un scénario 100% politique ? On peut y arriver, y'a des mecs qui y arrivent, mais c'est pas l'exercice le plus facile. Ces personnages-là, le joueur va décider qu'il ne va plus trop les jouer autour d'une table. Par contre, c'est un personnage qui va pouvoir donner des consignes à tous ceux qui dépendent de lui dans la hiérarchie. Les personnages joueurs qui seront présents autour de la table pourront recevoir de ce personnage-là des consignes, des aides, de l'argent et pouvoir faire progresser son personnage par rapport à des résultats d'une table de jeu où il n'est peut-être même pas, ou avec un autre personnage.

Comment ça marche ? Imagine que tu as un maître Seigneur de la Guerre (maître = 3^{ème} rang), donc un combattant mais aussi un dirigeant. Quelqu'un de plutôt strict, moraliste, la loi c'est la loi¹. Tu apprends que tu as un groupe d'aventuriers qui va être envoyé sur une mission où quelqu'un bafoue la loi. Et dans ce groupe, quelqu'un dépend de ton organisation. Tu peux donner des consignes directement à ces joueurs, du genre « Faites-le

¹ NDLR : ce n'est qu'une des orientations proposées. Tsaliar se caractérise par une immense liberté des joueurs.



disparaître discrètement », « pendez-le en public ». Ou encore « prenez ça pour vous aider » ou « je ne vous donne rien car vous devez faire vos preuves, bande de novices ». Et là, les mecs de ta hiérarchie se couvrent de ridicule, qui rejaillira sur toi. Ou au contraire, ils se couvrent de gloire. Et tu dis « C'est moi qui leur ai tout appris ». Ton personnage progressera d'autant plus.

Le quatrième rang, c'est carrément le rang au-dessus, où tu prends des responsabilités sur l'ensemble de la politique de Tsaliar. Mais c'est un choix, tu ne passes pas de rang de façon obligatoire. C'est pourquoi j'ai créé la notion de « Déviance », au-delà d'un certain moment où tu serais capable physiquement de passer au rang supérieur, tu peux décider de continuer à être dans ton rang, on t'appelle un déviant parce qu'on a du mal à te cataloguer. L'appellation Médiéval-Fantastique politique vient de là : ton personnage à un moment peut devenir un pilier actif du monde de Tsaliar, et non « Tu es un guerrier 2^{ème} niveau, construis ton château », ce qui était souvent la limite d'implication dans d'autres jeux.

Ce qui change aussi, c'est la réputation: se souvenir des actions passées, gérer sur le long terme...

Exactement. La réputation marche sur 6 critères qui vont évoluer, pas par rapport à ce que tu es, mais par rapport à ce que tu parais. Là aussi c'est une réaction par rapport à ADD, où le système d'alignement où tu étais est un peu figé. Là, tu peux être une pourriture de première et avoir à cœur de donner une réputation aux gens de mec ultra bienveillant. Tu peux aussi avoir des sales réputations qui te suivent et que tu ne mérites pas. Exemple : tu pars tuer un groupe de monstres quelconques, tu te bats comme un diable, tu manques de mourir, mais y'avait pas de témoin. Sur le retour, tu rencontres un goblin, et t'es tellement blessé que tu décides de ne pas le combattre et de partir. Manque de bol, deux villageois qui passaient par là te remarquent, tu risques de te traîner une réputation de froussard, sans le mériter. La réputation peut également se retourner contre toi. Tes compagnons de route peuvent également influencer sur ta réputation.

Là, je joue avec un groupe qui a voulu incarner des personnages Tyranniques. Au début, ils s'en sont donnés à cœur joie et leur score de malveillance a beaucoup augmenté... Mais là, ils ont des problèmes, parce que partout où ils passent, les gens sont terrifiés et plus personne ne veut leur parler. Ça donne aussi des éléments pour voir comment le personnage s'implique dans le monde. Toujours le même principe : vaincre l'anonymat du personnage. Faire en sorte que ton perso soit pas le même qu'un autre. Dans ADD, c'est ta réputation (ton alignement) qui décide de ce que tu fais. Dans Tsaliar, c'est ce que tu fais qui va décider de ta réputation.

