

DRAGON

RADIOUX

Jeux de Rôle
Jeux de Plateau

Spécial
Polar 22

Murder Party,
Maffia,
Jeux de Truands...

Scénarios

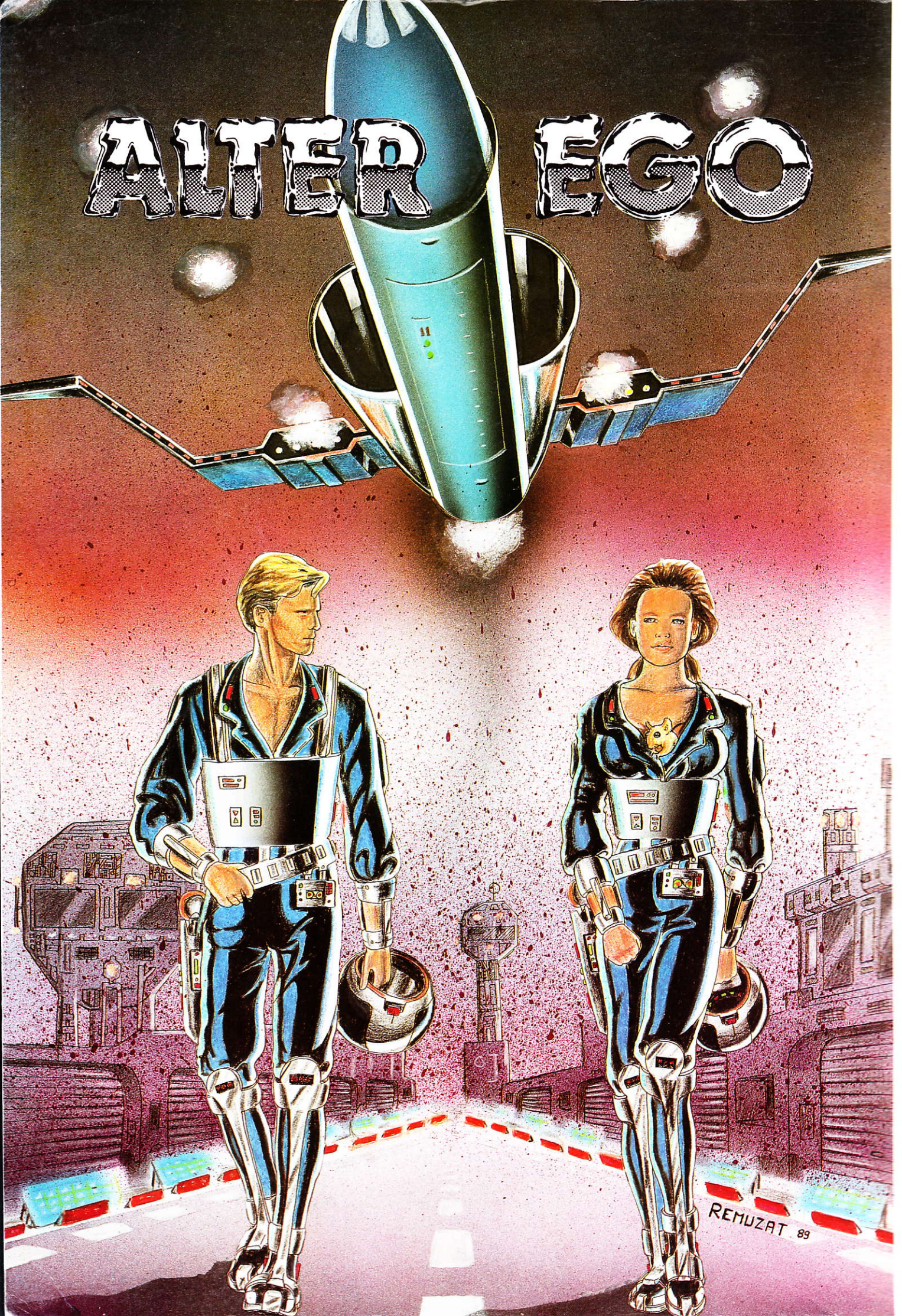
Stormbringer,
Rêve de Dragon,
Appel de Cthulhu.



M 3327 - 22 - 30,00 F



ALTER EGO





Sommaire

Dragon Radieux n° 22 - REVUE BIMESTRIELLE DES JEUX DE ROLE & JEUX DE PLATEAU
 Fourguez : Editions Dragon Radieux - Le Charbinat - 38510 MORESTEL - Tél. 74 80 10 64
 Maffioso responsable de la publication : Paul Chion
 Parrain : Paul Chion, assisté des Maffiosi : Philippe Méheut, Pierre Berclaz (rédaction suisse), Serge Laget et Pierre Cléquin (encart jeux de plateau)
 Bafouilles et collecte de la dime annuelle des lecteurs : Pascaline Chion.
 Truands de service : Jean-Paul Tafani, Catherine Midy, Jean-Claude Julliard, Philippe Méheut, Frédéric Ménage, Valérie et Jean Luc Bizien, Finn, Roger Barnoud, Olivier Némot....
 Dépôt légal (?) : à parution. Commission paritaire : 67435 N° ISSN : 0297-2069
 Trafics en tous genres (Publicité y compris) : Jean-Claude Julliard
 ONT ETE RECRUTES EN APOINT POUR LA CAUSE (en plus des truands attirés) : Sylvain Gache, David Sicé, Michel Maximin, Denis Gerfaud, François Thiéry, Alain Borrel, Alain Bérard, Christophe Triau, Bruno Falba - Cahier suisse : Nicolas Antille, Georges-André Brugger - J.P. Dorand, Christophe Aebi, Laurent Gabella, Christophe Pythoud, Roboduck.
 ADAPTATION DES TEXTES ET VAMPAGE : Pascaline Chion.
 FOURNISSEURS D'ILLUSTRATIONS DOUTEUSES : Philippe Masson, Benoît Dufour, Jean-Michel Ringuet, Guy Roger, Frank Drevon, Jean Bey, Jean Yves Decottignies.
 PHOTO DE COUVERTURE : Patrice Collomb & Michel Gaillard
 MISE EN BIERE : Olivier NEMOZ, Paul CHION, Editions Dragon Radieux
 MUNITIONS & GRAVURE : SPI Chambéry & SRG Meylan
 SULFATAGE & IMPRESSION : Imprimerie J. PONCET Espace Comboire 38 ECHIROLLES.
 AVERTISSEMENT AUX CLIENTS, au sujet de la came que nous leur fourguons : L'Appel de Cthulhu, version française est déalé par Jeux Descartes - STORMBRINGER est un jeu Chaosium déalé en France par Oriflam - REVE DE DRAGON est un jeu de Denis Gerfaud déalé par Ludodélire.



■ Scénarios

- P. 32 Idées flash
scénarios ambiance "polar"
- P. 34 Peekaboo
scénario pour "l'Appel de Cthulhu"
- P. 54 Le vol du Dragon
scénario pour "Rêve de Dragon"
- P. 67 Pour la gloire de Lormyr
scénario pour "Stormbringer"

▼ Aides de jeu, infos

- P.9 VITRINES
Toutes les nouveautés disponibles en magasin
- P. 12 Encyclopedia Ludica
Murder Party Killer
- P. 26 Doc Historique pour le MJ :
La Maffia à Chicago
- P. 29 Poursuite en voiture : Pan dans la Traction !
- P. 45 Faites vos jeux
Infos sur la vie des clubs de jeu
- P. 75 GRIMOIRE D'IMLADRIS : L'herbe à pipe
- P. 77 Jeu avec Figurines : les créatures volantes.

◆ Lecture

- P. 6 URK Saga
- P. 19 Nouvelle inédite
Semloh et Veston
- P. 62 Ludobulles : BD et polar
- P. 65 Nouvelle Inédite
Preuve par neuf
- P. 73 Livres Ouverts : la passion du crime

▲ Jeux de Plateau

- P. 78 News
- P. 79 Banc d'essai JDPL
"Excalibur" et "Zargo's Lord" à la loupe
- P. 81 Dossier Polar : Scotland Yard, Cluedo,
Intrigues à Venise, Gang des Traction...
- P. 90 Top Jeux Noël.

Sans oublier !

**Cahier Suisse "Imagic" en p. 50
Offre spéciale abonnement en p. 90**

REVUE DE PRESSE...

Zines

La pile de zines posée sur mon bureau est si élevée que... j'ai du mal à voir encore l'écran de mon ordi favori. Alors il va falloir trancher, cruellement... Déjà cette rubrique se fait difficilement son trou dans chaque numéro. Si je n'avais pas pris prétexte de la faiméantise des lecteurs et du vide absolu de "Tribune" dans ce numéro, je crois qu'elle serait encore passée aux oubliettes. Donc, pardonnez Anastasie, mais le catalogue ci-dessous est limité aux titres qui nous ont accrochés !

Coups Critiques n°4

Rédaction : C/o Nicolas Van Vooren Cidex A54 69440 Talluyers

Un projet sympa de l'équipe qui réalise Coups Critiques : concevoir un annuaire complet des fanzines de jeux de simulation, de SF, de Fantasy et de fantastique. Alors, si vous êtes concerné, n'hésitez pas à prendre contact avec eux. Ma grand mère disait qu'il ne fallait jamais tourner le dos à son prochain, surtout lorsqu'il est en train de déménager une dune de sable à la petite cuillère ! A part ça, Coups Critiques est assez complet : interview de Greg Stafford soi-même, Aides de jeu pour Hawkmoon et Bushido, Scénario pour Empires et pour Stormbringer... Bref, de la matière à lire et seulement pour 10 F. Cote d'amour : 2 estomacs.

Espée Cruist n°2

Rédaction : C/o Mr Amiel 5 avenue des solitaires, 78320 Le Mesnil Saint Denis.

Il est petit, difficile à lire parce que très dense, mais il a une luxueuse couverture couleur et sa fabrication est soignée. Il comporte plus de 70 pages, format 15 x 21 et coûte 15 F plus frais de port. En le feuilletant, vous découvrirez pas moins de trois scénarios (AdC, JRTM, Paranoïa). Un nouvel Univers de Jeu, Mandor, une étude sur la Magie, une proposition de JDR à développer en partant de Majipoor, le cycle de Silverberg... Cote d'amour : 2 estomacs, une aspirine.

Galactic News N°5

Rédaction : C/o Stéphane Gaudet, 120 rue de l'Ouest, 75014 Paris.

Ce sympathique Zine de SF continue sur la voie stellaire qu'il s'est tracé. Il comporte maintenant 8 pages au lieu de 4 format 21 x 29.7. Les amateurs du genre trouveront aides de jeu, idées de scénario et infos brèves, le tout rédigé dans un style agréable qui donne à Galactic News une ambiance attirante. L'abonnement coûte 24 Francs et vous pouvez obtenir un spécimen contre trois timbres. Cote d'amour : 2 estomacs.

Le Bulletin de la Guilde N°15/16

Rédaction : Guilde de Bretagne, MJC 9 rue de la Paillette, 35000 RENNES.

On a déjà dit tellement de bien du bulletin de la GDB dans les numéros précédents qu'on va pas

recommencer. Un petit reproche cette fois : ne serait-il pas possible, vu les moyens relativement importants de la guilde, de faire un petit effort sur la qualité de maquette et d'impression ? Les numéros se suivent et se ressemblent un peu et les idées de rubriques nouvelles ne sont pas assez mises en valeur.

Cote d'amour : 2 estomacs avec un léger début d'ulcère !

Le triple Cercle N°5

Rédaction : association Les Trois Cercles, 2 Impasse des Camélias, 06150 Cannes La Bocca.

Les articles de fond (entendre par là articles comportant une réflexion sur la pratique ludique) font cruellement défaut dans les zines de joueurs. D'où notre intérêt pour l'épais dossier sur le "Pourquoi des Tournois de JDR" dans le dernier bulletin des Tricercliens. Le sujet est bien traité et les conclusions intéressantes. Un bon point aussi pour l'article "Jouer un homme - un défi de plus pour les joueuses de rôle". Cette étude de mœurs est particulièrement savoureuse, et se veut être une réponse à un article précédemment publié "Jouer une femme"... bien entendu !

Cote d'amour : 3 estomacs

Etranger :

Une mention spéciale (quatre estomacs) pour "Mandrégore" revue de jeu de rôle québécoise. A ce stade de qualité il n'est plus question de parler de "zine". Le contenu du numéro de Mai

nous a impressionnés par sa qualité littéraire, son intérêt ludique, et surtout son originalité. Mandragore apporte sur le petit monde du jeu de rôle un regard nouveau et assez fascinant (voir par exemple l'article sur les Sept Epées d'Appolinaire). La revue nous conforte dans notre position qu'il est intéressant de faire un parallèle entre jeu et littérature, et qu'un magazine de jeu de rôle n'est pas obligé de sombrer dans le "brouillon bêtifiant" sous prétexte que le public auquel il s'adresse est jeune. L'impression de Mandragore est faite avec soin sur un papier de très haute qualité. Les illustrations, malheureusement peu nombreuses, sont bien choisies. Il est dommage qu'elles perdent une partie de la qualité à la reproduction (un tel magazine devrait avoir une audience qui lui permette une impression en offset et non la photocopie !). Les aides de jeu sont destinées essentiellement à AD&D mais elles peuvent être facilement adaptées à de nombreux autres jeux médiévaux. Sachez quand même que Mandragore parle aussi de War-games (un peu) de SF, de Paranoïa.

Rédaction : Mandragore Abonnement, C.P. 269 Station "C", Montréal H2L 4K1 Québec Canada.

Voilà à part ça, sachez que cette rubrique est libre de toute publicité et ne traduit que nos états d'âme.

DEUXIEME CONCOURS DE SCENARIOS MULTI-JEUX

Quatre
scénarios
primés
plus de
8000 F
de prix !

La revue Dragon Radieux organise un nouveau concours de scénarios, pour tous jeux de rôle en langue française. Les auteurs désireux de participer à ce concours doivent nous faire parvenir leurs textes avant le 28 Février 90, cachet de la poste faisant foi. Les documents reçus seront séparés en deux catégories différentes, bénéficiant chacune d'un classement et d'une bonification indépendants.

Scénarios pour
des jeux de création française

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

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

1er prix : un chèque de 3000 F.
2ème prix : un chèque de 2000 F

Scénarios pour
des jeux traduits en français

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

1er prix : un chèque de 2000 F
2ème prix : un chèque de 1200 F

Conditions de participation :

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

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

Un brouillon soigné, et facile à interpréter, suffit pour les plans et cartes. Sauf accord donné au préalable par la rédaction, aucun document (texte ou illustration) ne sera retourné aux participants. Le classement définitif des textes publiés sera effectué par sondage auprès de l'ensemble des lecteurs de la revue et publié à Noël 90. Tous les auteurs ayant eu un texte publié dans le cadre du concours gagnent d'office un abonnement de deux ans à Dragon Radieux.

EDITO

Outre le calembour "22 / Polar" auquel nous n'avons pas pu résister, les relations entre jeu et littérature policière ne manquent pas. Enquêtes, interrogations de témoins, recherches d'indices, recoupements, déductions... sont à la base d'une démarche utilisée dans de nombreux jeux. Quant au décor, truands, meurtres, vols et enlèvements figurent au menu de beaucoup de scénarios, ou servent de toile de fond à bon nombre de jeux de plateau. Si je fais cette distinction entre "ambiance" et "comportement", c'est que, en ce qui concerne le jeu de rôle, on ne trouve pas, ou pratiquement pas, de jeux dont le thème soit exclusivement policier.

Lorsque nous avons préparé ce numéro à thème, nous n'avons guère rassemblé, dans la gamme "jeux de rôles" que des productions comme "Chill", "Maléfices" (à la rigueur) et surtout l'"Appel de Cthulhu", qui permettent de véritables enquêtes policières, dans un contexte début de siècle ou contemporain. Or ce ne sont pas à proprement parler des jeux à thème polar : Sherlock Holmes ou Hercule Poirot ne sont guère présents au long des pages de H.P. Lovecraft... Pourtant, la méthodologie utilisée par les investigateurs lancés sur la trace des grands anciens ou de leurs serviteurs, se rapproche tout à fait de celle employée par les détectives célèbres de la littérature... C'est donc surtout à ce niveau que se situe la relation "polar-JDR". Peut-être serait-il intéressant d'envisager un jeu de rôle "conçu

pour et qui ne propose que" des aventures inspirées des auteurs célèbres (je pense à Agatha Christie, Gaston Leroux, et à une multitude d'auteurs de romans populaires début de siècle) ? D'un autre côté, les systèmes abondent, le public boude un peu, et un "détournement" du bon vieux "Cthulhu" se révèle suffisamment satisfaisant.

Côté plateau, par contre, l'abondance est manifeste... Cela va du jeu d'ambiance (Gang & Gang), au jeu mi-déduction mi-hasard (Cluedo - Scotland Yard), en passant par les jeux découlant directement d'une oeuvre littéraire (Sherlock Holmes).

Nous avons volontairement laissé de côté tout ce qui avait une relation quelconque avec l'Espionnage. Les adeptes de Bond et de La Taupe auront bientôt leur propre dossier (et celui ci est suffisamment conséquent pour que nous ne l'écornions pas ici)...

Quant aux nostalgiques du "Gendarmes et voleurs" de nos cours de récréation, ils n'ont pas été oubliés dans ces pages.

Voilà, à part ça, on en a profité pour vous fourguer votre dose habituelle de came... On l'a augmentée même (8 pages de plus), sans rien vous taxer en plus (le prix du génial hors-série à venir a même baissé de 5 F depuis l'an dernier)... On croit rêver...

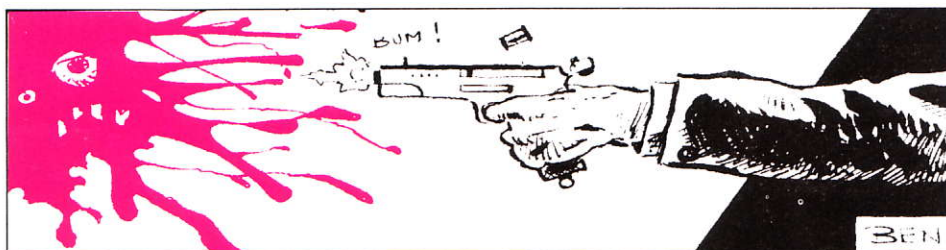
Paul CHION ■

CARNET NOIR

Après les perles du facteur, celles du receveur et celles du professeur, voici (il fallait s'y attendre) celles du joueur ! Quelques superbes propos relevés par notre ami "Roboduck" lors de séances mémorables...

"Il faut qu'on achète du fric...
C'est un tirage de dé aléatoire !
Il faudrait qu'on arrête de se calmer.
C'est un pont de fer métallique.
On va décupler notre force par deux.
La femme du tavernier est-elle mariée ?
Avec l'autre pied je jette un Shuriken.
Un F-15 en formation serrée.
Avez-vous un nom ? Sinon, lequel ?
C'est un combat à mains nues alors je prends mon gant de combat orc.
Vous respectez plus les chevaux que les animaux.
Mettre en sort des réserves...
Une main dactylographiée.
J'achève le cadavre.
Je lance ma fronde après l'avoir enroulée dans ma pierre.
T'es guéri, mais t'es juste encore dans le coma.
Tu fais perdre ton temps aux autres.
Il y a des traces de balles sur la voiture pulvérisée.
Y'avait plein de champagne à manger.
Je dis la "tablette" parce que les Chinois ne peuvent pas prononcer les "r".
Une salle sphérique de 5 x 5 x 5...
Alors tu continues à persister ?"

Nous aussi on continue à persister. La preuve, on vous livre la suite en Janvier...



GOBELINERIES

Impatience et déception chez les nécrophiles : ceux qui pensaient que le maintien de Dragon Radieux dans le réseau des magasins spécialisés le conduirait à une mort certaine, sont maintenant convaincus que le passage en kiosque va provoquer sa chute imminente... Allo Mme Soleil ?

Rumeur : le prochain jeu édité par "Dragon Radieux" serait l'oeuvre d'un auteur de livres jeux français, bien connu des plus jeunes lecteurs de la revue. Le même auteur collaborerait avec le Rédac'chef du DR à la réalisation d'une nouvelle version de Royaume des Dragons (jeu de rôle médiéval fantastique pour les 8/13 ans)... On vous l'a dit que le public des "rôlistes" rajeunissait... Allo Chantal ?

Le petit "Donjons & Dragons" a perdu son papa et sa maman français. Qui les retrouvera ? Après la pénurie de timbres fiscaux, voici la pénurie de livrets TSR, tout le mois de Septembre, dans bon nombre de nos magasins favoris...
Problème d'importateur qui devrait être bientôt résolu nous dit-on dans les milieux bieninformés. Allo Gary ?

La politique du "Jeu de Rôle bon filon à exploiter", dite politique de la "cafetière à filtres" fait rage chez certains éditeurs. Le prix de la première piquouse baisse, et le prix des doses suivantes grimpe de façon astronomique. Les jeux sont présentés sans boîte, à bas prix, avec une marge minimum... et l'éditeur se rattrape sur les suppléments : deux fois moins de matériel, et prix deux fois plus élevé que le premier élément. Les américains font encore plus fort en ce moment... La version de base du JDR est inexploitable si l'on n'achète pas aussitôt avec le "Companion" approprié (et lui aussi atteint du syndrome du filtre à café !).
Allo Mme Que Choisir ?



URK

SAGA

n^{ième} épisode

Urk le ténébreux, notre goblin fétiche, a quitté le village de Rouh'an, et il est parti à la poursuite des Trolls infâmes qui ont enlevé sa bien aimée N°4, Jeanne d'Arbalète. Urk s'est muni d'un équipement imposant car il pense que les trolls sont manipulés par l'ignoble Darcvlador, un djinn tonique à la sinistre réputation.

Il y a déjà quelques heures que je longe le fleuve rugissant de la Saine. Si les empreintes laissées par mes ennemis sont bien visibles, leurs silhouettes difformes n'apparaissent cependant toujours pas sur la ligne bleue de l'horizon. Là où je croyais trouver le palais de Darcvlador, il n'y a plus rien, que des cendres. Ce sont sans doute les troupes de Reb Hellion, un humain quelque peu ombrageux, qui ont nettoyé la place. Humains et Djins ne s'estiment guère : leurs ambitions sont trop semblables pour qu'ils se supportent. L'attaque a dû avoir lieu pendant la journée, car certains décombres fument encore. Cela apprendra à ce créfin de Darcvlador à envoyer ses troupes d'assaut enlever mes dulcinées. Pendant ce temps Reb Hellion fait reculer son empire et c'est bien fait na ! Le Djinn tonique s'est certainement enfui, et je ne vois qu'un lieu où il a pu se rendre, le pays Bretton où il conserve de nombreux partisans. Je reprends donc ma longue course solitaire mais point désespérée. J'espère que mes gobs, une fois terminées leurs libations avec Carmen, auront eu la bonne idée de me suivre. A moins que ce traître de Tearoom...

Quelques méandres plus loin, la piste s'écarte progressivement de l'eau tumultueuse et se dirige vers les contreforts des monts Sainmichel. J'accélère le pas car j'aimerais rencontrer mes adversaires avant la nuit. Je sais qu'à ce moment je n'aurais plus rien à craindre des Trolls mais je n'aimerais pas avoir à affronter les pitreries de leur chef dans l'obscurité. Il y a, au cœur des monts Sainmichel, quelques gorges sombres et quelques défilés de mauvais aloi, avant de parvenir au col de Tronchevaux. Je dois cesser ma course quelques instants car j'ai attrapé un point de côté. Ce ne sont pourtant pas les excès d'herbe à pipe qui en sont responsables car j'ai horreur de cette mixture. Peut-être faudrait-il que j'arrange un peu mon équipement : mon sabre d'abordage s'est coincé sous ma cotte de mailles,

et mon nécessaire à couture est en train de se vider dans mes braies. Je trouve enfin la cause de mon mal : mon cor de chasse, mon super appeau à gobelins, s'est lui aussi coincé entre deux replis de mon abdomen, et à chaque pas en avant, il s'enfonce un peu plus. Je suis donc contraint de mettre mon ventre plat à l'air (que les esthètes se rapprochent !) et de poser mon cor au pied, après l'avoir détaché. Pris d'une inspiration soudaine, je décide de l'essayer... Il vaut mieux souffler maintenant, plutôt que d'attendre bêtement le sommet du col de Tronchevaux. Comme cela, je saurai si mes gobs me suivent. Je lance un appel sonore dont les échos résonnent contre les parois du premier défilé... Les veines de mon cou se gonflent à en craquer. Je me cambre héroïquement pour donner plus de violence encore à l'air impur que j'expulse de ma poitrine généreuse pour abreuver les sillons. Quel dommage que Padepolus ne soit pas là pour peindre cette scène grandiose. J'aimerais tant laisser à la postérité quelques témoignages de ma grandeur sublime...

charmes, je quitte la piste pour suivre l'étonnant personnage.

Quelques buissons plus loin, j'aperçois enfin sa gargotte... C'est une chaumière assez grande, bâtie au fond d'une cuvette, ce qui explique qu'on ne la voit pas de la route. Quelques torches rougeoyantes éclairent ses abords... Une enseigne en fer forgé se balance au vent en dessus de la grande porte... L'établissement de Maître Fifi se nomme "le trancheplume" et l'enseigne représente une plume d'oie coupée en petits morceaux par un énorme poignard aux reflets verdâtres...

Le soir tombe... je ne serai pas dans les bras de Jeanne avant la nuit... Ma foi, pourquoi ne pas se laisser aller au charme poétique de l'endroit, et interrompre ma quête pour un petit verre de Calv.

(à suivre)

"- Voilà, voilà, on arrive ! Inutile de faire un tapage pareil ! Il ne faut pas croire que les clients les plus bruyants sont servis les premiers ! vous avez de la chance d'être le seul ce soir, sinon... Approchez messire, approchez ! Pareil effort doit vous avoir asséché le gosier... Mon Calv est le meilleur de la région... Je ne me sers que chez Hados le bien nommé, foie de Fifi !"

Un semi-homme, il ne manquait plus que cela. Ces gens sont décidément préoccupés exclusivement par les breuvages et la nourriture ! Mais d'où ce nabot peut-il provenir ? Ne serait-ce que par curiosité plus que pour l'attrait de ses



LE HERALD CITADEL

revue à périodicité irrégulière



WARHAMMER BATTLE
Créatures, machines & Démons

ADEPTUS TITANICUS
Titans Impériaux & Eldars

**PEINTURES
des
FIGURINES**

L'IMPÉRIUM
Histoire
&
organisation

SPACE HULK
Règles additionnelles

La 7^{ème} MISSION



N°6

N° ISSN 0299.30.66

50 F

Dragon Radieux Editions
et
Philippe Mouchebeuf



présentent

Aristo



*Un jeu
rôlement humoristique
tactiquement plateau
aristocratiquement historique*



Mieux vaut être bien placé auprès du *Roi* et de la *Reine*
pour obtenir *Rentes* et *Pensions* qui feront de vous
la *courtisane* ou le *courtisan* le plus riche d'*Aristo*.

Mais attention, le *Grand Chambellan* veille au respect de l'*étiquette*,
et vos amis n'attendent que votre premier faux pas pour vous envoyer... à la *Bastille* !

**Tactique, alliance, rôle et humour
sont les ingrédients d'un cocktail à la fois
aristocratique et explosif !**

*En vente dans tous les magasins spécialisés dès Novembre
D'autres informations sur Aristo : 36 15 Jeuxplus*

VITRINES



FIRMES FRANÇAISES

AVATAR

Avatar, le jeu de science fiction par correspondance lancé et géré jusqu'à présent par le Dernier Cercle, change de mains. Il est repris par le serveur DIPLO, BP 36, 35890 Laillé. Plus d'infos prochainement dans ces colonnes.

Editions DRAGON RADIEUX

Aristo

Aristo, jeu de plateau tactique, diplomatique, humoristique... signé Philippe Mouchebeuf (auteur de Fief) est paru début Novembre. Il doit maintenant être disponible dans toutes les bonnes boutiques. Nous on le trouve super, mais c'est normal puisque c'est nous qui l'avons réalisé...



Medigag

Sous ce nom singulier se dissimule la prochaine production "Dragon Radieux" en matière de jeu de plateau. Il s'agit d'un jeu humoristique (mais néanmoins tactique et diplomatique) sur la médecine... Il sera présenté début Février au salon du Jouet, et commercialisé les semaines suivantes. Un avant-goût du produit : la boîte de Medigag comporte plus de 600 cartes à jouer format tarot...

Spécial retard...

Hurlelune 2 annoncé pour Octobre paraîtra fin Novembre, Anashiva 3 attendra jusqu'en Décembre, quant à la troisième édition de Trégor, elle ne devrait pas encombrer votre bibliothèque avant Janvier (en étant optimiste). L'éditeur... pas sérieux ? ou les auteurs débordés (par la gloire !) ? Nous on connaît la réponse...

JEUX DESCARTES

Chasse à l'homme sur Tatooine,

un module pour Starwars. Si la production de nouveaux jeux de rôle est ralentie, la sortie de suppléments pour les jeux existants se maintient, elle, à un rythme soutenu.



Cette nouvelle brochure est dans la lignée des précédentes en ce qui concerne le rapport qualité prix : 32 pages, couverture et carte/poster quadri recto verso, ainsi que des pions marqueurs à découper pour Guerrier des Etoiles, le tout pour un prix conseillé de 59 F. L'aventure vous entraînera sur la planète désertique de Tatooine, afin de retrouver un héros disparu, Tollon, que vous devrez escorter jusqu'au haut commandement de l'Alliance. Les adversaires ne manquent pas à ce projet : chasseurs de primes, sbires de l'Empire... et les embûches seront nombreuses sur votre route. La présentation de l'intrigue est classique et la tâche du maître de jeu limitée à l'essentiel. Comme dans les modules précédents, le déroulement des événements sert de prétexte à une présentation détaillée de divers bâtiments et personnages. Une partie du scénario principal peut se jouer avec les règles de Guerrier des Etoiles, le jeu de plateau correspondant.

L'Equipelement,

supplément pour James Bond 007

Jeux Descartes vous propose sous ce titre un coffret contenant le matériel indispensable pour tout bon MJ... En quoi consiste cet "équipement de choc" dans cette boîte très lourde ? Un bloc de 20 feuilles de personnage, 20 feuilles de mission et de 10 feuilles de papier à lettres

L'APPEL DE CTHULHU,

et...



Jeux Descartes

DETECTIVE CONSEIL,

et...



Jeux Descartes

JAMES BOND 007,

et...

PAW!

Jeux Descartes



MI6, un paravent en quatre volets, illustré de reproductions d'affiches du film, et une fiche type pour créer vos PNJs... Bref beaucoup de papier, mais un matériel plutôt léger... Le paravent constitue le seul élément vraiment intéressant du lot, les diverses fiches pouvant être fournies en exemplaire unique. Est-ce vraiment normal dans ce cas de payer un paravent à un prix aussi élevé ? A vous de juger, nous n'en sommes pas si sûrs.

Nouveautés annoncées chez Jeux Descartes d'ici les fêtes : la version française d'ILLUMINATI et de CIVILISATION (votre petit favori !).

EDITIONS D3

Alter Ego

Sortie prochaine chez ce nouvel éditeur d'un jeu de rôle de SF intitulé Alter Ego. L'action se déroule à l'intérieur et à l'extérieur du système solaire. Une dizaine de planètes ont été colonisées. Les Nautes (tous humains) se déplacent en vaisseaux spatiaux, mais à des vitesses inférieures à celle de la lumière. Les personnages en présence sont : les Alter Ego, agents galactiques oeuvrant pour essayer de conserver la cohésion du monde, les Astro Nautes, pilotes et astro-navigateurs, les Argo-Nautes, aventuriers (des bons, des brutes et des truands), les Cyber Nautes, combattants...

Le tout se déroule dans un univers politiquement très instable dans lequel le Vital, une substance particulière, indispensable à la survie, joue un rôle fondamental.

Le jeu est présenté sous forme de classeur, format A4, la couverture rigide servant d'écran. Il comporte 200 pages (une centaine de feuillets) et le prix public conseillé sera de 199 F. Disponible en Novembre (infos communiquées par l'éditeur).

INFOS NOUVEAUTES JEUX MODULES...

Evasion Games

Apprenti sorcier

jeu d'aventure sur plateau. Le médiéval fantastique reste une source quasi inépuisable d'inspiration pour les auteurs de jeux, de rôle aussi bien que de plateau. En témoignant les récentes ou prochaines productions du mar-

ché, et notamment Apprenti sorcier, premier jeu d'un nouvel éditeur Nantais. La présentation, un livre de 96 pages, avec plateau souple encarté, est surprenante. Si l'on s'est habitué aux jeux de rôles présentation librairie, ce n'est pas encore le cas pour les jeux de plateau. Puisque nous parlons de l'aspect du matériel, disons que la couverture du livret est jolie, et que la mise en couleurs du plateau est classique mais bien réussie. La maquette intérieure de la brochure est par contre un peu décevante et recèle quelques maladresses (interlignages serrés rendant la lecture difficile...). Mais ce point n'est pas essentiel, voyons surtout le thème et le mécanisme du jeu.

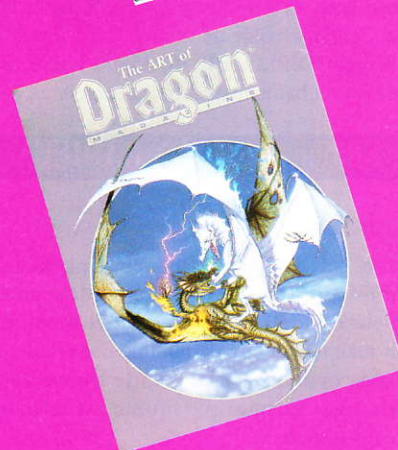
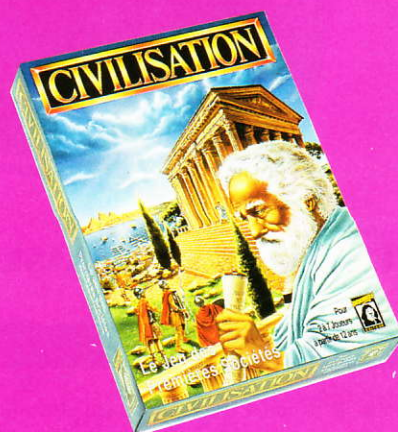
Vous incarnez un nain désireux de devenir apprenti sorcier. Pour ce faire, vous devez être le premier à résoudre une énigme cachée. Le mécanisme du jeu associe les déplacements sur cases hexagonales, les références au texte du livret rédigé dans le style livre dont vous êtes le héros, et certains emprunts aux jeux de rôles classiques (caractéristiques et équipement du personnage en début d'aventure). C'est cet assemblage surprenant qui constitue la principale originalité du jeu, l'ambiance étant par elle-même tout à fait classique. Prix marqué : 119 F

Flamberge

European Entertainment,

premier supplément pour Les Divisions de l'Ombre (annoncé dans notre dernier numéro).

Les Editions Flamberge vous proposent par le biais de ce supplément, un livret de 64 pages, descriptif d'une étrange société de loisirs européenne en l'an 2030, et un paravent plutôt luxueux, le tout pour un prix marqué de 109 F, ce qui n'a rien d'exagéré si l'on tient compte de la qualité de l'ensemble. L'illustration quadri du paravent est originale, et d'un style inhabituel dans le domaine des jeux de rôles. Son look est réussi et adapté à



PARANOIA,

et...

BUG!



Jeux Descartes

l'ambiance bien particulière du jeu. Le "côté MJ" est pratique à utiliser parce que bien composé. Des illustrations bien conçues et de courtes nouvelles viennent agrémenter le texte principal. Au fil des pages vous découvrirez les règles singulières de la "Course contre la Mort" ou celles du "Giant Pinball"; vous vous informerez des divers courants musicaux existants, à moins que vous ne vous contentiez des résultats du "Top of the top" d'août 2030.

Les Silmarils

La Terre Creuse

Un jeu de rôle dans une ambiance bien singulière, inspiré du cycle de romans d'Alain Paris (Fleuve Noir Anticipation) : "il y a huit siècles, la Mort silencieuse a frappé la Terre Creuse. Une arme effroyable a été utilisée par des puissances belliqueuses connues sous le nom de Forces de l'Axe. La Mort Silencieuse a anéanti près de 90 % de l'humanité. Famines, épidémies et guerres intestines ont encore réduit cette population. Pendant deux cent ans, toute civilisation a pratiquement disparu. Sciences et techniques ont été oubliées. Scientifiques et techniciens ont été pourchassés et sommairement exécutés. Puis peu à peu l'humanité s'est remise de ce cataclysme. De nouveaux états sont nés, sur les débris des

précédents. Ainsi, en Europe règne désormais l'Imperium, voisinant avec le Royaume de Grande-Espagne et l'Empire du Croissant (Moyen-Orient). L'Empire Indo-iranien et l'Empire du Soleil-Levant se partagent l'Asie... En Europe, l'Imperium a une religion officielle qui est en même temps une cosmogonie officielle : le dogme de la Terre Creuse. Selon ce dogme, l'humanité évolue non sur la face externe de la terre, mais sur sa face interne. Le soleil, la lune et les étoiles sont suspendus au centre de la terre. L'interférence de la nappe gazeuse entre le soleil et la surface interne de la Terre crée l'alternance du jour et de la nuit...

Pouvoirs et contre-pouvoirs s'affrontent au sein de l'Imperium :

- d'un côté l'Ordre Noir qui rassemble la classe des seigneurs dirigeant les domaines, de l'autre les Hérétiques du Vrill, qui utilisent la magie interdite et nient la cosmogonie officielle.

- d'un côté la Fraternité Runique, confrérie militaire assez semblable aux anciens Templiers, de l'autre le Groupe Stern, nom secret de la Résistance..." (infos communiquées par l'éditeur).

Le jeu sera disponible à l'heure où paraissent ces lignes, et nous aurons l'occasion d'en reparler.

VITRINES ETRANGER

Lion Rampant

Ars Magica

Jeu de Rôle. Un monde médiéval dans lequel vous incarnez un sorcier, et seulement un sorcier. Si les Arcanes mystérieuses et les limbes brumeuses des pouvoirs supra-ordinaires ne vous branchent pas, ce jeu n'est pas fait pour vous. Si par contre il ne vous est pas possible de jouer un autre personnage qu'un Haut-Révant dans Rêve de Dragon par exemple, peut-être Ars Magica vous intéressera. Ars Magica n'est pas un jeu fantastique au sens classique du terme, mais un jeu qui se place dans le contexte de l'imagination populaire à cette époque. Les créatures merveilleuses que l'on y rencontre sont donc issues des légendes médiévales et du folklore européen de l'époque.

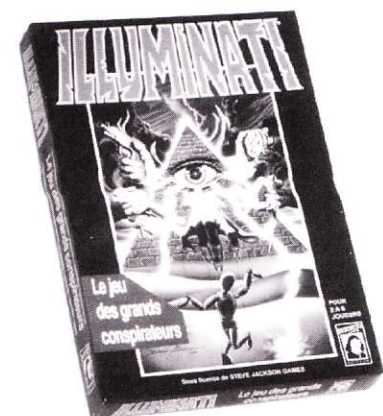
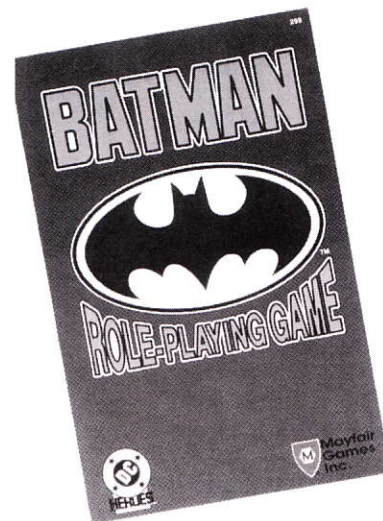
La notion de groupe est extrêmement importante dans le jeu, chaque joueur créant à la fois un mage et plusieurs serviteurs et pouvant être appelé à jouer successivement chacun d'eux (certains personnages créés sont aussi joués tour à tour par les différents joueurs). Une part importante est accordée aux défauts et aux vertus dans la mise en place des différentes composantes de votre futur héros.

Ars Magica se présente sous la forme d'un livre de 160 pages, avec une jolie couverture, mais des illustrations intérieures malheureusement pauvres en nombre et en qualité. Pour une dépense raisonnable, vous aurez cependant en main l'ensemble des éléments nécessaires à la mise en œuvre du jeu.

Mayfair Games

Batman RPG

ou un maillon supplémentaire dans une (trop) longue chaîne de promotion cinématographique.



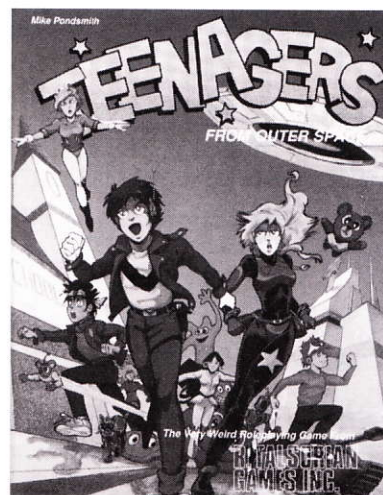
Le jeu n'apporte rien par rapport au Marvel, ou DC Heroes déjà connus. La qualité de présentation (couverture, illustrations, papier, maquette) fait plus penser à un comic's à quat'sous qu'à un jeu qu'on aurait un quelconque plaisir à compulser. Le produit nous paraît donc exclusivement réservé aux Batfans sérieusement touchés.

Talsorian Games

Teenagers from outer space

jeu de rôle. En feuilletant le livret de 80 pages qui sert de support à ce jeu la première constatation que l'on peut faire (n'en déplaise aux critiques de "La Légende des Mythes" à l'égard des productions de cheu nous), c'est que les éditeurs français n'ont aucun complexe à avoir... Est-ce la généralisation de la PAO qui démocratise l'édition et tend à faire croire que l'on devient maquettiste en deux coups de pinceaux ? Ou bien une hypothétique crise du marché qui bouscule les coûts de production et oblige les éditeurs à faire plus moins bien ? "Teenagers" sent à trois lieues à la ronde le travail bâclé : maquette et illustrations simplistes, impression à l'économie... Honnêtement, je n'ai pas eu envie de lire en détails, mais sachez quand même qu'il est question d'une horde de teenagers (américains ? mais non... des extra-terrestres) s'abattant sauvagement sur notre bonne vieille terre. Votre mission : traquer les fast-foods et imposer la baguette, camembert, verre de rouge... je délire... j'arrête !!!

Maman ! où va le Jeu de Rôle ? Heureusement que dans le lot des dernières nouveautés il y a "the Art Of Dragon Lance"... C'est superbe... enfin !



ENCYCLOPEDIA LUDICA

Les jeux du crime

MURDER
PARTY

BANC
D'ESSAI

KILLER

et de l'enquête...

Pour améliorer
vos connaissances
ludiques....
ou simplement
satisfaire votre curiosité...

L'Encyclopedia Ludica
vous propose :

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

AU SOMMAIRE DE CE
QUATRIEME VOLUME

A DÉCOUVRIR

Les jeux du Crime
& de l'Enquête :

"Killer"

version Descartes

"Murder Party"

version Schmidt

Murder Party et Killer

Dans un numéro orienté vers le thème policier, les jeux que sont le Murder-Party et le Killer trouvent naturellement leur place. Le premier parce qu'il correspond à une enquête policière. Le second, d'une manière plus détournée, puisqu'il met en avant l'ingrédient qui forme le noyau de nombreuses intrigues : l'assassinat. Des esprits tatillons peuvent d'ores et déjà me rétorquer que le Killer semble aller à l'encontre du but policier car il s'intéresse aux manières d'effectuer un crime et pas du tout à la façon de trouver les coupables. C'est vrai mais sans bons meurtriers, pas de polars ! Alors rendons justice aux assassins en examinant le jeu qui leur est dédié. Après tout, Killer signifie tueur.

Nombreux sont ceux qui doivent déjà, pour le moins, avoir entendu parler de ces deux jeux. Depuis quelques années des parties se sont déroulées un peu partout en France. Néanmoins, afin de clarifier les esprits, je me fais fort de donner une présentation générale du Murder et du Killer en montrant notamment leurs liens avec les "Grandeur Nature" plus récents qui se sont développés par rapport au jeu de rôle "classique". Après ces rapides explications, je reviendrai à chaque fois à la formule normale du banc d'essai en critiquant les versions commercialisées de ces jeux. La préséance m'indique de commencer par le plus ancien.

Voyons dès maintenant le Murder-Party.

Murder Party

Qu'est-ce que le Murder-Party ? Dans sa version la plus achevée c'est, si nous reprenons la terminologie actuellement en vigueur, ni plus ni moins qu'un "Grandeur Nature" à thème policier. Pourtant il

est nettement plus ancien que les autres puisque c'est un jeu qui s'est développé dans les années trente. Pour s'y adonner il faut un ou plusieurs organisateurs qui vont faire un immense travail de préparation. Il leur faut en premier s'assurer des différents participants (entre 6 et 12 semble être la fourchette raisonnable) afin de pouvoir construire une intrigue solide et des personnalités fouillées

(quel problème s'il n'y a personne pour assurer le rôle féminin prévu dans la partie !). Ensuite, ils doivent construire leur intrigue en fonction du local dans lequel va se dérouler le jeu. La partie a généralement lieu lors d'une soirée ou pendant un week-end et une maison ou un grand appartement semblent indiqués. En Angleterre des structures "professionnelles" organisent des Murders gigantesques par le nombre de participants, pendant les week-ends, dans des hôtels somptueux.

Lorsque tout est prêt, chaque participant reçoit, une semaine à l'avance, la documentation qui lui est nécessaire pour jouer. Celle-ci comprend plusieurs feuillets qui précisent le contexte et surtout la personnalité détaillée du personnage à incarner, ses motivations et ses relations avec les autres personnes présentes (parfois bien suspectes !). De même, une partie de l'emploi du temps du personnage, pendant le jeu, est établie par les organisateurs et impose au joueur certains déplacements, voire certaines actions. Le jour prévu, chacun se retrouve et incarne le rôle qui lui a été dévolu. L'ambiance du jeu repose donc en grande partie sur les participants et leur sérieux dans leur interprétation. Mais ce jeu se nomme "Murder" et il faut un meurtre et par conséquent une victime. Là, deux possibilités s'offrent. Soit la victime est un figurant et disparaît de la scène après sa triste fin, soit c'est un joueur qui dans son emploi du temps a reçu l'ordre de se placer dans un lieu précis, à un moment déterminé, afin

MURDER
PARTY
Jeu de rôle

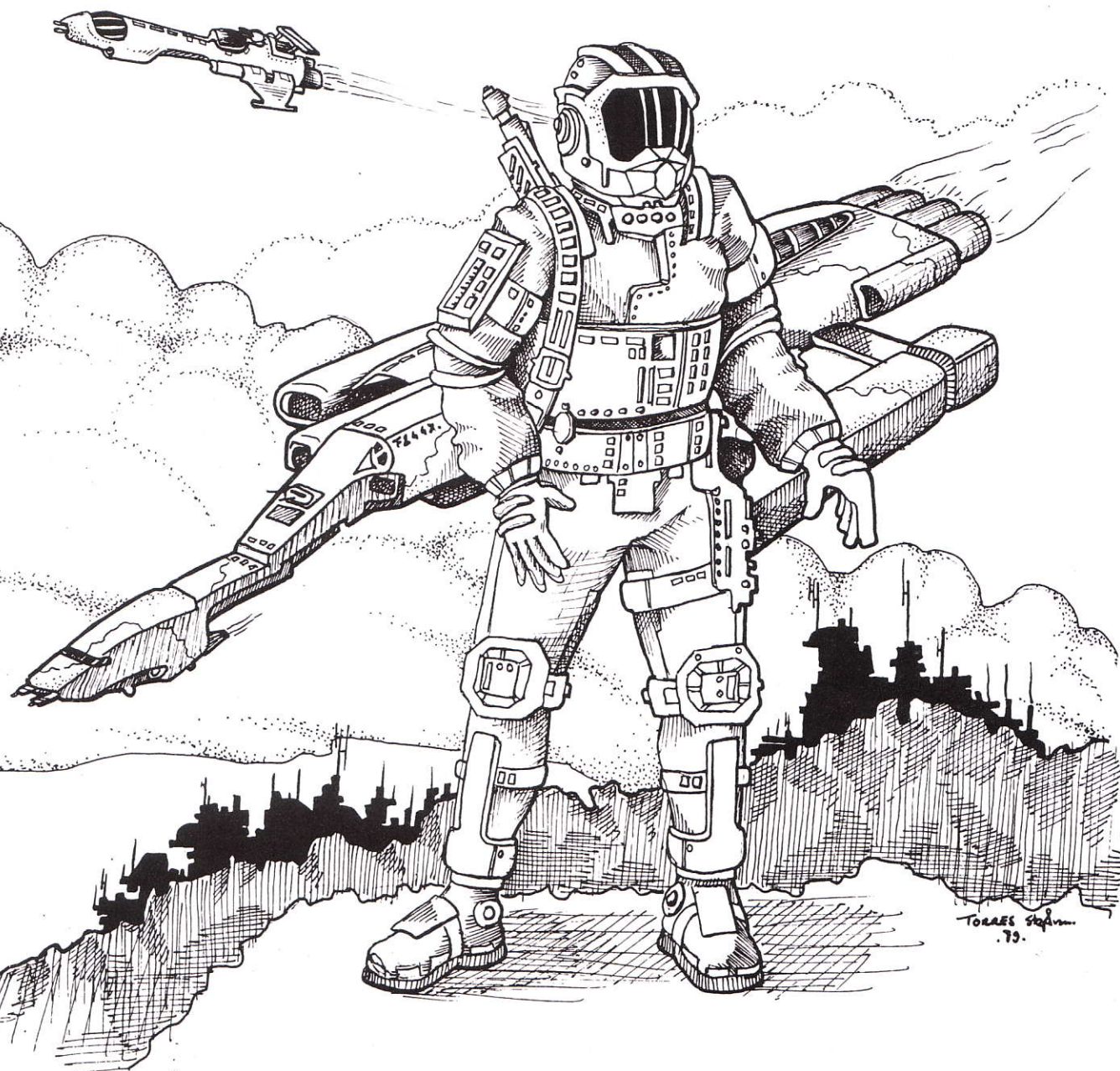
Tombé
du ciel

Vol de nuit pour la
mort



ALTER EGO

ALTER EGO



**LES 250 PREMIERS
EXEMPLAIRES
D'ALTER EGO
DEDICACES ET
NUMEROTES SONT
DISPONIBLES.**

**COMMANDEZ LE VOTRE
AU PRIX DE
210Francs
(l'exemplaire-franco de port)**

**ENVOYEZ VOTRE REGLEMENT PAR CHEQUE
BANCAIRE A L'ORDRE DES:**

**EDITIONS D3
7, PLACE DE VENISE
13006 MARSEILLE.
TEL 91.81.83.93.**

**Pour tous renseignements contactez
votre revendeur habituel.**

LA TERRE CREUSE

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

L'ORDRE NOIR
REGNE SUR L'EUROPE

LA FRATERNITE RUNIQUE
VEILLE AUX FRONTIERES

LA SOCIETE DU VRIL
AFFIRME QUE LA
TERRE EST CREUSE

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

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

TERRE CREUSE

SANRAHUJAS

KILLER

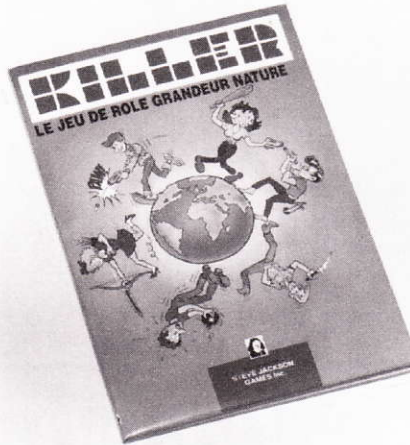
Pour beaucoup, le mot Killer évoque un jeu où les participants tentent par tous les moyens de s'assassiner de manière naturellement fictive. Cette simple approximation résume assez bien le but et l'esprit du Killer. L'idée même de personnes pratiquant comme sport l'élimination d'adversaires désirant eux-mêmes les tuer n'est pas neuve. Déjà, les chasses du comte Zaroff en sont un bon exemple littéraire. C'est d'ailleurs à la suite de la nouvelle de Robert Sheckley (la septième victime), qui modernise le thème, que le Killer est né dans les années soixante. Il a vite envahi les universités américaines et rapidement de nombreux étudiants en sont venus à rivaliser d'astuce pour identifier leur victime, la supprimer et éviter de se faire éliminer.

Ainsi, un parc, un campus universitaire, une ville, sont devenus les aires de jeu de nombreux joueurs qui, armés d'un pistolet à eau ou d'un sac de confettis/grenade, ont perpétré leurs crimes puis sont eux-mêmes tombés sous l'assaut d'un couteau en plastique tenu par un adversaire. Le sérieux étrangement couplé avec une bonne dose d'humour sont les ingrédients essentiels de ce jeu. Vous l'avez déjà compris il n'est pas question de s'entraîner pour ensuite agir dans la réalité mais seulement de réussir un beau meurtre fictif, voire une belle mort (un simple "Arglll !" est dépassé), puis d'en rire avec ses anciens adversaires lorsque la partie est entièrement terminée.

La version la plus connue et la plus ancienne du Killer est le "cercle de la mort". Il consiste, je le rappelle, à inscrire tous les participants sur un cercle. Chacun a donc pour victime la personne qui le précède sur ce cercle tandis qu'il est lui-même chassé par celui qui se trouve derrière lui. Différentes variantes existent mais généralement avant de monter le meurtre il faut procéder à une phase d'identification de la victime puis de repérage de ses habitudes. La préparation et l'exécution viennent uniquement ensuite. Un "cercle de la mort" peut réunir de nombreux joueurs (10 à 30 est correct). A Lyon, une partie a réuni plus de 100 personnes qui officient sous le regard avisé des organisateurs, lesquels vérifient que tout se passe bien selon les règles. Plus ou moins rapidement (une soirée à un mois), le cercle se rétrécit au fil des morts et bientôt, seuls deux compétiteurs restent en lice et tentent de se détruire conjointement. Le gagnant est évidemment le survivant.

Par son caractère extérieur et hors d'une table le Killer se rapproche du "Grandeur Nature" mais s'en éloigne par son but qui reste l'assassinat. La version du cercle de la mort illustre parfaitement cela puisqu'il n'y a aucune trame de scénario.

D'autres versions néanmoins sont plus proches qu'il n'y paraît comme nous le verrons par la suite. Enfin, pour organiser le Killer il faut des règles strictes et, là aussi, chaque groupe a développé dans un premier temps ses propres systèmes. Cependant, une règle commercialisée existe qui a été traduite par la société Jeux Descartes. Voyons si vous pouvez lui faire confiance.



Killer traduit par Jeux Descartes

Cette règle se présente sous la forme d'un livre cartonné de quarante huit pages. La couverture est bleue avec le titre Killer en rouge sur fond blanc. En dessous, un sous-titre définit le jeu dans les termes suivants : jeu de rôle grandeur nature. Pour ma part j'estime plus approprié le deuxième sous-titre situé sur la page de garde intérieure qui donne au Killer sa véritable définition : le jeu de l'assassinat. Le texte est agréablement présenté sur fond gris avec du rouge pour les têtes de chapitre (couleur du sang oblige !). Le tout est agrémenté de petits dessins humoristiques qui ne manquent pas de saveur.

L'ensemble est, comme je l'ai déjà mentionné, une traduction. C'est une règle américaine mise au point par Steve Jackson en 1981 et remaniée en 1985. Dans cet ouvrage, l'auteur codifie un jeu qu'il a longuement pratiqué et tente d'établir une base solide pour toute personne voulant s'initier et pratiquer. Le ton adopté donne résolument dans l'humour noir tout en gardant le sérieux exigé pour une règle. L'équilibre est assez réussi et la découverte des mécanismes et astuces du jeu s'agrémentent d'un réel divertissement qui préfigure les satisfactions de la pratique elle-même. Globalement, trois sujets sont abordés : la règle proprement dite et les manières de la faire fonctionner, les armes et leur élaboration, les scénarios.

1 LA REGLE ET L'ESPRIT DU JEU

Elle aborde tous les aspects du jeu et donne une vision claire de la façon de les gérer. Plusieurs points ressortent particulièrement. Premièrement, l'importance du contrat qui n'est autre que le règlement que chaque participant doit connaître et respecter. Ce contrat prend tout en compte. Il définit entre autres choses le scénario choisi, les types d'armes autorisées, l'aire de jeu et les horaires,



l'utilisation d'éventuels complices non inscrits dans la partie et la présence de témoins lors des meurtres. Un autre point important est la définition du rôle de l'organisateur qui est un véritable arbitre responsable du bon déroulement du jeu. C'est à lui que les joueurs doivent impérativement présenter leurs armes avant utilisation afin de vérifier leur caractère inoffensif. C'est encore lui qui assure en fin de partie le nettoyage de l'aire de jeu en la débarrassant de tous les objets hétéroclites qui y ont été laissés. Enfin, l'arbitre tranche tout litige et tient le décompte des points si cette formule a été choisie. En effet, cette règle n'est pas stricte dans son fonctionnement. Elle traite chaque élément un par un (complices, cibles autorisées, contre-assassinats, témoins, blessures, système de classement ...) en donnant plusieurs variantes des plus simples aux plus compliquées. Ainsi, selon le choix de l'organisateur un simple tir de pistolet peut supprimer une victime ou laisser la possibilité de la manquer, de la blesser (Tableau d'armes avec jet de dé). Le gagnant est souvent le dernier survivant mais il est aussi possible qu'un système de points soit élaboré et un barème est fourni qui prend en compte des critères comme le spectaculaire et l'ingéniosité. Dès lors, le Killer peut varier selon les parties et le jeu prend une profondeur qui évite une monotonie de fonctionnement à laquelle pourraient s'attendre des habitués.

Malgré cette diversité, une constante ressort qui n'est autre que le souci de la sécurité. Sécurité des participants et surtout celle du simple "quidam". Killer se joue dans des

lieux publics et il n'est pas question de provoquer un quelconque désordre ou de prendre à parti un passant. Des règles strictes sont énoncées dans ce sens et tout contrevenant s'expose à des sanctions exercées par l'arbitre qui garde constamment le droit d'évincer un joueur en le déclarant arbitrairement mort. Dans cette même volonté, il est bien précisé qu'aucune arme ne doit ressembler à un véritable objet de mort. Finies les répliques inoffensives de pistolets que beaucoup affectionnent mais qui risquent de provoquer la panique des passants et le tir bien réel d'un policier. Vive le pistolet à eau en plastique de couleur !

Toutefois, l'ensemble des mesures protectrices contre les débordements ne serait d'aucun effet sans l'esprit dans lequel le Killer doit être pratiqué. Cet esprit que chaque joueur doit avoir se dégage à chaque ligne du texte. Paradoxalement, pour s'amuser à se tuer il faut, outre l'humour, une bonne dose de responsabilité. Le Killer ne s'adresse pas à des illuminés irresponsables ni à des enfants mais à des adultes conscients dans leurs loisirs du respect de leur entourage. En fait, la règle est ici très claire, il faut être sérieux pour participer au jeu de l'assassinat.

2 LES ARMES

Elles tiennent naturellement la place de choix dans l'ouvrage de Steve Jackson. C'est un véritable catalogue qui répertorie tous types d'armes et les multiples possibilités de les représenter fictivement. Cela va de la banane comme pistolet en passant par le serpent venimeux dessiné sur un papier et par la bombe informatique (message placé sur l'ordinateur de la victime et lui indiquant lors de la mise en marche qu'il est mort par explosion). L'humour noir et l'imagination sont, je vous l'assure, au rendez-vous.

Ce catalogue (que l'auteur ne juge pas exhaustif), n'est pas pour autant classé n'importe comment. Chaque arme fictive est définie par deux critères. Le premier correspond à la famille d'armes réelles à laquelle elle fait référence. Six familles sont ainsi définies : 1 : armes primitives, 2 : armes modernes, 3 : bombes (la famille la plus développée), 4 : poisons, 5 : armes futuristes, 6 : meurtres exotiques. Une septième famille correspond à la gestion d'éventuelles attaques groupées qui peuvent survenir dans des scénarios différents du cercle de la mort et qui sont, il faut le reconnaître, un peu délicates à simuler. Le second critère est de nouveau la sécurité. A chaque arme est attribuée une classe qui définit son degré de danger lors de son utilisation. Il existe quatre classes qui sont nommées par les quatre premières lettres de l'alphabet. La classe A est la plus inoffensive tandis que B et C présentent des inconvénients croissants. La classe D est spéciale et marque bien un certain souci

pédagogique, tout en étant assez ambiguë. Elle regroupe les armes dangereuses voire réelles qu'il ne faut en aucun cas utiliser. Une question se pose : était-il vraiment nécessaire de les mentionner ? Pour certaines, peut-être car elles se trouvent dans les articles de jouet (fusées à poudre) mais pour les autres la question reste posée. Si le jeu s'adresse à des gens responsables et adultes, un simple avis global qui en appelle à la logique suffit. Pour les joueurs français cette classe me paraît superflue mais il ne faut pas oublier que cette règle est américaine. Or, aux Etats-unis la législation sur les armes est assez lâche et leur maniement plus répandu dans l'inconscient collectif (ce jugement n'engage que moi). Aussi, ceci peut expliquer l'existence de la classe D dont Jeux Descartes aurait pu nous faire grâce à la traduction.

Crime Party Editions Solar



Autre tentative intéressante en matière de "Murder Party", les "Crime Party" édités par Solar. Trois titres ont été publiés à notre connaissance. Il s'agit de "Bons baisers de ma tombe", "Le jeu de la Mort" et "Le secret des Truffes". Ces ouvrages présentent l'avantage d'être particulièrement économiques et de constituer une initiation intéressante pour joueurs débutants. Le matériel fourni est cependant très réduit et le Maître d'Oeuvre de la soirée criminelle aura à faire preuve d'un talent certain d'improvisation pour créer une ambiance vraiment prenante.

L'ensemble des armes présentées ne sont pas toutes utilisables lors d'un Killer. Cela dépend du choix des organisateurs et du scénario qu'ils ont choisi. Car, comme je l'ai plusieurs fois sous-entendu, le cercle de la mort n'est qu'une simple version du Killer et l'intérêt de l'ouvrage de Steve Jackson se trouve aussi dans sa présentation d'autres formes.

3 LES SCENARIOS

Surprise ! Le chapitre des scénarios contient seize versions de Killer différentes qui présentent toutes de l'intérêt et sont plus ou moins longues à mettre en place. Ces scénarios sont très divers. Plusieurs opposent les joueurs entre eux mais certains demandent la constitution d'équipes qui s'opposent. Dans ce dernier cas, il existe deux niveaux de victoire : l'un pour l'équipe survivante, l'autre pour l'individu qui a accumulé le plus de points.

Les thèmes abordés sont aussi très variés. Certains scénarios plongent dans la Science-Fiction (les agents de 2080), le Fantastique (vampires), la Renaissance (le jeu des Borgia) ou l'univers des gangs de Chicago (Chicago 1920). Le Killer se rapproche fort du "Grandeur Nature" et cela d'autant plus si la règle nommée "jeu de rôle" est appliquée. Celle-ci consiste à attribuer une personnalité propre à chaque joueur qui détermine le barème des points. Ainsi un lâche gagnera plus de points en commettant des meurtres sans bravoure aucune. Un traître obtiendra un maximum de points s'il arrive à faire perdre son gang avec brio et un maniaque ne sera satisfait que par des exécutions particulièrement horribles.

Le Killer est donc beaucoup plus riche qu'il n'y paraît et tend parfois à se confondre avec la nouvelle (l'est-elle vraiment ?) tendance au "Grandeur Nature". Néanmoins, je discerne une différence. Le but ultime du Killer, quel que soit le thème, reste l'élimination par l'assassinat des autres participants ou, tout du moins, des autres équipes. Le "Grandeur Nature" peut aller plus loin par la création de véritables intrigues et aventures. Le but n'est pas obligatoirement le même mais je m'écarte de mon sujet, passons vite à la conclusion.

4 EN CONCLUSION

La règle commercialisée du Killer est une mine de renseignements pour toute personne désirant s'adonner à ce jeu tout en limitant au maximum les risques. Si les premiers joueurs du Killer ont dû créer leurs propres systèmes et les tester dans l'action, il n'en est plus ainsi. La traduction de Jeux Descartes offre une source de référence sans scléroser le jeu et toute nouvelle innovation logique, raisonnable, humoristique, est encouragée.

Roger BARNOUD ■

PEDIA-LUDICA-ENCYCLOPEDIA-
LUDICA-ENCYCLOPEDIA-LUDICA-
ENCYCLOPEDIA-LUDICA-ENCYCLO
PEDIA-LUDICA-ENCYCLOPEDIA-
LUDICA-ENCYCLOPEDIA-LUDICA-
ENCYCLOPEDIA-LUDICA-ENCYCLO
PEDIA-LUDICA-ENCYCLOPEDIA-



Une Aventure de Semloh et Veston

A la croisée des chemins, "Le Troll Bossu" offrait au voyageur fatigué une image réconfortante le long de la route de Fort-de-Lune. Nous franchîmes l'arche de pierre et eûmes devant nous la grande façade chaulée sur laquelle un artiste naïf et maladroît avait tracé les contours du monstre gibeux symbole de l'établissement.

La porte poussée, une brève cécité nous frappa à l'entrée dans la salle commune, où une douzaine de clients tournèrent la tête vers nous. Reconnaissons des voyageurs de marque, ce que nous étions, l'aubergiste s'empressa. Quand il put distinguer nos traits que le contre-jour lui dissimulait, sa physionomie changea et, un instant décontenancé, il nous entraîna discrètement vers l'arrière-salle. A sa suite, nous grimpâmes un escalier aux vénérables marches, lustrées et noircies par l'usage. Félicien Pommdapi était un hobbit, ce qui est normal dans une contrée où le hobbit est roi, ventripotent par âge, nature et fonction. Il nous précédait, scandant les degrés de sentences frappées au coin du bon sens, et les entretissant de considérations, exclamations et supputations sur les torts que cette terrible affaire causerait au "Troll Bossu", quoique je ne fusse pas certain que la rumeur publique n'excitât point la curiosité morbide de certains et ne vinsse par là contrebalancer les effets néfastes d'une si déplorable publicité.

Dernier de la file, je notai, non sans amusement et même une certaine fierté, que mon maître se trouvait avoir la tête à hauteur de celle de notre guide qui le précédait de quatre marches.

Nous atteignîmes l'étage, où, filtrant par une fente dans un volet clos, le soleil dardait un unique rayon sur un nœud poli du plancher récemment ciré, comme l'odeur des boiseries l'attestait. Tout cela respirait l'ordre, le calme et la tranquillité. Après trois jours passés sur une créature cahotante, en compagnie d'un être remarquable, mais plongé dans des pensées à cent coudées au-dessus de celles du commun des mortels, la contemplation de ce simple plancher consciencieusement entretenu me mettait du baume au cœur.

La chambre du crime était de celles que l'on réserve aux clients de qualité, sobre et confortable à la fois, meublée, outre le lit, d'un fauteuil, d'une table

basse, d'une chaise, d'un coffre et d'une armoire face au lit. Le chambranle portait des marques d'effraction, et le verrou gisait sur le sol, encore fixé à un éclat (de frêne, selon moi ; chêne ou noyer eussent opposé une autre résistance au forçage de l'huis).

"Voilà, je n'ai touché à rien, et j'ai veillé à ce que personne ne vienne depuis... que j'ai découvert... ce pauvre monsieur Narin..."

- Sage décision. Mais comment savez-vous ce qu'il convient de faire ou ne pas faire en pareil cas ?
- C'est que je me suis toujours passionné pour les enquêtes de Monsieur Semloh..."

Suçotant le tuyau de sa vieille pipe de bruyère, comme absorbé par ses pensées, mon maître suivait en fait attentivement notre dialogue, à l'affût du moindre indice, pour confronter nos impressions afin que jaillisse la lumière.

"Vous avez donc découvert ce Monsieur... Tarin...
- Narin ! Pas Tarin ! Vous savez combien les nains sont susceptibles dès qu'on prononce leur nom ! Bon... où en étais-je..."

- Nulle part. Vous avez découvert le corps... ?
- Ah oui ! Il faut vous dire que Monsieur Narin était plus qu'un habitué : il venait depuis trente ans... non, trente-trois : c'est l'âge de mon aîné, Albert, celui qui est allé vous chercher. D'ailleurs je vous remercie d'être venus si vite !

- Nous n'avons fait que notre devoir (Les fesses m'en cuisaient encore). Vous disiez que T... Narin était un vieil habitué...

- Pensez, Mr Veston : il passait une ou deux fois par an, et toujours il amenait des babioles pour les enfants. Un hiver, il a même déclaré - je l'entends encore - "Monsieur Pommdapi, on se sent ici presque comme chez soi." Un nain, dire cela, rendez-vous compte !

- Effectivement. Et hier, donc...
- Eh bien voilà : je me suis étonné qu'il ne soit pas encore descendu. C'était bizarre parce que d'habitude, il était dans les premiers debout...

- Quelle heure était-il alors ?
- Oh, bien la cinquième après le chant du coq, passée, sûr !

- Vous vous inquiétiez donc de l'absence de Narin...
- Inquiet non. Ça me turlupinait plutôt. Il pouvait être malade. Je suis donc monté, j'ai frappé, appelé... mais

sans trop insister : c'eût été inconvenant n'est-ce-pas... Et puis, j'attendais une livraison de bière. Pour tout vous dire, c'est mon beau-père qui la fabrique lui-même. Et il s'y connaît. Notez que je ne me sers pas auprès de mon beau-père parce qu'il est le père de ma Rosette, mais parce que les clients sont satisfaits de boire ce qu'il me livre. On a beau avoir le sens de la famille développé (à ce qu'il paraît), chez nous autres petites gens, ce n'est pas ce qui transforme une bière aigre en cru apprécié, n'est-ce-pas ? Comme aimait à le dire mon pauvre père : "Si ta femme balaie la salle, c'est bien ; si elle ne peut pas soulever les bancs, c'est mieux." Mais je vais embrouiller mes explications. Bon. Je suis donc remonté un moment après. Là, oui, j'étais inquiet. J'ai frappé, et puis j'ai essayé d'ouvrir : la serrure, oui, mais le verrou était tiré !

- Alors vous vous êtes décidé à forcer la porte.

- Oh, pas de gaieté de cœur : je pressentais un malheur !

- Pouvez-vous me montrer comment vous avez opéré ?

Je sortis un pied-de-biche de ma valise. Un instant désorienté, il le saisit, referma la porte et mima l'effraction.

"Bon. Repensez à ce qui a suivi. Vous veniez d'enfoncer la porte de la chambre, ensuite ?

- J'ai fait trois pas et je l'ai trouvé, là, comme il est encore maintenant..."

- Rien ne vous a frappé ? Réfléchissez..."
Il ferma les yeux.

"A part une drôle d'odeur... rien. Mais j'étais si tourneboulé, vous comprenez..."

- Pourtant vous avez réagi avec beaucoup de sang-froid, Mr Pommdapi. S'il y avait eu quelque chose d'anormal, vous n'auriez pas manqué de le remarquer.

- Mes Dieux... Vous savez... Il a fallu que je m'asseye... Le lit n'était pas défait... J'étais tout remué... Il m'a fallu longtemps avant que ma tête se remette à fonctionner...

- Longtemps, c'est-à-dire une bougie ?

- Oh non ! A peine quelques minutes !

- Soit. Vous vous remettez de vos émotions assis sur le lit, qui n'est pas ouvert. Ensuite ?

- Je crois que je me suis levé. J'ai refermé, avec ma clé.

- Et vous avez donc envoyé votre fils nous chercher.

- C'est cela monsieur. Mon père disait...

- Nous verrons plus tard. Entrons. Monsieur Pommdapi, restez sur le seuil, pour écarter tout importun

et vous porter garant de la rigueur de notre intervention. Mon cher Veston, occupez-vous des bagages du mort, je m'intéresserai à sa personne."

Mon maître se pencha alors et ramassa un fragment de terre, brûlé. Il y en avait beaucoup, certains noircis, pulvérisés aux abords du lit, là où l'aubergiste était venu s'asseoir : l'édredon portait encore sa marque.

Mon maître s'était agenouillé près du corps, tombé face contre le plancher, entre le lit et le fauteuil. La main droite du défunt, d'où s'échappait un filet de sang séché, se crispait encore sur un objet. Tout le plancher était maculé de taches sombres dont on devinait trop l'origine.

Dans l'armoire, je trouvai seulement quelques vêtements, une épée et un calepin aux pages couvertes de runes pour moi hermétiques. Je questionnai l'aubergiste que la curiosité poussait insensiblement dans la pièce.

"Monsieur Narin était donc un nain connu dans tout le village ?

- Village, c'est un bien grand mot, Mr Veston, mais il est vrai que tout le monde saluait ce pauvre Mr Narin, ici. On l'aimait bien. Aux veillées, il remplissait la salle. Et pas fier, aimant les enfants. Pas comme certains de sa race, bourrus et tout juste polis. Un bien brave nain, si vous voyez ce que je veux dire.

- Donc pas d'ennemi possible ici ?

- Oh Mr Veston !...

- Reste donc l'hypothèse d'un de vos clients.

- En tout cas, Veston, l'adversaire ne plaisante pas. Approchez donc."

Semloh avait retourné le corps. A sa vue, Pommdapi blêmit et j'avoue que moi-même, je pensai défaillir : le visage avait en même temps été écrasé et brûlé. Autour de la bouche, barbe et moustache avaient disparu, et on ne voyait qu'un caillot où pointaient chicots et fragments d'os. Même les sourcils, au-dessus des yeux grands ouverts, avaient roussi. La main droite étreignait un morceau du fourneau d'une pipe de terre cuite. La gauche était intacte.

Je dus faire avaler une rasade de cordial à Pommdapi, qui, près de défaillir, murmurait de plus en faiblement "sorcellerie, sorcellerie..."

"Sorcellerie, on pourrait le croire ! Non, pourtant, le Grand Art n'a pas servi ici, seulement une science que les nains gardent secrète et qui n'est connue que de bien peu.

- Le crime est donc pour ainsi dire signé !

- Hmmfff. Gardons nous de toute précipitation, cher Veston. Poursuivons."

Pendant que Pommdapi reprenait quelques couleurs, j'aidai mon maître à fouiller les poches du mort. Nous n'y trouvâmes qu'une clé qui s'avéra être celle du coffre, et un grand mouchoir à carreaux. Autour du cou, une chaînette retenait un pic et un marteau entrecroisés donnait à penser que Narin était un nain croyant. La bourse, cachée évidemment sous le matelas, contenait quinze pièces de cuivre et deux jaunes.

"Mr Pommdapi, quels sont vos clients actuels ?

- Il y a actuellement sept nains, deux elfes, et trois humains.

- Hm, il faudra prévenir les nains, mais attendons

d'abord le prévôt. Parmi ces clients, lesquels sont arrivés en même temps que la victime, ou un peu avant ou après ?

- Je crois qu'il y a un des elfes, deux des nains et un humain.

- Allez vous assurer qu'aucun n'est reparti. Et trouvez-nous une chambre à cet étage. Et... montez une collation. Ah encore : n'ébruitez pas l'affaire...

- Ce ne sera pas facile : l'absence de ce pauvre Mr Narin va faire jaser.

- Vous vous débrouillerez très bien, j'en suis sûr... Pour deux la collation, n'est-ce-pas ?

- Veston ! Mon cher Veston, vous suivez toujours votre estomac avant votre tête !

- C'est que je ne suis pas comme vous moi : la seconde ne fonctionne que si le premier est plein !

- Parlons sérieusement : votre avis ?

- Eh bien... pour le mobile, le vol semble exclu...

Un voleur aurait agi de façon plus impulsive dirais-je : avec une dague, une épée, un lacet, que sais-je ?

- Juste. Que reste-t-il alors ?

- La vengeance ? La haine ?

- Ou la jalousie ou l'envie... Non, le mobile, nous le saurons plus tard.

- Les suspects alors ? Nous en avons douze, plus la centaine d'ahuris qui tourment dans ce bourg...

- Moins les enfants au sein, plus l'aubergiste, sa femme, ses enfants ou un rôdeur.

- Maître, vous plaisantez !

- Pour Pommdapi ? Non ! Il peut nous jouer la comédie. Connaissant mes méthodes, il sait qu'il me faut déterminer l'heure exacte du crime : il lui faudrait alors mentir avec une extrême subtilité pour me fournir des indications non pas fausses, mais pas tout-à-fait justes...

- La façon dont le crime a été perpétré n'est-elle pas un indice ?

- Ah si ! Les personnes utilisant la poudre des nains ne sont pas légion : il faut déjà en connaître l'existence.

- Un nain serait donc un suspect... valable ?

des clients de l'auberge - de la liste des suspects ?

"Pour les besoins de l'enquête, messire Akitène, il serait bon que vous n'entriez point. Mr Veston, mon assistant va vous poser quelques questions dans notre chambre. Il me semble entendre arriver ce bon Mr Pommdapi."

Le maître des lieux, porteur d'un plateau agréable-ment pourvu, fut extrêmement surpris et sans doute contrarié de nous voir en compagnie de l'elfe. Il nous conduisit dans une chambre plus vaste. Je sortis de quoi écrire de ma valise et commençai à questionner Akitène Millsource, qui répondit parfois avec forfanterie.

"N'en rajoutez pas trop, et dans votre intérêt soyez précis... et exact.

- Dois-je comprendre que me voici élevé au grade de suspect ? Diable ! Pourrais-je connaître l'identité de la victime ?

- Vous ne savez pas qui logeait dans la chambre où vous nous avez trouvés, mon maître et moi ?

- Non, l'auberge est vaste, et je n'ai pas l'habitude de la visiter dans ses moindres recoins à seule fin de satisfaire ma curiosité.

- Vous êtes un vieil habitué ?

- Mais... oui. Cela a-t-il quelque importance ?

- Lorsque vous saurez - si je vous l'apprends - que la victime est un certain Narin, vous le comprendrez. Vous deviez connaître Narin, n'est-ce-pas ?

- Narin ? Ce bon Narin ! Bien sûr ! Mais qui aurait pu vouloir le tuer ?...

- Ah, si nous le savions ! Quelles étaient vos relations avec lui ?

- Des plus cordiales : Narin était un nain tolérant pour ceux de sa race, un esprit ouvert. Nous devions dîner ensemble hier soir, mais quand il a su que j'étais avec Ephélafof, il m'a fait dire que ce dîner serait reporté.

- Tiens ? Vous venez pourtant de dire...

- Narin et moi avons sympathisé en surmontant nos

La main droite du défunt, d'où s'échappait un filet de sang séché, se crispait encore sur un objet...

- Pas forcément, Veston, pas forcément...

- Les elfes aussi connaissent la poudre qui fait éclater les rocs. Mais ils considèrent cela comme une grossièreté... Pardonnez mon intrusion : ce bon Pommdapi m'a mis la puce à l'oreille avec ses airs de conspirateurs, et votre arrivée n'est pas passée inaperçue de personnes comme moi. Je me présente, Akitène Millsource, disons... autodidacte."

Je m'étais redressé pour dévisager l'intrus. Semloh se relevait lentement. Malgré des exercices physiques quotidiens, son corps ressentait les fatigues de l'âge et de notre chevauchée. L'elfe nonchalamment appuyé au chambranle portait ses longs cheveux attachés en queue de cheval par un anneau d'argent.

Il était vêtu avec l'ostentation propre à ceux de sa race : cape bordée de fourrure, justaucorps brodé d'argent, ceinture décorée d'un motif de perles, fourreau incrusté de nacre pour la longue épée qui battait son flanc. D'où surgissait-il ? Faisait-il partie

a-priori personnels. Ce n'est pas le cas de tout le monde.

- Votre compagne Ephélafof connaissait-elle le défunt ?

- Certainement. C'est la raison du refus de Narin : leurs relations étaient... tendues, dirais-je.

- Je vois. Et hier soir, le dîner remis, qu'avez-vous fait ?

- Que voilà une question indiscrete !

- Mais nécessaire. Alors ?

- De la poésie.

- De la poésie ?

- De la poésie.

- Sans témoin ?

- En faut-il toujours ?

- Dans le cas présent. D'autant plus que les poètes aiment à faire profiter de leurs créations le plus grand nombre d'auditeurs possible, non ?

- Certes. Mais pour cette poésie-là, nous n'avions besoin d'aucun spectateur.

- ???

- Et nous avons poétisé tard. Cela vous suffit-il ?
 - Heu... oui je suppose. Enfin je crois... Heu...
 - Puis-je me retirer ?
 - Oui oui. Mais ne vous éloignez pas, ni votre compagne.
 - Merci."

Après avoir installé nos affaires et balancé pour savoir si je devais demander un lit à ma taille, je retrouvai Semloh dans la chambre de Narin, plongé dans la lecture du calepin.

"Ah Veston ! La chambre vous convient-elle ? Et la collation, était-elle copieuse ? Mais cessons cela. Qu'avez-vous appris ?"

Je lui rapportai ce qu'Akitène m'avait dit.

"Ne trouvez-vous pas que voilà un bien curieux nain, Veston ? ce que vient de me rapporter Pommdapi complète ce qu'il nous avait appris. Narin aimait la compagnie, mais pas celle de la gent féminine : il semblerait que ses rapports avec Mme Pommdapi n'aient gardé une certaine qualité qu'à cause de la qualité, justement, de sa cuisine. Un nain prisant par-dessus tout les enfants, qui l'adoraient, allant jusqu'à leur faire des cadeaux, certes de peu de valeur, mais c'est bien le premier nain que je connais qui agisse ainsi. Et pour couronner le tout, ceci !"

Il brandit le calepin que j'avais dédaigné.

"Qu'est-ce que ceci, à votre avis ?

- Son livre de comptes, je suppose.

- L'avez-vous ouvert ?

- Oui, vaguement.

- L'avez-vous lu ?

- Non, mais ne me dites pas que vous lisez...

- Non non, mais tenez... Ouvrez-le à une page, au hasard. Y voyez-vous des chiffres, alignés en colonnes ?

- Vous savez bien que je n'y comprends rien !

- Alors servez-vous de votre cervelle ! Voyez-vous des signes, décalés sur un côté, comme dans un livre de compte ?

- Mais oui, tenez !

- Mais... comment se fait-il que je ne les ai pas vus ? Donnez-moi ce carnet... Mais bien sûr, c'est évident ! Tenez : les nains écrivent de droite à gauche, observez que les colonnes sont à droite. Nous avions donc ouvert le carnet à l'envers !

- Bien. Et alors ?

- Mais bougre de courge laineuse ! Ce qui importe justement, c'est que *ce n'est pas* un livre de compte ! Enfin, pas complètement !

- Et que serait la deuxième partie du carnet ?

- Le fait que les textes soient écrits de droite à gauche nous donne la réponse. Tenez : remarquez comment certains signes se répètent, par couples en fin de lignes. Et comme certains alternent...

- Certes, mais je ne vois pas...

- Ho là là... Quand écrivez-vous de cette façon ?

- ???

- C'est vrai, vous ne devez pas pratiquer ce divertissement que certains élèvent au rang d'art : ce sont des poèmes ! Notre bon Narin, en plus, poétisait !

- Comme Akitène !

- Peut-être. Akitène versifie ?

- Mais oui, rappelez-vous, c'est son alibi : il déclare avoir poétisé en compagnie d'Ephëlafol. Je n'ai pas osé le questionner plus : il me semblait que cela l'irritait. Entre nous, cet alibi me semble fragile...

- Hmm... Dans le cas présent, cher Veston, je crains que vous n'ayez saisi toutes les subtilités de la langue elfique, où la litote abonde... Je vous

Après quoi, le prévôt étant témoin de la divination...

- Avez-vous des suspects ?

- Vos clients...

- Oh là là ! Que vais-je devenir... En quoi puis-je vous aider ?" gémit-il en se tordant les mains.

"Hmm. Par exemple, que faisaient le seigneur Akitène et sa dame la veille au soir ?

- Ho, ils ont été bien occupés, et tard !" Sa soudaine mine réjouie me surprit.

"Comment pouvez-vous affirmer cela ?

- Leur appartement est mitoyen de notre chambre à

Rosie et à moi, nous avons entendu la dame aux environs de la minuit sonné. C'est qu'elle a de la voix...

- Dame Ephëlafol déclamaient à cette heure ?

- Déclamaient ?... Hihhi... Excusez-moi... Vous avez de ces expressions dans le sud... Enfin, on l'entendait bien !

- Hmm ? Bon, cela confirme ce que nous avons appris. Restent les humains...

- Impossible ! Je les aurais entendus passer...

- Bon. Restent... les nains.

- Mmmoui, c'est possible. Ils sont dans l'aile Est.

- Combien sont-ils ?

- Sept.

- Arrivés depuis quand ?

- Hier vers midi.

- Semblaient-ils se connaître ?

- Difficile à dire, vous savez..."

Comme nous regardions machinalement le groupe, l'un d'eux, un gaillard imposant au port altier, se leva et vint à notre table. Il s'adressa à nous d'un ton bourru, en langue commune :

"Je me présente : Boïn Granmarteau. Mes compagnons et moi avons appris le décès d'un membre de notre race et aimerions lui rendre les honneurs selon nos coutumes. Pourquoi ne nous a-t-on pas remis son corps ?

- Veston Lontrou, secrétaire de

messire Semloh, délégué extraordinaire de sa Majesté. Votre compagnon vous sera remis lorsque nous aurons éclairci les causes de sa mort...

- Par l'enclume ! Voulez-vous dire...

- Effectivement, mais l'emportement ne servirait à rien...

- Que la glace saisisse le meurtrier ! Remettez le nous, il nous appartient !

- Je suis au regret de vous signaler que cette contrée est sous la juridiction de sa Majesté Dheuseylan 1er, dont mon maître est le représentant. Mais nous accepterions votre aide avec reconnaissance...

- Brmmmmfff....."

J'envoyai l'aubergiste chercher de la bière, mais au moment où j'allais interroger messire Granmarteau, je vis réapparaître mon maître, assez agité.

Je fis les présentations :

"Messire Granmarteau pardonnez ma précipitation. Une découverte de dernière minute nécessite justement votre venue.



expliquerai. En attendant, allons déjeuner : j'entends la cloche..."

Après le repas, Félicien Pommdapi nous rejoignit et nous brossa un portrait ma foi assez plaisant de ses clients, nos suspects possibles. Ceux-ci nous regardaient par moment - et certainement, parmi eux, le criminel tremblant de se voir démasqué.

"Il faut que je vérifie un détail, Veston. Voulez-vous m'attendre ?

- Mais pourquoi Mr Semloh ne pratique-t-il pas une divination tout de suite ? Attend-il la venue du prévôt ?

- En partie. Mais une divination criminelle ne peut se pratiquer qu'avec la plus grande exactitude et l'ébranlement nerveux qui en résulte peut être dangereux pour mon maître et même son entourage. Il nous faudrait connaître au moins au dixième de chandelle près l'heure du crime. A défaut, il nous faut la quasi-certitude de l'identité du meurtrier.



Si vous voulez bien me suivre..."

Laissant là Pommdapi qui revenait avec deux belles chopes, nous gagnâmes l'escalier pendant que la petite troupe de nains échangeait de rapides conciliabules. Boïn marmonnait.

Un désordre indescriptible régnait dans la pièce : le lit était sens dessus dessous, les draps arrachés, le coffre et l'armoire béants, et on avait même retourné les poches du capuchon et fendu le fourreau de l'épée.

"Travail d'amateur.

- Par le Grand Fourneau !

- N'est-ce-pas ? Il semblerait qu'"on" craigne qu'un indice capital soit resté ici. Et je me demande si "on" l'a trouvé. Mais il y a autre chose : connaissez-vous *bien* la victime Narin Amedebronze ?

- Monsieur Semloh...

- Messire Granmarteau, j'ai entendu parler des exploits de votre oncle Sailin Dix-Mois, et je sais donc de quelle haute lignée vous pouvez vous réclamer. Pour elle, je vous demande de laisser les questions d'amour-propre quelle que soit l'outrecuidance de mes questions : le temps presse...

- Notre frère doit avoir un juste repos. Je ferai taire mon cœur pour parler avec raison. Mes frères et moi connaissons un peu Narin Amedebronze, car c'est un posteur renommé. Sa perte est d'autant plus irremplaçable.

- Narin était donc un nain posteur ? Tiens tiens, intéressant...

- Pardonnez-moi, maître, mais qu'est-ce qu'un posteur ?

- C'est celui qui, dans une mine, place, ou *poste*, les mineurs en fonction de leurs aptitudes et de la veine. Un rôle extrêmement important. Il a par ailleurs la charge du boisage des galeries, ce qui explique les voyages qu'il faisait, n'est-ce-pas ?

- Oui, les pins de chez nous ne conviennent pas bien...

- Les pins ?

- Les pins, Veston, les pins. Les nains aiment avoir des pins dans leurs mines, pour leurs qualités mécaniques, mais si vous voulez en savoir plus, messire Granmarteau acceptera peut-être de vous mettre au fond de quelques puits... Bon. Vous disiez connaître messire Narin ? Cela dépassait-il la simple relation d'affaire ?

- Non. Nous avions fait quelques voyages

ensemble, sans plus.

- Hmm. Et vos compagnons ?

- Ce sont des gens de ma famille : mon frère Ploin, mon oncle Korin, et son beau-frère Bouin. Nous escortons son neveu Latrin, sa future fiancée Chopin et le frère de celle-ci Kolhin. Nous sommes en route depuis cinq ans, pour visiter les nôtres et nous avons rencontré plusieurs fois Narin qui a même partagé notre feu à plusieurs reprises.

- Ha... Bien bien... Figurez-vous que j'étais remonté pour vérifier si Narin était tatoué.

- Monsieur Semloh...!!!

- Calmez-vous, messire Granmarteau. Je vous rassure, Narin était un nain honnête, qui ne portait aucun tatouage. Enfin, quand je dis un nain... Voyez vous-même."

Mon maître écarta le drap qui pendait du lit sur le cadavre défiguré et Boïn s'approcha, tout aussi étonné que moi : sous les vêtements se cachait une poitrine des plus féminines ! Non pas ces seins généreux qu'affectionne cette race, mais des rondeurs indubitablement dévolues à l'autre sexe.

"Par l'Enclume !

- Maître !

- Et oui, Narin était *une naine* ! Avouez que la surprise est de taille ! Voici peut-être un élément capital. Je vous demande de taire cette découverte. En attendant, il va me falloir procéder à votre interrogatoire, n'est-ce-pas, mais ce sera pour la forme. Je vous demanderai ensuite d'assister à celui de vos compagnons...

- Vous insinuez...

- Messire Granmarteau ! Je n'insinue *rien* ! Je procède à votre interrogatoire comme il en a été fait ou sera fait pour *tous* les suspects de cette auberge, afin que le coupable soit châtié et les innocents lavés de tout soupçon. Le prévôt arrive demain, j'espère, en partie grâce à votre collaboration, être en mesure de lui désigner l'assassin !"

Le soir même, couché dans un lit trop grand et trop dur, je récapitulai dans ma tête les événements de la journée. Monsieur Semloh, que quelque chose semblait turlupiner, allait et venait. Quant à moi, j'étais en plein brouillard ! Il me semblait que nous n'avions pas avancé d'un pouce. Boïn Granmarteau avait facilement deviné les causes de la mort de Narin et son humeur s'en était ressentie : les soupçons, il l'admettait de lui-même,

se reportaient sur ceux de sa race. Il avait, bien sûr, avancé que des elfes auraient pu commettre cet acte, car ils connaissaient eux aussi le secret de cette poudre. Nous apprîmes aussi qu'Akitène et Boïn avaient (à ce que nous devinâmes) force griefs à se reprocher. Mais Narin semblait s'être tenu à l'écart de ces histoires. Chaque nain, au demeurant, avait un alibi... ou un contre-alibi : tous, à un moment ou un autre, ne pouvaient ou ne voulaient justifier leur emploi du temps. Ce sujet fut la cause de nombreuses colères que la présence de Boïn ne tempéra qu'à peine. Quant à essayer de savoir qui avait chamboulé la chambre, mystère ! Etait-ce un voleur, profitant de l'aubaine, ou le meurtrier ? Et qu'avait-"on" pris, ou cherché ? Tout ceci tournait dans ma tête lorsque je m'assoupis. Le grand jour me tira du lit. Honteux de ma paresse, je bondis m'occuper du petit déjeuner, que je servis sur la table, dans notre chambre. Une chandelle entièrement consumée en disait long sur la nuit qu'avait passée ce diable de Semloh : il était après ses affaires comme un bouledogue aux basques d'un sergent.

"Eh bien, Veston, la nuit vous a-t-elle porté conseil ?

- Hélas, non, maître, j'avais les idées si embrouillées, hier au soir...

- Mmmoui. Notre après-midi ne semblait pas nous avoir apporté grand-chose. Cependant, résumons : avec le repos, quelque fait pourrait se révéler important. Voyons, qu'avez-vous retiré des relations de Narin avec nos suspects ?

- Avec le sire Akitène ?

- Mais non ! Il est hors de cause ! Pour une fois, le premier mouvement était le bon !

- Ah, les nains ? Boïn, Latrin et compagnie ? Ils étaient en bons termes...

- Effectivement. Savez-vous ce que cherchait le cambrioleur de la veille ?

- Non...

- Le carnet.

- Le carnet de comptes ?

- De comptes ? Allez donc me chercher ce brave abruti de Pommdapi."

Quand l'aubergiste parut, mon maître arborait un air si sévère que notre hôte blêmit.

"Voyons, Mr Pommdapi, malgré mes recommandations, n'avez-vous pas eu la langue trop pendue ?

- Ho Mr Semloh ! Je puis vous assurer que... heu... hem... hé bien, hein, vous savez ce que c'est, pendant

le service... Et puis, j'avais plus ma tête à moi, à la fin...

- Et vous avez "lâché le morceau" !