En fin de compte, la construction du personnage passe autant par ce qu'il a été avant, que par ce qu'il a envie de devenir. Dans toutes nos parties, on s'est rendu compte que ça passait bien auprès des joueurs, même s'ils ont parfois du mal au début, à comprendre la maniabilité du personnage. Mais si un maître a envie de prendre le système des rangs comme un accroissement de pouvoir, qu'il le fasse...

Et les projets ?

Alors, il y a la campagne de Tsaliar, qui est plus qu'un projet, puisqu'elle devait sortir en même temps que le livre de base, mais on a eu un léger problème technique sur la dernière ligne droite. Du coup, on en profite pour l'améliorer. Là aussi, j'ai voulu essayer quelque chose : c'est une campagne qui est proposée en 18 modules, chaque module correspondant à un petit scénario. Il est prévu sur 5 approches différentes (tyranniques, populaires, conservateurs, intellectuels, commerciaux). Chaque module est proposé sous ces cinq angles, et du coup, j'ai proposé un mode en multitable. Un à cinq groupes peuvent alors jouer en même temps, trois modules individuels plus 3 modules de regroupement. Pourquoi pas ? J'aime bien essayer des nouveaux trucs.

Derrière, je prépare une grosse campagne Privilèges, une campagne sur le monde paysan (rires) : le club Privilèges récupère des fermes et va tenter de monter des « fermiers modèles », qui seront interprétés par les joueurs (combats de Ploukemons – Engraissez-les tous - des courses de tracteurs, un gn, etc). Moi j'écris le matin et l'après-midi je bosse (si tant est que le matin c'est pas du travail). Certains matins où j'écris pour Privilèges, je suis plié de rire.

J'espère pouvoir sortir les deux auteurs qui ont pris contact avec moi. J'ai des contacts avec un gars qui me propose des musiques d'ambiance. Il fait ses musiques dans son propre studio. C'est un peu en marge du jdr, mais ça m'intéresse.

Un autre projet : un gars qui est en train d'écrire un début de campagne sur Tsaliar. Après la campagne de l'île d'Orion, il y aura un concours sur internet, dont le prix sera un objet magique dans le monde de Tsaliar, un concours purement jdr. L'objet sera réellement unique, décrit uniquement pour le joueur, et sera intégré à l'histoire de Tsaliar.

Essayer des trucs, c'est ma vocation. Par exemple, un vieux rêve : un championnat de jdr, pas un tournoi. Des rencontres entre groupes locaux avec un système championnat. Ça fait des années que je me heurte à des réponses du genre « c'est pas possible », mais moi, plus on me dit ça, et plus j'ai envie de le faire. Parce que quand j'ai créé la boîte, j'ai été bombardé de « Ça va pas marcher ».

Y'a ce discours très réducteur qui consiste à dire « une boîte de jdr, ça peut pas durer... ». J'ai rencontré un gars aux Nocturnes Foréziennes, qui



s'était endetté jusqu'à la moelle pour lancer sa propre édition. Moi, j'ai pas choisi cette voie-là : je suis passé par le système de la micro-édition, en petits volumes. Si demain, je devais arrêter, j'y perds de l'argent, mais en quantité réduite. Je ne suis pas dans une logique de course en avant. C'est pas difficile d'éditer : c'est diffuser. Editer, c'est juste un casse-tête administratif.

J'ai volontairement pris un système qui me permet de prendre un risque. Sinon, je deviens exactement comme les autres boîtes d'édition, obligé de dire aux gens : non je peux pas vous éditer parce que c'est pas rentable. J'ai investi 30000 francs. Tant que je suis à l'intérieur de ce budget, je peux éditer ce qu'on me propose. Après, mon objectif, c'est de rendre la boîte autonome, que les ventes puissent alimenter la boîte. Gagner de l'argent avec, ne figure pas dans mes objectifs immédiats, et j'espère durer.