- Oh non ! J'ai juste un peu raconté ce que vous aviez trouvé dans la chambre, mais comme ça, sans détail, vous voyez, c'était trop horrible...

- Et grâce à votre sagacité, avant midi, tout le monde, et donc le coupable, savait ce que nous avions trouvé ou pas trouvé là-haut. Belle réussite !

- Mon...

- **DISPARAISSEZ !** Ou je vous change en tonneau vide, ce qui ne modifiera que votre apparence ! Et ne vous remontez plus sans prétexte valable ! Et surtout, surtout (sa voix se fit soudain murmure) taisez-vous ! Sinon..."

Notre hobbit, tremblant de la tête aux pieds, ne se le fit pas dire deux fois. Satisfait, Semloh se tourna vers moi.

"Bien. Je regrette d'avoir agi ainsi. Veston, mais notre cher aubergiste avait besoin qu'on lui remette du plomb dans la cervelle. Mais ne lui dites jamais que sa gaffe a pu être une bénédiction pour nous !

- Je ne comprends pas.

- Je vois. Bien. Le meurtrier sait qu'il a laissé un indice capital dans la pièce. Il remonte donc le subtiliser. Que trouve-t-il ?

- Que cherche-t-il ?

- Ah ! Bonne question ! Il cherche quelque chose qu'il aperçoit sur le lit, mais qu'il ne voit pas !

- Je ne comprends plus...

- Vous comprendrez plus tard. Revenons à nos nains. Avec lequel, selon ce que nous avons appris plus tard, Narin semblait-il (ou plutôt semblait-elle) avoir le plus d'affinités ?

- Attendez... Chopin ?

- Vvvoui, mais vous oubliez que Chopin ne devait pas rester seule avec un "nain" étranger.

- Ha ! ... Alors... Mmmhhh... Kolhîn ?

- Il me semble. Nous allons vérifier. Faites venir ici tous les nains avant une demi-heure. Ensuite, préparez-vous : ces gens-là sont vite irritables. Soyez prêt à toute éventualité. Mais évitez de faire couler le sang.

- Bien. Je serai prêt."

A l'heure dite, les sept nains étaient là, signe que Boïn avait certainement usé de son autorité et qu'il coopérerait avec nous. Mais jusqu'à quel point ? Je m'étais assis sur le lit, et Semloh, derrière la table, avait revêtu sa toge, ce qui frappa plus d'un de nos invités. Des sièges avaient été montés et l'armoire poussée pour faire de la place.

L'atmosphère était tendue. Mon maître arbora pourtant un sourire pour commencer à questionner tour à tour chaque nain sur des points évoqués la veille. Sous la couverture qui couvrait mes genoux, je tripotais nerveusement ma balle tout en tentant de prendre un air aussi neutre que possible.

"Mr Kolhîn, il apparaîtrait que, de tous les gens assemblés ici, vous êtes celui qui avait les meilleures relations avec la victime. Est-ce vrai ?

- Mrrr...

- Qui de vous deux recherchait la compagnie de l'autre ?

- Mr Semloh, cette question est de trop !

- Mr Latrîn, ce n'est pas à vous que je la pose. Répondez, Kolhîn !

- Je ne répondrai pas...

- ...à cette insulte ? Soit. Je parie que, le plus souvent, c'est Narin qui venait vous retrouver. Messire

Ploîn, reconnaissez-vous avoir un jour surpris Narin déclamant un poème à Kolhîn ?

- Exact.

- Sans vouloir faire injure à l'une ou l'autre partie, voulez-vous nous dire si la scène que vous veniez de surprendre pouvait passer pour équivoque ?"

Le pauvre Ploîn se trémoussa sur sa chaise. Les autres nains murmuraient derrière lui, au point que Boïn intervint pour rétablir l'ordre et sans doute - car je ne saisis goutte à ce qu'il dit - intimer l'ordre de répondre à son compagnon.

"Possible."

Il lâcha ces mots dans un souffle, jetant un regard en coin à Kolhîn, installé un peu en retrait sur sa gauche. A ce mot, ce dernier bondit, violacé et écumant de fureur, éructant des borborygmes sonores, à grand peine contenu par son voisin Korîn. Mes mains étaient moites. Toute l'assemblée barbue était en ébullition. Boïn Granmarteau prit la parole.

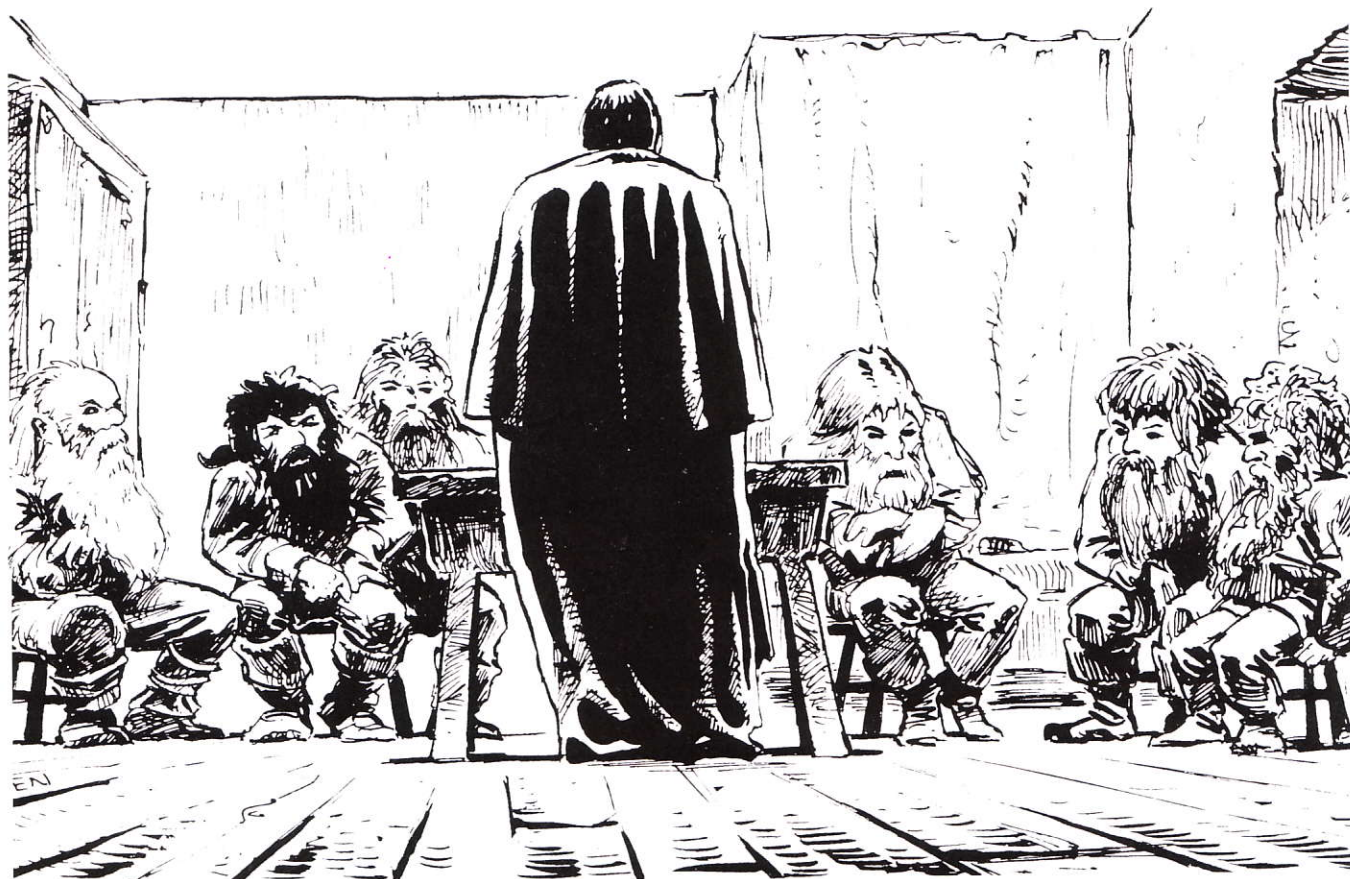
"Vous proférez de gravissimes accusations, messire Semloh.

- Je n'ai proféré aucune accusation. Je sais que je touche là à un point extrêmement délicat pour vous autres, mais il le faut. D'autant plus que nous approchons du but. Messire Kolhîn, saviez-vous que Narin était une femme de votre race ?"

Cette question ramena soudain le silence. Tous se tournèrent vers Kolhîn, immobile et blême.

"C'est faux..."

- Messire Granmarteau peut en attester. Il faut dire "elle" en parlant de Narin. Ce ne devait pas être une beauté, selon vos critères, aussi a-t-elle choisi de paraître autrement, et sous cette apparence, de mener une vie en étant fort considérée.



Mais un jour, son cœur a cédé. Messire Granmarteau, ouvrez ce carnet...

- Mais c'est son carnet de comptes.

- En effet. En tout cas, c'est ce que vous a rapporté naïvement Mr Pomm-dapi. Mais prenez-le à l'envers. Et lisez, s'il vous plaît..."

Interloqué, le nain s'exécuta.

"Krazhu N'dezorh Amleh..."

- Heu, si vous pouviez traduire...

- Ah... Voyons... "Le marteau résonne dans les sombres dédales où se terre l'or..."

C'était de la poésie naine évidemment, et pour les besoins du récit, je l'évoque ici, mais pour mémoire seulement. Ce poème était sensé chanter les beautés de la mine, et il sembla faire quelque effet sur l'assemblée.

"Nar'in avait du talent !

- Bon. Mais prenez-en un autre, plus avant. Le dernier peut-être.

- Il est tout raturé.

- Un brouillon. Remarquez comme de nombreuses pages manquent : notre poétesse ne devait garder que la mouture qui lui semblait convenir. Alors...?

- Hem. Rhhhem... Pardon. "Yagzak, Tagzak, Nt'oh Kondrza"... Heu... "Ta barbe, sombre tête de pioche, descend, fournie, sur tes cuisses puissantes..."

- Cela suffit. Messire Kolh'in, vous avez tué Nar'in parce qu'il (elle) vous semblait vous faire des avances... pressantes, n'est-ce-pas ?... **VESTON ! A VOUS !**"

Je n'eus que le temps de brandir la sphère iridescente à la face du coupable, subitement devenu fou. Sa force semblait avoir décuplé, et la bave coulait sur sa barbe hérissée.

"Berserk... Bien joué, Veston, je ne connaissais pas ce tour-là.

- A vrai dire, maître, je n'étais pas tout à fait sûr

d'avoir choisi la bonne formule."

Kolh'in et ses deux voisins gisaient, rigides, sur le plancher.

"N'ayez crainte, ils n'ont rien. D'ailleurs, ils nous voient et nous entendent, et rentreront en pleine possession de leurs moyens dans quelques instants. Allez chercher une corde pour lier Kolh'in.

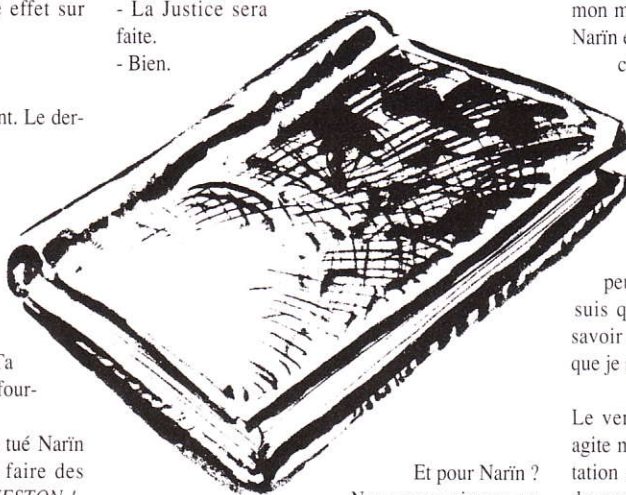
- Inutile, Veston, la crise est passée. Nous l'avons échappé belle. Messire Granmarteau, encore une fois mes excuses si mes méthodes ont froissé vos coutumes mais il le fallait...

- Nous comprenons...

- Le prévôt ne tardera plus. Dans le cas présent, je pense qu'il pourra vous confier le coupable assez rapidement. Vous saurez vous montrer compréhensif ?

- La Justice sera faite.

- Bien.



Et pour Nar'in ?

- Nous reconnaissons ses mérites, quel que soit son

sex. Je dois dire, Monsieur Semloh, que vous m'avez impressionné...

- Ce n'est rien...

- Si, si... Pour nous autres, prompts à l'emportement, la conduite de cette affaire devrait être un modèle... J'y penserai... Si vous voulez bien m'excuser.

- Soyez présent pour la reconstitution, vers cinq heures ce soir. Je vous attendrai..."

A mon grand regret, nous repartîmes le lendemain, et Semloh refusa d'accepter les cadeaux divers et abondants que Pomm-dapi voulait absolument nous voir emporter : saucisses du pays, tarte aux pommes maison, gourde de la bière familiale, pots de champignons séchés, que sais-je encore ? Il nous aurait fallu un animal de bât. Aucun des nains n'était venu nous dire au revoir, conformément au caractère taciturne de cette race mal élevée : comme j'en faisais la remarque, mon maître me rétorqua que la reconnaissance des gens ne se mesure pas au poids de leurs remerciements, et que mes expériences passées auraient dû m'apprendre à surmonter les apparences. Pourtant, lorsque, dans la petite chambre rendue exiguë par la présence du prévôt, de ses scribes et des témoins, mon maître avait invoqué les ombres conjointes de Nar'in et de Kolh'in (quel spectacle impressionnant à chaque fois !), Boïn s'était levé sans un mot et n'avait plus reparu depuis.

Pour l'heure, installé à mon bureau, je regarde par la fenêtre ouverte le petit jardin qui s'étend sous les fenêtres de notre petite maison. Il y a encore beaucoup de choses du vaste monde et des êtres qui le peuplent que je ne comprends pas, mais je ne suis qu'un jeune hobbit. Un jour viendra où le savoir m'éclairera, c'est pour cela que je suis ce que je suis, comme disait mon père.

Le vent fait bouger les branches des poiriers et agite mon rideau. Quel calme après toute cette agitation et les fatigues du retour ! Semloh se remet doucement des fatigues de l'Invocation. Je crois que je vais aller ramasser les haricots, et un peu arroser, dès qu'il fera moins chaud. Notre brave Mme Mac Noël est une excellente cuisinière, mais elle ne s'y entend pas beaucoup en jardinage.

G**, le septième jour de la première semaine du mois du bœuf, an 657

Michel MAXIMIN ■



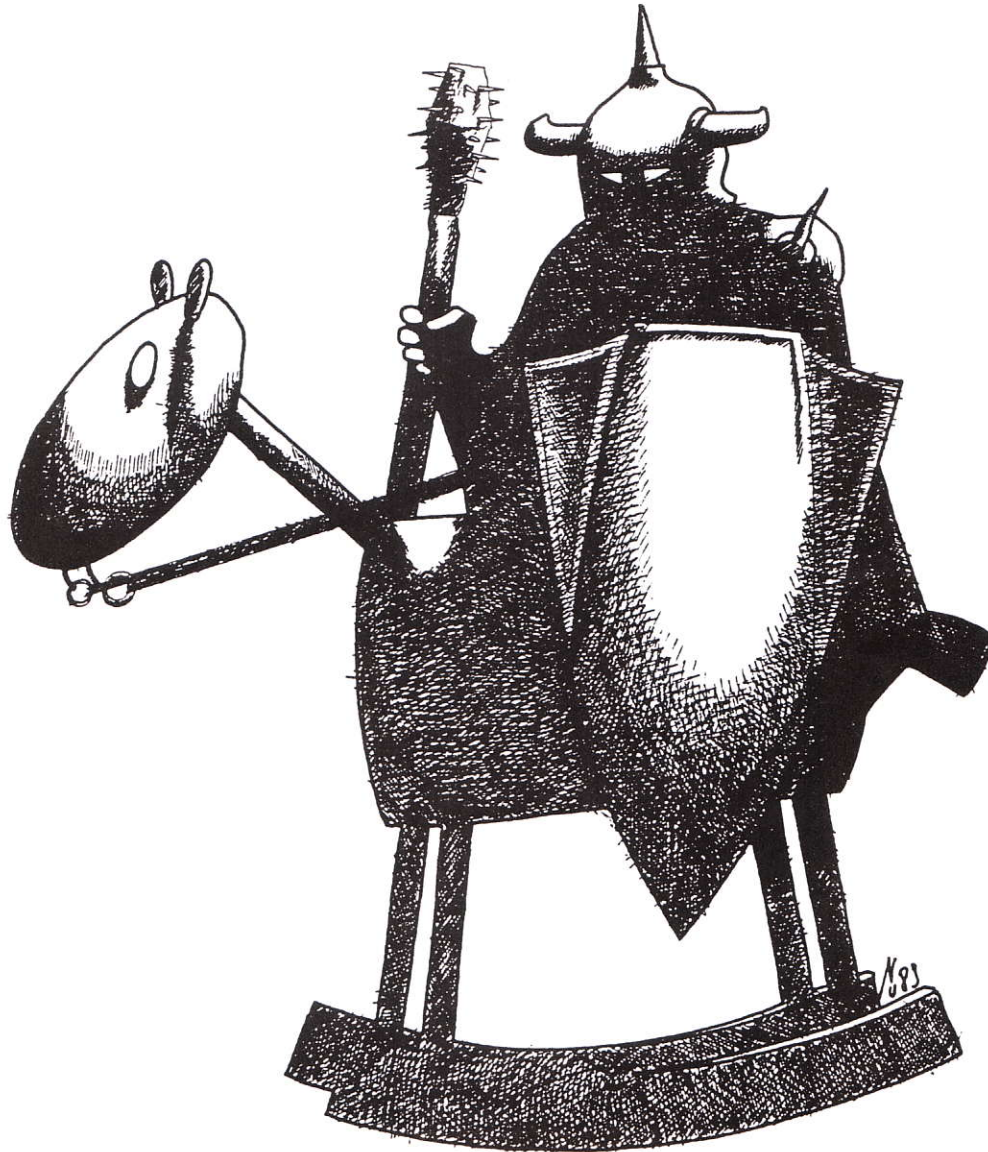
JETDOR 90

CONVENTION DE JEUX DE ROLE ET DE SIMULATION
TOURNOIS - EXPOSITIONS - CREATEURS

10 et 11 FEVRIER 1990

VITROLLES B.-du-Rh.

LYCÉE P. MENDES FRANCE



AD & D - CHTULHU - JRTM - J. BOND - STORMBRINGER - STARWARS - 3 MOUSQUETAIRES - PARANOIA - ETC ...
JEUX SUR PLATEAU : DIPLOMACY - FULL METAL PLANET - SUPER GANG - RENCONTRE COSMIQUE - ETC ...
SEMI-RÉEL CONTEMPORAIN - MEDIEVAL . DEMOS : CIVILISATION - ILLUMINATI - ARISTO - ETC ...

RENSEIGNEMENTS ET DOSSIERS D'INSCRIPTION A :

MAISON POUR TOUS - C.E.C. G. SAND - BP 151 - 13127 VITROLLES Tél. 42.89.80.77

RETOUR DES DOSSIERS AU PLUS TARD LE 8 FEVRIER 1990

MONTPELLIER

5 rue des Balances

☎ 67 60 54 14

DRAGON D'IVOIRE

Spécialiste SIROZ - DESCARTES - CITADEL - GAMESWORKSHOP - DRAGON RADIEUX

MARSEILLE

64 rue St Suffren (6è)

☎ 91 37 56 66

DOSSIER D'INFORMATION SUR LES ACTIVITES DU "CRIME ORGANISE" A CHICAGO

Ce dossier présente une collection d'informations destinées à aider un Maître de Jeu dans le cadre d'une partie ayant lieu à Chicago dans les années 20 et où la pègre aurait un rôle à jouer. Elle pourra être utilisée avec profit notamment pour jouer le scénario "PEEKABOO" que nous vous proposons en page 34.

Installation des gangs.

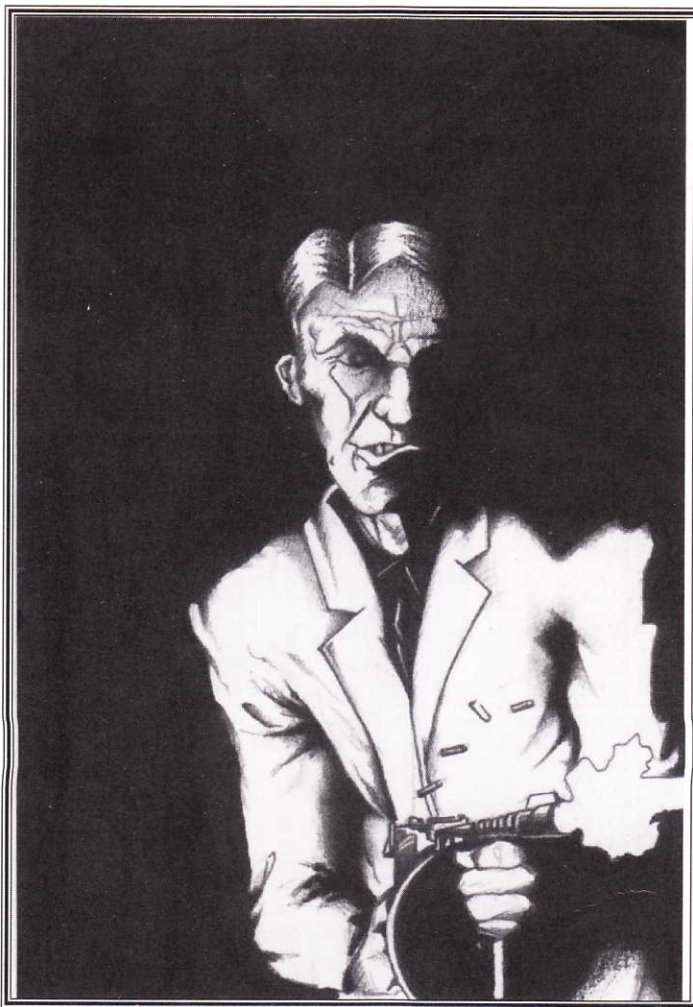
Depuis le début du siècle et pendant environ une décennie, il serait illusoire de chercher à Chicago les symptômes d'un quelconque "empire du vice". En fait les entorses aux bonnes mœurs ont encore un charme désuet qui fleure bon le siècle précédent. Les conversations d'alors sont surtout alimentées par l'Everleight Club. Il s'agit d'un "temple d'amour" ouvert par deux sœurs, Minna et Ada Lester au 2131-2133 South Dearbon Street. Inauguré le 1er Février 1900, il fonctionnera pendant onze ans et ses fondatrices passeront à la postérité sous le nom d'"Everleight Sisters".

Les choses vont rapidement changer avec le bouleversement démographique des années 1910-1920, qui verront l'arrivée d'un nombre spectaculaire d'immigrants italiens. En ce qui concerne Chicago, la population noire de la ville augmentera de près de 400%, réserve de suffrages que certains politiciens peu scrupuleux sauront utiliser pour leur plus grand profit.

Ces années verront la création et la croissance d'organisations criminelles telle "l'Unione Siciliana". A cette époque, le parrain d'une puissante dynastie italienne, Big Jim Colossimo, s'installe dans le milieu du jeu et de la prostitution.

En 1911, l'émergence d'une vague de puritanisme (Blue Noses), va modifier le paysage criminel, provoquant la fermeture de l'Everleight Club et la déchéance de Red Light District, le quartier chaud où Colossimo régnait alors. Celui-ci, en 1914, installera son nouveau quartier général au 2128 South Wabash Avenue, où il ouvrira un luxueux casino qui a la réputation d'être "le plus gran-

diose établissement de nuit jamais vu à Chicago". Ce palais s'appelle : "Colossimo's". Mais Big Jim Colossimo n'est pas seul et il a du mal à accepter la pression de l'Unione Siciliana. Il s'adjoint donc les services d'une nouvelle organisation, le syndicate, créée par Johnny Torrio dit "Little Johnny", lequel amène avec lui son lieutenant, un certain Alphonso Capone.



Le 17 Janvier 1920, l'amendement Volstead est adopté. En déclarant la prohibition, il ouvre une nouvelle perspective au crime organisé. A condition toutefois que certaines mentalités changent. Dans l'après-midi du 11 Mai 1920, quelques coup de revolver mettent un terme à la vie bien remplie de Big Jim Colossimo. L'action se situe devant son quartier général... Big Jim aura droit à des funérailles grandioses, accompagné à sa dernière demeure par des milliers de personnes parmi lesquelles se trouvait peut-être son assassin, un des tueurs à la solde de Torrio...

Au cours des années qui vont suivre, 1922-1923, Torrio va "hériter" des territoires de Colossimo dans le south side, puis va étendre son influence vers le centre où il met en place un important réseau clandestin chargé d'écouler la bière désormais interdite.

Le "Marché" créé, organisé et développé, il devient rapidement évident qu'il faut le parta-

ger. Comme les grands de ce monde, les principaux chefs de gang vont se rencontrer et découper la ville comme un gigantesque gâteau. Ce traité d'un genre un peu particulier sera "signé" en 1924. Le partage a lieu au cinquième étage d'une résidence de luxe, le Lexington Hotel. Il se fait dans le calme et avec beaucoup de minutie. Sont présents :

Torrio et Capone qui se réservent La Boucle, le quartier d'affaires du centre. Ils partagent le West Side (où se trouvent leurs distilleries) avec Frankie Lake et Terry Druggan. Ils partagent également le South Side avec les gangs de Danny Santon, Joe Polack, Ralph Sheldum, Franck MacErlane et Saltis.

O'Donnel et Klondike mettent la main sur le North West Side.

Dion O'Bannion et Bugs Moran règneront sur le North Side (North Side Gang).

On peut remarquer que déjà certains chefs de gang avaient été tenus à l'écart de cette réunion "historique", leur présence n'étant sans doute pas désirée.

On peut surtout voir l'importance prise par le "syndicate" de Torrio et Capone. A la grandeur de son territoire doit correspondre la capacité de le "défendre". C'est

chose faite avec l'arrivée dans les rangs du syndicate de Jack Mac Gurn, surnommé "Machine Gun Jack", célèbre tireur d'élite qui deviendra le capitaine des hommes de mains du gang ("torpedoes").

Les troupes sont prêtes et le territoire marqué, maintenant peut venir le temps de la guerre... c'est chose faite dès la même année 1924 !

Les principaux fournisseurs de bière du syndicate, les frères Genna et Aiello, tous membre de l'Unione Siciliana, empiètent quelque peu sur le territoire de O'Bannion dans le North

Side. Le "tigre irlandais" répond immédiatement en envoyant ses gun men intercepter les camions d'alcool des Genna.

Le 8 Novembre 1924, Michael Merlo, parrain de l'Unione Siciliana, décède de mort naturelle. Ils seront suffisamment peu nombreux dans ce cas pour que cela mérite d'être signalé. C'est Angelo Genna qui lui succède et hérite de son "fief". Dès le surlendemain, c'est au tour de O'Bannion de succomber, cette fois sous les balles des frères Genna. Ce "règlement de comptes" passe pour être un épisode d'une rivalité vieille de trois ans entre l'Unione Siciliana et les gangs irlandais (voir plus bas).

Le North Side se partagera entre Bugs Moran et le lieutenant du défunt O'Bannion, Hymie Weiss.

Il y a désormais trois grandes puissances dont l'ombre s'étend sur Chicago : l'Unione Siciliana (Angelo Genna), le North Side Gang (Weiss et Moran) et le Syndicate (Torrio et Capone).

Leurs rapports ne cesseront de tourner à l'aigre, voire à la fusillade. L'initiative revient au N.S.G. qui ne cache ni son jeu ni son ambition en tentant d'abattre Torrio le 24 janvier 1925. Celui-ci, grièvement blessé, échappera à la mort. Et pendant la longue convalescence qu'il passera au Jackson Park Hospital, son fidèle lieutenant, Al Capone, tout en veillant son chef, pourra tout à loisir mettre la main sur l'"héritage". Quelques mois après l'attentat, Torrio se retire discrètement des affaires et va couler des jours paisibles à New York où il décédera en 1957.

Al Capone change alors ses positions. Il déménage son quartier général sur les rives du lac Michigan au Metropole Hotel (2300 South Michigan Avenue) qu'il transforme en véritable forteresse. Il dispose pour ce faire de 750 torpedoes ! et son ascension ne va plus s'arrêter.

Pendant ce temps la guerre continue entre les gangs rivaux.

Le 25 mai 1925, Angelo "bloody" Genna tombe sous les balles de quelque "envieux". Ses grandioses funérailles en annoncent d'autres et notamment celles de deux de ses frères, "Devil Mike" et "Dandy Tony". Les trois derniers frères Genna préféreront eux se retirer discrètement de la scène... qui les en blâmerait ?

Après la mort d'Angelo Genna, le grand conseil de l'Unione Siciliana place un de ses lieutenant, Sam Samoots Amatuna, à la tête

de son empire. C'est encore un trop grand rival pour Al Capone et il finit ses jours en Novembre 1925 sous les balles de tueurs demeurés "inconnus". Son règne n'aura duré qu'un peu plus de cinq mois !

Pour lui succéder à la tête de l'U.S. un certain Antonio Lombardo sera désigné à l'unanimité. "Tony", comme on l'appelle, a pour lui une qualité et une assurance, c'est un ami d'Al Capone. Il occupera donc son poste pendant trois ans malgré toutes les convoitises que cela suppose. Toujours est-il que pendant ce laps de temps, Al Capone n'aura plus personne en face de lui pour l'empêcher de devenir "le roi de la pègre".

- Johnny Torrio, lui, contribua de façon importante à la campagne de Hale Thompson ce qui lui procura un appui massif de la municipalité.

Mais la connexion crime-politique est parfois plus fondamentale et directement fructueuse.

- Entre 1910 et 1920, la population noire de Chicago avait fortement augmenté, ce qui avait placé le "défenseur de ses droits", Hale Thompson, en bonne position. Cela ne lui suffisait pas. Après une campagne intensive de propagande dans la presse de W. Hearst, Thompson est élu maire de Chicago en 1915. Il déclare alors que Chicago est devenue "ville ouverte aux joueurs de tout poil".



Le maître de jeu pourra donc s'inspirer de ces quelques "événements" et lieux pour donner un caractère plus réaliste à son décor. Il aura à cœur également de faire ressortir les us et coutumes de l'époque et du milieu.

Il est par exemple intéressant de bien sentir la relation étroite qui peut exister entre la pègre et les milieux politiques.

Ces liens sont la plupart du temps des relations "classiques" :

- Big Jim Colossimo s'était allié à deux politiciens, Michel Hinky et John Coughlin, pour veiller sur son fief et éviter de trop nombreuses descentes de police.

L'année suivante, un certain James Pugh met en place un réseau de machines à sous sous couvert d'un groupe appelé Sportsmen's Club. James Pugh avait été l'année précédente directeur de la campagne électorale de Hale Thompson...

Les "contacts" entre les deux sphères d'activité ont parfois des conséquences à long terme, voire définitives.

Par exemple, en 1921, Anthony Andréa, le président de l'Unione Siciliana décide de s'attaquer à Powers, un vieux boss irlandais du 19ème arrondissement. Le jour des élections voit la victoire du candidat soutenu par

Powers. Trois mois plus tard, Andréa est liquidé...

Ceci dit, même à Chicago, les meilleures choses ont une fin et le 3 avril 1923 Thompson cède la mairie à William Devers. C'est la fin du règne du "maire le plus corrompu de toute l'histoire des U.S.A."

Dès lors, rien ne va plus pour les gangsters qui perdent effectivement toute influence sur la municipalité, et donc sur la police. Ce qui n'est pas rien quand on sait que les frères Genna par exemple ont eu à leurs ordres 400 policiers et 5 de leurs capitaines, le tout il est vrai pour la modique somme de 350 000 \$ par mois environ...

Un autre aspect à souligner est la mise en place des règlements de comptes et autres exécutions. Ces scènes hautes en couleurs de la vie et de la mort de nos semblables se passent généralement dans les lieux habituels de la vie quotidienne plus que dans des repaires ou cachettes diverses. Le *Modus Operandi* est souvent spectaculaire et de nature à inspirer l'industrie alors naissante du cinéma. Ainsi Jim Colossimo est abattu devant le palace qui porte son nom. Devil Mike Genna, le frère d'Angelo, trouve une triste fin en pleine rue après une fusillade nourrie contre les irlandais du North Side Gang. Le troisième frère Genna sera descendu alors qu'il faisait les boutiques de Grant Avenue. Sam Amatuna, pour sa part, rencontrera son destin chez son coiffeur...

Mais surtout on peut s'inspirer de la scène suivante, chef d'œuvre d'imagination perverse et d'humour noir :

Le 8 novembre 1924, nous l'avons vu, Mike Merlo décède "naturellement". Angelo Genna lui succédera. Le lendemain, un des frères Genna téléphone à O'Bannion, leur principal adversaire, pour lui commander une couronne de fleurs à l'intention du défunt. On imagine sans peine le plaisir avec lequel O'Bannion a dû s'acquitter de cette commande.

Le 10 novembre, alors que les funérailles de Merlo se préparent, une grosse limousine

bleue s'arrête devant l'atelier d'O'Bannion (la boutique de fleurs servait en effet de façade à son quartier général) et trois hommes y font irruption. Six coups de feu claquent et O'Bannion s'effondre au milieu de sa splendide composition florale. Les frères Genna n'ont plus qu'à quitter les lieux...

Il est possible que des personnages-joueurs soient amenés à rencontrer un des personnages tout à fait réels ceux-là dont il a été question plus haut. Dans ce cas n'oubliez pas qu'ils restent avant tout des hommes qui ne craignent pas les contacts personnels et qui n'ont pas grand chose à voir avec le "méchant" du cinéma.

Par exemple, John Torrio dit "Little Johnny" mesurait 1m65 pour 63 k. Il s'habillait de manière classique avec des vêtements de coupe impeccable, gris la plupart du temps. Il était toujours soigneusement boutonné et cravaté et ses chaussures brillaient paraît-il comme un miroir. Il ressemblait certainement plus à un petit comptable qu'à la vision terrible que l'on pourrait avoir du créateur et maître du puissant syndicate. D'ailleurs il menait au dire de sa femme une vie familiale exemplaire, logeant dans un simple appartement, se régaland de cuisine italienne et de musique d'opéra.

Alphonso Capone lui, est un patriote de poids : 1m80 pour 86 k. Son style est pour le moins ostentatoire et son feutre blanc à large bord est devenu célèbre. Il porte des costumes à 200 \$ et des chemises en soie de couleurs flamboyantes, accompagnées de cravates plus criardes encore. Il affectionne les chaussures à deux tons, fabriquées sur mesures et accompagnées de chaussettes violettes. Il est très soigneux de sa personne, toujours impeccablement coiffé, brillantiné et rasé de près, sauf en période de funérailles bien entendu ! Il dissimule ses cicatrices sous des fards et des poudres, porte souvent un œillet à la boutonnière et se parfume parfois, toujours au muguet.. Pour parachever sa description, pré-

cisons encore qu'il porte entre autres bagues un diamant de 12 carats et fume d'énormes cigares.

Pour le reste, c'est un homme calme et courtois, qui ne s'empporte ni ne jure jamais et qui aime à raconter des histoires drôles. C'est par ailleurs incontestablement le citoyen le plus populaire de Chicago grâce aux œuvres de charité, soupes populaires et autres qu'il dote généreusement. Son sens de l'hospitalité est connu de tous, c'est également un grand cuisinier. Terminons pour être complet en mentionnant sa passion pour les femmes et les jeux.

Sam Samoots Amatuna est un tueur professionnel. Très soigné de sa personne, c'est un conservateur très attaché aux valeurs traditionnelles. Il présente la particularité de n'utiliser que des balles Dum-Dum ou explosives qu'il frotte avec de l'ail pour "empoisonner le corps de ses victimes" !!!

Quant à Machine Gun Jack Mac Gurn, il est le fils d'un pauvre immigré italien et l'aîné d'une famille de six enfants. Il s'adonne très jeune à la boxe où après quelques victoires un bel avenir lui semble promis. Son père, petit épicier, s'était spécialisé dans la fourniture du sucre nécessaire à la fabrication de l'alcool. C'était un gros fournisseur des frères Genna. Il fut assassiné dans sa boutique en janvier 1923. Jack, âgé de 19 ans à l'époque, abandonne les gants de boxe pour la mitraille afin de le venger et de sauvegarder "l'honneur de la famille". Il commence alors sa carrière de tueur. C'est un homme d'un sang froid absolu, cynique, provocateur et peu loquace. En 1924 il entre au service du syndicate où il devient vite le "chef mitrailleur" avec sous ses ordres pas moins de 750 "torpedoes".

**Dossier préparé par Sylvain Gache
Mise en forme Philippe Méheut**

AIDE TECHNIQUE :

La fusillade en voiture



ARGLLL !!!

NOUS SOMMES TOUCHÉS...

...OUI, MAIS OU ?

Votre casse a échoué, vous aviez été donné par ce rat de Jack...

Cette vieille crapule de Slim veut vous faire la peau à la sortie du casino...

La patrouille de police de l'autoroute vous a pris en chasse...

Vous voulez donner une leçon à ces fourguteurs de came qui infestent votre quartier...

Il y a mille et une occasions de foncer en voiture dans une profession comme la vôtre... et presque autant que l'on vous courre après avec de l'artillerie. Quand les bastos pleuvent, il faut savoir les éviter... et pour cela, savoir où elles tombent !

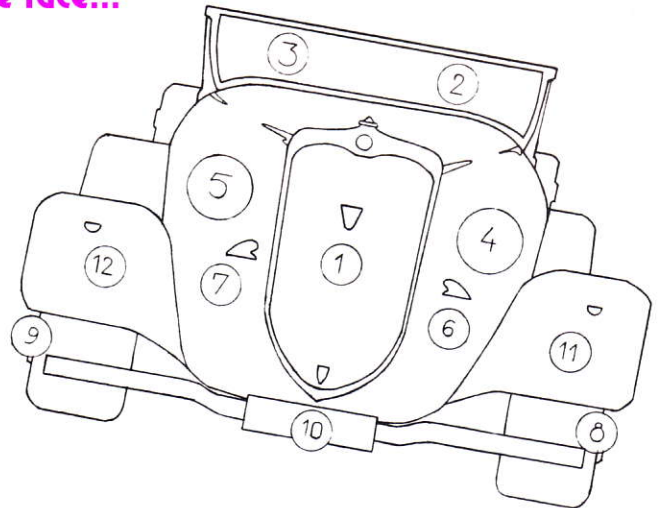
52 rue des Ecoles
75005 PARIS
43 26 79 83

6 rue Meissonnier
75017 PARIS
42 27 50 09

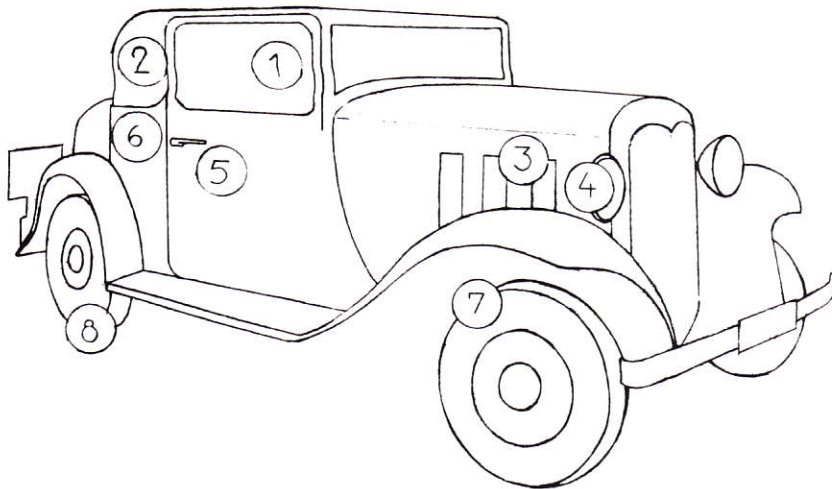
La fusillade en voiture

- 1 Dégagement de vapeur. Au bout de quelque temps, le moteur chauffe et s'arrête.
- 2 Lancer un D6. 1 à 2 la vitre éclate. 3 à 6, c'est le chauffeur.
- 3 Comme précédemment, mais il n'y a pas de perte de contrôle de la voiture.
- 4/5 Le phare concerné s'éteint.
- 6/7 Lancer un D100. De 1 à 30 le moteur ratatouille et commence à cracher ses soupapes une à une... De 31 à 100 un peu de fumée.
- 8/9 Lancer un D10. 1 à 2 le pneu se dégonfle, la vitesse tombe à 5km/h. 3 à 10 le pneu éclate... et le chauffeur a intérêt à savoir faire de l'esbrouffe.
- 10 Scklonk !
- 11/12 Lancer un D6. 1 à 2 le pneu est touché (voir plus haut) 3 à 6 remerciez Dieu !

De face...



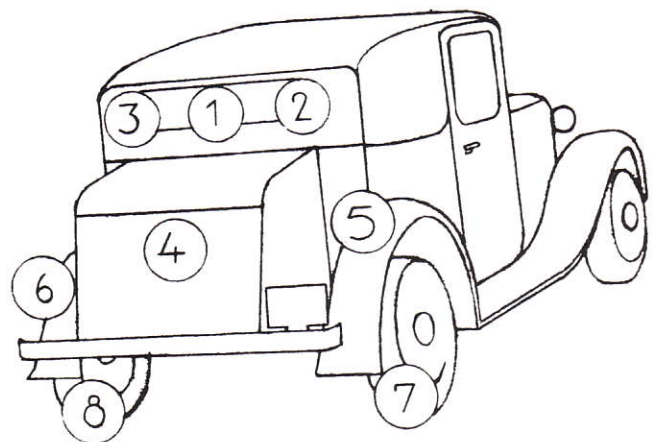
De profil...



- 1 Lancer un D6. 1 à 4 il y a un nouveau courant d'air dans votre voiture. 5 ou 6 la cervelle du conducteur (ou celle du passager) retapisse le plafond.
- 2 Comme précédemment mais il s'agit des éventuels passagers arrière.
- 3 Lancer un D6. 1 à 3 la bastos a décanillé le moulin, il rend un dernier soupir. 4 à 6 une légère traînée huileuse sur la route jusqu'à ce que le moteur s'arrête au bout de 10mn. Cling ! Si vous rouliez de jour ce n'est pas grave, sinon...
- 4 Lancer un D10. 1 à 6 votre portière est trouée. 7 à 10 c'est votre flanc (ou celui du passager)
- 5 Même tabac mais à l'arrière.
- 6/8 Lancer un D10. 1 à 7 vous avez de la chance. 8 à 10 pas votre pneu (voir plus haut).

De dos...

- 1 La vitre arrière se brise
- 2/3 Lancer un D10. 1 à 3 la balle poursuit son chemin vers l'avant. Refaites le test pour le passager avant à - 1. 4 à 10 la balle touche !
- 4 Votre coffre n'est plus étanche. Vous n'y transportiez rien de valeur ?
- 5/6 Lancer un D6. 1 à 2 le pneu est touché (voir plus bas) 3 à 6 Dieu est avec vous !
- 7/8 Lancer un D10. 1 à 2 le pneu se dégonfle, la vitesse tombe à 5km/h. 3 à 10 le pneu éclate... vous allez enfin savoir si votre chauffeur est un vrai pro !

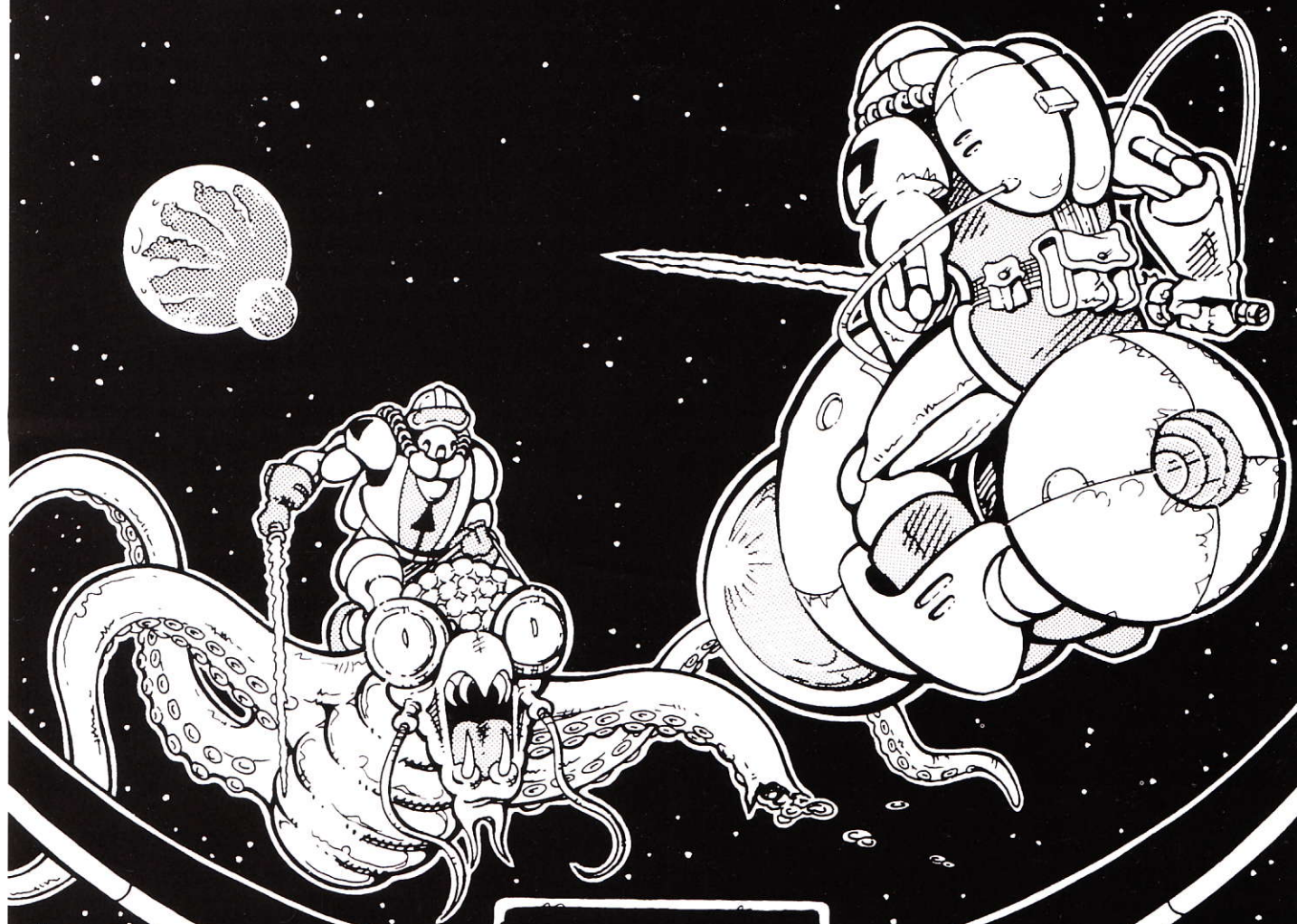


J'l'ai eu ! J'l'ai eu !...

...J'te dis qu'j'l'ai eu !!!

EXCALIBUR

L'AVENTURE AU FUTUR.



EXCALIBUR

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

EXCALIBUR

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

EXCALIBUR

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

GASSNER

LA FIN DU CLAN GENNA

ANGELO

Nous sommes le 25 mai 1925.

Ces derniers temps, Angelo Genna voit sa place de président de l'Unione Siciliana convoitée par Al Capone et sa personne menacée par Hymie Weiss, le successeur de O'Bannion.

Traqué, il se retranche dans une de ses installations clandestines il embauche des hommes de main inconnus des gangs pour venir en aide à son ami. Les joueurs, c'est d'eux qu'il s'agit, vont pouvoir grâce à leur anonymat pénétrer sans encombre dans le repaire de Genna et, de là, l'escorter vers l'extérieur puis vers une autre de ses planques.

Mais...

Un des tueurs de Capone (Fred) va suivre Genna en voiture pour le liquider dans un endroit moins fréquenté. Pour parer à toute éventualité, Fred est accompagné de 4 gun-men.

Dans le même temps, un tueur à la solde de Weiss (Kansky) doit écarter ou éliminer Fred et ses accompagnateurs. Il dispose pour ce faire de trois hommes de main. Après quoi, une voiture de police à sa solde ira "vérifier l'identité" des gardes du corps de Genna. Il ne restera plus à Kansky qu'à enlever celui-ci.

Malheureusement pour Weiss, il a sous-estimé les forces de Capone

et...

Les joueurs dégustent un alcool à la terrasse (le café du parc est un speakeasy/distillerie clandestine qui appartient aux frères Genna) quand la fusillade éclate. Elle est d'une confusion absolue. Les hommes de Kansky ouvrent le feu sur ceux de Fred, qui croient à une sortie et tirent, entre autres, en direction du café.

Les personnages joueurs, de l'intérieur du café où ils se seront sans aucun doute réfugiés, ne pourront faire autrement que croire à un assaut et riposter en conséquence. Ils seront en cela aidés par Angelo Genna et le barman, un certain Sam.

Kansky pour sa part, sera surpris par la résistance du groupe Fred... et s'énervera au point de tirer sur tout ce qui bouge, oubliant le plan initial.

Après quelques instants de fusillade, arrive une voiture de patrouille de la police. La police ne tire exclusivement que sur une bande (celle de Capone).

Finalement...

Il y a peu de solutions pour quitter cet enfer. Il faut tenter une sortie, ce que demandera Angelo. Si un groupe de personnages joueurs arrive à quitter le café et à prendre une voiture, une poursuite s'engagera alors. Ils seront pourchassés par les gangs (ou ce qu'il en reste) et par la voiture de police qui appellera des renforts. Il ne reste plus au chauffeur qu'à montrer son talent.

Nota : Le 25 mai 1925, Angelo Genna tombe sous les balles de ses agresseurs pendant la fusillade de Webster Park.

à moins que...

Si les joueurs ne parviennent pas à quitter l'établissement, ils finiront par se rendre compte que les différents protagonistes quittent le terrain. Finalement, ils restent seuls face à... la police. Si celle-ci a subi des pertes pendant la bagarre, les explications vont être houleuses.

Les joueurs et Sam seront emmenés dans une voiture de police. Il n'est pas besoin de connaître bien la géographie pour savoir que le commissariat central du Sunway où on les emmène est situé à la frontière du territoire tenu par le North Side gang, donc par Weiss.

Hélas...

Ce commissariat est dirigé par un certain Lunderwolf, qui se révèle apparenté au bras droit de Hymie Weiss.

Les personnages subiront un interrogatoire musclé. Puis un avocat viendra payer leur caution en se réclamant de "qui vous savez". Si les joueurs n'ont pas trouvé d'autre solution entre temps, il les emmènera dans sa voiture... vers un coin tranquille où les attendent quelques tueurs. Les possibilités de sortir du traquenard, là encore, ne sont pas nombreuses. Il faut avoir fait venir un avocat avant celui de Weiss (mais comment l'appeler ?) ou réussir à s'échapper pendant le transfert en voiture en sautant par la portière par exemple... mais croyez-vous que se soit si simple... ?

L'ensemble doit avoir pour effet de faire vivre un baptême du feu à des personnages ayant eu une raison de s'introduire dans un gang. Les survivants peuvent maintenant se demander si c'était une bonne raison, les autres alimentent la rubrique nécrologique du lendemain.

MIKE

Prologue

26 mai 1925 : Les événements de la veille font la "une" de la presse locale.

27 mai : Funérailles d'Angelo Genna. Le jeune frère d'Angelo rumine sa vengeance et le déclare ouvertement à la radio.

Jusqu'au 10 juin, Mike Genna cherchera à regrouper les troupes de feu son frère. Certains prétendent qu'il aurait l'appui d'Amatuna...

...
Smith & Wesson est une entreprise spécialisée dans le domaine de l'armement (fabrication-commercialisation) dont le siège se situe à Chicago (Illinois). Elle appartient à trois particuliers : Brian Smouth, Karl Pazeotti, Alphonso Capone.

Angelo Genna avait ourdi un plan pour s'assurer la prise en main de Smith & Wesson. Il comptait apporter une aide décisive à un mouvement de grève avec occupation des ateliers afin de paralyser la production et de mettre l'existence même de l'entreprise en danger. Après quoi, il lui serait aisé de racheter à bas prix des actions aux propriétaires menacés de faillite.

Après la mort d'Angelo, son frère Mike va reprendre le plan à son compte.

Action

Le 12 juin au soir se tient une réunion dans un hangar du quartier des docks.

Un accord y est conclu.

En échange de la protection physique des hommes de Genna, le Workmen's syndicate s'engage à occuper dès le lendemain les locaux de S&W pour bloquer la production.

Lorsque Genna aura pris possession de l'entreprise après s'être arrangé avec les actionnaires en difficulté, il s'engage à verser 18% des recettes de l'entreprise pendant 5 mois au Workmen's syndicate.

Mike ordonnera à certains (joueurs) d'escorter les représentants syndicaux hors de la zone des docks.

Il leur donnera consigne de revenir ensuite pour participer aux expéditions qu'il organise cette nuit.

Les personnages auront peu de temps pour faire connaissance des 4 syndicalistes.

D'abord...

Les joueurs reviennent avec le gros de la troupe qui se met alors en marche. En voiture, ils vont se lancer dans une série de raids sur différents entrepôts clandestins, speakeasies et autres tripots. Le motif va du refus de se soumettre à la "protection" du gang jusqu'au fait de s'approvisionner chez des concurrents. Le but de ces agressions est de tenir en haleine les troupes de Capone afin de détourner son attention de la grève de Smith & Wesson. L'action est spectaculaire et violente : mise à sac des lieux, bombes incendiaires, mitraillage en règle, etc... Elle n'est pas sans danger : on peut tomber au coin d'une rue sur un policier, une patrouille de police, un barrage de police... ou une limousine de Capone. Les chances de rencontre augmentent à chaque nouvelle action.

Le lendemain...

Au petit jour, alors qu'ils sont rentrés chez eux, les joueurs reçoivent un appel de Mike. Il faut aller voir ce qui se passe du côté de l'hôtel d'un des syndicalistes, ça grouille de policiers par là. A l'hôtel Costering, ils pourraient peut-être apprendre comment une des personnes qu'ils ont laissées en bonne santé la veille git maintenant dans une mare de sang au milieu de sa chambre. A défaut de l'apprendre, ils auront peut-être du mal à répondre à d'éventuelles questions des policiers : "vous êtes donc les derniers à l'avoir vu vivant...?"

Au fait ce sont des policiers du commissariat de Sunway, de vieilles connaissances peut-être ?

Puis...

Deux des autres syndicalistes ont compris l'avertissement et ont quitté la ville. Il n'en reste plus qu'un qu'il faut donc protéger à tout prix. Il est vital qu'il arrive vivant pour négocier avec les patrons de S&W à 12h. Pas de problème pour nos joueurs qui l'amènent à l'heure dite. La confrontation avec les patrons est houleuse, au milieu d'une foule de grévistes venus avec leur famille pour occuper l'usine. A 12h 30 les négociations sont rompues, et vers 13h la police aidée par une milice privée charge l'attroupement à coups de matraques, chiens policiers ... armes à feu !

Donc...

Les ouvriers se retranchent dans les locaux où ils résistent aux "forces de l'ordre". La situation tourne au siège en règle et les personnages joueurs devront utiliser toutes leurs compétences pour organiser une défense efficace. A moins qu'ils préfèrent s'écarter, mais Sam Power, le syndicaliste qu'ils doivent protéger, veut rester dans l'usine occupée.

De toutes façons...

Le siège est intenable si des renforts n'arrivent pas. Y a-t-il des volontaires pour aller en chercher ? Les personnages devront traverser le quartier où grouillent les policiers, la milice à la solde des patrons, les hommes de Capone, et peut-être même quelques-uns de Weiss qui attendent leur heure. Finalement Mike Genna sera contacté et viendra sur les lieux. Mal lui en prend, sa voiture étant interceptée par les hommes de Weiss et copieusement mitraillée. Les joueurs l'accompagnaient-ils pendant son dernier voyage ? étaient-ils encore retranchés dans l'usine, sur le point d'être arrêtés ? ou bien évaporés dans la nature comme le reste du gang Genna ?.

SCÉNARIO APPEL DE CTHULHU

PEKABOO

New-York, Mercredi 8 Octobre 1923.

Le long du 38ème quai, le paquebot Cleveland débarquait ses passagers. Trois hommes guettaient son arrivée : - "Monsieur Kirk !" - "Oui, je... j'arrive tout de suite...", répondit l'employé, incapable de contourner l'imposante matrone occupée à embrasser tous ses petits-enfants... La passerelle était étroite et, en plus de la mallette accrochée à son poignet, le petit homme portait une encombrante valise...

Trois détonations. La foule panique, il butte sur des corps ensanglantés : "Oh mon Dieu !". Il a pris ses jambes à son cou. A présent, il marche, seul, au milieu des docks déserts, s'épongeant le front avec un grand mouchoir blanc... "Je suis perdu !" murmure-t-il en jetant des regards apeurés autour de lui. Soudain, deux hommes sortent de l'un des vieux entrepôts, derrière lui, sur sa gauche. Il se retourne : "Messieurs ! Pourriez-vous m'indiquer...". Ils le regardent... Ils regardent sa mallette...

- "Non !"

- "La chaîne est trop solide..." fait l'un des voyous à l'autre.

- "C'est pas un problème..."

Première partie : le livre des pouvoirs

Une affaire très banale...

Contactés en tant que détectives privés, les investigateurs se voient présentés à Mme Annie Kirk par Mr Jeremy Bradley de la Bradley & Co. Mme Kirk est l'épouse de l'un des employés de cette honorable société, Edward Kirk. Celui-ci a disparu la veille, alors qu'il arrivait d'Europe à bord du paquebot Cleveland. Il convoyait pour le compte de la société divers objets et titres de valeur.

"C'était un employé très sérieux, en qui nous avions toute confiance. Il n'a pu que lui arriver malheur... La police étant un peu débordée en ce moment, et vu l'importance que nous attachons à la mallette qu'il convoyait, nous avons décidé de faire appel à vos services. Il va de soi que votre prix sera le mien... Bien sûr, s'il est possible de retrouver Edward... il est évident que cette tâche est prioritaire... Hum ! D'ailleurs, je n'ai pu dissuader Mme Kirk de se joindre à vous pour cette enquête..."

En effet, Mme Kirk tient absolument à suivre les investigateurs afin de retrouver son mari, et de le venger, si quoi que ce soit de fâcheux lui était arrivé : "Vous ne pouvez refuser cela à une irlandaise de sang !"

Mr Bradley précise que le Cleveland est toujours amarré au quai 38, et que Kirk portait une mallette de couleur marron attachée à son poignet droit par une chaînette dont lui seul possède la clé ; il presse les détectives de commencer leur enquête, et ne fait guère d'efforts pour répondre à leurs questions. "Que contient la mallette ? Des livres et des papiers d'écri-

vains célèbres avec leurs certificats d'authenticité... Oui, je les collectionne... C'est un excellent placement, ces livres m'ont coûté une petite fortune..."

Ce que les joueurs ignorent...

Jeremy Bradley est en réalité l'un des bras droit de Dutch Schultz, ponté du trafic d'alcool New-Yorkais. Bradley, lui, s'occupe de l'acheminement de l'alcool prohibé, des côtes jusqu'aux "Speakeasies" de la ville (bars, boîtes et tripots clandestins tirent cette appellation du fait que leur réputation s'étend par le bouche à oreille). La pseudo "Mme Kirk" n'est autre que l'une des entraîneuses de l'un de ces établissements privés sur la 6ème avenue, au dessus desquels se trouvent des bureaux que Bradley et ses hommes occupent de temps à autre. Samantha Johnson - il s'agit là de sa véritable identité - a reçu l'ordre de jouer les épouses explorées et surtout collantes... Elle devra être présente par tous les moyens lorsque les investigateurs mettront la main sur la mallette et surtout, prévenir le plus rapidement son patron, afin que celui-ci puisse alors récupérer ce qu'il a si chèrement acquis. Sammy - Samantha - ignore ce que contient la mallette que convoyait son prétendu mari - lequel n'a d'ailleurs jamais été marié.

Note : il sera impossible aux personnages de s'assurer de ce fait, sinon en retrouvant les quelques indices qui témoignent du célibat de Kirk, tout au long de la première partie de ce scénario. Edward ne réside ni dans l'état de New York, ni dans celui du New Jersey, et il sera donc difficile aux apprentis détectives d'apprendre quoi que ce soit de l'état civil de ces deux états.

Sammy ne connaît "Eddy" Kirk que d'après photos

(photos que bien entendu Bradley se sera bien gardé de procurer à nos investigateurs : pas question d'aller rendre son espionne encore plus "dispensable" !). Précisons également que, bien que blonde véritable, Sammy n'est pas plus irlandaise que Dizzy Gillespie ou Charlie Parker (célèbres jazzistes noirs se produisant à l'époque au Club 21, 5ème avenue).

Disparitions : Modus Operandi ou comment retrouver un disparu en trois leçons.

Premièrement, consulter une liste des hôpitaux, morgues et autres dispensaires médico-légaux de New-York et de sa conurbation. En faire la tournée afin d'identifier la quinzaine de cadavres anonymes que l'on retrouve quotidiennement dans les bas-quartiers de la ville... ou, plus habilement, demander à la cantonade - par téléphone - avec un brin de cynisme, si l'infirmier de service n'aurait pas un manchot à proposer dans son lot de macchabées. Edward Kirk repose dans une chambre froide du Lower Eastside de Manhattan - et il lui manque la main droite. Sammy reconnaîtra formellement son époux. Des ouvriers ont retrouvé le corps sur leur chantier. Il n'avait plus que son caleçon et ses chaussettes sur lui. Il est mort égorgé - la même arme (un petit couteau) a dû servir à lui taillader le poignet... Noter que Kirk ne porte même pas la marque d'une alliance. Sammy, la lame à l'œil, pourra très bien expliquer cette absence ("On la lui avait volée le premier jour de notre lune de miel").

Deuxièmement, une expédition sur le terrain doit permettre de découvrir d'autres indices. Si vos joueurs n'ont pas songé plus tôt à consulter les journaux, faites déambuler un petit vendeur sur le premier trot-



toir venu, criant et agitant les gros titres sous leur nez : *"Règlement de compte sur le Cleveland : les tueurs mitraillent la foule, des femmes et des enfants piétinés !"* (Les vendeurs enjolivent toujours un peu...). Une lecture attentive du New-York Tribune permettra de découvrir ces informations : alors que les passagers descendaient du paquebot Cleveland, amarré au 38ème quai, une ou plusieurs personnes non identifiées ont ouvert le feu sur trois hommes, connus des services de police New-Yorkais comme faisant partie du Crime Organisé. Ces criminels ont tous trois péri sous les balles des assassins. Fort heureusement, aucun blessé n'est à déplorer parmi les témoins de l'horrible événement.

Les lieux du drame à présent : les marins qui gardent le paquebot ont bien été témoins de la fusillade, mais n'en savent guère plus que les journalistes puisque c'est d'après leurs déclarations qu'on a fait le papier... En argumentant bien, nos détectives pourront vérifier auprès du Commandant qu'Edward Kirk figure bien sur la liste des passagers descendus la veille. Le billet avait été payé par la Bradley & Co.

Les investigateurs trouveront à deux pas des quais une annexe de la Capitainerie centrale. Dans la bousculade qui suivit les coups de feu, Kirk a perdu comme bien d'autres sa valise. Elle attend sous le comptoir du préposé local aux Objets Trouvés. Si les PJ arrivent à la retirer (le bagage porte le nom de son propriétaire et l'employé réclamera une pièce d'identité), ils n'y trouveront qu'une trousse de toilette, deux chemises et un costume de rechange, le début d'une lettre écrite par Ed à sa vieille maman - mais rien, absolument rien qui prouve l'existence d'une épouse : ni portrait, ni lettre, ni cadeau ramené d'Europe...

Si l'on jette un coup d'œil dans la direction opposée à la Capitainerie, on remarquera l'accès à un quartier d'entrepôts vétustes, du plus sinistre aspect... Le lieu ne semble fréquenté que par des dockers mal embouchés ou des jeunes voyous, dans le genre Frédérick et Gino... qui verront d'un très mauvais œil l'inspection à laquelle les investigateurs devraient se livrer... Exception au style des fréquentations du quartier, cinq ou six "jeunes hommes de bonne famille" quadrillent les docks, observant tous les mouvements avec la plus grande discrétion - il faut un TOC pour les remarquer - mais nous reviendrons plus loin sur ces personnes...

Quelques pas à l'intérieur du quartier permettront d'apercevoir, (Idée) au détour d'un hangar désaffecté, une traînée sombre, menant vers l'une des constructions. Celle-ci ne renferme à première vue que des bidons et autres caisses en mauvais état, à demi recou-

verts de bâches brunâtres - remplies d'ordures en tous genres. Au fond d'un des bidons git la main droite d'Edward Kirk (San -1d3/0). Les investigateurs savent à présent où fut commis le crime.

Les deux Italiens qui ont assassiné et mutilé Edward Kirk se seront prudemment repliés, ne pouvant avoir aucun doute sur l'objet d'une visite de l'entrepôt. La main coupée porte, sur son dos, la marque desquamée de la menotte, sur laquelle les meurtriers ont tiré comme des sours avant d'envisager une solution plus radicale ; d'autre part, l'annulaire droit porte la marque d'un anneau, sur lequel on a également forcé : l'employé portait une chevalière en argent, gravée à ses initiales. Une fois la main tranchée, Gino s'offrit l'objet. Quant à Frédérick, il a conservé le chapeau de leur victime. Inutile de préciser qu'avertis de l'enquête, les deux voyous éviteront d'exhiber ces trophées !

D'une humeur vagabonde...

Ainsi, les enquêteurs ont pu retrouver la victime et le lieu de crime, mais qu'en est-il des meurtriers et de la mallette ? L'ouvrier, d'origine germanique, leur aura mentionné la présence du "pouilleux" dans le quartier - et c'est à ceux-ci que les héros devraient s'intéresser...

S'ils ne pensent pas que les vagabonds du quartier auraient pu être témoins du dépôt du corps d'Edward Kirk, voici comment les aider. A peine sortis de l'usine, les investigateurs percevront les échos d'une dispute entre poivrots (idée). S'ils y jettent un coup d'œil (TOC), ils remarqueront peut-être alors que les deux clochards en question ont récemment renouvelé leur garde-robe : Jack a un nouveau pantalon et de nouvelles chaussures vernies, et Bob, la veste et le gilet assortis à l'état quasiment neuf, bien que maculés

Entre ses doigts, le verre se fendillait. Ses yeux s'écarquillèrent... L'instant d'après les flammes jaillissaient, emportant tout.

Il n'en sera peut-être pas de même si nos détectives vont d'abord inspecter l'usine en démolition au fond de laquelle fut retrouvé le cadavre manchot. Les ouvriers montreront l'endroit où reposait le corps, et décriront avec force détails leur macabre découverte : "Il était enveloppé dans ces espèces de bâches marrons : regardez, il y a encore du sang partout. Donner Wetter - je veux dire, Grands Dieux - c'était pas beau à voir : j'avais tout de suite vu que ces bâches venaient pas d'ici, et je me suis demandé quel genre de cochonnerie les pouilleux d'ici étaient venus déposer sur le chantier..."

Les bâches proviennent bien sûr de l'entrepôt désaffecté où il fut procédé à la mutilation. Les meurtriers ont ensuite roulé le corps dans les toiles goudronnées qu'ils avaient sous la main et transporté le tout jusque dans les ruines avoisinant la 1ère avenue, afin de l'éloigner du lieu de leur résidence actuelle. Là encore, un observateur discret note les faits et gestes des visiteurs de l'usine.

de saleté ! L'explication ? Ayant l'habitude de squatter le chantier pour la nuit, ils ont surpris les deux voyous jetant leur paquet derrière l'un des murs ; ils ont profité de "l'occasion"... Jack et Bob ont bien sûr jeté les papiers aux égouts et dépensé toute la monnaie qu'il y avait en alcool frelaté - dont ils se disputent actuellement la dernière bouteille. Par contre, aucun n'a vu de mallette - ils n'ont même pas remarqué qu'une main manquait au cadavre ! - et ils se défendent d'avoir volé une alliance au mort, et pour cause ! De plus, Jack et Bob jurent qu'ils peuvent identifier les meurtriers : ce sont Gino et Frédérick, des frères qui travaillent de temps en temps dans le coin, et qui leur donnent des coups chaque fois qu'ils leur tombent dessus ! "La chaise électrique, ça leur f'ra du bien, à ces vauriens !" Les deux clochards seront prêts à conduire les investigateurs à l'entrepôt qu'habitent les deux Italiens. Ils ramèneront bien sûr les personnages vers les lieux du crime...

Attention ! Si nos héros se sont déjà fait remarquer du côté des docks, Gino et Frédérick se seront prudemment retirés dans leur repaire. Auparavant, ils auront monté une dizaine de voyous plus jeunes qu'eux contre "ces sales types qui leur cherchent des noises", laissant entendre que les gosses prouveraient leur

valeur en "nettoyant" le quartier. Ce qu'ils tenteront de faire alors que les investigateurs s'en retourneront aux entrepôts.

Il suffira que les personnages arrivent sur le territoire des deux Italiens avec Jack et Bob pour que Gino comprenne immédiatement que ceux-ci les ont dénoncés : lui et son frère prendront alors la tangente, et cinq dockers viendront leur prêter main-forte si les investigateurs venaient à les rattraper au détour d'une ruelle.

Dans les deux cas, la police interviendra avant dix rounds de combat, sauvant éventuellement la mise de nos personnages. Ni les voyous ni les dockers n'ont l'intention de tuer, seulement "flanquer une bonne trempe" ou tout au moins la frousse... mais un accident peut toujours arriver. Gino et Frédéric cherchent à s'enfuir : ils sont du genre à lâcher les copains... Quant à Jack et Bob, ils disparaîtront, mais il sera facile de les retrouver.

S'ils sont arrêtés, la police interrogera nos détectives qui ont toutes les chances de rester au poste jusqu'à la tombée de la nuit à défaut d'explications convaincantes. S'ils "mangent le morceau", ils se verront contraints de répéter trois fois de suite et séparément tout ce qu'ils savent, la disparition d'un convoyeur de fonds n'étant pas une mince affaire. Question délicate : pourquoi n'ont-ils pas immédiatement appelé la police une fois le cadavre identifié, la main retrouvée et ainsi de suite, comme l'aurait fait tout bon citoyen américain (et si le personnage est étranger, ça ira encore plus mal !).

Quand les choses se gâtent ...et surtout se compliquent !

Hélas pour nos chers investigateurs, ils ne sont pas seuls sur l'affaire - peut-être s'en sont-ils déjà rendu compte d'ailleurs... Les développements qui vont suivre nécessitent à présent que l'on s'attarde sur de menus détails...

Prenez garde, on nous observe

Non contents d'être espionnés par la fausse Mme Kirk, repérés par Gino et Frédéric et sermonnés par la police, nos investigateurs inspectent des quartiers eux-mêmes discrètement quadrillés par des observateurs qui recherchent aussi la mallette. Plutôt jeunes, bien habillés sans faire richissimes, l'air "de bonne famille", essentiellement des hommes, ils tournent autour de chacun des lieux liés au crime commis la veille. S'ils sont pris à parti, ils protesteront et appelleront l'agent de police le plus proche. Comme il n'y a pour l'instant absolument rien contre eux, un interrogatoire éventuel tournera court. Ces étranges acteurs se garderont bien d'intervenir de quelque manière que ce soit ou de faire usage de leurs armes.

Le quatrième larron

Si Samantha Johnson veut joindre son patron, elle ne trouvera que son secrétaire au bout du fil : Melvin Ash, qui s'est arrangé pour filtrer les informations avant qu'elles n'arrivent à Bradley. Ash est aussi l'érudit qui, passionné de sciences occultes, persuade Bradley d'acquiescer, sous prétexte d'investissement pour sa société, un incunable du XVII^{ème} siècle, mis aux enchères en Europe. Un incunable est un livre dont les caractères imprimés reprennent les motifs et les abréviations en usage pour l'écriture manuelle, ce

qui le rend au moins aussi illisible ! Selon Ash, le volume renferme un pouvoir caché formidable, les clefs d'un savoir fabuleux... Convaincu de la valeur de l'ouvrage, Bradley paye le prix fort, et prit le maximum de précautions pour un rapatriement discret de l'objet. Que dirait Dutch Schultz, s'il apprenait que son bras droit dépense des milliers de dollars pour acheter un ramassis de sornettes ! Bradley envoya trois de ses meilleurs hommes protéger son bien arrivé à New-York, mais il y avait déjà un "hic" : Ash avait l'intention de faire main basse sur le "Livre des Pouvoirs" comme il le surnommait déjà, afin de profiter seul de son savoir. D'où la manœuvre exposée au début de ce paragraphe : si les investigateurs retrouvent la mallette et son contenu, le livre, soigneusement emballé, et si la fausse Mme Kirk prévient Bradley, ce sera Ash qui accourra d'abord pour en prendre livraison, de force s'il le faut, et filer avec...

...et le cinquième !

Mais qui sont les meurtriers des trois hommes que Bradley avait envoyés pour protéger Kirk à son débarquement, et ceux qui surveillent les lieux du crime ? Les mêmes... Il y a donc un cinquième larron dans cette affaire, et c'est lui qui mène la danse. Son nom ? Jester John Menson. A la tête d'une espèce de secte néo-chrétienne - la confrérie de St Georges - il fut averti de l'acquisition en Europe par un New-Yorkais de l'un des Trois Livres Secrets, et de l'arrivée de la relique par le Cleveland. Menson comprit qu'il pouvait tirer parti de la situation, en récupérant l'ouvrage et en supprimant la personne qui, dans l'entourage du trafiquant d'alcool, était en mesure d'utiliser d'un pareil savoir : Melvin Ash. Si le premier temps de ce plan échoua d'abord (le convoyeur échappait aux membres de la secte pour disparaître dans le quartier des docks), le second temps ne devrait poser aucun problème...

L'appréhension des criminels

...où les investigateurs se retrouvent enfin dans une situation typiquement Cthuluesque !

Les personnages n'ont donc qu'à suivre Jack et Bob, ou cuisiner leurs agresseurs, pour retrouver l'appartement que se sont aménagés Gino et Frédéric dans un des entrepôts où ils devraient se terrer à présent. N'oubliez pas d'éventuels "déboires" avec la police pour estimer l'heure à laquelle nos investigateurs vont arriver chez les meurtriers d'Edward Kirk. Or, nous savons qu'ils ne sont pas les seuls à vouloir aller questionner ceux-ci au sujet d'une mallette : les membres de la Confrérie de St Georges n'auront eu qu'à observer les personnages, puis "interroger" l'un des voyous, dockers ou vagabonds pour connaître le fin mot de l'affaire. Comme chacun sait, le fanatisme donne une force incoercible de persuasion, dont certains ne vont plus tarder à faire les frais. Mais la secte attendra la tombée de la nuit pour attaquer, d'où les trois cas de figure pouvant se présenter.

Les enquêteurs arrivent sur place avant la secte

Gino et son frère squattent une espèce de cabine de surveillance sous les toits d'un des hangars désaffectés du quartier des docks du Bas New-York Est. Particulièrement nerveux, ils guettent l'arrivée de tout indésirable, pour lui faire la peau s'il n'est pas trop fort, ou s'enfuir dans le cas contraire. Avec un peu de Chance et surtout de Discretion, les investigateurs pourront accéder, par l'entrée de l'entrepôt (des grandes portes entrouvertes qui grincent) à l'escalier de ferraille qui

mène au gîte des deux voyous. Au moindre bruit, Gino se précipitera à la vitre pour faire usage du revolver qu'il a obtenu contre la chevalière en argent d'Edward Kirk. Il n'a que six balles, aussi tenteront-ils de fuir par le toit une fois le barillet vide - à moins qu'il n'ait abattu leur agresseur. Pour autant acrobatique qu'il soit, le passage par les toits est le plus sûr moyen de surprendre Gino avant qu'il ne saisisse son arme, à condition que l'on ait été discret en marchant sur la tôle - un autre moyen de rater son entrée étant de chuter au travers de la verrière en faisant un faux-pas là-haut (Dextérité x 5) et d'atterrir au beau milieu de la pièce. Au moins, les occupants seront très surpris... Dernière possibilité de tirer son épingle du jeu : attendre Gino et Frédéric en bas de l'échelle qui mène au toit, de l'autre côté de l'entrepôt, à l'entrée principale.

Les enquêteurs arrivent mal à propos

Si les investigateurs ne rendent visite aux meurtriers d'Edward Kirk qu'une fois la nuit tombée, ils arriveront au moment où la secte s'apprête à faire parler les malheureux. Les bourreaux sont au nombre de six : deux jeunes filles (qui ont permis l'approche "en douceur" des deux voyous, Gino et Frédéric, qui sont à présent les mains liées, pendus par les pieds), deux hommes "travaillant" leurs victimes pour leur faire avouer ce qu'ils ont fait de la mallette tandis qu'elles surveillent par les fenêtres l'entrepôt et la rue. Les deux derniers membres du groupe, dissimulés dans l'ombre du hangar, attendent en embuscade d'éventuels importuns... Passer par l'échelle de derrière puis le toit permettra non seulement d'attaquer par surprise tout en coupant la retraite des bourreaux, mais également d'entendre tout ce qui se raconte dans le local. A propos d'entendre, nos chers investigateurs percevront pendant leur approche dans les rues sombres et désertes du quartier des docks, d'abord lointains, puis toujours plus près, les hurlements de douleur et les supplications des deux truands... Inutile de rameuter les voisins : les alentours n'abritent que quelques gardiens de nuit et autres déshérités, aucun ne se risquera hors de son refuge.

Mais où est la mallette ?

Gino et Frédéric durent bien déchanter en ne trouvant dans la fameuse mallette qu'un vieux bouquin incompréhensible et bien miteux encore ! Les deux frères ont jeté la mallette et son contenu dans un trou au fond de leur hangar. La trappe qui y mène est à l'opposé de la cabine de surveillance, en plein dans la zone d'ombre... Une fois cette déclaration plusieurs fois répétée par les deux truands, les bourreaux enverront l'une des leurs récupérer l'objet. Un personnage qui aura entendu ces révélations pourra tenter de récupérer la mallette et son contenu avant la secte, s'il neutralise auparavant les deux gardes ! Si les bourreaux apprennent que le livre est là, ils liquideront sur le champ leurs victimes...

En cas d'assaut, les membres de la secte tenteront de limiter les dégâts et de se débarrasser des gêneurs. Si les investigateurs font des prisonniers, aucun de ceux-ci ne parlera. Seule leur identité et l'adresse de leurs parents permettront de remonter la piste.

Au fond du puits

C'est au fond d'un trou glauque que repose sur un lit d'ordure la mallette tant convoitée... Elle est fermée, mais sa serrure est fichue ; elle contient un lourd volu-



Deuxième partie : l'eau de feu

Quelle que soit l'issue de cette première journée d'enquête, Sammy Johnson recevra l'ordre de reprendre sa place sur la 6ème avenue par Le Beau Denis, l'un des hommes de main de Bradley. Il sera amical, se faisant passer pour un parent. La touchante entrevue aura lieu le 10 au matin : en effet, Jeremy Bradley a dû rendre des comptes à Dutch Schultz pour expliquer le massacre de trois de ses meilleurs hommes et la disparition de son secrétaire. La seule explication est que Bradley, qui passe à présent pour un incapable et un naïf, s'est fait doubler par cet escroc minable, Ash ; il vaudrait mieux pour le trafiquant cesser de s'intéresser à cette histoire de fous... Hélas, les choses ne vont que s'aggraver.

Les investigateurs seront bien rémunérés s'ils récupèrent le bouquin sans poser de question. Ils ne reverront plus Bradley lui-même, seulement des hommes à lui qui viendront chercher l'objet à l'agence des détectives. Mais leur collaboration s'arrêtera là : Bradley, se conformant aux ordres de Schultz, fera savoir par la même occasion qu'il laisse momentanément tomber l'affaire. Mais s'il apprend que les personnages détiennent son bien et refusent de le lui rendre, il n'hésitera pas à le leur reprendre par la force : embuscade en règle ou enlèvement de l'un des personnages, pour son échange contre l'objet. Attention : Bradley aura eu vent d'un coup de téléphone de "Mme Kirk" intercepté par Ash. Enfin, s'ils ne sont pas tout-à-fait stupides, nos joueurs s'étonneront de la disparition de Mme Kirk et de la présence de ces mystérieux jeunes gens à chaque étape qu'a suivie la mallette si prisée. Ainsi leur viendra-t-il peut-être l'idée de creuser un peu les choses autour d'eux.

En creusant un peu

Même extérieurs en apparence à leur enquête, certains points devraient attirer l'attention de vos investigateurs : les journaux parlaient d'un règlement de compte à l'endroit et au moment où disparaissait l'employé de Bradley - curieuse coïncidence, non ? Comment savoir à quel gang appartenaient les victimes ? Qui sont vraiment leurs clients ? Qui sont ceux qui les ont précédés sur les lieux de leur enquête, surveillés, et qui ont peut-être réussi à les doubler dans le recouvrement de la mallette et de son contenu ?

Pour répondre à toutes ces questions, deux catégories d'informateurs sont "à la disposition" de nos détectives : des gens bien disposés à leur égard, à l'affût de

tous les bruits qui courent dans les bas-fonds, ou bien des fonctionnaires dont c'est le métier d'être au courant de ces choses-là. Les investigateurs devront prévoir un modeste pécule à l'intention de ces aimables personnes...

Du côté des informateurs indépendants

Entendez par cette expression, ceux qui ne sont pas déjà rémunérés habituellement par la personne sur laquelle on se renseigne : le vieil antiquaire qui recèle à l'occasion, les barmans et autres vendeurs de coke, à condition de ne pas les interroger sur Dutch Schultz et autres personnalités de l'Organisation, à moins que ces "personnalités" n'aient pas toute leur sympathie... Pour tout renseignement Majeur, ces informateurs réclameront un délai (une journée) avant l'obtention dudit renseignement. Le montant est toujours payable d'avance. Il faut une dizaine de dollars pour une information Mineure (relativement connue ou peu importante) contre 50 à 100 pour un renseignement Majeur. Bien sûr, les investigateurs peuvent essayer de marchander.

Du côté des informateurs dépendants

S'ils sont généralement en mesure de fournir les informations, mineures ou majeures, sans délai, ils peuvent aussi dénoncer les curieux à leur employeur légitime, qui pourrait alors réclamer des comptes aux indiscrets... De plus, les corrupteurs doivent ici annoncer la somme qu'ils proposent de payer avant tout geste de la part de la personne contactée. De plus, les tractations devront se dérouler avec des précautions, ou alors le curieux se verra obligé de multiplier le nombre de pots de vin par celui des dénonciateurs potentiels présents... Les investigateurs n'auront rien pour moins de 10 \$. Au delà de 20 (100 pour un renseignement majeur), le fait que certaines personnes ont tenté d'en savoir plus sur d'autres sera immédiatement retransmis à qui de droit...

Ce que les investigateurs peuvent apprendre ainsi

- A propos du règlement du compte du Cleveland (Mineur) : les trois hommes descendus appartenaient à Dutch Schultz, celui qui dirige le trafic d'alcool à New-York.

- A propos de Jeremy Bradley (Majeur) : bras droit de Schultz, il occupe parfois des bureaux au-dessus d'un speakeasy sur la 6ème avenue et en approvisionne

me aux coins de métal oxydés, à la couverture de cuir gonflée par l'humidité, "*de veritatis malleficarum*" ("la vérité à propos des sorcières"). L'ensemble est dans un piteux état : son précieux emballage gît, en pièces, tout comme les certificats d'authenticité de l'ouvrage, établis par un expert en art médiéval habitent Bordeaux.

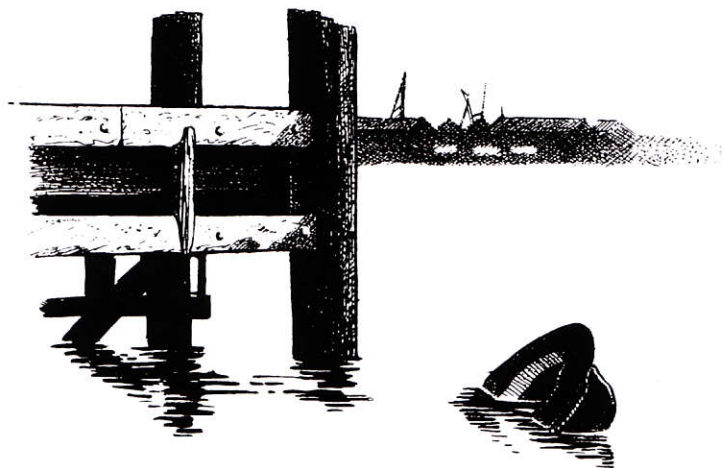
Si les investigateurs arrivent trop tard

Passé minuit, le livre aura disparu (pas le certificat d'authenticité, oublié par la secte !) et l'on retrouvera Gino et Frédéric pendus par les pieds à la verticale d'une immense mare rouge sombre. Egorgés, mutilés, à moitié découpés.

Sortie du quatrième larron

Si les investigateurs mettent la main sur l'ouvrage, et si "Mme Kirk" parvient à avertir Bradley, c'est Ash qui viendra en son nom prendre livraison du volume. Il est très nerveux, mais essaie de ne pas le montrer (Psychologie). S'il essuie un refus, il braquera tout le monde et prendra en otage la fausse Mme Kirk. Il la jettera de sa voiture quelques rues plus loin.

Melvin Ash disparaîtra mystérieusement dans la nuit du 9 au 10.



plusieurs autres. On ignore comment il se débrouille pour l'acheminement, ses activités sont probablement couvertes pas sa compagnie de boîtes de conserve, mais on n'a jamais rien pu prouver.

- Annie ou Edward Kirk sont inconnus du milieu.

- Samantha Johnson n'est pas fichée par les services de police. Avec un peu de Chance, un personnage amateur d'alcool connaît l'adresse du fameux speakeasy sur la 6ème, et il se souviendra peut-être avoir vu sa photo à l'entrée parmi celles des entraînées. Dans le cas contraire, Mme Kirk lui rappellera juste quelqu'un sans plus. Procéder à ces jets à l'insu du joueur et hors de la présence de Sammy. Si les investigateurs disposent de son vrai nom ou d'une photo d'elle, ils peuvent faire appel à un informateur remplissant les conditions vues plus haut pour la retrouver (renseignement mineur).

- Enfin, à partir de l'identité et de l'adresse que portent sur eux (Chance) les membres capturés de la secte, les investigateurs peuvent remonter jusqu'à la Confrérie de St Georges : tous sont censés habiter chez leurs parents, qui démentiront et mentionneront le nom de la confrérie - dont ils ignorent tout - et qui se moquent du sort de leurs rejetons, lesquels semblent avoir tout fait pour se les mettre à dos.

- A propos de la confrérie de St Georges (Majeur) : dirigée par le révérend Jester J. Menson, prêtre défrôqué fanatique, elle existe depuis deux ans environ. Menson recrute parmi les jeunes parvenus désœuvrés et les monte contre leurs parents. Aucun rapport connu avec le Crime Organisé New-Yorkais. Les membres de la secte se réunissent dans une bicoque dans Greenwich Village, probablement pour procéder à des cérémonies occultes - des toqués quoi ! Pourquoi la confrérie de St Georges ? A cause du dragon : St Georges a terrassé le Dragon, le Vice... - et en plus ils ont des vues moralisantes ! La police considère ces renseignements comme mineurs.

Une visite officielle à la confrérie de St Georges

Cette communauté a élu domicile dans une vaste maison cosue de Greenwich Village (Ouest du bas New-York). C'est une maison de briques rouges, dotée d'un charmant porche de colonnades et entourée d'un ravissant jardin. Au son de la clochette, un jeune homme blond, Michaël, viendra ouvrir aux visiteurs, les invitant avec courtoisie à passer dans le petit hall d'entrée. La décoration de celui-ci est un portrait en pied de St Georges terrassant justement son dragon moyenâgeux, lequel surplombe un petit bureau qu'occupait à l'instant l'accueillant Michaël. Si le révérend Menson ne peut, hélas, recevoir les investigateurs - il est absent pour la journée - ceux-ci peuvent visiter les lieux. En les accompagnant, Michaël ne tarira pas d'éloge à l'égard de la confrérie et de son révérend : "Il nous a réappris à vivre, et libéré des vices et du péché... Il nous a vraiment sauvés... Même si vous n'avez pas besoin d'être sauvés" continue le jeune homme avec un certain humour. "Il règne ici un tel calme, une telle paix de l'âme, que rien ne saurait faire plus de bien qu'un séjour en notre compagnie..." Visiblement, Michaël recrute. Et les personnages de voir le réfectoire, la chapelle, le jardin et même les chambres et autres dortoirs sous les combles. Tout y est normal, clair et sain, et mis à part les deux souriantes jeunes filles travaillant la dentelle à l'ombre des feuillages du jardin, Michaël semble seul dans la maison. Seule salle interdite aux investi-

gateurs, le bureau et la bibliothèque du révérend Menson. "Nous n'avons rien à cacher, mais la moindre des choses est tout de même de lui demander la permission, qu'il vous accordera très certainement d'ailleurs : il reçoit nos membres postulants dans son bureau. Mais rassurez-vous : il est très compréhensif..." La cave ne contient qu'une installation de chauffage.

Si les investigateurs s'avisent de vouloir passer outre les interdictions de leur guide, et, celui-ci résistait, faisaient mine de le brutaliser, des renforts accourraient, comme par miracle, de la chapelle : cinq frères très combattifs dont certains des talents auront peut-être déjà été appréciés lors d'un assaut du hangar des voyous italiens... L'une des jeunes filles courra au téléphone appeler la police, tandis que l'autre ira amener le voisinage, et nos investigateurs risquent fort (une fois de plus ?) de se retrouver au poste !

Une visite officieuse de la confrérie de St Georges

Voici l'explication de l'arrivée du service d'ordre à la moindre rumeur de bagarre et autres éclats de voix : les murs de la maison sont truffés de briques creuses, propageant les sons d'en haut vers la partie secrète des caves de la résidence. L'inverse est vrai par l'intermédiaire d'un coffre aménagé derrière un tableau du bureau de Menson. On accède à ces caves par un escalier secret, caché par l'autel qui en recouvre le palier supérieur : l'autel, quant à lui, pivote légèrement si l'on tourne la statue de la vierge dans son alcôve latérale. D'en bas, il suffit d'abaisser une manette pour obtenir un résultat identique. Les cinq brutes, réunies dans la salle basse, surveillaient l'évolution de la situation. S'il y a eu des rescapés de l'opération de la nuit du 9 au 10, ceux-ci se cachent là, attendant que les choses se tassent. D'autre part, ces caves abritent deux autres "locataires" : d'abord un "membre postulant", ligoté sur un lit étroit, enfermé dans une cellule sans lumière, ni eau, ni nourriture et surtout sans sommeil depuis presque deux jours, ses "frères" venant périodiquement le secouer. Il est à présent incapable de parler de manière cohérente, mais une chaînette d'or à son cou porte son nom, gravé au dos d'une médaille à l'effigie de St Patrick : William Auguste Dent. Le jeune homme, fugueur, s'est réfugié à la confrérie, qui lui a fait l'accueil réservé à tous ses nouveaux adhérents...

Le second "locataire" de la confrérie de St Georges séjourne dans une cellule bien plus basse. Il ne cessera d'appeler à l'aide dès qu'il entendra les investigateurs entrer dans la cave : c'est Melvin Ash, et seul Menson dispose de la clef de sa cellule. Le malheureux hurlera encore plus fort au moment où l'on tentera d'ouvrir la porte (Taille 18 si l'on veut la défoncer). L'instant d'après, une explosion : si les investigateurs n'ont pas réussi à ouvrir la porte, celle-ci, n'ayant même pas bougé, les protégera et ils s'en sortiront indemnes. Dans le cas contraire, les personnages encaisseront 3d6, 2d6 ou 1d6 de dommages, suivant leur ordre ou leur proximité de l'entrée de la cellule ; l'intérieur a été tapissé d'éclats d'os, de lambeaux de chair entremêlés de ligaments, le tout englué dans une bouillie rougeâtre (San : 1d8/1). C'était Melvin Ash.

Si quelqu'un est encore en mesure de fouiller l'endroit, il ne trouvera aucune trace d'un quelconque système de mise à feu, juste les débris d'une bouteille qui devait être posée dans un coin de la pièce. Une bouteille d'alcool (idée).

Le dernier endroit pouvant intéresser nos investigateurs ici-bas est la salle du Dragon. En son centre

trône une espèce de sculpture jaunâtre de grande taille, montée sur un socle de granit. Sa forme rappellerait vaguement, et avec beaucoup d'imagination (idée), un dragon aux ailes déployées. Du sein de la chose part une espèce de glissière, qui mène tout droit dans une espèce d'urne de terre cuite, dans laquelle se trouvent deux ou trois minuscules billes d'une matière grisâtre. Si nos détectives ont l'occasion d'en faire l'expérience, ces billes flottent à la surface de l'eau, mais sont solubles dans l'alcool...

Sous les dalles du fond de cette salle sont ensevelis plusieurs corps féminins. On les a recouverts de chaux vive. Les corps portent en leur sein comme une ou plusieurs espèces de pierres ponce qui ont causé la mort : le révérend précédent avait échoué dans sa quête du Dragon. Faute d'en avoir des enfants, Jester en a découvert le souffle...