Dernière question : compte tenu du fait que Eastenwest est un webzine sur internet, quels sont les projets au niveau internet ?

Pour l'instant, le concours va se dérouler par l'intermédiaire des boîtes aux lettres, sous forme d'énigmes qui seront proposées par internet. Le site

de la boîte est actuellement en cours de projet et de développement.

On va suivre calmement l'évolution de ce site, pour que la boîte ne grandisse pas trop vite, donner en priorité la possibilité aux joueurs de donner leur avis. Internet va – évidemment - nous servir à présenter plus en détail nos jeux et d'assurer un meilleur suivi.

Ce qui m'intéresse, c'est de voir ce qu'internet permet maintenant qui n'était pas possible avant.

Par rapport à Tsaliar, il y a aussi le retour des joueurs.

Les gars de zombies vous disaient qu'ils étaient étonnés d'être les seuls auteurs contactables sur Internet. Tous ceux qui ont fait la tentative pourront le dire : je mets un point d'honneur à répondre à tous les messages qu'on m'envoie. Pas forcément immédiatement, mais je ne laisse jamais un message sans réponse, même quand ça n'a pas forcément de rapport avec la boîte. C'est la partie qui me plaît, discuter avec les joueurs.

Le net est un super outil, mais faut pas le galvauder. Faut le prendre calmement.

Pour tout renseignement, vous pouvez contacter François Bilem aux coordonnées suivantes :

LA BOITE A POLPETTE
10, rue de la Lune
67300 SCHILTIGHEIM

Polpette@club-internet.fr

Livre

(par Pascal Rivière)

Le dictionnaire de Lemprière (Lawrence Norfolk – Livre de Poche)

Lemprière, un jeune intellectuel naïf, cherche à écrire un dictionnaire tout en recherchant l'assassin de son père et une amie d'enfance dont il est amoureux et qui est certainement la fille du meurtrier. Notre aventurier candide se retrouve mêlé – par le sang – à une machination ancestrale conduite par une société secrète puissante et impitoyable. Les cadavres s'accumulent, les mystères s'épaississent, et Lemprière traverse cette histoire le nez en l'air, tour à tour manipulé et pourchassé sans trop s'en rendre compte, divisé dans sa course après deux comètes : l'amour et la connaissance.

Lawrence Norfolk est l'un de ces romanciers dits «érudits» qui seraient nés dans le sillage de Umberto Eco. Ce dont il se défend, certainement à raison, tout en nous pondant Le dictionnaire de Lemprière, sorte de roman mutant qui laisse surpris, à la fois en bien et en mal. Le style littéraire de Norfolk, qui se veut baroque, à l'instar de son univers, est souvent déconcertant, et fréquemment lourd et inesthétique. Les longueurs sont légions, entrecoupées de scènes fulgurantes qui saisissent l'imagination du lecteur et le laissent pantois quand l'action redémarre. On crie au génie, entre deux somnolences. L'atmosphère est étouffante, marquée par la cité de Londres au XVIIème siècle, bruyante, sale, hantée par les coupe-jarrets, par les vengeances, hystériquement bouleversée par des personnages turbulents et jacasseurs, grandioses ou absurdes. Assassins, prostituées, veuves vengeresses, nobles déchus et décadents, juges puritains, capitaines nostalgiques et ésotériques se mêlent à une populace au bord du soulèvement et entraînent la narration, au bout de 900 pages, vers un final apocalyptique et goguenard. Qui laisse à penser qu'en réalité l'effort valait décidément la peine.

Livre

(par Gwénohé Bigot)

L'homme des jeux (Iain M. Banks)



La Culture est une civilisation qui existe depuis neuf mille ans. Cette société pacifiste, anarchiste, décentralisée, est composée d'humains, d'extra-terrestres, et d'intelligences artificielles, incarnées dans des formes allant des drones aux gigantesques complexes spatiaux. Ces intelligences artificielles produisent les richesses et administrent la Culture, les humains bénéficient donc d'une société tournée vers les loisirs. Parmi ces loisirs, les jeux occupent une place privilégiée, ils sont devenus une forme d'art.