L'hallali

La disparition du Livre et de Melvin Ash n'était qu'un prétexte de Menson pour approcher Bradley : même s'il a récupéré le grimoire, le trafiquant ne peut le décrypter. Si Menson et sa secte ont récupéré l'objet, le révérend renverra l'ouvrage à son propriétaire légitime, après avoir vérifié que cet exemplaire est rigoureusement identique à celui de la confrérie. Si les investigateurs ont conservé le Livre ou s'il est perdu ou détruit, Menson se servira de la copie dont il dispose pour enfermer Bradley : le volume sera rapporté par coursier au speakeasy en fin d'après-midi : une carte annonce la visite du révérend Menson pour de plus amples explications concernant le Livre et la disparition de Melvin Ash. Fasciné par l'occulte et frustré par la perte du Livre, et surtout par celle de son secrétaire, unique personne de son entourage capable de le déchiffrer, Bradley ne résistera pas à la tentation d'en savoir plus, sans prendre bien sûr un minimum de précautions, mais ce seul genre de précautions n'arrêtera pas le Maître des Pouvoirs Obscurs qu'est devenu Menson depuis son accession à la tête de la confrérie...

Le révérend se présentera à l'entrée du speakeasy vers 9 h du soir, accompagné de deux de ses ouailles, Sammy et Le Beau Denis, qui garde l'accès à l'ascenseur privé, remarqueront ces visiteurs très particuliers, vu l'ambiance de la boîte... Menson se prétendra être un occultiste d'un niveau au moins égal à celui de Melvin Ash : celui-ci justement aurait tenté de le corrompre, afin d'obtenir son aide dans le vol et l'utilisation du fameux Livre contre son légitime possesseur, or... "Nous autres, mages, nous formons une sorte de grande confrérie à travers le monde, mais toute organisation a ses règles, et les nôtres sont très strictes : par sa vilénie, Ash a enfreint nos lois, et terrible fut son châtiment..." "Vous voulez dire que Ash est... mort ?" "Pire encore, mais c'est insuffisant pour réparer l'injure que ce traître a faite à notre communauté ; aussi, je viens vous offrir mes services, et mettre à votre disposition le pouvoir arcanique que recèle cet ouvrage..." "Ce... ce pouvoir existe-t-il vraiment ? Ash avait presque réussi à me convaincre mais... si vous pouviez... me montrer quelque chose ?" "Mais bien sûr" répond alors le révérend en s'approchant...

...et la cavalerie

Après une visite exhaustive de la maison de Greenwich Village, les investigateurs auront peut-être réalisé quelle était réellement la cible de Jester J. Menson. S'ils cherchent Bradley ou Samantha pour leur demander des explications bien légitimes, ils ont

toutes les chances de se retrouver au fameux speakeasy de la 6ème, au-dessus duquel travaille Bradley, et dans lequel travaille Sammy : sa photo est même épinglée sur les murs du petit escalier en colimaçon qui mène dans les caves aménagées pour les amusements nocturnes et la consommation illicite d'alcool. La présence d'une dizaine de photos d'autres femmes ne laisse planer aucun doute sur la qualité d'entraîneuse de "Mme Veuve Kirk". L'imaginative Samantha trouvera une explication lacrymale à toute cette comédie, et si les investigateurs ne la croient pas, tant pis, bas les masques. Et que monsieur Bradley se débrouille !

Ni Sammy ni Bradley n'étaient visibles dans la journée du 10 : le trafiquant était retenu à une réunion au sommet dans l'hôtel Astoria (renseignement Majeur, et si les personnages insistent, ils courent au-devant de très gros ennuis). Quand à "Mme Kirk", elle a plutôt l'habitude de dormir le jour et de vivre la nuit. Par contre, Sammy doit être fidèle à son poste à 18 h tapantes, c'est pire que pointer ! Or c'est justement vers cette heure-là qu'arrive le paquet du révérend Menson à l'intention de M. Bradley... Vers 21 heures, Menson lui-même, flanqué de deux gosses bien sages, traversera le bar, l'air méprisant, pour prendre l'ascenseur privé gardé par Le Beau Denis. Ils sont suivis des gorilles de Bradley. A 22 heures, ils n'auront pas reparu. Et puis, il faut croire que le prêtre et son paquet ont coupé l'appétit au patron, puisque habituellement, Mr Bradley se fait monter quelque chose par une des filles du bar (il ne fréquente jamais le speakeasy)... Les gardes d'en bas commenceront à s'affoler seulement lorsqu'ils s'apercevront que les téléphones d'en haut ne répondent pas...

Si les investigateurs arrivent avant 23 heures, ils auront eu tout le temps pour obtenir (sans difficulté) quelques éclaircissements sur le rôle de Sammy. S'ils se sont bien conduits, la jeune femme leur offrira même un verre pour se faire pardonner. Il est impossible de monter voir Mr Bradley sans invitation. Toute action brutale en ce sens serait sanctionnée par les cinq gardes du speakeasy (deux à l'entrée, deux dans le bar, un à l'ascenseur), soutenus par les cuisiniers et le barman. Néanmoins, Denis se laissera convaincre avec l'aide de Sammy, et, compte tenu de certains détails inquiétants, les investigateurs pourront parvenir au palier supérieur, accompagnés par Denis et deux de ses amis...

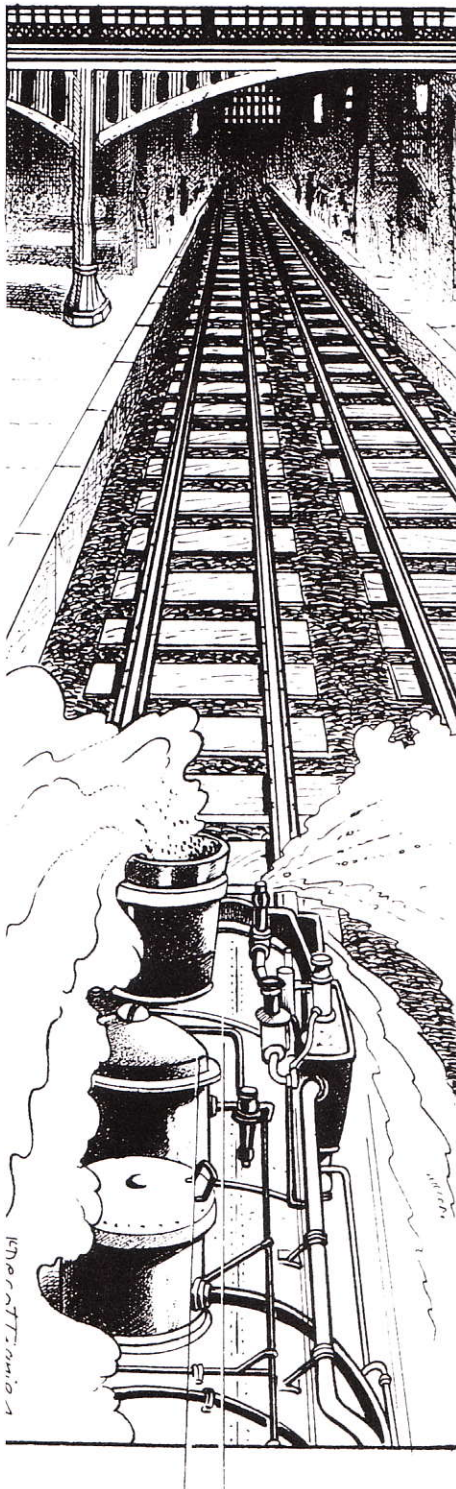
L'odeur de la mort

Tous les gardes d'en haut gisent affaissés sur le sol, la gorge broyée, un devant la porte de l'ascenseur, un dans le couloir, les cinq autres dans le bureau de Bradley... Ils n'ont pas tenté de faire usage de leurs armes (idée). Bradley est dans son fauteuil, écroulé sur le vieux grimoire, qu'il semblait tenir quelques secondes plus tôt... et qu'il inonde et imbibe à présent du sang qui s'écoule encore de sa gorge complètement tranchée (San : 1d3/1). Le téléphone du bureau est coupé, et il y a comme une drôle d'odeur (idée). Denis (s'il a été neutralisé des gardes d'en bas arriveront à la suite des investigateurs pour jouir du spectacle) voudra regagner le bar au plus vite, pour appeler des renforts et prévenir Schultz. En fait, personne n'aura le temps de téléphoner : à moins de fuir à toutes jambes par les escaliers de secours (par où sont sortis Menson et ses acolytes), les personnages seront pris dans l'explosion au gaz préparée par la confrérie pour brouiller les pistes : l'investigateur sentira comme un creux au fond de son ventre, l'air s'emplira d'une rumeur monstrueuse faisant éclater le verre, décoller les pieds du sol, embrasant les cuisines, emportant les murs, le toit, la foule... Procéder à un jet de Chance : s'il réus-

sit, le personnage n'encaisse qu'1d6 points de dommages par contusions, brûlure et surpression. Si ce jet échoue, il perdra 3d6 points de vie.

Les véritables desseins de Jester Menson

Menson était obsédé par le châtiement des parvenus : pour son cerveau déréglé, St Gorges terrassant le Dragon le représentait, lui, vainqueur du vice et du péché. Mais en lui ouvrant le ventre, il en tirait aussi son engeance, et la retournait contre les débauchés et les hérétiques du monde entier, en commençant par ceux de New-York : ainsi la confrérie recrutait la jeunesse gâtée des familles "embourgeoisées et pétries de pourriture". Le Dragon, c'était aussi cette chose que lui avait donnée Archibald Vincent, avec la charge de la confrérie, une sorte de fantôme concrétisé d'un léviathan immémorial, aux pouvoirs encore inconnus : les



incantations que lui avait apprises Vincent avant de partir pour l'Europe devaient avoir plus d'un sens caché, libérant et modulant l'énergie arcanique, selon des inflexions de la voix dont la subtilité le dépassait. Telles que Vincent, puis Menson, avaient su les prononcer, ces paroles faisaient rouler hors du ventre de la créature sa semence ou ses œufs. Archibald Vincent crut possible l'éclosion de ceux-ci au sein de corps humains, mais ses expériences échouèrent toutes. Menson, lui, découvrit l'un des secrets du Dragon : les graines engendrées par la chose se dissolvaient dans l'alcool, pour produire à son ingestion non pas la naissance d'un autre Dragon, mais bien la destruction de l'individu dans la plus atroce des agonies. Comment introduire l'engeance du Dragon dans les litres d'alcool consommée à New-York ? L'intérêt soudain de Bradley pour l'occultisme donna au pasteur fou la réponse qu'il attendait depuis sa découverte : il avait son prétexte pour approcher Bradley, s'emparer du secret de sa filière clandestine, semer le trouble et la terreur afin de paralyser l'Organisation, qui, après l'élimination de l'un de ses membres influents, se croira menacée par un gang concurrent, et sera alors bien trop occupée à protéger ses chefs pour s'apercevoir de l'empoisonnement de l'alcool à son arrivée sur la terre américaine : la confrérie n'aura plus alors qu'à veiller à son transbordement jusqu'à New-York, afin que les propres complices de Bradley se chargent eux-mêmes d'abreuver les pêcheurs de sa liqueur frelatée ! Ainsi, si les investigateurs ne détruisent pas la prochaine cargaison d'alcool de Bradley et consorts, Menson aura gagné...

La filière de Jeremy Bradley

C'est en questionnant Samantha (Le Beau Denis si cette dernière n'a pas survécu à ses blessures) ou par eux-mêmes, que les investigateurs sauront remonter les étapes de l'acheminement de l'alcool organisé par Bradley - mais assurez-vous d'abord qu'ils ont bien compris le pourquoi et le comment de toute cette histoire...

Les points sur les i

Les témoins de la mort étrange de Bradley, donc les victimes de l'explosion au gaz, seront tout-à-fait prêts à aider les investigateurs, mais ils restent trop petits pour convaincre les patrons de l'Organisation du véritable danger. Rappelons que les assertions des investigateurs ne reposeront jamais sur des preuves tangibles, logiques, raisonnables, normales quoi ! C'est le destin des héros de l'Appel que de livrer quasiment seuls le combat contre les monstres... Il est invraisemblable que la police ou le Crime Organisé vienne à leur aide dans ce dernier chapitre.

Le Beau Denis et Samantha feront tout pour venger leurs amis assassinés et Bradley, et avoir la peau de ce dingue : ils révéleront ce qu'ils savent de Bradley et de ses affaires avec le "Révérend" Jester Menson, ce qui éclairera sans doute les joueurs "largués" en cours d'aventure : Bradley s'occupait de l'acheminement de l'alcool en provenance des côtes jusqu'à New-York. Il avait un truc infailible pour faire passer la camelote sous le nez des policiers. Mais il s'occupait aussi de trucs bizarres, occultes comme disait Melvin Ash. Il y a eu du grabuge à l'arrivée d'un type que le patron avait envoyé chercher (Kirk). Depuis, rien n'allait plus : cet espèce de démon, Menson, est venu parler d'exorcisme au patron - enfin, c'est ce que racontait Potter (l'un des gardes assassinés). L'oiseau de malheur s'occuperait d'une bande d'aussi timbrés que lui, dans Greenwich Village, ils appellent ça la confrérie de St Georges...

Si, après cela, les investigateurs n'ont pas encore fait un tour chez Menzon et tout compris, ils devront songer à se recycler... Maintenant, comment peuvent-ils remonter la filière de Bradley ? Voici déjà ce que tout le monde sait (idée ou rappel par Le Beau Denis ou Sammy) sur l'acheminement de la contrebande. Les canots des Bootleggers vont chercher les fûts sur les bateaux qui les ont amenés du Canada, par exemple (la loi américaine leur interdisait de débarquer avec leurs fûts sur la rive), et les ramènent vers un point de stockage sur la côte. Là commence la zone d'ombre. En général, ce sont des revendeurs indépendants qui se chargent des bouteilles une fois celles-ci à New-York. Il faut donc arrêter la cargaison empoisonnée avant qu'elle atteigne la ville, ou c'est toute l'Organisation qu'il faudra démanteler !

Comment remonter la filière : première étape

Il faut donc d'abord retrouver le point de stockage sur la côte au Sud-Est de New-York, puisque c'est là le territoire d'acheminement réservé à Bradley. Il s'agit tout simplement d'une vieille demeure du New-Jersey, au bord de l'océan : Soylor hall est abandonné depuis plus de 10 ans, et a la réputation, soigneusement entretenue, d'être une maison hantée. D'où une plaisanterie entre le Boss et son secrétaire devant Sammy, venue porter un repas ce soir-là, et Le Beau Denis, alors en faction dans les étages supérieurs du speakeasy : Ash et Bradley discutaient de médiumnité, occultisme et autres manifestations paranormales. Ce dernier arguait qu'il ne recourrait jamais à ce genre de service, bien que l'une de ses résidences secondaires soit hantée ! Ash avait demandé laquelle, et Bradley, éclatant de rire, de préciser : Soylor Hall, près de Pleasant Point dans le New-Jersey - "Mais ça m'arrange trop, alors pas d'exorcisme, veux-tu !" Sammy et Denis se rappelleront l'adresse exacte sur un jet d'idée, et si vraiment la mémoire flanche, les investigateurs pourront toujours essayer d'établir la liste des résidences secondaires possibles de Bradley, et trouver celle qui a la réputation d'être hantée.

Second moyen de retrouver Soylor Hall : questionner les officiers de la police fluviale des côtes de l'Etat de New-Jersey. C'est délicat et ça coûte cher (une centaine de dollars), mais comme Jeremy Bradley est mort, les fonctionnaires qu'il a achetés le balanceront plus facilement...

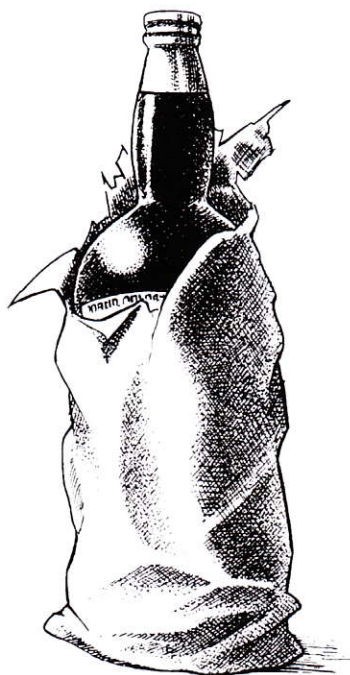
Troisième moyen : la jugeote, qui permettra également aux investigateurs de reconstituer une seconde étape du transport de l'alcool : la société de Bradley s'occupe d'industrie agricole et de conserves : fruits, légumes et produits laitiers, et le domaine des Soylors, qui appartient à la Bradley & Co, renferme principalement une ferme laitière. C'est l'unique propriété au bord de la mer et permettant la couverture du trafic par une entreprise officielle. Si cela ne suffit pas, l'immeuble bâti derrière le speakeasy du 6ème est une crèmerie, et c'est sous couvert des livraisons de lait que les bouteilles d'alcool arrivent au bar du speakeasy. L'abondance de lait dans les affaires de Bradley devrait mettre la puce à l'oreille des investigateurs : un tour à la chambre de commerce suffit pour savoir d'où vient la crème...

Menson et ses hommes de main attaqueront Soylor Hall à la première heure du jour suivant la mort de Bradley. Ils passeront la matinée à finir le travail de mise en bouteille après la livraison de la nuit passée, en ajoutant bien entendu à la marchandise un ingrédient tiré de sa maison de Greenwich... Ils sont au total dix hommes et quatre femmes. Ils investiront la

ferme du domaine à l'heure du repas par le souterrain qui la relie au manoir, par lequel les hommes de Bradley transféraient les caisses d'alcool.

Comment remonter la filière, seconde étape

Une fois le personnel de la ferme neutralisé, les membres de la secte chargeront les trois camions de transport laitier. Les bidons de lait du devant cachent les caisses d'alcool. Jester Menzon est dans le camion de tête. Il y a deux hommes par cabine et trois autres membres dissimulés à l'arrière des camions, prêts à intervenir si quelqu'un tentait d'arrêter le transport... Destination du convoi : la gare de Trenton (capitale du New-Jersey) où les camions iront se ranger le long du quai des trains de marchandise à destination de New-York. Menzon persuadera les cheminots que lui et ses hommes ne font que relayer ceux de Bradley, par mesure de sécurité : il soupçonne une intervention de fédéraux en civil... Les bidons de lait sont chargés dans un wagon de marchandises, et les caisses d'alcool placées dans des compartiments aménagés sous les wagons d'un train de voyageurs... C'est ainsi que voyage la contrebande de Trenton vers New-York. Les trains partent en début de soirée. Menzon prendra place dans le wagon voyageur de tête, pour passer éventuellement dans la locomotive. La dernière chance des investigateurs est de détruire la cargaison, après avoir repéré les caches (en assistant au transbordement, en molestant l'un des cheminots qui y a participé, ou en repérant Menzon et ses sbires à bord du train). Si les compartiments secrets sont mitraillés lors d'une fusillade, le flot d'alcool toxique s'échappant des bouteilles brisées risque de goutter sur les rails et de s'embraser à la moindre étincelle, transformant les wagons en enfer sur roues ayant peu de chances d'atteindre la Grand Central Station de New-York - avec, à la tête du train de la Mort, Menzon devenu fou furieux, maître de la locomotive...



ANNEXES Notes et conseils au meneur de jeu

Peekaboo (en français "coucou !") est un scénario complexe requérant des investigateurs une certaine expérience du genre policier plus que du mythe de Cthulhu, et une bonne dose d'initiatives heureuses : si les joueurs font l'effort de raisonner "comme un privé", tout au moins pendant la première partie de l'enquête, tout ira comme sur des roulettes, sinon ils risquent de patiner sérieusement (N.D.L.C. : pourquoi ça n'irait-il pas sur des roulettes s'ils *patinent* ?). L'aventure couvre trois jours (du jeudi 9 au samedi 11 octobre 1923), soit environ six heures de jeu. Voici une chronologie des événements les plus probables :

- Mercredi 8 octobre 1923 : débarquement du Cleveland à New-York. Assassinat des hommes de Bradley venus escorter Edward Kirk. Meurtre de celui-ci par Gino et Frédéric.

- Jeudi 9 : les ouvriers d'un chantier entre la 1ère avenue et le quartier des docks du Bas New-York découvrent un corps manchot dévêtu. Bradley contacte les investigateurs à titre privé afin de retrouver la mallette. Il fait passer Samantha pour l'épouse de son employé, à l'insu des grands patrons de l'Organisation.

- Dans la nuit du 9 au 10 : Gino et Frédéric sont assassinés par la confrérie de St Georges. Melvin Ash disparaît.

- Vendredi au soir : après une prospection du côté de Soylor Hall, Menzon fait renvoyer le Livre - ou un autre - au speakeasy, annonçant sa visite pour le soir. Il en a obtenu les adresses par Ash. Il assassine Bradley, usant des pouvoirs du Livre. Pendant ce temps, ses acolytes sabotent les conduites de gaz, provoquant l'explosion dans laquelle l'immeuble est soufflé. Samedi 11 : au matin, Menzon et ses hommes prennent d'assaut Soylor Hall et empoisonnent les stocks d'alcool. En fin d'après-midi, ils transfèrent les bouteilles vers la gare centrale de Trenton, par camion laitier. La cargaison est acheminée en début de soirée, dissimulée dans un express de New-York...

L'attaque montée par Gino contre les investigateurs dans les docks ("d'une humeur vagabonde") et l'hospitalisation suite à l'explosion du speakeasy ("une odeur de mort") retardent les personnages d'une demi-journée (interrogatoires de police) et d'une nuit, plus une matinée (premiers soins et repos ordonné par le médecin en chef) : à éviter donc si vos joueurs ont déjà pris beaucoup de retard dans leur enquête (ils ont la 1ère journée pour retrouver le Livre des Pouvoirs, la seconde pour Creuser un peu, et la 3ème pour Remonter la Filière de l'Alcool Clandestin). Les investigateurs ne peuvent compter sur aucune aide extérieure. Enfin, non seulement il faut aller chercher les différents indices, mais encore trouver le lien entre eux. L'objectif du grand méchant est masqué par cette course au livre maudit, que tout le monde croira être l'objet principal de l'aventure. Et puis, il s'agit tout de même d'un jeu à cinq larrons : Bradley, les investigateurs, les deux voyous des docks, Melvin Ash et surtout Menzon et sa clique.

La vérité sur le livre des pouvoirs

Non, Cthulhu n'est pas totalement étranger à cette aventure : le Dragon de la maison de Greenwich Village est réellement un monstre extra terrestre - seulement à l'état de reflet, coincé entre deux dimensions : la litanie du révérend Menzon, prononcée peut le faire



s'échapper dans notre monde, et, avec les mêmes mots, il peut être contrôlé. Si le feu détruit à première vue son effigie d'ambre, celle-ci se rematéralisera peu à peu, quelques jours plus tard, et Archibald Vincent peut encore revenir d'Europe, avec la bonne formule cette fois !

Le Livre est un ouvrage de magie noire (Sorts x 3 en plus du "broyage de gorge à retardement" dont s'est servi Menon contre les hommes de Bradley), mais il est "masqué" : les pages du manuscrit original ont été rédigées en bas-latin avec une encre "invisible", dont un chimiste retrouvera sans doute le révélateur : le texte visible a été imprimé par dessus : il s'agit d'un ouvrage d'inquisition, compilation des anecdotes et méthodes de chasses aux sorcières, très commun aux XVIIème et XVIIIème siècles. Son titre peut se traduire par "la Vérité au sujet des Sorcières" (De Veritas Malleficarum) et il ne contient rien d'intéressant du point de vue du mythe !

New-York des années 20

Il n'est pas évident de maîtriser une aventure se déroulant dans une des cités les plus célèbres au monde sans un minimum d'informations : les célèbres "Masques de Nyarlathotep" donnent quelques indices sur la topographie de l'époque. Pour l'essentiel, le réseau des rues et avenues de Manhattan est identique au réseau actuel. Si la Statue de la Liberté et la Bourse de New-York existent déjà, ce n'est pas le cas de la Federal Reserve Bank (1924), de l'Empire State Building (1929), ni du Rockefeller Center (1930-31).

Le centre ville est déjà constellé de gratte-ciel, mais pas Greenwich Village. Le site des Nations-Unies est à peu de chose près occupé par les fameux docks et usines en démolition. Enfin, il faut noter dans le bas Manhattan le Surrogate Court (les archives de la ville), Park Row, la rue de la presse où sont domiciliés près de 35 journaux dont le New-York Times et le New-York Tribunes, le City Hall (hôtel de ville) et les

40 étages du Municipal Building sur Chambers Street abritant les bureaux de l'Etat civil et une bibliothèque. Enfin, les investigateurs peuvent quitter la ville par le pont de Brooklyn (1883), de Queensborough, de Manhattan et de Williamsburg (encore sur East River), mais pas le Georges Washington (1931) ni le Verrazano (1964).

N'oubliez pas Grand Central Station sur la 59ème rue, reliée au reste de l'Etat par voies ferrées souterraines (sous Park Avenue, seule artère plantée d'arbres de New-York). Le Terminal Central de la Gare de New-York fournit un cadre grandiose pour un final embrasé de ce scénario : le centre de la façade est décoré par la statue de Bronze du Commodore Vanderbilt (premier propriétaire des chemins de fer), le Grand hall (84 x 36 x 38 m de haut) est surplombé d'une voûte céleste comportant pas moins de 2500 étoiles, pour une soixantaine de voies et plusieurs centaines de trains journaliers, tout ça sur trois niveaux dont deux sous-sols ! Bon voyage...

Samantha Hilary Johnson

Entraîneuse dans un speakeasy sur la 6ème avenue, jolie, pas trop bête, forte en gueule, Sammy sait se montrer charmante. Soumise à Mr Bradley comme à tout pont de l'Organisation, elle joue les épouses fidèles à la demande du Boss, mais ce boulot l'inquiète : Kirk convoyait des trucs pour le patron, et les gars qui l'attendaient à sa descente de paquebot se sont fait descendre. Bradley veut la mallette, et comme il a une confiance limitée dans les détectives privés, elle doit leur filer le train et tenir Mr Bradley ou son secrétaire - et personne d'autre ! - au courant.

Elle sait que Mr Bradley est quelqu'un d'important au sein du Crime Organisé de New-York, comme homme d'affaire. Il a une compagnie à son nom, qui s'occupe de conserves et laitages - en fait de petit lait, c'est plutôt d'alcool et de blanchissage (d'argent) qu'il s'occupe... Il a trouvé une combine infaillible pour acheminer la bibine à la barbe des fédéraux. Il doit être immensément riche, il possède une demi-douzaine de résidences sur la Côte Est, dont une hantée même !

Age : 24 FOR 9 DEX 13 INT 11 Idée 55 % CON 11 APP 16 POU 13 Chance 65 % TAI 10 SAN 99 Edu 9 Connaissance 45 % Points de vie 10 San 65

Compétences : Baratin 65 % Camouflage 40 % Crédit 45 % Discrétion 50 % Discussion 30 % Ecouter 55 % Eloquence 75 % Esquiver 46 % Anglais 55 % Pickpocket 25 % Premiers soins 35 % Psychologie 45 % TOC 45 %
Armes : Poings 50 % Tête 25 % Pied 55 %

Bradley et ses hommes de main : Le Beau Denis, Potter etc

Age : 27 à 40 FOR 13 à 17 DEX 9 à 15 Idée 50 à 65 % CON 11 à 15 Chance 40 à 60 % TAI 10 à 18 Points de vie 10 à 16 San 40 à 60 %

Compétences : Conduire Auto 50 % Ecouter 35 % Esquiver 30 à 40 % Psychologie 5 à 45 % Premiers soins 30 à 50 % TOC 25 à 50 %

Armes : revolver cal 45 40 % 1d10+2 Couteau 25 à 50 % 1d4 Poings 50 à 70 % Tête 10 à 40 % Pieds 25 à 40 %

Personnages non joués

Gino et Frédérico Scagni et autres voyous du quartier des docks

Age : 20 (30/40 pour les dockers, 15/18 pour les plus jeunes frappes) FOR 8/10/17 DEX 11 Idée 30 à 50 % CON 13/15 Chance 30 à 40 % TAI 9/11/17 Points de vie 11 à 16 San 30/40 %

Compétences : Ecouter 35 % Esquiver 42 % Psychologie 25 % TOC 35 %

Armes : Cran d'arrêt, rasoir et autres lames effilées 55 à 65 % 1d4 Revolver de Gino 45 % cal 32 1d8 Poings 50 à 80 % Tête 10 à 45 % Pied 25 à 50 %

Les membres de la confrérie de St Georges

Age 21/24 FOR 14 DEX 16 Idée 60 % CON 14 Chance 45 % TAI 12/14 Points de vie 14 San 25

Compétences : Conduire Auto 35 % Discrétion 60 % Ecouter 40 % Psychologie 45 % Se Cacher 35 % TOC 45 %

Armes : Pistolet cal 22 40 % 1d6 Couteau 50 % 1d4

Tous ces jeunes gens ne se rendent absolument pas compte de ce qu'ils font et seront muets comme des carpes si on les arrête.

Révérant Jester J. Menson

Fit des études scientifiques puis décréta qu'il avait la foi. Fanatique, fut rejeté par ses pairs. Déjà à moitié fou, fut remarqué par un personnage plus dangereux encore, Archibald Vincent, fondateur de la confrérie St Georges. Avant de quitter les Amériques, Archibald mit Menson à la tête de la secte et l'initia aux rites du Dragon. Il le pré-

vint de l'arrivée par le Cleveland de l'un des trois Livres Secrets, qui vient d'être vendu aux enchères - le premier se trouve en Europe, le second aux mains de Menson. Bradley n'étant pas connu de ces sorciers, Menson a pour mission d'enquêter, corrompre ou détruire le propriétaire de l'objet.

Age 40 FOR 15DEX 14 Idée 90 % CON 14 POU 17 TAI 15 Points de vie 15

Compétences : Discrétion 60 % Ecouter 55 % Psychologie 50 % TOC 50 %

Armes : Revolver Cal 45 60 % 1d10+2

Couteau 50 % 1d6

Sort : main de Broie : le sorcier doit fixer du regard sa victime ; si le pouvoir de celle-ci ne résiste pas à celle du sorcier, le personnage perd un point de vie par round approximativement 1d6 round après le regard meurtrier. La mort du sorcier stoppe le broiement de la trachée. Le sort coûte un point de Magie par victime.

L'Eau de Feu : l'alcool dans lequel on a dissout l'un des "œufs" du Dragon provoque à son absorption un dérèglement du métabolisme. La victime perd, d'abord insensiblement, 1 point de vie par heure suivant l'ingestion, puis, arrivée à la moitié de son potentiel vital et à chaque nouvelle perte, court le risque d'une crise (échec d'un d20 sous la CON) : vertiges, poussées de fièvre, ballonnements, apparitions de marbrures (petites hémorragies sous la peau), saignements de nez, d'oreille, de grains de beauté... et surtout une douleur qui va croissant, jusqu'à dépasser l'entendement dans l'étape ultime de la destruction de l'individu : en perdant son dernier point de vie, la température du personnage s'envole et l'être entier se déchire et explose. Le processus est irréversible et ne connaît aucun remède.

Ce scénario fut joué lors de la seconde session du 1er Forum des Jeux de Simulation de la Côte d'Azur le 2 juillet 1989.



TEMPS LIBRE

Chez moi vous trouverez de tout,

Figurines

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

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

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





Tel. 85-93-54-25

L'EN-JEU

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

9 rue St Georges - 71100 CHALON/SAONE

● LE RALLYE ●

LES JEUX DE ROLES, WARGAMES ET PLATEAUX

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

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

Vente par correspondance et en magasin

2 place Schneider - 71000 LE CREUSOT

☎ 85 55 06 97

JEUX DE ROLE - WARGAMES - FIGURINES

Au Palais Des Rêves

☎ 48 77 70 55

2, rue Jules FERRY

94130 NOGENT-SUR-MARNE

Bus 120 - 114 - 313

DRAGON D'IVOIRE

MARSEILLE

64 rue St Suffren
13006

☎ 91 37 56 66

MONTPELLIER

5 rue des Balances
34000

☎ 67 60 54 14

Spécialiste SIROZ - DESCARTES - CITADEL -
GAMESWORKSHOP - DRAGON RADIEUX

La caverne de l'elfe noir

5 rue de l'Annonciade
13100 Aix en Provence

☎ 42 26 91 46

JEUX - FIGURINES

L'ARCHIMAGE

JEUX à AIX-EN-PROVENCE

Jeux de Rôle - de Plateau - de Réflexion

Figurines - Accessoires - Librairie fantastique

ANIMATION et ESPACE JEUX

15, rue des Marseillais 13100 Aix-en-Provence

Tél : 42 38 54 00

cellules grises

Centre commercial Evry 2

Place de l'Agora

91000 Evry

☎ 64 97 81 74

5, rue Guy Beaudouin

77000 Melun

☎ 64 09 21 36

Jeux de rôles et accessoires



LES 6 MULES

38, rue de la boucherie - 59500 DOUAI

☎ 27.98.99.88

**NOËL: IL FAUT
VENIR MAINTENANT!**



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

Le Korrigan

22 rue des 7 Troubadours
31000 Toulouse

- Jeux d'histoire
- Jeux de rôle

- Figurines
- Livres, B.D.

FAITES VOS JEUX

CALENDRIER

**18 novembre 3 décembre,
BREST (29)**

Du 18 novembre au 3 décembre se tiendra à Brest le 2ème salon du jeu. De nombreuses expositions sont prévues : jeux de rôle et de simulation. Echecs et go. Jeux d'hier et d'aujourd'hui avec la participation des magasins, des clubs de jeux locaux, et de la Guilde de Bretagne des jeux de simulation. Week-end des 25 et 26 novembre spécialisé sur les jeux de simulation avec le concours du club : "Les Chevaliers de l'Hermine", et la Guilde de Bretagne des jeux de simulation. Week-end des 2 et 3 décembre, tournoi régional de go (tout l'ouest) organisé par Ténuki, club de go de Brest. M.P.T. - 39 avenue Clémenceau - 29283 Brest cédex.

**Décembre 89, février 90
MONTPELLIER (34)**

L'association Amphère, spécialisée dans les "Grandeur Nature", organise un jeu dans le cadre des années 30 courant décembre en soirée. L'Inde et ses mystères constitueront la toile de fond de ce scénario. En février reprendra la ronde infernale avec la deuxième Charte des killers de Montpellier. Les vainqueurs de l'année dernière remettent en jeu le trophée : un pistolet du XIXème (bon d'accord c'est une copie !).

Amphère - 12 rue des écoles laïques - 34000 Montpellier, tél 67 66 31 10.

**2 décembre 1989,
ROLLE (SUISSE)**

Cette Convention aura lieu le 2 décembre dès 14 h. à la salle communale de Rolle. Elle se poursuivra jusqu'à tard le dimanche matin. Sont prévus (entre autre) : le premier tournoi suisse de Supergang, officiel car organisé par un club agréé, un tournoi sur l'Appel de Cthulhu, et de nombreux autres jeux.

Renseignements : François Suter - 4 rue Prevost-Martin - 1205 Genève - Suisse, tél : 022/20 82 08.

COMPTES-RENDUS

**MALÉFICES À PROVINS,
16/17 SEPTEMBRE**

Dans l'ordre : une soirée jeu sur table, un buffet costumé, un G.N. surprise, des démonstrations de magie, et un concours primé. Tel était le programme du week-end Maléfices organisé par **Jeux Descartes** à Provins les 16 et 17 septembre.



Une nuit de Maléfices, c'est bien ; dans une tour médiévale, c'est mieux ; avec Michel Gaudu, un des créateurs du jeu : que demander de plus ? Un buffet costumé, pour rester dans l'ambiance du jeu et échanger des informations avec des joueurs venus de toute la France, et dans un lieu plus que propice (le caveau St Esprit : un nom pareil, cela ne s'invente pas !) : voilà de quoi satisfaire les plus exigeants.

Et pourtant, ce n'était pas tout. La Guilde de Bretagne s'était déplacée pour l'occasion et organisait un G.N. maléfiques. Le scénario avait un rapport direct avec la magie, et des magiciens professionnels ont semé le doute dans l'esprit des joueurs les plus rationalistes. En fin d'après-midi, une remise de livres (offerts par les éditions **Néo** et la revue **Vendredi 13**) a permis à chacun ou presque de repartir avec un souvenir matériel de ce week-end.



3615 JEUXPLUS
votre serveur

CALENDRIER

**3 décembre,
HÉNIN-BEAUMONT (62)**

Les **Nains des Beaux Monts** reçoivent tous ceux et toutes celles qui veulent passer une bonne journée de JDR, à la première journée **naine** du jeu. Participation pour frais de restauration 50 f.

Les Nains des Beaux Monts - M.J.C. rue de l'Abbaye - 62110 Hénin-Beaumont, tél : 21 20 06 48, ou

Le Maire des Nains - 88 bld Schweitzer - 62110 Hénin-Beaumont, tél : 21 49 84 13

**9/10 décembre,
LORIENT (56)**

Le club "les Jongleurs de l'Imaginaire" et la Guilde de Bretagne organisent conjointement une rencontre régionale de jeux de simulation les 9 et 10 décembre à la Maison du Moustoir (derrière le stade) à Lorient. Au programme, tout plein de parties de jeux de rôle, jeux de plateau, jeux d'histoire, des forums, des figurines, un espace "grandeur réelle" et le 4ème congrès de la Guilde !

Contact : "les Jongleurs de l'Imaginaire", Maison du Moustoir - 56100 Lorient,

ou la Guilde de Bretagne - 9 rue de la Paillette - 35000 Rennes.

**16 décembre,
JOUÉ-LES-TOURS (37)**

Un concours original de peinture de figurines sera organisé par l'**Ordre Onirique des Chevaliers d'Argent** le samedi 16 décembre au centre social de Morier de Joué-Les-Tours. Trois épreuves seront proposées : une en temps illimité, une en temps limité sur figurine imposée, une en temps limité sur figurine libre.

Pour tout renseignement, envoyez une enveloppe timbrée et libellée à votre adresse à :

O.O.C.A. - 10 rue Jules Ferry - 37300 Joué-Les-Tours.

CALENDRIER

**16/17 décembre,
LILLE (59)**

Les Alchimistes Débonnaires, club de jeux de rôle de l'ENSCL, organisent leur deuxième grand tournoi multi-jeux de rôle à la MJC de St André les 16 et 17 décembre. Les systèmes de jeu retenus sont AD&D, AdC, Stormbringer, Runequest, Maléfices, Marvel. Les équipes doivent être de quatre joueurs et d'un maître. L'inscription est forfaitaire et modique quel que soit le nombre d'épreuves jouées.

Contacteur Lionel Dias, Catherine Paillat - BDE de l'ENSCL - B.P. 108 - 59652 Villeneuve d'Ascq Cédex, tél : 20 43 43 43 poste 5239 ou 20 67 04 43.

**Vacances de Noël,
LA RAVOIRE (73)**

Le club de jeux de rôle et de simulation de la Ravoire, "**Les Nouveaux Saigneurs**", organise un jeu de rôle grandeur nature années 30 style "murder Party" sur la mafia durant les vacances de Noël. Le parrain sera heureux de vous compter parmi les siens. Contacts : "Les Nouveaux Saigneurs" - Frédéric Violette - 148 rue Richelieu - 73490 La Ravoire, tél : 79 33 07 98.

**28/31 décembre,
BALANOÏ**

Balanoï vous propose un jeu de rôle grandeur nature de quatre jours au château de Sagonne, dans le Berry, le Jeu des Pierres de Lune.

Il est des corps qui tombent sans bruit et d'autres enfin dont l'écho de la chute se répercute à l'infini. Quand celui d'Ekkar, conseiller du roi du Songarem, est tombé le cou tranché par une dague experte, un royaume entier a tremblé... Qui donc, et pourquoi, a osé provoquer l'ire royale, en tuant cet homme affable dont la seule passion semblait être de s'absorber dans le texte sibyllin grave en un vernaculaire immémorial sur le mur de la grande salle du château de Haute-louve ? Qui sait si la réponse ne se trouve pas précisément dans ce texte ? La réponse se trouve peut-être aussi dans cette phrase absconse, la dernière qu'Ekkar prononça : Le temps viendra bientôt de jouer aux Pierres de Lune.

L'idée de réunir ainsi les passionnés d'un jeu est excellente, et on ne peut qu'espérer que d'autres créateurs et éditeurs s'en inspirent (à quand la nuit des Hurllements ?), mais on ne trouve pas partout un club aussi dynamique que celui de Provins... Le second fait notable de cette rencontre tient aux ponts qu'elle lance entre le jeu de rôle, le cinéma fantastique (Vendredi 13) et la littérature fantastique (Néo). Et cela, tous les organisateurs devraient s'en inspirer.

Patrick Hedermann

AUPS (83) 29 SEPTEMBRE - 1^{ER} OCTOBRE

L'antenne varoise d'**Amphère** est née. Elle a organisé un semi-réel du vendredi 29 septembre au soir au dimanche 1er octobre après-midi, à Aups dans le Var. Il se situait en 664 après J.C. avec pour toile de fond la légende du roi Arthur.



Photo AMPHERE

Alors que tout le monde sait que le roi Arthur est mort, on se met à parler de son retour au pouvoir. Les Saxons ne voient pas ça d'un bon œil, les Dames du Lac non plus : il les avait trahis en se convertissant à la religion catholique. Et le curé, qu'en pense-t-il ? Toujours est-il que Merlin est bien décidé à faire revenir son protégé. Il a ses hommes de main en place et en manipule d'autres. Les Celtes sont également présents, avec leur druide. Et ce jeune peintre, avec sa peinture aux si étranges pouvoirs, que fait-il au milieu de tout cela ?

Après moult péripéties, alliances et trahisures, la nouvelle tombera dimanche après-midi : le roi Arthur est de retour. La fée Morgane, malgré ses alliés, sa puissance et sa diplomatie, n'a pu l'empêcher.

Mais sans son épée, Excalibur, Arthur arrivera-t-il à maintenir la paix ? Cela fera l'objet d'un nouveau "Grandeur Nature" faisant suite à celui-ci.

AMPHERE

12 rue des Ecoles laïques
(laïques ? Là est le hic !)
34000 Montpellier
Tél : 67 66 31 10

3615 JEUXPLUS
Dragon Radieux en direct...

CALENDRIER

Le jeu commencera le jeudi 28 décembre et s'achèvera le dimanche 31 vers minuit. La participation demandée est de 700 f. Elle comprend le jeu, la pension complète et le banquet final de la Saint-Sylvestre. Le nombre de joueurs est limité à 24. Inscriptions avant le 9 décembre auprès de Balanoï - 49 rue de la Chine - 75020 Paris, tél (1) 43 58 53 94.

**6/7 janvier,
VIROFLAY (78)**

Les samedi 6 et dimanche 7 janvier se déroulera à Viroflay (près de Versailles), le 5ème Tournoi de Jeux de Rôles organisé par L'Association "**20 Naturel**", avec au programme le samedi des démonstrations et rencontres avec les professionnels du milieu des Jeux de Simulation. Une bourse d'échange prendra place l'après-midi, le tout étant clôturé par un cocktail. Le dimanche aura lieu le tournoi proprement dit, avec de nombreux jeux proposés : Animonde, l'Appel de Cthulhu, Athanor (ou Berlin XVIII), Bitume, Donjons et Dragons, Hurllements, Légendes de la Table Ronde, Runequest, Stormbringer, Zone. Il y aura cette fois pour plus de 10 000 francs offerts aux vainqueurs.

Renseignements : "20 Naturel" - 8 rue Galliéri - 78220 Viroflay.

Attention : inscriptions closes le 22 décembre, places limitées à une centaine pour des raisons de confort et de qualité de jeu.

**4 février,
HÉNIN-BEAUMONT (62)**

Les Nains des Beaux Monts organisent les troisièmes "joutes ludiques naines". Plusieurs scénarios originaux seront proposés (Empire Galactique, Appel de Cthulhu et Stormbringer, et toujours le scénario de AD&D dans le monde néo égyptien des Nains...). Participation aux frais de restauration et inscription 50 f. Renseignements : Les Nains des Beaux Monts - M.J.C. rue de l'Abbaye - 62110 Hénin-Beaumont, tél : 21 20 06 48, ou Le Maire des Nains - 88 bld Schweitzer - 62110 Hénin-Beaumont, tél : 21 49 84 13

Et si... vous changiez vos habitudes ?
Pourquoi ne pas profiter des vacances de Noël
pour vivre quelque chose de différent ?

MORESTEL, DU 26 DECEMBRE AU 2 JANVIER

JEUX AU COIN DU FEU

7 Journées de jeu
dont vous vous souviendrez !



De tous temps l'hiver à la campagne a poussé les gens isolés à se regrouper le soir au coin du feu, tantôt chez l'un, tantôt chez l'autre, pour "griller les marrons" ou écouter les "fables" contées par les grands-parents. Nous souhaitons renouer avec cette pratique de la veillée chez les anciens et y ajouter notre passion commune : le jeu, le jour comme la nuit...

le programme :

- pendant sept jours,
- ◇ jeu à volonté
- ◇ animation
- ◇ ambiance

les moyens de le réaliser :

une équipe d'animation diabolique
la présence de plusieurs
auteurs de jeux
un séjour limité à 30 participants

le décor :

la ferme de la Kora à Morestel, ancienne maison forte rénovée, offrant un logement confortable et de nombreux espaces de jeu.

le "plus" offert par l'équipe d'animation :

votre participation, sans aucun supplément, à un super réveillon ludique pour le nouvel an.

les modalités pratiques :

Demandez rapidement votre dossier d'inscription en écrivant à la revue. Le nombre de places est limité, et, de toutes façons, après le 15 Décembre il sera trop tard.

Le séjour est réservé à des joueurs agés d'au moins 18 ans...

Une animation



"Dragon Radieux"

Renseignements et dossier d'inscription contre une enveloppe timbrée en écrivant à
"Dragon Radieux animation" - Le Charbinat - 38510 MORESTEL - ☎ 74 80 10 64

CALENDRIER

**10/11 février 1990,
VITROLLES (13)**

Avec 390 joueurs en 89, le **Jetdor** fait partie des plus grandes conventions nationales. La prochaine mouture aura lieu les 10 et 11 février prochains, organisée par **Dungeon Sweet Dungeon**, club de jeux de rôle de la MPT de Vitrolles, avec la collaboration de **Un Dragon à Waterloo** (club de jeux de rôle de Port de Bouc) et **Rivages Lointains** (association marseillaise de semi-réels, killers et murder parties). En plus des traditionnels tournois de jeux de rôle divers, on annonce pour la première fois un tournoi de Diplomacy et de jeux sur plateau. Clôture des inscriptions le jeudi 8 février.

**31 mars, 1er avril,
BELLEY (01)**

Les **Blade-Rôleurs** organisent un tournoi de jeu de rôle les 31 mars et 1er avril à Belley dans l'Ain (01). Les joueurs évolueront dans une aventure contemporaine utilisant les règles de Simulacres. L'inscription se monte à 10 f par personne. Initiés comme néophytes, vous pouvez tous vous renseigner au 79 81 01 74 (demandez Philippe).

**31 mars 3 avril,
ARDENNES BELGES**

Il est déjà possible de s'inscrire pour **Aratorix IV**, vous avez bien lu IV, un "live" qui se jouera du samedi 31 mars à 16 h au mardi 3 avril à 16 h à Heyd, dans les Ardennes belges, à proximité de Barvaux, Logne et Wéris. Aratorix sera plongé au cœur du Moyen Age, dans sa partie la plus épique et la plus religieuse. Les clercs de Mirkos décident de purifier une fiasque maudite, réputée contenir l'âme diabolique d'une divinité capable du pire... Neuf types différents de personnages peuvent être joués, chaque type pouvant encore se spécialiser. Les joueurs auront entre 13 et 21 ans mais aucune compétence particulière. Notons que le "baston" est strictement interdit !
Réservation : 600 f belges au compte de l'ASBL GDFL-Aratorix à D. Jacob, 12 avenue du parc - 4920 Embourg, Belgique (indiquez vos nom, prénom et adresse !). Nombre de places limité... Il est conseillé de s'inscrire le plus vite possible.

LES MUREAUX, 8 OCTOBRE

Le club "**les loups de l'apocalypse**" a organisé le 8 octobre à la médiathèque des Mureaux (Yvelines) un tournoi multi-jeux qui a opposé 106 personnes de 12 à 19 h sur les jeux suivants : AD&D, Appel de Cthulhu, Stormbringer, Paranoïa, Star Wars. Les joueurs ont par ailleurs pu découvrir quelques facettes du jeu "les divisions de l'ombre" et assister à un spectacle théâtral "la Guillotine". Les "loups" tiennent à remercier tous les sponsors (plus de 7200 f de lots offerts) qui ont permis de récompenser les 16 maîtres de jeu, les 50 premiers joueurs et les 3 meilleurs inscrits du concours figurines, ainsi que les représentants de presse présents. C'est promis, rendez-vous est déjà pris pour l'année prochaine.

GRENOBLE, 18 - 22 OCTOBRE

813 et **Grenoble Polar** ont organisé à Alpexpo la 11ème mouture du FESTIVAL DU POLAR. La volonté des organisateurs d'en faire une manifestation de grande ampleur a conduit à l'ouverture du festival sur des genres originaux. Parmi ceux-ci, il faut remarquer la place plus importante prise par le jeu d'année en année. Un petit regret cependant, le jeu est encore considéré comme activité réservée exclusivement aux "jeunes" voire "aux plus jeunes". Il suffit pour s'en rendre compte de consulter le programme remis à l'occasion de cette manifestation. Tout ce qui concerne une activité ludique est regroupé sous le titre jeunes jeux. Alors on comprend que l'accent soit mis sur le tournoi de CLUEDO. Nous ne sommes encore loin de SUPER-GANG ou du GANG DES TRACTIONES.

Mais ne faisons pas trop fine bouche; cette année l'association "Moi Jeux" dont nous avons parlé dans notre dernier numéro organisait une animation plus "adulte" et on peut espérer que le mouvement est lancé pour les futures éditions. D'ailleurs nous savons de source sûre que des bonnes volontés travaillent à la mise en place d'une animation "jeux de réflexion" pour le futur "salon de la BD"... Grenoble rêverait-elle de devenir capitale du Jeu en même temps que du Polar et de la Bande Dessinée?

PS : On aurait vraiment aimé en dire plus mais nous n'avons pas toujours reçu les comptes-rendus des manifestations que nous annoncions dans nos précédents numéros.

PARLONS BOUTIQUE

Cellules Grises (77 et 66)

Le magasin "**Cellules Grises**" de Meaux (77) nous annonce la naissance d'un petit frère (ou d'une petite sœur ?) beaucoup plus au sud : **Cellules Grises** - 8 rue du Théâtre - 66000 Perpignan, tél : 68 34 64 66. Dragon Radieux souhaite longue vie au bébé.

L'Archimage (13)

Après s'être consacré depuis plus de deux ans maintenant aux jeux de rôle et aux figurines, l'Archimage ouvre ses portes aux jeux de société, de réflexion, de stratégie, de hasard, de cartes... Rappelons que l'Archimage à Aix en Provence organise et/ou parraine de nombreuses activités. Par exemple l'Espace Jeux proposé en collaboration avec le snack Le Club (bld Gambetta). L'Archimage - 15 rue des Marseillais - 13100 Aix en Provence, tél : 42 38 54 00

INFOS CLUBS

MONTIVILLIERS (76)

Les **Chevaliers du Littoral** ont opéré leur réouverture depuis le 16 septembre pour la troisième année consécutive à Montivilliers dans la banlieue du Havre. Tous les samedis de 14 à 24 h ils accueillent chaleureusement les fans de jeux de rôle (de AD&D à Star Wars) de wargames (6th fleet ou Amiralauté) et de jeux de plateau (de Supergang à Diplomacy), initiés ou débutants. Contacter Reynald Dumont - 9 rue de Normandie - 76290 Montivilliers, tél : 35 30 00 41 après 19 h.

ERRATUM À TOULON

Le **Gobelin Optimiste** a sauvagement assassiné notre claviste pour une erreur de numéro de téléphone : c'est au 94 89 07 53 qu'il faut contacter cette joyeuse troupe, ah mais ! et toujours de 17 à 20 heures...

LYON

L'Espace Game Over, 6 rue Hippolyte Flandrin (à côté de la salle Rameau) à 69001 Lyon, tél : 78 29 13 36... C'est un bar-restauration rapide (pas d'alcool servi...), mais c'est aussi un espace jeu qui met à disposition de tout client, et ceci gratuitement, plus de 100 jeux de société (échecs, go, Trivial Pursuit, Diplomacy...), qui vous propose concours, tournois, soirées à thème. Le mercredi est plus spécialement réservé aux jeux de rôle (apportez vos jeux, SVP), le samedi au go, le mardi aux soirées à thème, le jeudi aux tournois et concours, lundi et vendredi étant des journées libres. Tout ceci dans l'ambiance passion de Game Over, privilégiant le contact humain et la qualité des rencontres grâce à un personnel compétent. Ouverture le matin à partir de 10 h, fermeture à 1h du matin. Ouvert tous les jours sauf le dimanche. "Hors les murs" sont prévus des Grandeur Nature éducatifs et sportifs, des week-ends "Ces Temps Oubliés" : intrigues diplomatiques ou policières, ces derniers étant réservés aux adultes

PETITE ANNONCE

Vends Tank Leader 150 f AdC + écran + 3 fig 170 f, 1er suppl 60 f Fungi 60 f Seul/Wendigo 35 f, 2nd suppl 35 f, Dunwich 30 f, fig 15 f les 3, Flight Leader 220 f, numéros Casus à 50 % frais de transport compris. Cyrille Le Rolland - Pen an allée - 29252 Plouézoch, tél (we) : 98 67 23 06

Fonderie De Précision

Du Vimeu

Vente directe par correspondance
de figurines 25 mm



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

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

LA BOITE A ROLES

JEUX...
ACCESSOIRES...
FIGURINES...
WARGAMES...

TOUT CE QUE
VOUS DESIREZ
A DES PRIX
TRES INTERESSANTS

RUE DE VERDUN, FERRIERES
13500 MARTIGUES

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

3615 JEUXPLUS

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

avec la rédaction :

1er jeudi du mois

avec les auteurs :

"HURLEMENTS"

2^{ème} jeudi

"EMPIRES & DYNASTIES"

3^{ème} jeudi

"TRÉGOR"

4^{ème} jeudi

3615 JEUXPLUS C'EST

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

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

IMAGIC

RUBRIQUE RÉALISÉE
PAR L'ÉQUIPE DE
RÉDACTION SUISSE
DU DRAGON



Les POINT DE VUE : meilleures recettes du POLAR

"Excusez-moi, Madame, pouvez-vous m'indiquer où se trouve le Polar ?

- Mais volontiers, mon bon Monsieur. C'est facile ! Vous prenez la première rue à droite juste ici devant puis vous continuez tout droit jusqu'aux feux. Là vous tournez à gauche et encore une fois à gauche. Ensuite vous poursuivez sur deux cents mètres et vous prenez la ruelle à main droite, pas celle qui est perpendiculaire, c'est un cul de sac, mais celle qui part à 45 degrés. Depuis là, vous vous engagez dans la troisième artère à droite que vous suivrez jusqu'au pont. Vous traverserez le fleuve après quoi vous tournez dans le premier boulevard de gauche avant de prendre la cinquième rue de gauche. Là vous traverserez le pont puis vous continuez tout droit sur environ trois cents mètres jusqu'à la grand-place qui se trouve juste derrière nous, là à cinquante mètres. Vous tomberez alors inmanquablement sur le Polar.

- Ah ! Je vois, tous mes remerciements pour vos conseils."

Et c'est ainsi que je m'en fus gaiement à la recherche de cet établissement tant vanté par les guides. Après bien des difficultés, que je n'énumère point tellement elles sont banales - fausse route, cul de sac etc - je me retrouve enfin, à ma grande joie, devant ce digne établissement.

Une porte magistrale flanquée de deux piliers sur lesquels sont affichés les menus : Polar aux champignons, Polar au vin, Polar en sauce, Polar réchauffé, Navets sautés et bien d'autres encore. "J'entre" me dis-je entre deux claquements de dents (il faisait terriblement froid).

Et là, que vois-je ? Dans cet antre sombre, des centaines, que dis-je, des milliers de gens attablés prêts à savourer leur polar. Dans le brouhaha général de cette salle circulaire, les commentaires vont bon train : "Ah c'est bon," entends-je là, "Oh ! Sublime" ouïs-je ici, "Mais c'est absolument indigeste" fait-on dans un autre coin.

Devant ce salmigondis de mots, je me prends à hésiter. Que viens-je faire dans cette galère ? Soudain, un larbin m'accoste : "Monsieur désire ?" "Mais le meilleur" fais-je tout à coup ragaillardir. "Ah ! là, Monsieur, je ne puis que vous recommander la réserve du patron" dit-il. "Fort bien, rétorquai-je, je suis preneur".

"Alors, Monsieur, il vous faudra un peu de patience. Voyez-vous, je dois prendre le petit escalier, là, au fond de la salle, puis, au bas, m'engager dans un petit couloir à droite puis un second à gauche avant de remonter un autre escalier qui me mènera dans une nouvelle salle d'où je prendrai encore un couloir (...) et d'ici peu vous aurez la meilleure de nos spécialités devant vos yeux ébahis".

Ça fait maintenant plusieurs années que le larbin est parti. Las d'attendre, j'ai décidé d'aller moi-même à la recherche des meilleures recettes du Polar. Du reste, ce ne doit pas être trop difficile. Le larbin a très bien expliqué le chemin à prendre et j'ai tout noté. Si toutefois je ne devais plus donner signe de vie d'ici deux mois, soyez gentils d'avertir votre MJ qu'il mette ses meilleurs limiers sur ma trace.

Pierre Berclaz ■

Perte de mémoire

Le président américain a été assassiné par un inconnu que l'on soupçonne être un amnésique qui, à mesure que l'enquête avance, accumule les identités. Ça vous dit quelque chose ? Oui, vous avez gagné, il s'agit de XIII. Si vous n'avez pas encore lu cette BD, courez vite vous procurer les 5 tomes parus à ce jour et lisez-les d'une traite avant de poursuivre. Constatation : l'histoire est super. Problème : comment l'utiliser dans un jeu de rôle. Solution : facile, à condition de bien préparer son coup.

Etre amnésique...

Voici donc ! Partons d'un principe de base simple et efficace. Lorsqu'un joueur a créé un personnage, ce dernier a déjà un certain nombre d'années (La Palisse n'aurait pas dit mieux), ce qui signifie qu'il a déjà vécu, ce qui signifie qu'il a déjà un passé. Pour tout ceux qui créent un perso sans lui accorder de passé, changez de jeu.

Ce passé est connu du joueur puisque c'est lui-même, seul ou en accord avec le maître de jeu, qui le modèle. Mais justement, un amnésique a un passé mais ne le connaît pas, ou du moins pas complètement. Et voilà la solution : le joueur crée un perso et le MJ lui crée un passé sans le dévoiler au joueur. Ce passé devra bien entendu cadrer avec les caractéristiques du perso. Cela demande un grand travail de la part du MJ qui pourra dévoiler le passé du perso par bribes ou alors à d'autres joueurs en fonction du scénario.

La gestion, j'en conviens, n'est pas simple. Le scénario doit prévoir une masse de situations



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

antérieures à la création du perso, situations auxquelles il a été mêlé, ainsi que le rôle joué par les autres persos-joueurs. A partir de là, tout est possible. Par exemple que l'amnésique joue avec plusieurs groupes de joueurs dont chacun connaît une parcelle de son passé. Mais attention, les autres joueurs ne doivent pas obligatoirement savoir si ce qu'ils savent sur l'amnésique est vrai ou faux - rumeur quand tu nous tiens !

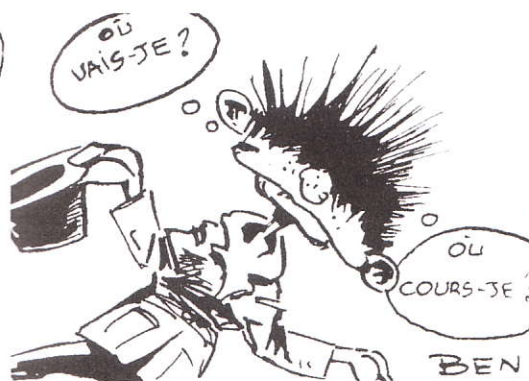
... et le devenir

Mais continuons. Jusqu'ici, c'est plutôt simple, il s'agit de créer un perso amnésique. Ce qui est en revanche plus intéressant c'est de rendre un perso amnésique après un certain temps. Là encore la solution est simple, mais le MJ aura beaucoup de travail. Il devra en effet refaire le passé du perso, y compris pour la période depuis sa création, en lui inventant une autre histoire que celle qu'il a réellement vécue, et il faut que cette histoire cadre avec les éléments et les événements environnants au cours de la période, que les autres joueurs soient informés de ces modifications pour la période durant laquelle ils ont côtoyé le perso. Donc plus le perso vieillit, plus il est difficile de le rendre amnésique, de lui recréer un passé. Quand on vous disait de garder des compte-rendus de vos parties !

Conséquences : le MJ efface le passé "vécu" du perso et le remplace par un autre passé crédible. Chaque fois que le joueur fera référence à ce passé, il croit avoir effectué telle ou telle action alors qu'il ne l'a en réalité pas faite. Encore une fois, le MJ doit bien préparer son coup et le joueur doit réellement jouer le rôle de son perso et ne pas faire référence à sa propre mémoire mais à celle de son perso. Exercice intellectuel intéressant non ? Cette solution peut par exemple être appliquée si, dans une situation ou une autre, le perso reçoit un choc violent.

Messieurs les MJ, à vous de jouer. Et si vous avez de bonnes idées à ce sujet, faites les nous partager.

pb ■



Wargames et Enseignement (2)

Le wargame a toujours fasciné les dirigeants des Etats. C'est en effet un grand avantage de pouvoir simuler une guerre contre un éventuel ennemi sans avoir à la déclencher réellement. Si Clausewitz affirmait que la guerre est la continuation de la politique par d'autres moyens, le wargame peut parfois aider à définir cette politique. L'exemple de l'état-major prussien pratiquant dès 1837 le Kriegspiel est bien connu : l'ordre de le pratiquer venait du général Moltke, le futur vainqueur des conflits de 1866 et 1870-71.

Nous recommandons à ceux qui voudraient user du wargame comme moyen auxiliaire d'enseignement de se documenter consciencieusement sur la période concernée. Les bons wargames contiennent en général des notes de l'éditeur et une bibliographie précise qui facilitent ce travail de documentation.

Parmi les ouvrages généraux, nous pensons que le livre de base pour comprendre les jeux de simulation est celui de Duccio Vitale : "Jeux de simulation, wargames", MA Editions, 1984. A ceux qui s'intéresseraient aux concepts de la stratégie, nous pouvons recommander l'ouvrage de Edward Mead Earle : "Les maîtres de la stratégie", Champs Flammarion, 1980. Le même éditeur a en outre publié un ouvrage écrit par un général chinois bien avant notre ère, mais dont l'actualité demeure : Sun Tzu : "L'art de la guerre". Lorsqu'on parle de wargames et d'enseignement, on se heurte à un scepticisme de principe de la part de ceux qui ne connaissent pas ces jeux de simulation. A ce scepticisme, il convient d'opposer des arguments fondés sur l'histoire du wargame.

Qui ne reconnaît le côté formateur des échecs ou du go ? Or, ces deux jeux proviennent "de jeux de simulation que l'évolution historique a transformés en jeux abstraits". Cette idée de Duccio Vitale est étayée par l'histoire du jeu d'échec : les pions représentent l'infanterie, les tours sont des installations de protection en bois montées sur le dos d'éléphants et les cavaliers sont suffisamment évocateurs. Le terrain de jeu est débarrassé de tout obstacle comme lors des batailles de l'Antiquité où l'on éliminait arbustes et buissons avant le combat afin de ne pas gêner la cavalerie ou l'infanterie lourde.

Les échecs chinois, ou Xiang-Qi, ont gardé un tapis de jeu coupé en deux par une rivière. Le jeu de go, inventé au XVIII^{ème} siècle avant J-C est aussi une simulation d'un conflit. Arthur Smith écrit à ce sujet : "Le go, par contre, ne décrit pas une bataille isolée comme aux échecs, mais toute une campagne de type moderne, dans laquelle ce sont les mouvements stratégiques de masses d'hommes qui décident en fin de compte de la victoire. Des batailles se déroulent en plusieurs endroits du plateau de jeu et certaines, parfois, se déroulent en même temps. (...) Seule une stratégie à long terme permet de remporter la victoire".

Mao Ze Dong ne s'est-il pas servi du go pour visualiser un de ses écrits : "Les problèmes stratégiques de la guerre de partisan contre le Japon" en 1938. Il faut

donc insister sur le fait que les wargames d'aujourd'hui sont aussi formateurs que les jeux les plus classiques, dérivés eux-mêmes de wargames.

La pratique, au sein d'un club, de wargames avec des étudiants nous a permis d'observer les éléments suivants : accroissement des connaissances géographiques, des événements se déroulant avant, pendant et après le conflit, apprentissage de la gestion des renforts, remplacements et ravitaillement, connaissance de l'importance des voies de communication et des points stratégiques et, au plan psychologique, nécessité de prendre des décisions et des risques calculés.

Le wargame a le désavantage de se pratiquer à deux seulement quoi qu'il puisse opposer deux équipes s'il y a plusieurs théâtres d'opération ou si les tâches sont réparties au sein de deux (ou plusieurs) camps. Nous suggérons ici quelques titres de wargames de bonne qualité pour illustrer certaines périodes historiques. Il est évident que ce choix est subjectif et non exhaustif.

Pour illustrer la guerre de 1914-18, nous recommandons "The guns of August" qui simule bien la guerre de mouvement en 1914 et 1918, la guerre des tranchées de 1915 à 1917, les difficultés matérielles et morales des belligérants, les alliances ou la gestion du potentiel démographique des Etats. Le second conflit mondial donne lieu à d'excellentes simulations : "Fortress Europa" illustre fort bien le débarquement de Normandie le 6 juin 1944 jusqu'à la défaite de l'Allemagne. "The Russian campaign" et "The great patriotic war" montre bien les difficultés de la Wehrmacht à l'Est de l'Europe. "Pacific war" permet de saisir l'immensité du conflit américano-japonais.

"France 1940" est très intéressant au plan pédagogique : en plus de la défaite de mai-juin 1940, le jeu permet de se livrer à d'autres scénarios-hypothèses où l'on examine-joue ce qui se serait passé si les alliés avaient développé leurs forces blindées dans l'optique allemande de la Blitzkrieg, ou leur aviation, avec ou sans ligne Maginot. On peut aussi suivre ou non le plan Gamelin, c'est à dire envoyer ou pas les formations rapides en Belgique, pendant que dans les Ardennes...

Pour la période de la guerre froide, il y a également de très bons jeux incluant des règles où les opérations militaires influent sur la tension internationale ou le moral du pays : ce sont "The Korean war" et "Vietnam 1965-1975".

A ceux qui sont intéressés par le monde actuel et la confrontation des superpuissances, nous recommandons les deux jeux aéronavals "Second fleet" et "Seventh fleet", qui montrent d'une part la puissance des Etats-Unis et ses limites (nécessité de pouvoir compter sur des alliés sur les théâtres d'opération éloignés) et d'autre part les contraintes géographiques et matérielles imposées à l'Union Soviétique. Deux très bonnes simulations de la stratégie navale des deux supergrands.

Jean-Pierre Dorand et Christophe Aebi

Les joueurs de wargames et ceux de jeux de rôle ne se portent pas toujours une bien grande estime réciproque. Cette réalité est parfois difficile à assumer par certains joueurs qui pratiquent les deux genres. Il peut donc être intéressant de trouver un cheminement commun pour rapprocher ces deux familles de joueurs. Pour ce faire, il faut bien entendu que chacun y trouve son compte. Alors, pourquoi ne pas envisager un jeu de rôle agrémenté d'un petit wargame ?

Une des, très certainement nombreuses, recettes que je propose ici est le résultat de la lecture d'une BD (voir Ludobulles) qui fait maintenant partie d'une série antédiluvienne de cette littérature, j'ai nommé la patrouille des Castors. Le dernier tome, paru peu avant l'été chez Dupuis, s'intitule "Le calvaire du mort-pendu". Tout un programme qui permet d'intégrer jeu de rôle et wargame.

En résumé, l'histoire est la suivante : la patrouille des Castors passe son habituel camp d'été dans les Ardennes. Ils y font la connaissance de deux jeunes filles dont l'une est américaine ; son père a combattu dans les Ardennes au cours de la dernière guerre. Après une attaque allemande, il s'est retrouvé dans une crypte où il est tombé par hasard sur un trésor moyenâgeux. Là-dessus se greffe encore une histoire de hold-up et de prise d'otage. Tous les éléments d'une simulation globale sont donc réunis : aventure et aspect historique.

Pour jouer un scénario sur la base de cette BD, il fait réunir à la fois des wargameurs et des rôlistes. Le MJ doit préparer son scénario de façon à y intégrer à un moment ou à un autre une partie de wargame. Celle-ci remplacera les souvenirs racontés par le paysan ardennais. Pour coller à la BD, il faudrait évidemment utiliser, pour le wargame, le jeu Squad Leader. Sa complexité pourra néanmoins rebuter beaucoup de joueurs. Aussi est-il possible d'adapter la trame de façon à faire usage d'un jeu plus simple tel que Cry Havoc.

Exemple de scénario

Vu la place disponible, il n'est pas possible de développer un scénario détaillé. Néanmoins, un résumé en quelques points peut être utile. Cet exemple peut s'adresser à des joueurs débutants que ce soit dans le jeu de rôle ou dans le wargame, raison pour laquelle je préconise l'usage de

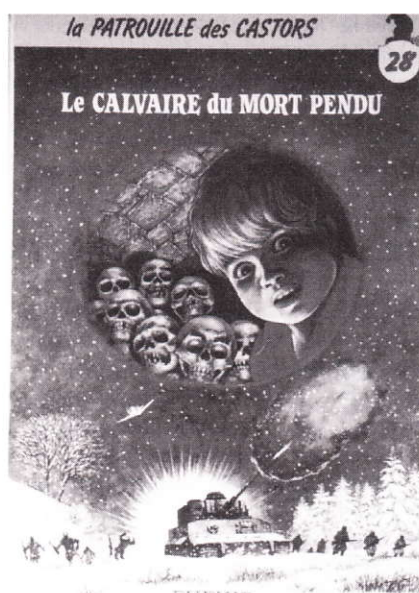
Cry Havoc comme wargame et de Mega pour le jeu de rôle.

Les règles de magie peuvent être laissées de côté de même que les règles de tir de Cry Havoc. Le scénario jeu de rôle est basé sur le schéma suivant :

1 - Les joueurs forment un groupe d'archéologues venus dans la région (Ardennes ou autre) pour étudier les vestiges d'une abbaye (ou d'un château) en ruine.

2 - Ils n'ont pas d'armes ni d'équipement spécial à part leurs outils de fouille et un matériel de camping standard.

3 - Au cours de leurs recherches, ils découvrent un vieux parchemin qu'ils parviennent à déchiffrer.



Le calvaire du Mort Pendu, une aventure de la Patrouille des Castors, support de scénario Jeu de Rôle et Wargame.

4 - A la lecture du parchemin, en assez mauvais état, les joueurs apprennent qu'un dignitaire mérovingien s'était réfugié non pas dans l'abbaye (ou le château) qui n'existait pas encore, mais dans un endroit fortifié sur les ruines duquel ont été, par la suite, érigés l'abbaye (château) et le village.

5 - L'état de délabrement du parchemin ne permet pas de savoir si le dignitaire y a perdu la vie. On peut tout au plus y apprendre qu'il s'était enfui avec toute sa suite et ses richesses et donc soupçonner qu'elles auraient pu y être enterrées avant le combat.

6 - Le MJ ne donne pas lecture du parchemin mais propose aux joueurs une partie de wargame qui, elle, fera office de lecture. Une reconstitution historique en quelque sorte.

Le scénario wargame

Le scénario du wargame se joue ici avec Cry Havoc, ou mieux, si vous l'avez, avec Vicking Raiders qui utilise exactement les mêmes principes que Cry Havoc mais couvre une période antérieure.

Vous pouvez d'office éliminer les règles de tir, ce qui simplifie notablement le jeu. Quelle que soit l'introduction que vous donnez au scénario jeu de rôle et l'endroit où est sensé se trouver l'éventuel trésor, c'est le MJ qui prendra le groupe du dignitaire mérovingien. Il devra veiller, en déplaçant judicieusement certains de ses personnages clés, à donner quelques indices qui permettront une éventuelle découverte du trésor.

En ce qui concerne le scénario proprement dit, le MJ dispose d'une marge de manœuvre assez large. La partie se joue de préférence sur la carte "ville fortifiée" (souvenez-vous qu'il n'y avait pas obligatoirement de château en ce temps-là et que le dignitaire s'est réfugié dans un endroit fortifié). Cette carte a en outre l'avantage d'offrir de nombreuses possibilités de déplacement. Il sera ainsi plus facile au MJ de laisser quelques indices plus ou moins ouvertement. Cette carte offre encore un avantage : le village actuel, où est située l'abbaye (château), peut très bien avoir été construit lui aussi sur les ruines du village mérovingien.

En clair, les caves des maisons du village contemporain peuvent correspondre avec l'une ou l'autre des maisons anciennes. Notez que la partie peut tout aussi bien se jouer sur d'autres cartes sur lesquelles se trouvent des habitations : villages, château-fort, château des templiers.

Le groupe du MJ se composera de quatre chevaliers, dont l'un est le dignitaire qui ne se distingue en rien des autres chevaliers, et de huit piquiers. Les autres joueurs se partagent une trentaine de paysans et une quinzaine de voutiers qui constituent la troupe chargée de traquer le dignitaire. Le nombre total de points d'attaque des traqueurs doit être environ une fois et demi supérieur à celui de la troupe du dignitaire.

Le MJ place son groupe comme il l'entend à l'intérieur de la ville. Les joueurs positionnent ensuite leurs personnages hors des murs à leur convenance et bougent en premier.

Tous les accès à la ville sont ouverts.



La partie se termine soit avec la fuite des traqueurs, soit avec la mort des quatre chevaliers. Le groupe du MJ ne peut en aucun cas sortir des murs de la ville. Une fois entrés, les traqueurs peuvent ressortir volontairement de l'enceinte, mais ceci est considéré comme une fuite et les personnages qui auront effectué un tel mouvement ne pourront plus pénétrer à nouveau dans la ville.

Le MJ devra donc bien préparer le scénario en veillant aux indices qu'il peut donner. Il est par exemple possible de dire à un joueur dont l'un des pions voit tel ou tel personnage du MJ que le pion en question est en train de porter une caisse. La partie de wargame est donc destinée à remplacer les parties manquantes du parchemin.

Retour au jeu de rôle

Une fois le wargame terminé, les joueurs se mettent à la recherche du trésor sur la base des indices accumulés au cours de la partie précédente. A ce moment, il est possible, conformément à la BD, d'y introduire l'épisode du hold-up. Ceci n'est toutefois conseillé qu'avec des joueurs chevronnés.

Avec des débutants, la seule recherche du trésor peut déjà donner lieu à bien des péripéties. Et pourquoi ne pas introduire un monstre chargé de veiller sur le trésor, ou tout au moins une légende qui en ferait mention ?

Pour que cette recherche ne soit pas trop monotone, il faudrait que les joueurs rencontrent quelques résistances. Par exemple, l'endroit où ils cherchent sert d'entrepôt à une bande de trafiquants d'armes, ou alors le baron du coin est au courant de l'existence de ce trésor qu'il n'a jamais pu découvrir malgré tous ses efforts. Il tentera d'éliminer les archéologues dès que ceux-ci semblent atteindre leur but.

Pour tous ces épisodes qui émailleront cette recherche, les MJ sauront, à n'en pas douter, faire preuve d'imagination. Pour ce qui est de l'ensemble, ce me semble être un moyen intéressant de réunir autour d'une même table rôlistes et wargameurs pour pratiquer l'espace d'une soirée ou d'une nuit deux types de jeux de simulation et, partant, de découvrir une autre façon de jouer.

Pierre Berclaz ■

CABLE

LA CHRONIQUE CYBERPUNK

"I'm on a highway to Hell" (AC/DC)

La dernière fois, j'avais dressé un portrait assez général d'une grande ville dans l'ère cyberpunk. Dans les chroniques suivantes, je vous parlerai de choses plus particulières (un bar, une tribu etc) et plus en détail.

Commençons donc par "Le Purgatoire", un bar haut en couleurs. Il est situé sous la gare (désaffectée ou pas, selon que vous utilisez encore ou non des trains). Il est entièrement souterrain. L'entrée est une grande arche, autour de laquelle s'enroulent des figures diaboliques, peintes en rouge pétant, avec des yeux lumineux.

Dès que l'on franchit le seuil, on est agressé par une musique dont le volume atteint le seuil critique. On s'engage ensuite dans un tunnel assez étroit, qui s'enfonce sous la gare. De part et d'autre s'ouvrent de petites salles, où l'on peut avoir intimité et tranquillité (elles sont insonorisées). Au bout du tunnel, on débarque dans la grande salle.

Là, deux choses frappent : une énorme scène et un bar, non moins énorme, qui fait tout le tour de la salle (la scène est au milieu). S'il n'y a pas de concert ou de combat, des tables sont installées dans toute la salle (sinon elles sont rangées dans une arrière-salle). Le bar est fait d'un empilement de rails, subtilisés à la gare par un passage dérobé.

Sur la scène, on peut assister à deux types d'événements : primo des combats, mais c'est assez rare ; secundo des concerts, qui sont, eux, plutôt fréquents. Les combats ne sont pas bien différents de ceux que l'on peut voir dans d'autres

bars, bien qu'ils aient tendance à être beaucoup plus sanglants. L'intérêt principal des concerts est que tous les groupes qui viennent sont hors-la-loi, pour une raison ou pour une autre. Le groupe que l'on voit le plus souvent est "Wall of Sound" (en français : mur du son), ainsi nommé car les musiciens se targuent de jouer plus vite que la vitesse du son. Ce n'est peut-être pas vrai, mais ils jouent effectivement à un rythme extrêmement soutenu. Jugez plutôt : ils sont tous câblés et s'envoient des torpilles* à longueur de concert.

Le problème, c'est qu'ils ont parfois un peu de mal à contrôler leurs bouffées d'adrénaline et se défoulent sur autre chose que leurs instruments, à savoir les spectateurs qui sont en train de faire du slam dancing (**) comme des abrutis. Conséquence : un nombre de morts tout-à-fait appréciable à chaque concert (les fans vous assurement que ça donne un petit plus), qui a valu au groupe de se faire interdire de toutes (?) les scènes.

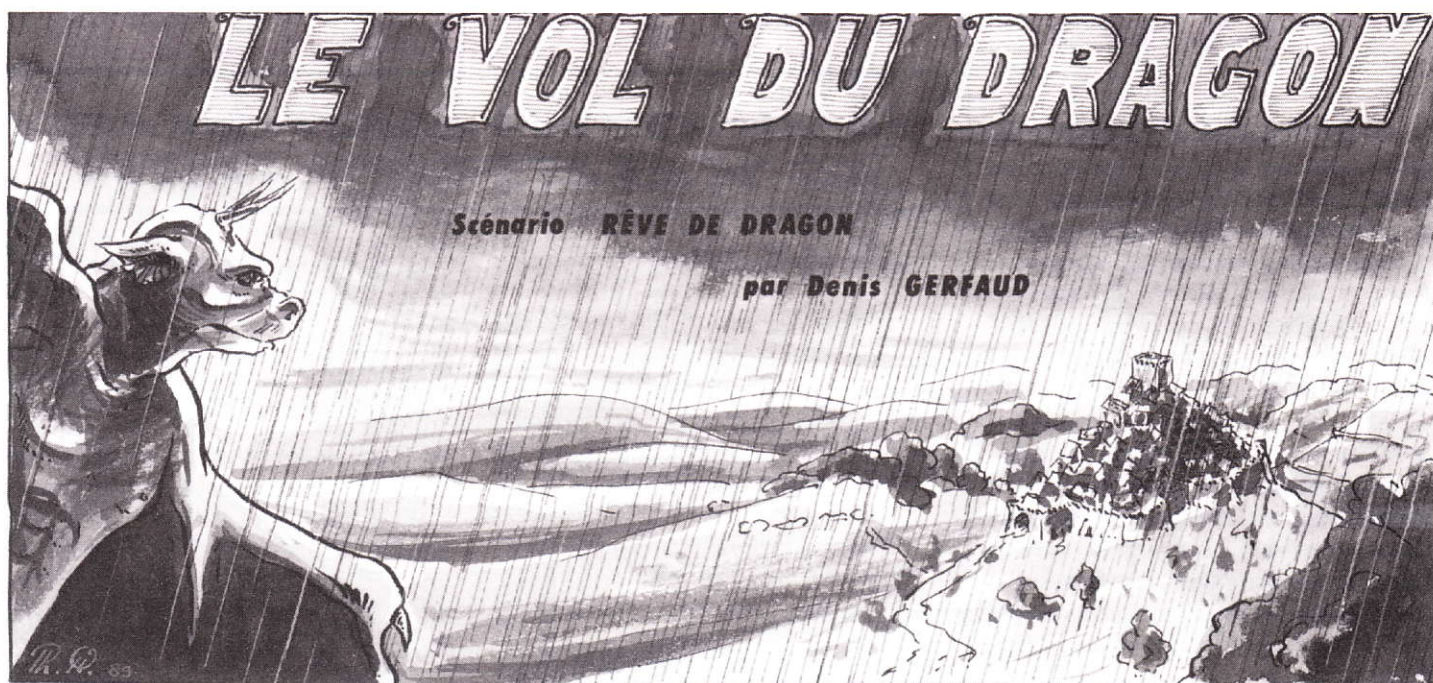
Assez régulièrement, des illuminés du Nouvel Ordre des Templiers (si vous êtes sages, je vous en parlerai une autre fois) débarquent pour "exorciser" les lieux. Avec les descentes de police, c'est ce qui donne lieu aux plus grosses bastons. Mais, tel le phénix, Le Purgatoire renaît à chaque fois de ses cendres et c'est reparti !

Roboduck ■

* en argot cyberpunk : des amphétamines.

** pour ceux qui ne connaissent pas, il s'agit de grimper sur la scène et de se jeter sur le public en-dessous.

YBERPUNK—CYBERPUNK—CYBERPUNK—CYBERPU



Cette enquête est prévue pour 4 ou 5 voyageurs débutants ou moyennement expérimentés, désireux de toucher une récompense.

SUR LA ROUTE DE WALLISBURG

C'est l'automne, aux derniers jours du mois de la Lyre. Les voyageurs cheminent vers le Nord en direction d'une chaîne de montagnes : les Pateristes. Ils ont appris que, dans les premiers contreforts, se nichait la petite cité de Wallisburg, et ils ont pu en faire le but actuel de leur voyage. Le reste de la région est très vallonné, boisé, avec de fréquentes lignes de collines barrant l'horizon. En ce début d'automne, les pluies sont abondantes et les chemins détremés. Voilà déjà plusieurs jours que les voyageurs n'ont aperçu que fugitivement le soleil, entre deux rassemblements de nuages lourds, et l'on peut supposer qu'ils ont hâte d'atteindre le confort relatif d'un milieu citadin.

Lorsque commence cette aventure, les voyageurs viennent de quitter le village de Krost, où ils ont passé la nuit. C'est un village paisible, comportant une maison des voyageurs, et devant son existence au carrefour de deux routes. Celle de l'Ouest, d'où viennent les voyageurs, continue vers le Nord en direction de Wallisburg. Celle de l'Est pénètre dans la grande forêt des Abimes et rejoint Epaf, au bord de la Grande Eau.

Les voyageurs auront pu apprendre que Wallisburg n'est plus qu'à une trentaine de kilomètres (3 bonnes heures de marche). C'est une cité de commerce et d'artisanat. Au-delà, une route en lacet serpente jusqu'à un col et dessert quelques villages de montagne. Epaf, en revanche, est à plus de 80 kilomètres : deux journées de marche à travers une forêt sombre et accidentée. La forêt doit son nom à la profusion de ses ravins. Il n'y a aucun lieu habité avant Epaf, et, dans un sens comme dans l'autre, la route est peu fréquentée.

Comme la veille, le ciel est gris et il tombe déjà une petite pluie fine. La route n'est qu'une succession d'ornières boueuses. A 5 ou 6 kilomètres au Nord de Krost, venant apparemment de Wallisburg, une charrette est précisément embourbée. C'est un véhicule à deux roues, entièrement bâché, tiré par une vieille mule essoufflée. Les deux hommes qui

l'accompagnent essaient comme ils peuvent de lui faire reprendre la route.

Celui qui dirige est un homme grand (1m95), large d'épaules et pourvu de mains puissantes. Sous son capuchon dégoulinant, on ne distingue surtout qu'une broussaille de barbe et de cheveux noirs. L'autre a l'air plus jeune, et comparativement, tout maigre et tout frêle. On peut supposer que les voyageurs leurs proposeront spontanément leur aide. S'ils ne le font pas, le géant brun le leur demandera, assez brutalement, sans grande politesse.

Les voyageurs pourront supposer que c'est la contrariété qui les rend si désagréables. Car de fait, ils n'auront droit à aucun geste de reconnaissance, pas un remerciement ni même un sourire. Le jeune n'ouvre pas la bouche et l'autre ne semble capable que de jurons.

Bien entendu, les voyageurs peuvent se désintéresser d'eux et poursuivre leur propre route sans s'attarder. Mais ce faisant, arrivés à Wallisburg, il y a peu de chances qu'ils se souviennent de la rencontre. Or, quoique intégralement fausse piste, les deux hommes constituent néanmoins le chaînon indispensable pour mener l'aventure à bonne fin. La difficulté, naturellement, c'est qu'au moment de

la rencontre, il n'y a encore aucune aventure : ce n'est qu'un banal incident de voyage.

La charrette est très lourdement chargée : un poids énorme pour un volume relativement faible. Questionné à ce sujet, le géant finira par répondre, quoique de mauvaise grâce, que ce sont ses outils de travail. Il est ferronnier de son état. Le jeune est son apprenti. Non, ils ne viennent pas de Wallisburg, mais de Suk, un village un peu à l'écart, à 10 kilomètres au Sud de la cité. Ils sont partis car il n'y a pas de vrai travail pour eux là-bas. Pas assez de métal pour faire un véritable et digne chef d'œuvre ! Réduits à réparer les vieilles pelles comme de vulgaires forgerons.

A mesure qu'il parle de son travail, l'homme abandonne un peu de sa réserve. Il s'appelle Ravenwork, et c'est un maître ! Ces imbéciles du Nord ne savent pas ce qu'est le vrai et beau travail du métal. Alors il s'en va pour toujours, tenter sa chance dans le Sud. Si un voyageur lui demande pourquoi il ne va pas plutôt à Wallisburg, cité bien plus proche, il crachera par terre avec mépris ; et l'on n'en tirera rien de plus.

D'ailleurs, les efforts conjugués viennent de desembourber la charrette. Tirant la mule par son harnais, Ravenwork la remet en branle, visiblement pressé de partir. Bientôt leurs silhouettes s'estompent dans la grisaille de la pluie ; les voyageurs ne les reverront plus.

LA CITÉ

Bâtie sur une haute colline dans les contreforts des Pateristes, Wallisburg est une petite cité besogneuse. Une foule affairée joue continuellement des coudes dans ses ruelles étroites, où les maisons à encorbellement se rejoignent presque au dernier étage. Typique cité "médiévale", avec ses échoppes ouvertes sur la rue et ses étals en plein air. Il n'est pas rare qu'un troupeau de chèvres ou de moutons

s'engouffre dans une rue, augmentant la pagaille. Le cri des animaux se mêle à celui des métiers, au bruit des outils, aux sifflets, au roulement des charrettes, aux invectives d'un bourgeois éclaboussé, en un fond sonore unique et continu.

La cité est entourée de remparts ponctués de tour. On y entre par deux portes : la Forestière, donnant dans le rempart Sud, et la Montagnarde, au Nord-Ouest. Au centre, correspondant au sommet de la colline, se dresse la Tour-Dragon : un imposant donjon carré de 20 mètres de base, haut de 30 mètres. C'est la résidence du Prince Marchand, et c'est également là, dans la grande salle du bas, que se réunit le Conseil des Métiers, représentant les quelques soixante-dix corporations officielles. Le titre de Prince Marchand est héréditaire, mais aucune décision importante ne saurait être prise sans l'approbation du conseil qui, de fait, détient le véritable pouvoir, politique, juridique et économique de la ville.

Devant la Tour-Dragon s'étend la place du même nom. Une grande place carrée, pavée et bordée d'arcades. Au centre, sur un piédestal de marbre vert, trône le dragon protecteur de la ville... ou du moins y trônait-il jusqu'à ce matin ! Jusqu'à ce que les bourgeois éberlués autant qu'horriés constatent sa disparition ! Il était encore là hier soir, il n'est plus là ce matin ! Et l'angoisse se lit sur tous les visages autant que l'incrédulité : on a volé le dragon de Wallisburg !

LE DRAGON

Les voyageurs arriveront l'après-midi du même jour. Et comme on le devine, ils ne tarderont pas à être au courant de l'événement. Il alimente toutes les conversations, les suggestions, les hypothèses les plus diverses, pour en revenir toujours à la même question : Qui ?... Qui a pu oser faire cela ?... (Noter que la question du pourquoi et du comment semble bien moins tourmenter ces braves gens.)

Les voyageurs trouveront une foule importante à la porte Forestière (par où ils arriveront logiquement, venant du Sud). On y entre à peu près sans problème, mais les gardes filtrent soigneusement les sorties et effectuent des fouilles en règle. Tout y passe, chariots et charrettes, brouettes et bagages à main. On pourra même être témoin d'une villageoise éplorée s'écriant au garde qui la fouille : "Mais c'est point moi qui l'ai, le dragon ! Et puis même ! Y tiendrait point dans mon corsage !..." Il souffle un vent de panique évident : les gardes font du zèle.

C'est probablement à l'auberge du Voyageur Content que nos personnage s'entendront conter toute l'histoire. On leur conseillera cette auberge comme la meilleure de Wallisburg. Elle est située non loin de la porte Forestière, tenue par maître Galochon et son épouse (sa cinquième épouse en vérité !) maîtresse Arissa. Un repas moyen (4 SUST) revient à 3 PB, la chope de vin à 2 PE ; on

peut dormir dans le dortoir pour 5 PE et seul dans un lit pou 2 PB. Il y a bien l'auberge du Dragon, sur la place du même nom, mais elle est plus chère.

Or donc, il y avait effectivement un dragon, à Wallisburg. Il trônait sur son piédestal de pierre, le cou tendu vers la grande tour du Prince Marchand. Il était là depuis toujours, c'est-à-dire depuis la fondation de la cité. Un dragon en fer massif, avec sa tête de chien, ses petites cornes de chamois, son poitrail qu'on aurait dit humain, ses pattes de coq et ses grandes ailes de chauve-souris. Pour l'empêcher de rouiller, il était repeint tous les sept ans, lors de la Grande Barbouille, la plus grande fête chômée de Wallisburg, une fête magnifique, avec des brochettes et des pommes confites. Tous les sept ans, on lui changeait sa couleur, passant successivement du noir au rouge, puis au violet, au bleu, au vert, au jaune, et finalement au blanc, chaque couleur revenant à son tour tous les quarante-neuf ans. Et lors de cette grande fête, on concluait ou renouvelait toutes sortes de contrats importants, alliances, baux, promesses, en présence de la peinture encore fraîche ; car il était de notoriété ancestrale que tout acte rompu entre deux Barbouilles, tout serment renié, toute promesse trahie, entraîneraient de sévères réprimandes de la part "de Ceux qui Rêvent en Dormant dans les Etoiles"...

Et l'on était précisément à dix jours de la prochaine Grande Barbouille. Ce devait être le tour du violet. La peinture était déjà prête, les moutons sélection-



nés, les brochettes aiguës, les pommes cuites dans le miel. Et puis plus rien !... Ce matin, la première patrouille a découvert le piédestal vide, avec juste deux traces de rouille à l'emplacement des pattes, et un peu de peinture rouge écaillée. C'est une catastrophe épouvantable ! Sans le dragon protecteur, les contrats seront pleins de tricherie, les buviers mettront de l'eau dans leur vin, les filles rompront leurs fiançailles, et plus personne ne pourra faire confiance à personne ! Avant le printemps nouveau, les remparts s'écrouleront sous le rire des nouveaux-nés poignardant le sein de leur mère ! Ce sera le chaos !...

Tels seront en substance les propos dont les voyageurs pourront être témoins. Mais il faudra qu'ils posent les bonnes questions pour avoir les renseignements suivants :

- De quelle taille était la statue ?
- Avec ses ailes à demi repliées sur les flancs, elle était d'une stature presque humaine, environ 1m70 de haut.
- Est-ce qu'elle aurait pu tenir dans une charrette bâchée de deux mètres sur deux ?
- Oui, tout juste.
- Combien d'hommes aurait-il fallu pour la soulever ?
- Plusieurs. Ou alors un homme seul d'une force vraiment colossale ! La statue devait bien peser dans les 500 kilos !
- Les portes de la cité sont-elles fermées la nuit ?
- Non, pourquoi ? Le voisinage est en paix !
- En sorte qu'une charrette aurait pu quitter la ville en plein nuit sans être arrêtée par les gardes ?
- Hélas oui ! Et maintenant que vous le dites, c'est sûrement ce qui a dû se passer. Les gardes peuvent vainement continuer à fouiller, le dragon est déjà loin !

Un rapide calcul peut faire évaluer qu'en quittant Wallisburg à l'heure du Château Dormant, l'heure où le sommeil est si profond, on peut fort bien se retrouver pataugeant dans une ornière des environs de Krost à la fin de l'heure de la Sirène. Et les voyageurs en tireront sans doute très vite leurs propres conclusions, aussi judicieuses que fausses.

Par ailleurs, si l'un d'eux réussit INTELLECT/Légendes à 0, quelque chose peut le faire tiquer dans le soi-disant dragon, dans ce mélange de chien pour le mufle, de chamois pour les cornes, d'humain pour le torse, de coq pour les pattes et de chauve-souris pour les ailes. Car foin de dragon, c'est exactement la description d'une Gargouille ! Ces étrangers sont vraiment malades ! Et de toute façon, ce n'est pas ça qui nous le rendra ! Or, mais il est encore trop tôt pour le savoir, c'est justement là que les Wallisburgeois se trompent...