Gurgeh, un joueur-de-jeux au sommet de son art, n'a plus rien à prouver ou presque. Jusqu'au jour où il est approché par le service Contact, en charge des relations avec les autres civilisations : la Culture a découvert l'Empire d'Azad, où la conquête du pouvoir passe par un jeu complexe, multiforme, le jeu d'Azad, auquel les élites sont formées depuis l'enfance.

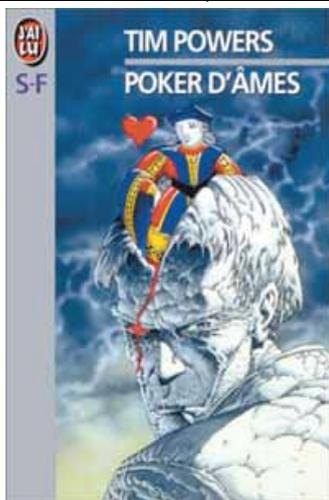
Contact demande à Gurgeh de participer à ce jeu pour représenter la Culture. Personne ne s'attend à ce qu'il gagne, surtout pas le jeune drone irritant qui lui est affecté. Et pourtant...

Le style particulier de Banks en fait un des auteurs reconnus de la SF contemporaine. « L'Homme des jeux » n'est que le premier livre qui décrit la Culture, « L'Usage des armes », « Une forme de guerre » et « Excession » ont eux aussi été traduits en français.

Livre

(par Gwénohé Bigot)

Poker d'âmes (Tim Powers)



« **Poker d'âmes** » est le premier roman d'une trilogie, dans laquelle Tim Powers nous décrit une Amérique mystérieuse, occulte, dans laquelle l'alcool est peut-être une manière d'échapper aux fantômes, une Amérique dans laquelle les clochards ne sont pas ce qu'ils semblent être, dans laquelle les superstitions se sont modernisées, une Amérique dont l'état est lié à celui d'un roi occulte, sorte d'incarnation du pays, une Amérique dans laquelle un jeu de tarot est une porte ouverte vers des puissances insoupçonnées, une Amérique dans laquelle une partie de poker peut avoir un sens caché... Scott Crane, le héros, va découvrir que même un ex-joueur professionnel comme lui ne devrait pas jouer lorsqu'il ne connaît pas toutes les règles.

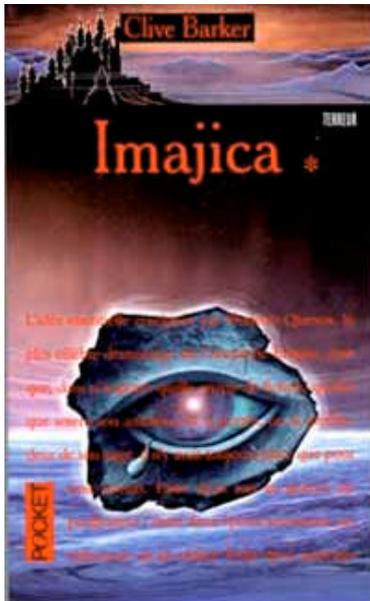
Cette trilogie contemporaine de Tim Powers se compose également de « Date d'expiration », qui explore une autre partie du monde particulier de Tim Powers, et de « Earthquake Weather », qui continue les intrigues des deux premiers romans.

Tim Powers, auteur surtout connu pour « les Voies d'Anubis » mérite une attention particulière de la part des rôlistes. Il a non seulement écrit « Sur des mers plus ignorées » (qui a donné naissance à « Capitaine Vaudou », un hors-série Simulacres de Casus Belli, qui devrait renaître bientôt chez Siroz), mais il a aussi modernisé l'occultisme et l'ésotérisme dans cette trilogie qui a fortement influencé les créateurs d'« Unknown Armies », un jeu surprenant, de Pagan Publishing, qui explore justement ces thèmes.