C'est en fin d'après-midi que se répandra la grande nouvelle. Après réunion du conseil, le Prince Marchand fera savoir par les crieurs publics :

"Attendu qu'aucune promesse fiable ne peut plus être tenue dans notre bonne ville de Wallisburg depuis le vol de son dragon, et qu'il faudrait désormais être fou pour faire confiance à une parole donnée, nous nous engageons solennellement à verser une bourse de septante-sept pièces d'argent

à quiconque nous rapportera la statue. La somme sera doublée, à savoir cent cinquante et trois pièces d'argent, si la restitution a lieu avant la date prévue pour la prochaine Grande Barbouille, dans dix jours d'ici. Qu'on se le dise !..."

Effectivement, si l'on refait bien les comptes, il semblerait que l'absence du dragon commence déjà à se faire sentir... N'importe ! Il est probable que les voyageurs seront tout de même désireux de se lancer sur la piste. D'autant plus qu'ils ont sans doute leur petite idée, n'est-ce pas ?

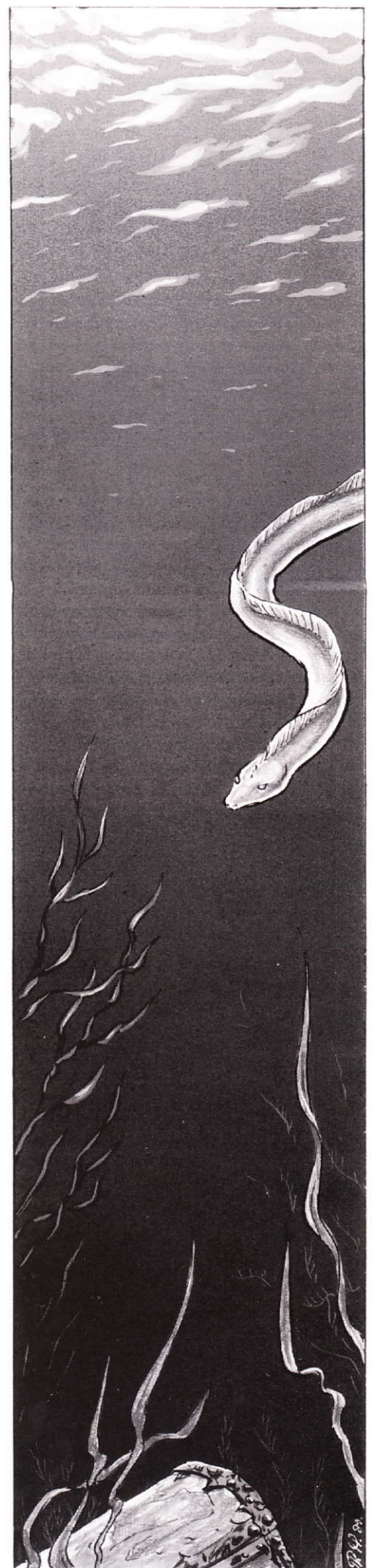
BLASTOM

Un autre groupe de voyageurs est descendu à la même auberge que nos personnages. Il s'agit de Blastom, un haut-révant, et de sa bande. Ce sont tout autant des aventuriers que des voyageurs, et comme tels, pas vraiment scrupuleux, surtout quand un gain facile se profile à l'horizon. La récompense les intéresse et ils ont décidé de livrer leur enquête, mais d'un genre un peu spécial. Plutôt que de rassembler des indices sur le voleur de dragon, ils tentent d'en rassembler sur l'enquêteur qui semble avoir les meilleures chances. Leur but est de laisser faire le travail, puis de raffer les marons du feu au tout dernier moment. Après l'annonce des crieurs publics, les coureurs de prime ne manqueront pas. Or, par un hasard vraiment déplorable, ce sont nos voyageurs qu'ils choisiront finalement pour cible.

Bien entendu, si ces derniers sont d'une discrétion exemplaire, la bande de Blastom se tournera vers d'autres ; il se peut même qu'elle ne les remarque pas. Mais pourquoi se cacheraient-ils ? Pourquoi s'entoureraient-ils de précautions extravagantes pour interroger les citadins ? D'autant plus que, de son côté, la bande de Blastom jouera très finement, affectant de n'être qu'un groupe de voyageurs, jovial et sans prétention. En résumé, selon le comportement des voyageurs, c'est au Gardien des Rêves de juger dans quelle mesure on peut deviner qu'ils ont une piste. Si c'est le cas, la bande de Blastom ne les lâchera pas.

La bande comprend cinq personnes, Blastom y compris. Il y a Norek, un petit bonhomme très agile, pickpocket, acrobate et joueur de luth ; Lyston, un grand maigre aussi peu causeur qu'il est bon archer ; Kendar, plutôt beau garçon, ouvert, sympathique, et redoutable bretteur ; et enfin Ludmilla, jolie brune, affectant l'horreur et l'ennui chaque fois que la conversation roule sur les faits d'armes. Elle prétend que la vue du sang la rend malade et, visiblement, n'est pas armée. En réalité, elle dissimule une dague dans chaque botte et dans chaque manche, et n'a pas son pareil pour les lancer, de préférence dans le dos de ses victimes. Si l'un des voyageurs est sensible au charme féminin, la jeune femme ne devrait avoir aucun mal à devenir "son amie".

La technique de la bande est des plus simples : suivre les voyageurs où qu'ils aillent, sans jamais les perdre de vue. N'intervenant qu'au tout dernier moment, quand il n'y aura plus que le fruit à cueillir. Et alors là, pas de détail : la bande n'en est



plus à quatre ou cinq meurtres près. Dans l'intervalle, le moins de provocation possible. Mais si les voyageurs prennent l'initiative de la bagarre, ma foi tant pis ! Quelques imbéciles sont toujours bons à dépouiller. La plupart voyagent souvent porteurs de richesses insoupçonnées !...

Détail important, les cinq bandits sont à cheval. En conséquence, si les voyageurs n'ont que peu de mal à se rendre compte qu'ils sont suivis, il ne leur sera pas aussi facile de distancer la poursuite. Pour les chevaux du groupe, utiliser les caractéristiques moyennes indiquées dans les règles.

Bien entendu, et c'est là que les choses risquent de se compliquer à souhait, les voyageurs peuvent fort bien imaginer que la bande de Blastom est directement impliquée dans le vol du dragon.

L'ENQUETE

Les habitants voisins des portes ne se souviendront pas d'avoir entendu sortir une charrette au cours de la nuit présumée du vol ; et aussi rusés soient-ils, les voyageurs ne découvriront aucun indice à Wallisburg. Mais il est probable qu'ils ne perdront pas davantage de temps, et que le soir-même de leur arrivée, ils se ruèrent à la poursuite de Ravenwork.

S'ils ont l'idée de passer par Suk, ils apprendront que Ravenwork y a effectivement vécu près d'un an, avant de partir tout récemment. Auparavant, il venait des montagnes. Avant de s'installer à Suk, il a séjourné brièvement à Wallisburg. "Mais il a dû avoir des problèmes, là-bas, dira un villageois. Il n'en parlait jamais explicitement, mais quand on mentionnait la cité, il crachait toujours par terre !" (La banale vérité est que la corporation des ferronniers lui demandait une patente exorbitante pour avoir le droit de s'installer.)

Bref, on aura confirmation de ce qu'on suppose déjà : c'est bien le soir du vol que Ravenwork et son apprenti ont définitivement quitté le village avec leur charrette et pris la route de Krost. C'est-à-dire, faire semblant de prendre la route de Krost, puis, à la faveur de l'obscurité, se diriger vers la cité à peine gardée, dérober la statue, et reprendre la fuite aussi vite. Le mobile semble assez clair : la statue est en métal et l'homme est maître ferronnier ! L'un est fait pour l'autre et réciproquement ! Peu importe maintenant qu'il veuille la revendre, la reforgier ou prétendre l'avoir fabriquée lui-même ! Et en vérité, ce raisonnement serait sans faille s'il répondait aussi au "comment". Car même pour un colosse, 500 kilos à soulever, c'est un peu lourd, non ?

LA FORÊT

Probablement suivis de loin en loin par un groupe de cinq cavaliers, les voyageurs se retrouveront bientôt à Krost. Là, on se souviendra tout à fait du récent passage de la charrette. "L'avait l'air bien lourde, c'te charrette ! comme si tout le poids du rêve des Dragons y était concentré !" affirmera un vieux villageois à l'air à moitié débile. Et l'on apprendra que les deux hommes sont bientôt entrés dans la forêt, empruntant la route de l'Est.

Fiches des principaux personnages

BLASTOM

né à l'heure du roseau, 32 ans, 1m70, 72 k.

TAILLE	11	VOLONTE	13	VIE	12
APPARENCE	10	INTELLECT	14	ENDURANCE	25
CONSTITUTION	13	EMPATHIE	13	VITESSE	12
FORCE	11	ELOQUENCE	12	Protection	d2
AGILITE	12	REVE	14	+dom	0
DEXTERITE	13	CHANCE	12		
VUE	12	Mêlée	11		
OUIE	11	Tir	12		
ODORAT	09	Lancer	11		
GOUT	08	Dérobée	11		
Epée longue	niv +2	init 07	+dom +3		
Dague	niv +2	init 07	+dom +1		
Corps à corps	niv 0	init 05	+dom (0)		
Esquive	niv +3				

Course 0/ Saut 0/ Discrétion 0/ Escalade 0/ Srv Cité +7/ Srv Ext 0/ Equitation +4/ Natation 0/ Chirurgie +1/ Légendes, Lire & Ecrire +3/ Oniros +4/ Hypnos +5/ Narcos +1.

0	MIROIRS (Sanctuaire) R-5 r5
0	POINT IMMATERIEL (Pont) R-6 r6
0	BOIS EN FEU (Désert) R-4 r2
0	MÉTAL EN BOIS (Collines) R-6 r4
0	TERRE EN EAU (Forêt) R-4 r2
0/H	NON-AGRESSIVITE (Sanctuaire) R-6 r6
0/H	SUGGESTION (Désert) R-9 r3+
H	HARPE D'HYPNOS (Monts) R-4 r1+
H	MIROIR D'HYPNOS (Nécropole) R-5 r1+
N	ENCHANTEMENT (Cité) R-4 r1+

Note. Les bonus dus à l'usage sont laissés à l'appréciation du Gardien des Rêves selon la force relative qu'il estime devoir donner au personnage, de même que la localisation du demi-rêve, selon les sorts qui peuvent être en réserve.

NOREK

né à l'heure du Serpent, 22 ans, 1m66, 50 k.

TAILLE	07	VOLONTE	09	VIE	10
APPARENCE	10	INTELLECT	09		
ENDURANCE	19				
CONSTITUTION	12	EMPATHIE	11	VITESSE	12
FORCE	10	ELOQUENCE	11	Protection	d2
AGILITE	16	REVE	12	+dom	0
DEXTERITE	15	CHANCE	11		
VUE	13	Mêlée	13		
OUIE	15	Tir	14		
ODORAT	12	Lancer	12		
GOUT	09	Dérobée	15		
Dague	niv +3	init 09	+dom +1		
Corps à corps	niv 0	init 06	+dom (0)		
Fronde	niv +5	init 12	+dom 0		
Esquive	niv +3	(esquive acrobatique +5)			

Course +3/ Saut +4/ Discrétion +5/ Se cacher +5/ Escalade +4/ Srv Cité +7/ Srv Ext 0/ Pickpocket +5/ Musique, luth +4/ Chant +2/ Acrobatie +5/ Equitation +4/ Natation +3/ Serrurerie +3/ Lire & Ecrire -2

LYSTON

né à l'heure du Faucon, 25 ans, 1m85, 67 k.

TAILLE	10	VOLONTE	12	VIE	12
APPARENCE	09	INTELLECT	10	ENDURANCE	24
CONSTITUTION	13	EMPATHIE	13	VITESSE	12
FORCE	13	ELOQUENCE	06	Protection	d2
AGILITE	12	REVE	12	+dom	0
DEXTERITE	15	CHANCE	11		
VUE	15	Mêlée	12		
OUIE	10	Tir	15		
ODORAT	11	Lancer	14		
GOUT	11	Dérobée	11		
Epée longue	niv +3	init 09	+dom +3		
Dague	niv +3	init 09	+dom +1		
Corps à corps	niv +3	init 09	+dom (0)		
Arc	niv +5	init 12	+dom +2		
Esquive	niv +3				

Course +3/ Saut +3/ Discrétion +3/ Escalade +3/ Srv Cité 0/ Srv Ext +7/ Equitation +4/ Natation +3.

KENDAR.

né à l'heure du Dragon, 22 ans, 1m75, 71 k.

TAILLE	11	VOLONTE	11	VIE	12
APPARENCE	13	INTELLECT	09	ENDURANCE	24
CONSTITUTION	13	EMPATHIE	12	VITESSE	12
FORCE	14	ELOQUENCE	14	Protection	d2
AGILITE	14	REVE	12	+dom	+1
DEXTERITE	12	CHANCE	13		
VUE	10	Mêlée	14		
OUIE	09	Tir	11		
ODORAT	08	Lancer	12		
GOUT	08	Dérobée	12		
Epée longue	niv +5	init 12	+dom +4		
Dague	niv +5	init 12	+dom +1		
Corps à corps	niv +3	init 10	+dom (+1)		
Main gauche	niv +5	(résistance 8)			
Esquive	niv +5				

Course +3/ Saut +3/ Discretion +3/ Escalade 0/ Srv Cité +7/ Srv Ext +3/ Equitation +5/ Natation +4/ Lire & Ecrire 0.

Note. La dague de main gauche est uniquement une dague de parade, et elle ne peut parer que les dagues, épées courtes ou longues, lances courtes et masses légères. Elle est inefficace contre les épées larges ou bâtarde, les haches, les masses lourdes et les armes d'hast.

LUDMILLA.

née à l'heure du Roseau, 21 ans, 1m68, 57 k.

TAILLE	08	VOLONTE	13	VIE	11
APPARENCE	13	INTELLECT	11	ENDURANCE	24
CONSTITUTION	13	EMPATHIE	12	VITESSE	12
FORCE	10	ELOQUENCE	14	Protection	d2
AGILITE	15	REVE	10	+dom	0
DEXTERITE	15	CHANCE	10		
VUE	14	Mêlée	12		
OUIE	11	Tir	11		
ODORAT	08	Lancer	12		
GOUT	06	Dérobée	14		
Dague	niv +1	init 07	+dom +1		
Corps à corps	niv 0	init 06	+dom (0)		
Dague de jet	niv +5	init 11	+dom 0		
Esquive	niv +3	(esquive acrobatique +3)			

Course 0/ Saut +3/ Discretion +3/ Se cacher +3/ Escalade 0/ Comédie +7/ Srv Cité +7/ Srv Ext 0/ Equitation +4/ Natation +3/ Acrobatie +3/ Lire & Ecrire -1

Jusqu'à Epaf, il faut un jour et demi en forçant l'allure, et plus vraisemblablement deux ou trois étant donné l'état de la route. Avec un peu de chance, les voyageurs devraient rapidement regagner leur retard. Hélas, après un voyage plus ou moins mouvementé (les incidents sont laissés à l'improvisation du Gardien des Rêves ; peut-être l'affrontement avec Blastom aura-t-il lieu dans la forêt ?) les voyageurs arriveront à Epaf sans découvrir d'autre signe du ferronnier qu'un unique feu de camp déjà froid.

LA GRANDE EAU

Epaf est une petite bourgade maussade, aux maisons de planches et de tourbe perpétuellement noyées dans le brouillard, face à un vaste fleuve marécageux, que l'on nomme la Grande Eau. A peine distincte dans la brume, la rive opposée est à 300 mètres.

Et là, stupeur et consternation ! Les voyageurs découvriront les habitants retranchés dans leur baraquas, armés d'arcs dérisoires et tremblants comme des mouches. Le grand Craque-Haine s'est réveillé !

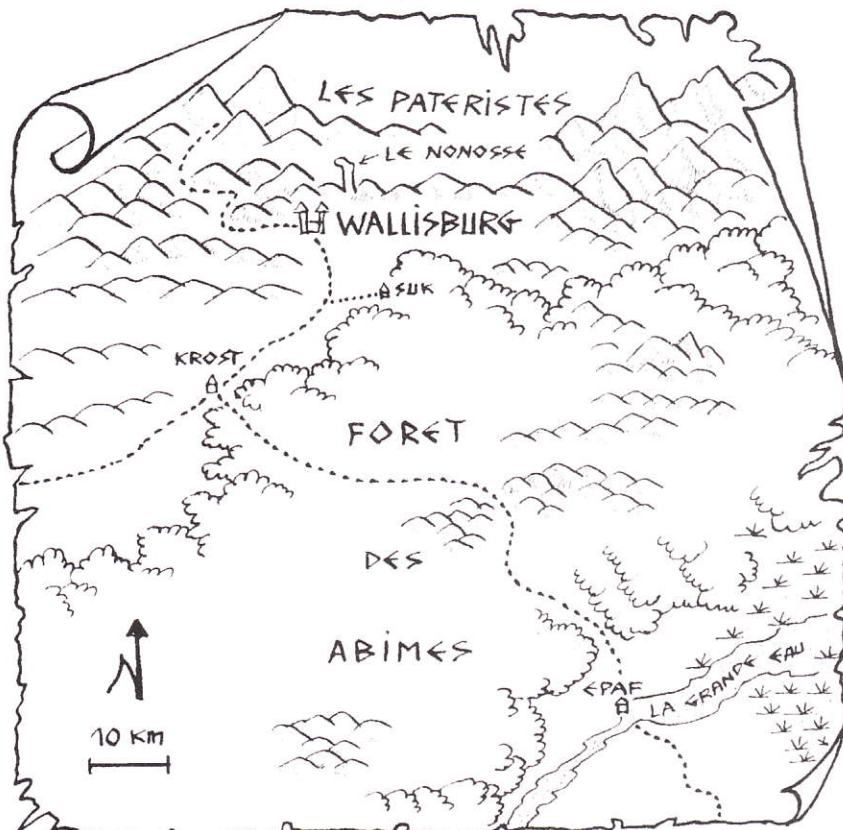
C'est une vieille légende, ce Craque-Haine, le maître souverain de la Grande Eau. Une pieuvre énorme et maléfique, grande comme trois vaches montées l'une sur l'autre, avec en primé un mouton au sommet, ou un âne, à en croire les villageois les plus terrifiés. Et des tentacules longs comme les branches d'un chêne ! Et des yeux... Non ! ne parlons pas de ses yeux, ou les petits enfants n'arriveront plus jamais à se rendormir !...

Telles seront les horreurs chuchotées à l'estaminet de la mère Faraude, le seul établissement où la porte acceptera de s'entrouvrir pour laisser entrer les voyageurs. Et devant un pot de bière épicée (3 PE la chope) ceux-ci comprendront alors que les vrais ennuis ne font que commencer.

Oui, une vieille légende, le Craque-Haine. On en parle depuis toujours ! Il est là, tapi au fond de la grande eau, à guetter les barques imprudentes et les nageurs téméraires... Mon père en parlait souvent, et ma grand-mère aussi. Ils ne l'ont jamais vu ni l'un ni l'autre, mais leurs parents en parlaient aussi. Et il a fallu que ce soit hier... Au fait, vous voulez dîner ? Il y a du ragoût d'anguilles, du pain d'avoine, et du fromage de bique. Le tout pour 1 PB. Si vous voulez dormir, vous pouvez rester devant l'âtre. C'est gratuit. On va quand même pas vous obliger à ressortir, avec le Grand Craque-Haine qui s'est réveillé !...

Oui, ça s'est passé hier soir, à la tombée de la nuit. Deux voyageurs sont arrivés avec une charrette lourdement chargée. Un grand barbu et un petit malingre. Ils ont insisté pour prendre le bac tout de suite. Pilate, le batelier, voulait pas traverser maintenant. Il disait qu'il faisait déjà trop sombre. Mais le grand barbu a insisté, il a sorti une pièce d'or en disant qu'il pouvait pas se permettre d'attendre. Alors, Pilate a accepté. Il aurait jamais dû.

Le bac était pas arrivé au milieu de la Grande Eau qu'on a entendu une grande éclaboussure, suivie



par des cris et des craquements. C'est le bac qui volait en éclat. Dans la brume on n'a pas bien vu, mais y avait des vagues jusque par dessus le ponton. Et puis ça s'est calmé, progressivement. Dans la journée, le courant a rapporté des bouts de planches, une chaussure à Pilate et le capuchon du barbu. Tout le reste a été englouti par le Craque-Haine. Pauvre Pilate, il aura pas profité longtemps de son or !...

LA PECHE AU DRAGON

Le lendemain se lèvera sur un jour morose et brumeux, et les voyageurs seront sans doute bien embêtés. Craque-Haine ou pas, leurs espoirs sont à l'eau. Il se peut qu'ils abandonnent et repartent vers de nouvelles aventures, comme il se peut qu'ils s'obstinent et décident d'en avoir le cœur net. La folie étant souvent récompensée, ils ne seront pas déçus.

Peu à peu, les villageois se remettront de leurs frayeurs. Après tout, puisque le Craque-Haine ne s'était pas montré depuis des siècles, ils ont théoriquement un délai aussi long devant eux avant la prochaine fois. On indiquera aux voyageurs l'emplacement supposé du sinistre, on acceptera de leur louer une barque (2 PB par jour + 5 PA de caution), on pourra leur vendre des cordes, des filets et tout le matériel courant dont ils jugeront avoir besoin ; mais nul n'aura encore le courage de les accompagner sur la Grande Eau.

Au lieu du naufrage, le monstre ne devrait plus se manifester, assouvi pour quelques temps. Mais à tout hasard, un Gardien des Rêves vindicatif pourra trouver les caractéristiques d'un "petit" Craque-Haine dans le Miroir N° 7 (Un Parfum d'Oniroses), page 30. C'est une Entité de Cauchemar Pleinement Incarnée.

Le fond du fleuve marécageux n'est que caillasses et débris englués de vase. Parmi les lianes aquatiques, les sangsues, les serpents d'eau, et quelques poissons intrigués, les plongeurs découvriront un grand nombre d'épaves plus ou moins pourries, des débris plus récents appartenant sans doute au bac, une paire de roues correspondant à la charrette, un braseiro pas encore rouillé, des pinces, des marteaux, tout un attirail d'artisanat du fer, mais pas un seul cadavre, et encore moins de dragon.

C'est tout de même étrange ! L'infortuné Ravenwork aurait-il dit la vérité ? Retournons-y encore un coup...

Lors de la dernière tentative (lorsque le Gardien des Rêves verra que les joueurs sont prêts à abandonner), l'un des plongeurs remarquera la forme d'un vieux coffre de bronze, complètement englué dans la vase. Le remonter ne sera pas aisé, mais on supposera que les voyageurs y parviennent. La serrure, complètement hors d'usage, devra être forcée.

LA GARGOUILLE

Le coffret contient un paquet de toile cirée, contenant lui-même des parchemins, mais ils n'en sont pas moins dans un état précaire. Plus de la moitié

sont illisibles. Cinq ou six d'entre eux sont des parchemins draconiques, difficulté de lecture -6 minimum. Au Gardien des Rêves de choisir les sorts qu'ils peuvent renfermer. Le morceau le plus gros est constitué par les restes d'un vieux tome. Le début et la fin sont complètement rongés, mais il reste une vingtaine de pages encore lisibles au milieu. Pour les décrypter, il faudra y consacrer 2 heures + F.T.INT x 30 minutes, et réussir INTELLECT/Lire & écrire à -3.

Il devait s'agir d'un précis de zoologie légendaire. On y trouvera quelques allusions aux Sirènes, une fidèle description des Tournedents, et ô coïncidence ! d'étonnantes révélations sur le comportement des Gargouilles !

Les Gargouilles (dont la description correspond au soi-disant dragon de Wallisburg) sont probablement des Entités de Rêve plutôt que des animaux véritables, quoiqu'on n'en ait pas formellement la preuve, et ont un cycle de vie et de reproduction très particulier. Elles n'ont de vie animée que durant 7 jours, suivis de 777 ans durant lesquels elles s'immobilisent sous forme de statue de fer. A la fin de la longue période, elles se ré-animent pour 7 jours, et ainsi de suite jusqu'à la fin des temps. Il n'est pas très facile d'étudier l'évolution d'une Gargouille, cela demande des générations.

Durant ses 7 jours de liberté, la Gargouille prend son envol et va se poser sur le point le plus haut qui soit à proximité. Là, elle pond un œuf de fer, d'où ne tarde pas à sortir un Gargouillis (bébé Gargouille). Le rejeton dévore la coquille de l'œuf (car les Gargouilles ne se nourrissent que d'un peu de fer) et grandit à vive allure. Puis, dès que ses ailes lui permettent de voler, il quitte sa mère pour chercher lui-même un site élevé où passer sa première période de statufication. Quant à la Gargouille mère, son cycle de 7 jours achevé, elle reprend forme de métal et s'immobilise pour 777 années.

La Gargouille est avant tout contemplative, et tout au long de sa vie morcelée, son but semble être de trouver chaque fois un point plus élevé que le précédent pour y passer ses siècles de contemplation. Hélas, pressée par le temps et les douleurs de l'enfantement, elle a rarement le loisir de s'éloigner beaucoup, et ne se contente souvent que de quitter la tour d'un château pour sa voisine, à peine plus haute, le sommet d'un beffroi ou la corniche d'un haut balcon qu'elle enjolive alors de sa présence. La légende voulant qu'un pacte ne puisse être trahi s'il a été conclu en présence d'une Gargouille fraîchement repeinte n'est par contre que pure fichaise.

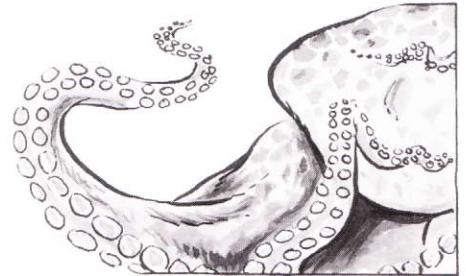
LE NONOSSE

Tout devrait alors être clair. Le "dragon" de Wallisburg n'a point été volé : il s'est envolé. Avec un peu de chance, on devrait pouvoir retrouver la Gargouille au sommet d'un lieu élevé des environs de la cité. Si la bande de Blastom n'a pas encore été éliminée, c'est maintenant que le jeu va devenir serré.

De retour à la cité, si les voyageurs se rendent sur la place, près du piédestal désert, et tendent le cou dans la même direction que la Gargouille tendait le

sien, ils apercevront certes la Tour-Dragon, mais juste derrière, dans l'alignement, un haut piton rocheux se profilant dans le lointain. Dans la région, on l'appelle le Nonosse. Il se trouve à deux heures de marche au Nord de la cité.

Par la face Sud, son ascension est des plus périlleuses. Le piton est vertical sur plus de 150 mètres. Par la face Nord, c'est-à-dire en le contournant, seuls les 20 derniers mètres d'escalade présentent une difficulté réelle : 2 jets d'AGILITE/ Escalade à -3, un tous les 10 mètres. Au sommet, bien calé sur une protubérance rocheuse, la Gargouille de fer contemple la cité en contrebas. Son ancienne peinture rouge est complètement partie : le fer est brut et légèrement luisant.



CONCLUSION

Redescendre avec la statue sera très difficile, pour ne pas dire impossible. La Gargouille semble avoir choisi un lieu d'où on ne la délogera pas comme ça, pour lui refaire passer 777 mortelles années sur un piédestal minable au pied d'une tour qui lui fait de l'ombre. C'est naturellement aux voyageurs de voir le plan qu'ils comptent adopter. Le mieux serait une succession de zones d'Apesanteur. Mais connaissent-ils ce sort ? (Un Gardien des Rêves sympathique pourrait le faire se trouver sur un des parchemins du coffre.)

Bref, en supposant la Gargouille réinstallée à son ancienne place, viendra le moment tant attendu de la récompense. En présence de tout le conseil, de la foule en liesse et des gardes en tenue de parade, le Prince Marchand s'écriera d'une voix forte : "Ainsi que nous nous y étions solennellement engagés, je vous délivre maintenant cette bourse de septante-sept pièces d'étain !..."

Il fallait s'y attendre, non ? Et encore, la dévaluation aurait pu être plus forte !... Mais à peine le Prince Escroc aura-t-il prononcé ces paroles qu'un vent violent se mettra à souffler. Simultanément une poussière lui rentrera dans l'œil, une tuile détachée d'un toit viendra lui écorcher le nez, tandis que les 77 oies d'un vol d'oies sauvages passant haut dans le ciel de la ville s'oublieront chacune à son tour sur sa tête...

"Hum !... Je voulais dire septante-sept pièces d'argent, naturellement !..."

Et si un voyageur regarde à ce moment la Gargouille, il se peut qu'il ait la fugitive impression de lui voir subrepticement cligner de l'œil...

Denis GERFAUD

GRANDEUR NATURE

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



Atmosphère, atmosphère, atmosphère.....

De nombreux amateurs de jeux de rôle sur table se lancent un jour dans l'aventure "pour de vrai", lors d'un grandeur-nature, ou grandeur-réelle, ou *live* ... nous dirons un GN.

Mais rares sont ceux qui s'impliquent dans leur personnage, rares sont ceux qui peuvent s'abstraire de certaines habitudes funestes acquises autour des tables de jeu !...

Voyons un peu ce qui se passe au cours d'un jeu grandeur-nature. Pour cela nous prendrons une situation de jeu tout à fait ordinaire et même un peu simplette. D'abord autour d'une table, la plupart des joueurs de GN étant issus du monde du jeu de rôle sur table, ensuite en GN.

Imaginons qu'autour de la table le maître de jeu ait annoncé aux vaillants aventuriers qu'une bande de terribles brigands infeste la région. Que font les vaillants aventuriers ? "On marche sans bruit, Ratatinor le Subtil, le ranger, est 30 mètres en avant et Gniark le Costaud, un puissant guerrier, surveille les arrières en permanence, le clerc est entouré et protégé par les autres guerriers".

Quiconque a un peu pratiqué le GN ricanera et il aura sans doute raison ; voyons ce qui se passe sur le terrain.

Tout d'abord une troupe de plus de un aventurier s'entend d'ordinaire à deux kilomètres à

la ronde. Gniark le Costaud fume paisiblement une cigarette au milieu du bruyant cortège ; il a justement quelque chose de très important à dire à son copain Janpoldeu, clerc de son état. C'est Arslup le voleur (niveau 1, 2 PV) qui constitue à lui seul l'arrière-garde. C'est bien malgré lui et tout à fait par hasard, c'est parce qu'il marche moins vite. De toute façon ça ne l'angoisse pas vraiment parce qu'il songe uniquement dans l'immédiat à ses baskets trouées et au petit caillou qui blesse son gros orteil gauche, c'est d'ailleurs pour cela qu'il marche moins vite. Ratatinor le Subtil quant à lui est bien devant, mais à 4 ou 5 mètres seulement, et il passe plus de temps à regarder derrière que devant. Gniark le Costaud raconte à Janpoldeu des choses passionnantes et il n'en veut pas perdre une miette (Gniark expose à Janpoldeu, avec un grand luxe de détails, les charmes de sa cousine Zézette), et puis il ne va quand même pas risquer un mauvais coup pour ces rigolos.

Soudain, les brigands sont là, droit devant, tout près, Ratatinor a failli leur marcher dessus ! Gniark le Costaud se précipite à son poste à l'arrière-garde mais il ne lui vient pas à l'idée de regarder derrière, puisque c'est à l'avant que ça se passe.

Les brigands, ce sont trois PNJ que le maître de jeu a placés là tout exprès pour se faire tuer. Ils ont les poches bourrées de PO, de parchemins, de cartes, de renseignements divers et variés.

ou les réflexions d'un organisateur de GN

Ils ont entendu les aventuriers arriver depuis un bon quart d'heure déjà. Ceux-ci, la surprise passée, se concertent. Ils ne sont que huit contre trois brigands. Que faire ? On cause, on cause... Certains voudraient bien attaquer, d'autres préféreraient faire le tour quoique le terrain hors du chemin soit quasi impraticable. Remarquons que Gniark et Arslup participent passionnément à la discussion. Personne ne surveille vers l'arrière.

Justement derrière il y a un orc vagabond et il attaque. Il a le temps de tuer Gniark et un autre aventurier. Gniark, qui vient de prendre six coups d'épée dans le corps, soit 18 PV en moins, conteste vigoureusement les résultats du combat alors qu'il aurait dû s'écrouler de bonne grâce. Il faudra que le PNJ-orc ôte son masque et lui confirme son décès. Gniark consent à s'asseoir tout en bougonnant. L'autre aventurier est un guerrier aussi, mais un guerrier désarmé. Il sait depuis trois semaines qu'il sera guerrier ce jour-là mais il ne s'est préoccupé de son épée que la veille au soir. Alors l'épée n'est vraiment pas terrible, d'ailleurs elle s'est cassée en se prenant dans une branche. Ça n'a pas empêché le farouche guerrier de se lancer au combat contre l'orc à mains nues. N'importe quoi... Les PNJ-brigands ont assisté à la scène mi-goguenards, mi-consternés. Ils auraient pu attaquer ou s'en aller mais ils doivent se faire tuer. D'ailleurs les aventuriers sont tellement empotés qu'ils envisagent de se suicider pour faire avancer le jeu. Enfin ils se décident !

Ils attaquent, le clerc en tête. Diable ! Il faudra soigneusement éviter de le toucher. Ça y est, les brigands sont morts. Etrangement Janpoldeu, qui attaquait en tête, et très vigoureusement, avec son bâton qui ne fait que 1 PV de dégât, a tué deux brigands à lui tout seul et n'a pas reçu un seul coup d'épée. Ça vaut mieux, on a besoin de lui pour ressusciter les morts.

Nul n'a songé à fouiller les brigands bien sûr. Janpoldeu qui dispose du charme "Faire parler les morts" n'a pas pensé un seul instant à s'en servir. C'est qu'il est bien plus intéressant de clamer à la ronde ses hauts faits d'armes.

La vaillante troupe se remet en marche, plus bruyante encore. Les péripéties du combat sont une aubaine pour alimenter les conversations. Il y a de quoi tenir une heure au moins. La troupe se met en marche mais pour aller où ? Ils ne savent pas trop, mais ils y vont. Les renseignements dont ils ont besoin sont dans les poches des brigands. Les organisateurs, une fois de plus, vont devoir retrouver le groupe qui s'est égaré, ça ne sera pas trop difficile, ils seront repérés au bruit, et inventer un moyen plausible pour leur faire parvenir les informations qui leur manquent.

Autour de la table, l'orc aurait été tué tout de suite et les brigands aussi. Après l'action, le maître de jeu aurait demandé : "Et maintenant que faites-vous ?" et les aventuriers de répondre en chœur : "On les fouille !"

Mais voilà ! Un aventurier sans son maître de jeu est en quelque sorte un orphelin, un personnage incomplet, un zombie.

Nous venons de voir dans ce court récit quelques exemples typiques de ce qu'il ne faut pas faire lors d'un GN. Examinons cela de plus près.

Les aventuriers sont bruyants : c'est hélas le cas de figure le plus courant. A les écouter, on s'aperçoit que rien de ce qu'ils se disent n'est important. Ce n'est qu'un ramassis invraisemblable de futilités et de hâbleries qui n'ont d'ordinaire rien à voir avec le jeu. Cette attitude tient aussi au fait que, le plus souvent, il n'y a pas de chef dans le groupe. Grave erreur ! Il ne s'agit pas de se choisir un tyran mais un joueur qui prendra la décision ultime et qui la prendra rapidement. Il fera si possible régner un minimum de discipline.

Nous avons vu Arslup souffrir dans ses baskets. Les baskets c'est très laid. Un joueur ainsi chaussé doit être chassé du jeu et voué à l'opprobre de ses petits camarades. Ceux-ci doivent se moquer de lui et le couvrir de sarcasmes, de quolibets et de lazzis. Si de plus les baskets sont en mauvais état... c'est lamentable. Un joueur qui se respecte se présentera au jeu dans un vrai costume. Plus le costume sera beau, plus le joueur aura envie de le valoriser en s'impliquant dans son personnage, mieux il jouera.

Gniark fume. Il est bien difficile d'interdire la cigarette, certes. Mais il y a des moments qui se prêtent moins mal à ce vice que d'autres (après une farouche et tendre étreinte amoureuse par exemple). Fumer alors qu'on peut s'attendre à une embuscade est d'une profonde débiliter.

Le même Gniark ne se tient pas à son poste, il préfère papoter. Pourquoi est-il venu alors ? Lorsqu'on a décidé de jouer on s'efforce de jouer à fond. Pour faire le salon où l'on cause il aurait pu rester chez lui, ou avec sa cousine Zézette.

Gniark, qui accumule les défauts, ne supporte pas de se faire tuer. Règle générale : un PNJ a toujours raison.

Gniark, encore lui, non content de contester une décision incontestable, refuse de s'écrouler une fois mort ce qui nous amène à la deuxième règle générale : quand on est mort on s'écroule et même on s'écroule avec un



rien de théâtralité, en poussant un effroyable râle d'agonie, et tant pis si on tombe dans une flaque de boue, on est aventurier, oui ou non ? Il est de bon ton de rester mort au minimum jusqu'à la fin de l'action et on doit faire confiance à ses compagnons d'aventure pour être soigné une fois la séquence achevée. Gniark existe, je l'ai rencontré.

Que dire de Janpoldeu ? C'est le seul du groupe qui puisse soigner, il ne doit prendre aucun risque sauf cas de force majeure. Lui mort, que deviendront les autres ?

Il est humain que l'ardeur du combat échauffe les esprits. Mais est-ce une raison pour oublier les choses les plus simples, les plus évidentes, comme fouiller les morts ? A observer la plupart des joueurs, on a l'impression que l'essentiel d'un GN se résume à une suite de bastons. Tout dans les muscles, rien dans la tête.

Croyez-vous qu'un aventurier qui tient à accomplir sa mission se lancera à corps perdu dans une castagne dont l'issue est incertaine quant à l'intégrité de son épiderme ? Le plus souvent un rien de réflexion, un doigt de jugeote sont plus utiles que tous les biceps du monde. Si le jeu proposé est un jeu de bonne qualité (si si, il y en a) les combats avec des PNJ-monstres, des PNJ-brigands... ne sont pas l'essentiel du jeu et pas très fréquents. De plus ils ne sont jamais prévus pour exterminer les aventuriers. Il y a très souvent moyen de les éviter.

Ces brigands après tout étaient sans doute intéressés par un gain facile et rapide, c'est le propre des brigands. De plus, on peut raisonnablement supposer qu'un brigand est de caractère veule et pas du tout un foudre de guerre ; un brigand ne recherche jamais le combat contre une troupe plus forte. Quelques PO auraient probablement suffi pour obtenir les renseignements utiles. Mais voilà, plus radin qu'un aventurier, il n'y a pas.

Je vous entends ricaner d'ici. Vous vous dites "Qu'ils sont bêtes, c'est pas moi qui ferais comme ça !" Ne ricaniez pas trop, tout ceci je l'ai vu et de trop nombreuses fois. D'ailleurs il me semble bien que c'était vous...

Alain Borrel - Balanoï ■

Les documents photos illustrant cet article appartiennent à l'association Balanoï

**GRANDEUR
NATURE**

LudoBulles

Polar et BD : un mélange qui peut s'avérer des plus savoureux et qui l'est dans de nombreux cas. Beaucoup de BD policières sont parues depuis le début de cette année. Il est donc difficile de toutes les passer en revue.

Les polars appartiennent pratiquement tous à la catégories de BD de références : il est possible d'en tirer directement, ou moyennant quelques aménagements, un scénario pour un jeu de rôle. Selon le principe des goûts et des couleurs, les choses les plus personnelles et les plus subjectives, j'ai sélectionné les meilleures BD policières parues depuis le début de l'année.

L'ombre rouge

Edmund Bell 3 par Flanders, Lodewijk et Follet aux éditions Lefrancq

C'est mon préféré. Vous pourrez en tirer directement un scénario pour "Maléfices", "L'Appel de Cthulhu" ou éventuellement "Mega". Bien que l'enquête se situe au début des années cinquante et non dans les années vingt, époque de prédilection des deux premiers jeux cités, il est possible de les utiliser car l'ambiance générale s'y rapproche assez fortement. Autre avantage de cette BD : elle permet d'utiliser la magie. L'histoire fait en effet apparaître un personnage tout à fait extraordinaire en la personne d'un shaman. C'est là une porte ouverte à la magie orientale qui mérite largement que les MJ s'y attachent. Vous y découvrirez encore de nombreux éléments qui, pris séparément, peuvent être intégrés à d'autres enquêtes policières.

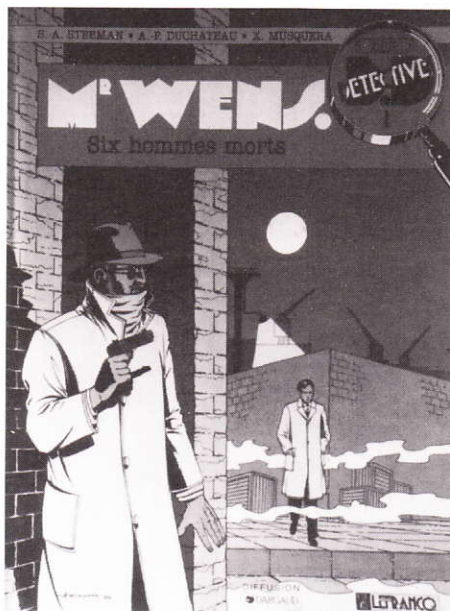
Ceci dit, outre le dessin des mieux adaptés à l'ambiance nébuleuse du brouillard londonien, les auteurs ne négligent rien. Une merveille de précision tant graphique que littéraire. L'adaptation de l'œuvre de John Flanders permet réellement de jouer le scénario pratiquement tel quel. Bien sûr, l'enquête est ici menée par un personnage solitaire alors qu'un jeu de rôle fait appel à plusieurs joueurs. Ce ne devrait toutefois pas être un obstacle insurmontable et si jamais, il y a toujours la possibilité d'adapter l'histoire pour "DéTECTIVE conseil".

Un regret à formuler cependant : l'enquête ne se termine pas à la fin de l'album, une suite est annoncée qui s'intitulera "L'Ombre noire".

Six hommes morts

Mr Wens par Steeman, Duchâteau et Musquera aux éditions Lefrancq

La collection BDéTECTIVES, de laquelle est tirée cet album, nous promet encore bien des surprises agréables avec Arsène Lupin, Rouletabille et Sherlock Holmes. En attendant, concentrons notre attention sur le présent album qui, soit dit en passant, existe toujours sous sa forme de roman, écrit par Steeman, aux éditions Hachette.



Mais revenons à nos moutons. Le dessin, avec son charme rétro qui cadre bien avec l'époque - fin des années 20 - manque peut-être un peu de mouvement qui donnerait encore plus d'intérêt à un album au demeurant fort bien réussi. Dans l'optique d'un scénario de jeu, l'histoire peut se concevoir de deux manières : soit les joueurs mènent l'enquête, soit ils tiennent le rôle de l'un des six personnages principaux. La seconde variante me paraît être celle qui offre le plus d'originalité. Un groupe de six amis, qui ont connu des fortunes diverses depuis le temps de leurs études, se voit décimé par un tueur inconnu et une raison des plus opaques. Se joue avec six joueurs, l'un d'eux tient le rôle du tueur - éventuellement le MJ peut le faire - et peut également être l'objet d'une partie de "Killer". Au MJ de juger après avoir lu cette BD à ne manquer sous aucun prétexte.

Zelda

Jérôme K. Jérôme Bloche 6 par Dodier aux éditions Dupuis

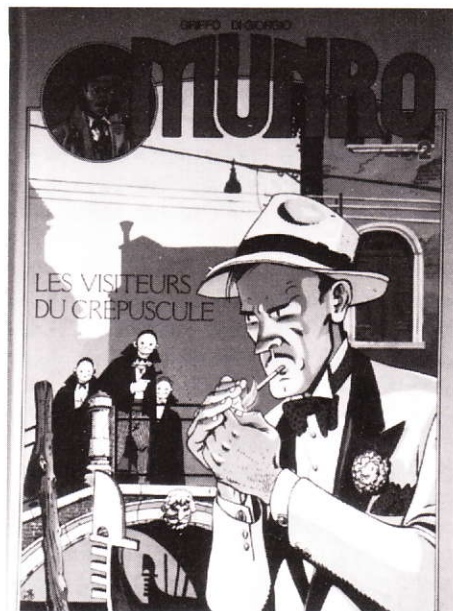
Ce qui prime ici, c'est bien entendu l'humour qui n'occulte en aucune façon la qualité de l'histoire. L'enquête tient, elle est claire de bout en bout, elle est rythmée et les talents de dessinateur de Dodier font le reste pour donner encore plus d'envergure à l'ensemble. Tous les ingrédients sont donc réunis, il suffit simplement de les cueillir. Le monde du "show-biz" dans lequel l'enquête évolue est également un point positif car il permet de nombreuses variations. Quoi qu'il en soit, ce style d'enquête peut apporter une note de délassement dans vos parties, à condi-

tion que les rôles soient joués avec le "dilettantisme" voulu, c'est-à-dire avec humour. A essayer peut-être avec "Toon".

Les visiteurs du crépuscule

Munro 2 par Griffo et Di Giorgio aux éditions Dupuis

Autre détective de choc, américain et néanmoins sérieux, Phil Munro se voit confronté à une société secrète vénitienne instigatrice de vols d'œuvres d'art dans un but qu'il serait déplacé de dévoiler ici. Une mise en image très dynamique qui confère à cet album un rythme soutenu. Avec un scénario très ouvert, cette BD permet également aux joueurs de se retrouver d'un côté ou de l'autre de la barrière. Soit ils sont eux-mêmes les voleurs mandatés par la loge maçonnique, soit ils enquêtent. Dans le premier cas, il peut même être envisagé un retournement en cours de route qui verrait les voleurs se retourner contre leur employeur pour tenter de découvrir à quoi servent leurs larcins.



Schönbrunn

Les souvenirs de la pendule 1 par Cothias et Norma aux éditions Glénat

Le polar a certainement pris son essor avec le personnage de Sherlock Holmes. Ceci ne signifie pas, et de loin, que le style n'ait pas existé avant le plus célèbre des détectives. Cothias, qui nous a déjà gratifiés d'excellents scénarios historiques sur la période de la révolution française, et Norma en font ici la preuve éclatante du contraire. Il ne s'agit certes pas d'une enquête policière menée individuellement par un détective surdoué mais d'un



EN VENTE CHEZ VOTRE REVENDEUR HABITUEL

EUROPEAN ENTERTAINMENT UNE SOCIÉTÉ DE LOISIRS

1^{ère} extension pour :

LES DIVISIONS DE L'OMBRE

Un livret de 62 pages comprenant
2 SCÉNARIOS
+ L'ÉCRAN DE JEU

FLAMBERGE - 65 rue Antoinette Mizon - 03300 CUSSET - Tél. 70.98.65.19

A LA VARENNE St HILAIRE
RER La Varenne - Chennevières

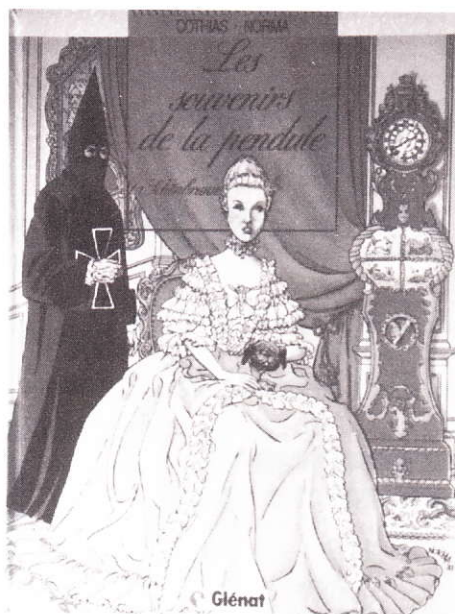
Ouvert le Dimanche matin
Parking en face

L'ECLECTIQUE

LE Magasin de Jeux

et aussi...
Toute la littérature S.F. et
Fantastique...