Livre

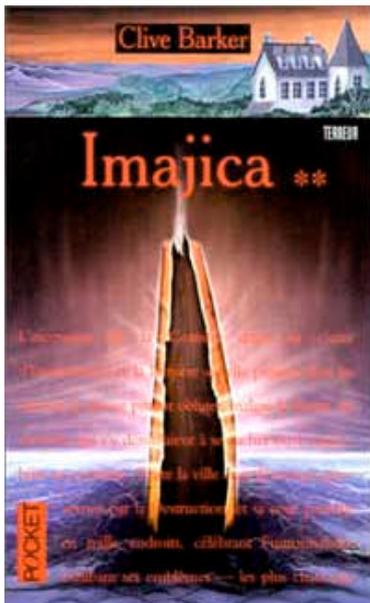
(par Pascal Rivière)

Imajica (Clive Barker – Presses Pocket)



Clive Barker a bien évolué depuis ses Books of blood et Hellraiser. Le royaume des devins est son premier opus romanesque dans une recherche littéraire du magique comme cheminement spirituel élevant à la Révélation sacrée. La dimension du voyage et des mondes alternatifs lui donne à nouveau, dans Secret Show, l'opportunité de peindre des spectacles à la fois envoûtants et malsains, tel cet océan originel épais sur lequel flottent des cadavres. Mais Imajica marque un tournant dans une carrière qui était déjà brillante. Barker nous montre que, parce que la littérature fantastique a également une histoire, elle fonctionne à la manière du déroulement historique. Elle n'est pas une évolution, mais un épistémè. Entendons par là qu'elle ressemble aux plaques tectoniques. Une période de régularités est brusquement achevée par une rupture qui relance la dynamique sur une autre étendue. Barker fait partie de ces individus qui cassent les habitudes et précipitent les règles de la création dans un autre sens, à la manière de Poe ou d'un Lovecraft. Il brise les normes et y substitue de nouvelles visions et de nouvelles manières de les faire. Et avec Imajica, on ne sait plus si on lit un roman fantastique ou une bible nouvelle et révolutionnée.

Gentle est un faussaire en peinture qui aime les femmes. Il rencontre Pie, un Mystif, être androgyne prenant la forme de vos fantômes, et en tombe amoureux. Pie l'emmène en trek, qui virera en voyage de noce, au travers des Empires de L'Imajica où notre héros est condamné à discuter avec le phallus de Dieu et à réaliser qu'il fut Jésus – en quelque sorte -, et qu'il a enfanté d'un double mégalomane et haïssable.



Pendant ce temps, sur terre, la Tabula Rasa, société secrète visant l'extinction des mages et des mystiques, œuvre pour que la Réconciliation ne se fasse pas, ignorant que Oscar Gondolfin, l'un de ses membres les plus éminents, est lui-même un « maestro » de choix et un arpenteur de l'Imajica. Judith, une ex de Gentle et l'épouse du frère de Oscar, rencontre ce dernier, en tombe mystérieusement amoureuse, lui demande de l'emmener dans l'Imajica, et y est emportée par Dowd, serviteur magique psychopathe de Gondolfin. Elle atterrit à Yzorderrex, capitale de l'Autarch, pour découvrir qu'elle n'est peut-être pas humaine. Mais d'elle ou de cette impératrice folle, qui est l'original ?

Ajoutons à ces extraits de trame des décors inouïs, - dressés, parfois, simplement avec quelques mots qui frappent -, des allusions littéraires récurrentes aux évangiles et aux mythes chrétiens – Gentle traverse l'eau... en voiture -, des scènes d'anthologie, des coups de théâtre et des retournements de situation, et très certainement en premier – et c'est ce que l'on peut le moins reproduire dans une critique – l'atmosphère d'un univers magique, infini, et toujours surprenant au long des 2000 pages de ce roman biblique.