Galerie St Hilaire
93 Avenue du Bac
94210 La Varenne St Hilaire
Tél. 16 (1) 42 83 52 23



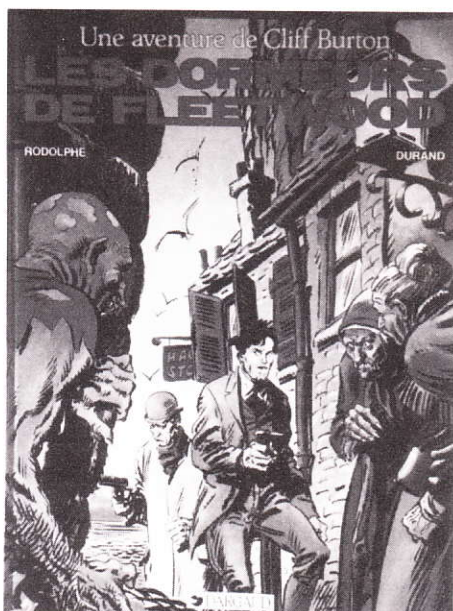
complot qui vise à empêcher le mariage projeté entre l'archiduchesse d'Autriche-Hongrie Marie-Antoinette et le futur Louis XVI. Les joueurs auront de quoi faire dans un cadre historique bien documenté. Un genre d'aventure qui peut être pratiqué avec "Aux armes citoyens !" - ou "Les trois mousquetaires" bien que l'époque ne soit pas tout à fait la même.

Les dormeurs de Fleetwood

Cliff Burton 3, Rodolphe et Durant aux éditions Dargaud

Retour au début du présent siècle dans une ambiance très "Chill" ou "L'Appel de Cthulhu" voire même "Maléfices". Ces dormeurs de Fleetwood donneront le frisson à n'importe quel investigateur. Un scénario musclé desservi par un dessin qui ne l'est pas moins et une histoire qui peut être reprise pratiquement telle quelle.

Outre le scénario, cette BD est tout aussi intéressante pour ses décors. Le sud de l'Angleterre en hiver : froid, brouillard, pluie, neige, la mer déchaînée et les falaises à pic.



Les auteurs jouent de brillante façon sur les nerfs du lecteur en faisant monter lentement la tension qui atteint bientôt des sommets presque insupportables. Une histoire d'une originalité assez folle qu'aucun MJ ne laissera passer sans l'adapter à l'une de ses aventures.

Les 7 morts de M^{lle} Harington

Henri-Georges Midi 1 par Goux et Convard aux éditions Glénat

Encore un petit bond en avant pour se retrouver au début des années cinquante. Le détective, à la fois gentleman et cambrioleur, Henri-Georges Midi, se trouve confronté à un sac de nœuds intéressant. Avec cet album, les auteurs montrent en outre le lien qui peut exister entre le jeu et la BD. Au dos de la couverture, on trouve, oh ! surprise, un... jeu : main basse sur les bijoux de M^{lle} Harington (du type du jeu de l'oie). Louable initiative qui pousse à regarder l'album de plus près.



Et de plus près on trouve beaucoup de choses, à commencer par des références non dissimulées à des romans ou à des séries télévisées. Outre l'embrouille elle-même, sur laquelle viennent se greffer le cambriolage de Midi et une histoire de fils caché, les joueurs trouveront des éléments dont ils pourront tirer profit, ne serait-ce qu'au niveau du dessin.

Mais c'est l'histoire qui retiendra prioritairement l'attention. La solution met assez longtemps à se dessiner. Il faut pratiquement attendre la dernière page pour avoir tous les éléments en main. Une enquête difficile, même pour des détectives avertis.

Et encore...

Le samouraï noir, Ian kalédine 8 par Ferry et Vernal aux éditions du Lombard.

Une histoire qui se rapproche peut-être plus de l'espionnage que du polar avec un soupçon de science-fiction. Facilement adaptable pour Mega et Space 1889 (cat R + A).

Les pierres de Rome, Métropoles 1 par Peter Li et Danverre aux éditions du Lombard.

Le côté espionnage est ici également prépondérant mais le scénario est assez confus. Beaucoup de travail pour remplir les trous de cette aventure contemporaine (cat R).

Sabotage par Torrès aux éditions Casterman.

Une histoire, comme son titre l'indique, de sabotage dans le monde de la course automobile. Un lien intéressant avec la politique française en Indochine et, comble de "l'ergonomie ludique", une description préliminaire de tous les éléments utiles (cat R).

La croisière des morts-vivants. Chancellor 2 par Sanahuja et Duchâteau aux éditions Dargaud.

Un crime perpétré sur un vaisseau des sables. Un environnement de type "Dune" pour ce polar de science-fiction (cat R).

Plagiat par Goffin, Schuiten et Peeters aux éditions Humanoïdes associés.

La déchéance d'un artiste peintre auquel on a volé son style tout neuf pour le coiffer sur le fil avec une exposition. Une aventure qui débute en 1996 et se termine en 2004. Un aspect humain et social à creuser (cat R).

Le serpent d'ébène, Jimmy Tousseul 1 par Desorgher et Desberg aux éditions Dupuis.

Une histoire de contrebande qui débute en Afrique noire et se poursuit par les rêves d'un enfant. A découvrir surtout pour l'Afrique (cat R + A).



Le calvaire du mort-pendu, la patrouille des castors par Mitacq aux éditions Dupuis.

Une série qui tient la route depuis bien des années. Malgré le jeune public visé, ces aventures se prêtent particulièrement bien aux jeux de rôle. Pour le présent album, vous trouverez une application originale dans le cahier suisse (cat R).

Pierre Berclaz ■

PREUVE PAR 9

L'affaire débuta à Londres, en mai 1890, par une déclaration du ministre de l'intérieur. Déclaration qui fut sans doute considérée, par la suite, comme la plus grande gaffe jamais commise dans l'histoire de la répression criminelle. Le ministre avait, en effet, annoncé que le crime serait banni de Londres, grâce au nouveau système de sécurité qu'il venait de mettre en place. Mais au lieu de se contenter de cette sobriété, il avait voulu impressionner les esprits, en lançant une sorte de défi aux assassins de tout poil.

Neuf jours plus tard, on découvrait le premier cadavre. Mrs Abarth avait été poignardée ignominieusement, en pleine journée, alors qu'elle s'apprêtait à s'adonner à la paisible cérémonie du tea-time. Est-ce ce fait qui impressionna, tout particulièrement, l'Angleterre ? Est-ce le sombre pressentiment que les choses n'allaient pas s'arrêter là ? Toujours est-il que l'affaire fit grand bruit et que le ministre de l'intérieur dépêcha les meilleurs inspecteurs de Scotland Yard sur la piste du criminel. On s'affaira. On retourna tout Londres. Rien n'y fit.

L'enquête en était là, lorsque Mr Babble fut retrouvé chez lui, affalé sur sa théière, une fléchette enduite de curare plantée dans le cou. Cette fois, la une des journaux était assurée ainsi que la postérité de l'infortuné ministre. Pour l'opinion publique, les choses ne faisaient aucun doute : il devait s'agir d'un fou ou d'un anarchiste qui avait décidé de relever le défi du ministre et de bafouer le prestige de sa gracieuse majesté. Hélas ! L'orgueilleuse couronne n'était pas au bout de son calvaire.

La situation se dégrada singulièrement le lundi 26, lorsque l'on découvrit Mrs Cabbage, strangulée devant sa tasse de thé. Dès lors toute l'Angleterre allait vivre dans l'angoisse, avec pour sombre horizon le lundi suivant "at five o'clock", moment où le crime se produi-

sait avec une régularité de métronome. Dans tout autre pays, on aurait sans doute vu grandir une certaine méfiance à l'égard de la traditionnelle tasse de thé, mais on était en Angleterre, nation où les usages sont sacrés.

Jack Dabble était depuis bien longtemps journaliste au New Daily Express. Il était plus particulièrement chargé des affaires policières et avait acquis une certaine popularité pour avoir, à plusieurs reprises, aidé les autorités à résoudre quelques fameuses énigmes. Bien évidemment, c'était lui qui s'occupait de cette tragique série de meurtres. Lorsque Jack Dabble reçut la lettre de l'assassin, il y vit un signe du destin qui l'invitait à se charger de l'enquête. La lettre, conformément au vœu de son auteur, fut publiée le lendemain en première page du New Daily Express :

Nous sommes gouvernés par des sots et je ferai la preuve, à cet inconsistant ministre qui affirme pouvoir assurer la sécurité des citoyens de Londres, qu'il est un incapable. Je ferai cette preuve par neuf, en assassinant neuf personnes, pendant neuf semaines, toujours le même jour et toujours à la même heure. Je lance à mon tour, à ce chancre de notre bien-aimée couronne, le défi de m'arrêter.

Que vive notre glorieuse Angleterre et que croupissent dans le ridicule les pantins qui la déshonorent !

Mister X

Le sandale fut retentissant. Jamais aussi cinglante injure n'avait été rendue publique. Il était clair que si personne ne parvenait à arrêter ce trop fameux Mister X, le gouvernement ne s'en remettrait pas. Pourtant l'enquête s'enlisait. Les meilleurs inspecteurs du Yard se faisaient incendier tous les jours sans pour autant trouver la moindre piste.

Jack Dabble s'enferma dans son bureau et reprit toute l'affaire depuis le début. Il exami-

na les noms et les adresses des victimes, leurs professions, leurs âges, la manière dont ils avaient été tués et enfin la lettre de Mister X. Il passa ainsi cinq jours, sans sortir, sans voir personne hormis son unique valet, David Lockolms, qui lui préparait ses repas, lui apportait les journaux, lui servait le thé et venait lui annoncer, à la tombée de la nuit, qu'il était temps de prendre un peu de repos. Le dévouement de ce cher Lockolms était sans égal.

Le lundi était là et Jack Dabble n'avait réussi qu'à trier les pièces du puzzle sans pour autant pouvoir les agencer. Il le savait, c'était toujours comme cela, la solution lui sauterait aux yeux, d'un coup, comme par magie. Mais cinq heures approchait et il n'arriverait pas à empêcher le quatrième meurtre. Le téléphone sonna. Perdu dans cette sorte de transe propre aux détectives, il décrocha, entendit un clic, puis raccrocha. La sonnerie ne l'avait pas éloigné de ses pensées ; elle s'était en quelque sorte intégrée à sa réflexion. Exactement comme dans les rêves lorsque les bruits extérieurs perçus par le cerveau sont récupérés pour devenir un élément de notre songe. Pourquoi ces victimes ? se répétait-il. Quel arbitraire les désignait aux yeux de l'assassin ? Les minutes coulaient, élastiques, sans rythme. On frappa à la porte. C'était Lockolms qui lui apportait son thé de cinq heures.

Le lendemain matin, la une de tous les journaux titrait :

Jack Dabble - quatrième victime de l'ignoble Mister X

Le célèbre journaliste J. Dabble empoisonné chez lui

Le thé avec un nuage de cyanure a été fatal à notre grand reporter.

L'opinion publique fut bouleversée par cette nouvelle. Ainsi, on s'en prenait même aux héros de notre pays. Personne n'était donc à l'abri de ce fou sanguinaire ? L'enterrement eut lieu le lendemain et c'est une multitude de

gens attristés qui s'était déplacée pour accompagner Jack Dabble jusqu'en sa dernière demeure. Un seul parmi cette foule, à l'abri de son déguisement, regardait se dérouler la cérémonie avec une certaine ironie.

La prochaine victime serait Sandra Eacher, résident près du célèbre Big Ben. Le coup avait été préparé soigneusement. Miss Eacher était une veuve un peu sourde qui avait pour innocente habitude d'inviter une amie tous les jours à l'heure du thé. Mister X s'introduirait donc dans l'appartement quelques minutes avant l'arrivée de la ponctuelle voisine, tuerait Miss Eacher et s'en irait tranquillement, laissant le soin à la brave Mrs Neighbouring de découvrir le corps.

Lorsque l'assassin entra dans le salon de la charmante Miss Eacher, il comprit immédiatement. Mais bien qu'il fut un sinistre meurtrier, il était avant tout un gentleman. Il ne cria pas, ne tenta pas de fuir, ne souleva même pas ses sourcils en guise d'étonnement. Il vint simplement s'asseoir en face de Jack Dabble qui l'attendait, deux tasses de thé posées sur la petite table.

Jack Dabble, impérial, lui sourit, lui précisa que la maison était cernée et que l'on ne viendrait l'arrêter que dans quelques minutes, pour lui laisser le temps de mettre fin, lui-même, à cette affaire, comme tout gentleman digne de ce nom se devait de le faire.

Avant de se suicider, avec l'arme qui devait lui servir à accomplir son forfait, Mister X s'accorda une dernière tasse de thé et voulut savoir comment Jack Dabble l'avait démasqué. Ironie suprême, c'est grâce au coup de téléphone que lui avait passé Mister X avant de venir l'assassiner, que Jack Dabble avait trouvé. En effet, la question sur laquelle il butait était de savoir comment le meurtrier choisissait ses victimes... Or la sonnerie du téléphone avait fait jaillir la réponse : l'annuaire. Miss Abarth était tout simplement la première abonnée à la lettre A, Mister Babble, le premier à la lettre B et ainsi de suite. Jack avait failli boire une gorgée de thé pour se féliciter, quand, poussé par une curiosité subite, il avait suspendu ce geste pour regarder qui serait la prochaine victime. Son flegme britannique avait été un peu secoué quand il avait lu le nom du premier abonné à la lettre D : Dabble Jack.

Son plan avait alors été très simple : il lui suffisait de se faire passer pour mort et d'attendre patiemment le lundi suivant, l'arrivée de Mister X chez Miss Eacher.

Un coup de feu punctua cette dernière phrase et mit fin au terrible cauchemar qui avait bouleversé l'Angleterre tout entière. Jack Dabble s'en retourna à son existence paisible, tout auréolé de gloire. Il ne lui restait plus qu'à se faire pardonner auprès de tous ceux qu'il avait vu pleurer sur sa mort.

Serge Laget



SCÉNARIO STORMBRINGER

Pour la Gloire de Lormyr...



Voici près de trois semaines que l'on parle, dans les grandes cités *lormyriennes*, de menus accrochages sans conséquence, à la frontière, entre les troupes régulières du Roi et les Tribus Barbares et stupides de *Oins*. On parle vaguement de villages isolés, peuplés de malheureux bûcherons, entièrement massacrés, ou encore d'embuscades tendues à des patrouilles militaires, ainsi que d'autres mesquineries de ce genre.

Bien à l'abri derrière ses hautes et épaisses murailles en pierre de taille, le citadin égoïste ne se soucie guère de ces conflits de petite envergure. L'extermination brutale d'une trentaine d'âmes par d'ignares primates venus de l'ouest ne met en aucun cas son cœur en émoi. Et nul ne se préoccupe du nombre chaque jour plus important de sergents recruteurs arpentant aussi bien les marchés bondés d'étalages aux avides commerçants que les tavernes crasseuses et enfumées où se côtoient magouilleurs de bas quartiers et assassins en attente de nouveaux contrats.

Bon nombre d'innocents jeunes gens signent ainsi leur arrêt de mort, en acceptant de prendre les armes pour la gloire d'Arkun, de Donblas ou de leur bon Roi. Ils perçoivent alors la rondelette somme de vingt grands Bronzes par semaine, un équipement comprenant un casque léger, une armure de cuir, un javelot, une épée courte, une couverture, des aliments et du vin... Bien entendu, nos personnages, en mal d'exotisme et sans le sou, ont eu droit aux vociférations hardies et aux réflexions grivoises et de mauvais goût proférées par un sergent édenté, dans une auberge à la décoration baroque, réputée pour sa bière chaude, aigre et éventée. Après avoir vidé moult chopes et conté mille prouesses, nos fiers aventuriers, l'esprit quelque peu embrumé, se sont retrouvés engagés comme soldat au service du Roi de Lormyr. A moins bien sûr qu'il y ait déjà parmi eux des officiers ou des soldats de métier, travaillant pour le Royaume.

Premier jour

Les personnages prennent la route au petit matin, accompagnés de cinq autres recrues et de leur officier, le lieutenant *Erak Steiner* (sauf si l'un des personnages a un grade supérieur). Ils se rendent au fortin *Glasaz*, en passant par le château d'*Esaz* (château du baron *Böln Gossë*, dans la province de *Gôlkidän* à environ 150 km à l'ouest de *Losaz* la capitale). En arrivant au château, l'officier prend connaissance de son ordre de mission : il s'agit de rassembler, protéger puis escorter jusqu'à *Esaz* tous les habitants des environs du fortin, car on craint une invasion oin.

Le fortin se trouve à quelques heures de cheval du château, perdu dans la forêt d'*Egerläd*, le long du fleuve *Sâ-Bilk*. La surprise des personnages et du lieutenant sera grande en l'atteignant : sales, débraillés, mal peignés, les vingt hommes de garnison ne semblent vraiment pas conscients des troubles de ces derniers jours. Assis sur le débarcadère aussi mal entretenu que les façades du fortin, le sergent *Dog Ze Stok*, fixant la ligne de sa canne à pêche, est plongé dans les méandres d'une profonde méditation. Plus loin un garde mal rasé fait paisiblement la sieste, vautré à l'entrée, grande ouverte, du fortin... Il était temps qu'un officier autoritaire fasse de nouveau régner l'ordre et la discipline en ce lieu oublié de tous. Les consignes sont données : on rase les chevelures hirsutes, véritables parcs d'attraction pour P.C.S

(Parasites Chaotiques Sautillants). On recoud et nettoie les tuniques maculées, on retape, refaçonne, consolide les murs de la position et on met fin à toutes les autres dépravations, non citées pour ne pas affecter l'équilibre mental fragile du lecteur. Après une interminable journée passée à tout astiquer, une bonne nuit est enfin accordée à tous.

Second jour

Tôt le lendemain, le lieutenant organise les patrouilles pour partir à la recherche des bûcherons et autres habitants de la forêt. Yequel, un chasseur à l'allure rustre, leur indiquera l'emplacement de chaque demeure. Il a une démarche féline, silencieuse, contrastant avec sa voix puissante - mais il peut parler très doucement si nécessaire. Fils d'un père Oin et d'une mère Lomyrienne, il estime la race de son père même s'il n'a aucun lien avec elle : attention donc aux insultes éventuelles... Yequel sait se faire respecter.

Il a remarqué un changement étrange et inquiétant dans le comportement de la nature. Les oiseaux ne chantent plus, les mammifères ont quasiment disparu des bois. Il en fera part aux personnages seulement si ceux-ci lui en font la remarque.

Le rassemblement de la population devrait normalement se faire en trois ou quatre jours. N'ayant que peu d'hommes, le lieutenant formera deux équipes, la première constituée de dix hommes et du chasseur, la deuxième restant sur place. Le jour suivant les groupes sont échangés. Les habitants passent la nuit au fortin et sont rapatriés sous escorte au château le lendemain matin. Le fortin peut accueillir une vingtaine de personnes.

Le premier jour de patrouille :

- 1d2 + 1 familles refuseront d'abandonner leurs biens aux mains des Barbares. Leur décision sera irrévocable.

- "Gueurlek l'Ancien", âgé de 85 printemps, fait partie des fortes têtes. Sourd (quand il le désire), petit, rabougri, les genoux cagneux, boitillant, jamais content, il refuse catégoriquement de quitter sa demeure. Cependant, il attend seulement de se faire prier et finira par accepter de les "accompagner" après une heure de pourparlers. Si l'on tente la manière forte, il fera preuve d'une grande habileté pour pincer et pousser ses agresseurs, leur frapper de sa canne les tibias et les pieds ("tortionnaires de petits vieux !")...

- 1d4 + 3 familles peuvent être persuadées de rejoindre le fortin sous bonne garde.

- Au moment de partir, *Milaë*, âgée de trois ans et fille de *Maâ-Nilk*, est introuvable. A-t-elle été enlevée ? Elle s'amuse un peu plus loin avec deux gracieux papillons.

Le deuxième jour de patrouille

- 1d4 familles acceptent de suivre les soldats.

- 1d3 + 2 habitations peu éloignées les unes des autres sont entièrement vides. Aucune trace n'est discernable.

- Une odeur douceâtre de putréfaction glisse légèrement sous les narines alertes des personnages. Une jeune fille violentée est retrouvée morte, au milieu des racines d'un arbre gigantesque, commun dans cette région. Une longue et large estafilade partant de son bas-ventre et remontant jusqu'à sa gorge a laissé se déverser idylliquement sur le sol humide la totalité de ses entrailles rongées par la vermine grouillante... Sa mort peut remonter à deux jours. (NDLC : SIC !)

- Un bûcheron ne retrouve plus son épouse. Désespéré il partira seul à sa recherche, dans la forêt.

Chaque famille est composée d'un homme d'âge mûr, de son épouse, d'un grand-père et/ou d'une grand-mère, et en moyenne de trois à quatre enfants plus ou moins en âge de combattre. Les maris choisiront souvent de rester pour protéger leurs biens, aidés de leur(s) fils aîné(s). Accentuez l'ambiance désagréable, l'atmosphère permanente de malaise lancinant. Tout se déroulera dans le plus grand silence. Même les insectes se sont tus. Quant à l'ennemi, qui les épie sans cesse, il reste toujours invisible...

La nuit suivante

Un vent frais se lève vers 22 heures. Perceptible d'abord aux seuls hommes de garde encore éveillés, il va se transformer rapidement en bourrasques d'une rare violence. Des nuages d'un noir d'encre se déplacent à vive allure vers l'est, tandis que des éclairs accompagnent des coups de tonnerre assourdissants du côté du château d'Esaz. Le déluge, dont les occupants du fortin seront abrités, durera prêt de cinq heures, emportant et dévastant tout sur son passage.

Le lendemain

Si des hommes sont envoyés à Esaz après la tourmente, ils auront la surprise de n'y découvrir personne. Les portes sont grande ouvertes, quelque peu endommagées par l'orage (sans doute), mais le château semble intact. Aucune trace de pas sur le sol, la population s'est volatilisée comme si "Missha" ou "Graoll", les géants du vent, fils de Lassa, Dame des Élémentaires de l'Air, les avaient projetés puis gardés dans les airs...

En fouillant les bâtiments, ils trouveront, mis à part les affaires des occupants disparus, une jeune fille enfermée dans la cave de la cuisine. Il s'agit d'une des cuisinières du château. Recroquevillée sur elle-même, les yeux hagards, toute tremblante, elle sur-saute et se met à crier, hystérique, au moindre bruit. Elle a perdu la raison et l'on ne pourra rien en tirer. Ses propos incohérents parlent d'une puis-

sante tempête, arrachant et retirant tout du sol pour le propulser dans les nuages.

Note : déjà un peu attardée, cette jeune fille s'est abritée ici, terrifiée par la tempête. Elle ne sait rien de ce qui s'est passé, mais l'a imaginé. Son état mental s'est énormément aggravé.

Plus loin de là, sur le fleuve Sâ-Bilk près du fortin, un navire de quinze mètres, à fond plat, accoste précautionneusement. Cinq guerriers sur le quai débarquent. Ce sont des mercenaires engagés par le sieur *Herbült*, un marchand désirant récupérer des biens dans le village d'*Egloir-Pilat*, plus à l'ouest. Il est accompagné d'un chasseur à la mine patibulaire (une vieille connaissance de Yequel... pas vraiment son ami), de dix autres guerriers, de trois marins et d'une charmante demoiselle du nom d'*Iziann*, partie rejoindre son père, le bourgmestre d'*Egloir-Pilat*.

Ils trouvent la région calme, trop calme peut-être. Ils sont passés loin du château et n'ont rien remarqué. Nul ne pourra les persuader de rebrousser chemin. *Herbült* paye très bien les services de ses hommes, et tous le suivent sans rechigner. Une troupe pourra les accompagner jusqu'à *Egloir-Pilat*, afin de poursuivre la mission de rapatriement. Le village rassemble une quarantaine d'habitants.

Le voyage jusqu'à *Egloir-Pilat* se déroulera sans encombre. L'atmosphère est tendue, les discussions rares. Un cadavre gonflé apparaît à la surface de l'eau, puis un autre : ils deviendront rapidement monnaie courante. Si on examine ces malheureux, on reconnaîtra ceux qui ont refusé de suivre les patrouilles un ou deux jours plus tôt.

Comme on pouvait le redouter, *Egloir-Pilat* est à présent en ruine, sa population a été massacrée. Femmes, enfants, vieillards, nul n'a été épargné. Les corps du bourgmestre ainsi que d'une douzaine de personnes sont cependant introuvables, laissant un faible espoir à la jeune fille de revoir son père vivant.

Après avoir récupéré une maigre partie de ses biens et malgré les protestations de la demoiselle, le marchand ordonne de rebrousser chemin au capitaine du navire. Chacun attend avec angoisse de voir surgir de derrière un arbre l'un de ces barbares sanguinaires. Le navire fait route tranquillement. Les guerriers, aux aguets, n'apercevront rien que de rares filets de fumée s'élever dans le ciel.

Il est trois heures de l'après-midi. Un hibou hulule tristement (à cette heure-ci ?), quand soudain une pluie de flèches enflammées vient s'abattre sur le pont (1d4 + 1 flèches sont pointées sur chaque individu). A une trentaine de mètres, un barrage constitué de petites embarcations et de branchages encordés les uns aux autres attend patiemment la venue du navire. Les personnages à découvert essayant en vain d'éteindre les flammes se propageant à bord seront pointés par 2d4 flèches.

Note : le but de cette bataille des plus épiques ne consiste point à éliminer systématiquement tous les personnages (cela serait trop facile) de manière cruelle et partielle, dans un combat sans autre issue que leur



extermination pure et simple (heu ! si on veut...). Il s'agit de leur nouer les tripes et de les faire paniquer à l'approche de leur fin (yark ! yark ! yark !)...

Ainsi, au moment où les Lormyriens forceront le barrage (ils devront trancher les cordages reliant les embarcations) les Oins surgiront de toutes parts en hurlant à gorge déployée, pour déferler sur le navire tels des berserkers en manque d'amanite tue-mouche, mais sans combattre jusqu'à la mort. A la moindre blessure totalisant au minimum cinq points de vie, ils rompront le combat, laissant à nos personnages de fabuleux souvenirs à raconter une fois les frayeurs passées. Les Barbares ne les poursuivront pas et le voyage se fera sans surprise jusqu'au fortin.

Les retardataires

Au même moment à Glasaz, les gardes apercevront, se dirigeant nonchalamment vers les portes de la bâtisse, dans un silence de mort - et pour cause - les nobles gens ayant refusé de quitter leur maison. Nul ne manque à l'appel. Si aucun joueur ne l'empêche, on leur ouvrira les portes et on les accueillera dans la joie... et quarante zombies ne tarderont pas à agresser toute personne vivante.

“Oins !”

Une trentaine de Oins, accompagnés d'un chaman aux capacités mineures, ont été envoyés pour

prendre le fortin. Ils laisseront les morts-vivants préparer le terrain, attendant l'instant propice pour lancer leur attaque. Ils s'approcheront discrètement, de nuit, et commenceront par maîtriser sans bruit les gardes. Puis une pluie de flèches sera suivie d'assauts intensifs, répétés, au rythme saccadé des tams-tams. Les survivants Lormyriens (s'il y en a) n'auront plus alors qu'à rejoindre la civilisation pour éviter d'être massacrés un par un. Ils auront l'immense joie d'endurer, si vous le désirez, les événements et situations suivants :

- Une patrouille de dix Oins circule dans les bois... Ont-ils repéré les aventuriers ? Jet en *Chercher, Voir, Se Cacher, Embuscade...*

- Les rythmes incessants de dizaines de tambours Oins rongent peu à peu le moral des hommes. Certains, pris de folie, s'enfuient en hurlant à tue-tête dans la forêt. D'autres, complètement ébranlés, abandonnent toute lutte.

- Les cris de douleur d'un homme se font entendre : une douzaine de Barbares à la mine réjouie torture à petit feu un soldat lormyrien. S'il est sauvé, il transmettra des nouvelles inattendues : tous les habitants du château d'Esaz sont actuellement détenus par les troupes Oins s'élevant à environ mille hommes. Ils se dirigent vers le “Rocher d'Altir”, ancien lieu de prédilection des chamans Oins. Cependant, le soldat, fiévreux, incapable de marcher, sera un lourd fardeau pour les personnages. Il devra être transporté précautionneusement sur une civière, et succombera trois jours plus tard

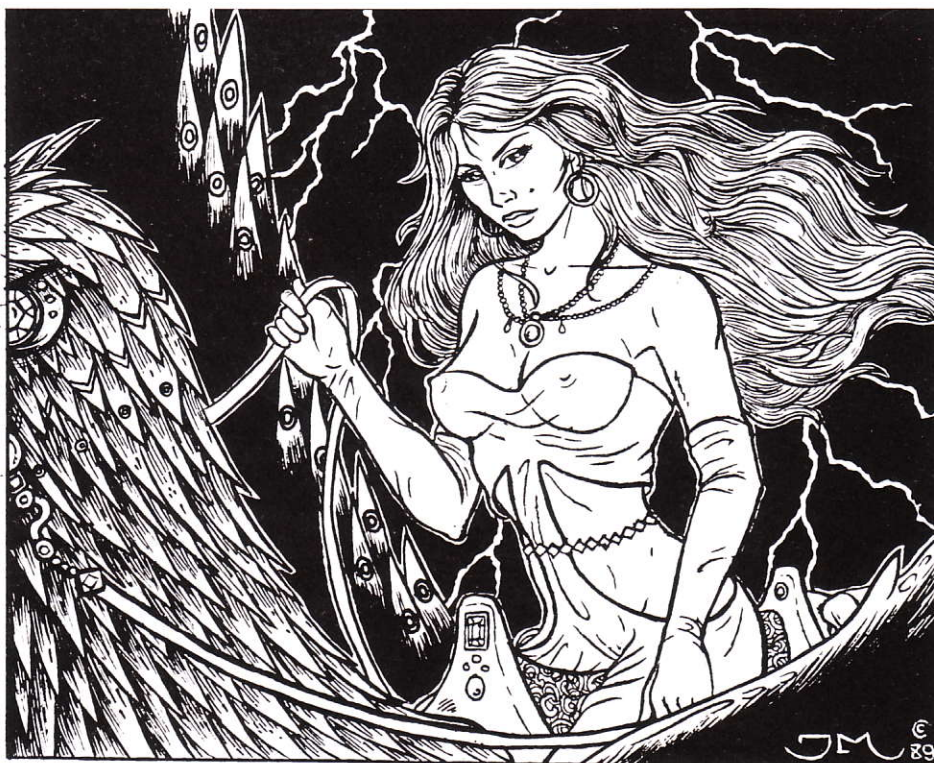
dans d'atroces souffrances - à moins qu'un miracle...

- On atteindra les restes d'un gigantesque campement où des traces se dirigent vers le Rocher. Dans les cendres, on peut trouver quelques os à l'aspect suspect (des cannibales ?) et un objet appartenant à un(e) ami(e) très cher(e) à l'un des personnages ou à un de leurs compagnons de route.

- Les pleurs d'un nourrisson se font entendre dans la brume matinale. Sa mère est étendue à ses côtés, sans vie, morte de ses blessures et d'épuisement. Le bébé a dans les quatre mois. Il est abandonné à son sort, sans défense... Oseront-ils le laisser ou l'exécuter impitoyablement ?

Le rocher d'Altir

Là s'est dirigée la horde Oin et ses 380 prisonniers. Ceux-ci ont été abusés par les bonnes paroles de Böln Gossé, le traître, à la suite de la terrifiante invocation des géants des tempêtes et des vents - fruit de la sorcellerie du Pan Tangien Dip Plitoth, envoyé par le Théocrate pour semer le trouble en cette région. Ce soir-là, la population désespérée du château d'Esaz a suivi les conseils du baron : se rendre au puissant sorcier pour préserver les âmes de chacun. Funeste décision : tous vont être sacrifiés sur le rocher d'Altir, lieu mystique où se réunissaient naguère tous les chamans oins du pays, afin de réveiller puis de déchaîner la toute puissance d'une entité démoniaque, impie et obscè-



ne aujourd'hui oubliée, appelé par les sorciers Barbares Ki'Lurp-Altaroht, ou encore Kyrénée par les Seigneurs du Chaos !

Le rite demande aux disciples de festoyer et de s'enivrer durant une journée de diverses substances alcoolisées et hallucinogènes, pour s'achever dans une orgiaque "Gerberie Collective" juste avant le sacrifice final. Nos personnages auront à faire preuve de témérité pour se glisser au milieu du camp barbare, et c'est le seul moyen de libérer les prisonniers et d'éliminer le grand chaman oin maître de cérémonie, le baron lormyrien et le Pan-Tangien. Il serait préférable pour les joueurs, quels que soient leurs plans, de se déguiser en Oins... Voici les situations que vous pouvez disposer à votre guise lors de leur intrusion dans le camp.

- Deux Oins les abordent en leur proposant du vin épice et hallucinogène. Déjà fort atteints par cette mixture céleste, les deux guerriers n'apprécieront pas que l'on refuse cette offre des plus courtoises. En cas d'absorption du liquide (une gorgée suffit), le personnage devra réussir un jet sauveur sous la Constitution ou sombrer durant 2d12 heures dans les méandres de profonds délires, sans être conscient de ses actions réelles. Les hallucinations seront fantastiques et inoubliables, parfois terrifiantes (Fumble sur un jet de 3 fois le pouvoir entraîne la perte d'un point dans cette caractéristique et de 1d6 points de santé mentale).

- Une Barbare indomptable et magnifique, désirée de tous et de toutes, accoste l'aventurier ayant la plus grande force, ou en cas d'égalité, le plus haut charisme, afin d'assouvir ses insatiables désirs. Ses avances feront place à une rare colère si elles sont repoussées : elle défiera l'élue dans un combat au premier sang. Ceci amusera ses congénères, mais pourra attiser la curiosité du noble ou du sorcier tout-à-fait lucides et alertes (jet en Voir pour ces derniers, suivi d'un jet sous 3 fois leur *intelligence*).

- Une dizaine de guerriers vont chercher des femmes lormyriennes pour divertir les hommes, surtout les chefs privilégiés. Elles sont enchaînées et parquées, légèrement à l'écart des autres prisonniers.

- Une trentaine de blessés sont achevés lors d'insoutenables tortures pour ensuite être servis au dîner de ces mêmes privilégiés. Böln Gossé, les tripes retournées, ne peut s'empêcher de déverser un flot de bile sur le grand chaman halluciné qui reçoit cela dans un grand rire.

- Un homme fait part aux personnages de la dernière blague Yurite qu'on vient de lui conter. Il ne les lâche pas d'une semelle en jacassant dans un dialecte incompréhensible. Si son auditoire ne réagit pas, il répète son histoire et rit tout seul. Cinq bonnes minutes après, il ira rejoindre un autre groupe pour agir de la même façon.

- Des danseurs fous, au corps nu, entièrement peinturlurés, gesticulent dans tous les sens aux rythmes des tams-tams endiablés. L'un d'eux saute et atterrit devant le groupe : ils reconnaissent un guerrier qu'il n'ont pas réussi à tuer lors d'un combat antérieur. Il se fige un instant, les dévisage, puis pousse un cri hystérique et reprend la danse. Il ne les a pas reconnus. Attention au self-control.

Libre à vous de rajouter quelques événements dans cette atmosphère envoûtante et inquiétante. Les rites Oins seront connus d'un chasseur de la région à 45% de base plus le Bonus de Connaissance. Les dangers de cette opération s'avéreront moins périlleux et mortels qu'ils ne le laissaient paraître.

Succombant aux charmes de créatures aux formes généreuses, Böln Gossé et Dip Plith finiront par se retirer dans leur tente, afin de mieux occuper leur soirée. A l'arrivée des personnages, ils seront tous deux en mauvaise posture (N.D.L.C. : si l'on peut

dire...) sans arme, copulant allègrement - mais leurs armes seront à leur portée. Le grand chaman, complètement atteint par les effets de ses drogues, ne se rendra compte de rien. Quant aux Barbares, ils ne se préoccupent que très peu de leur présence. Seule une centaine de guerriers à peu près lucides seront à leur poste, dont 50 aux alentours du camp, une vingtaine près des tentes des maîtres, une vingtaine près des prisonniers, le reste aux enclos des montures, des réserves alimentaires...

Une fois libérées, les Lormyriens pourront récupérer des armes, ils n'attendent que l'occasion de s'en servir ! Parmi les prisonniers se trouvent 150 soldats.

Bien entendu, si les personnages attendent, impassibles, sans agir, pendant la durée du rite, l'indicible abomination invoquée par le grand chaman fera son apparition, pour fondre de tous ses tentacules... sur les Barbares Oins, fascinés et terrifiés par le spectacle. Nul n'en réchappera, pas même le Pan-Tangien. Etre témoins de tels faits coûtera 1d8 + 3 de Santé Mentale si le jet est réussi ou 2d8 + 4 s'il est raté, ceci étant dû en grande partie à toute l'énergie catalysée par le rocher durant les festivités et les sacrifices successifs.

Le Royaume de Lormyr étant menacé, Mishella la sorcière dormante fera son possible, en venant sur les lieux grâce à son majestueux Aigle Mécanique, pour mettre fin avec l'aide de Kakatal (santé mentale 1/1d6 + 1), à la présence dans les Jeunes Royaumes de la créature démoniaque. Les aventuriers (s'ils sont encore en vie) pourront peut-être faire la connaissance de l'Agent de la Loi.

Les émotions terminées, les périls écartés, les aventuriers pourront s'offrir quelques vacances bien méritées et converser avec les citoyens des grandes cités de Lormyr. Ainsi entendront-ils parler de quelques menus accrochages sans conséquence, à la frontière, entre les troupes régulières du Roi et les Tribus Barbares et stupides de Oins...!!!

Bruno FALBA



Documents annexes
Scénario ➡
Stormbringer

Caractéristiques des personnages

Erak Steiner :

lieutenant Lormyrien, 25 ans

PV 18	FOR	15
Armure : demi-plaque, 1d8-1	CON	14
Bonus aux dommages : 1d6 - 1d4	TAI	16
Armes : attaque parade	INT	12
épée longue 78 % 80 %	POU	14
Arc 68 %	DEX	13
Hache de lancer 80 %	CHA	16
Dague 49 % 40 %		

Compétences : connaissance de la guerre 50 % - éviter 60 % - équitation 75 % - chercher 50 % - se cacher 40 % - éloquence 80 % - embuscade 50 %

Yequel Stagöt.

Métis Oin-Lormyrien. 26 ans

PV 24	FOR	22
Armure : cuir, 1d6-1	CON	18
Bonus aux dommages : 1d6 - 1d4	TAI	18
Armes : attaque parade	INT	11
hache de bataille 78 % 80 %	POU	13
Arc long Yequelite 95 %	DEX	19
2d6 (arc de sa composition)	CHA	13
Hache de lancer 71 %		
Dague lancée 69 % 65 %		

Compétences : éviter 65 % - pister 89 % - faire un piège 80 % - chercher 50 % - connaissance des plantes 60 % - connaissance des poisons 40 % - connaissance de la région 75 % - se cacher 80 % - embuscade 75 % - culbuter 55 % - sauter 55 % - nager 50 %

Soldat lormyrien type

PV 16	FOR	15
Armure : cuir, 1d6-1	CON	14
Bonus aux dommages : 1d6 - 1d4	TAI	14
Armes : attaque parade	INT	11
pique 55 % 50 %	POU	13
Epée courte 55 % 49 %	DEX	14
Arc 45 %	CHA	12

Compétences : équitation 70 % - éviter 49 %

Guerrier Oin type

PV 16	FOR	15
Armure : en kilt et fourrure (1d4-1), ou entièrement nu et peinturluré.	CON	16
	TAI	14
Armes : attaque parade	INT	09
Hache de bataille 50 % 50 %	POU	11
Arc 50 %	DEX	13
Hache de lancer 50 %	CHA	11
Lance 40 %		

Compétences : embuscade 50 % - pister 30 % - se cacher 45 % - esquiver 45 %

Kyrénée

se rapporter au Chant des Enfers page 10 pour de plus amples renseignements.

Blis'z'Uup' :

ondine liée dans son outre (qu'elle utilisera pour noyer ses adversaires, en cas de trop grand danger).

Baron Böln Gossë

Lormyrien 35 ans

PV 17	FOR	14
Armure : demi-plaque, 1d8-1	CON	13
Bonus aux dommages : 1d6 - 1d4	TAI	16
Armes : attaque parade	INT	12
hache lormyrienne 75 % 50 %	POU	13
Epée large 65 % 60 %	DEX	16
Lance 35 %	CHA	16

Compétences : équitation 80 % - éloquence 75 % - esquiver 65 %

Dip Plitoth

Pan Tangien 42 ans

PV 20	FOR	13
Armure : demi-plaque, 1d8-1	CON	15
Bonus aux dommages : 1d6 - 1d4	TAI	17
Armes : attaque parade	INT	18
cimeterre 70 % 65 %	POU	21
Hachette 60 % 50 %	DEX	13
	CHA	18

Compétences : éviter 70 % - équitation 65 %
éloquence 60 %

Invocations : Elémentaires de l'eau 90 % - Elémentaire du feu 85 % - Démon de combat 79 % - Démon de désir 65 %

Sortilèges

Charme : ce sort particulier permet à son utilisateur d'être obéi en partie (impossibilité d'aller à l'encontre des habitudes, coutumes etc) par la victime du sort. Celui-ci se fait uniquement par la parole, en fonction des propos tenus. Pour savoir si une personne est charmée ou pas, le sorcier devra opposer (tables des résistances) son pouvoir, plus un point en charisme au-dessus de 12, à l'intelligence de la personne visée. La durée de cet état est égale, en heure, au Pouvoir du sorcier moins l'Intelligence de la personne. Il peut le faire un nombre de fois égal à un dixième du charisme arrondi au supérieur par jour. Un livre détaillé à ce sujet (écrit en Mabden) se trouve parmi ses possessions (il donnera +1 en charisme, +10 % en éloquence et persuader si un jet sous trois fois l'intelligence est réussi. Ce livre ne pourra être compris qu'une seule fois. Si le jet est raté par le lecteur, il ne pourra en aucun cas le décrypter.

Fèelh épée démon

FOR	15 (+1d6)
CON	35 %
TAI	3
INT	12s
POU	16
DEX	40 (10 %)
CHA	20

Mëna'ël démon de désir

FOR	16
CON	14
TAI	10
INT	10
POU	13
DEX	10
CHA	22

Le grand chaman Vilt'Höd Oin

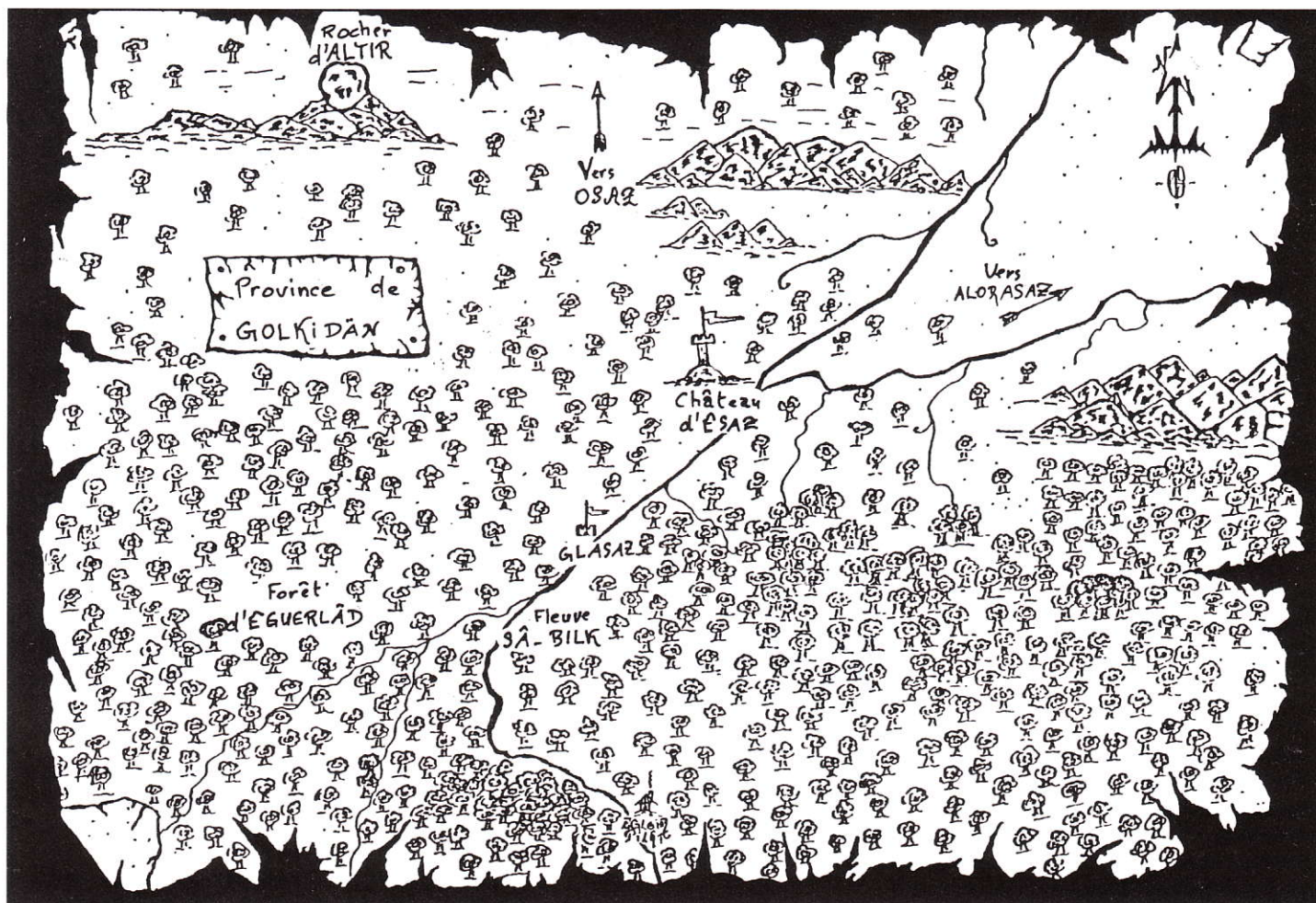
69 ans (charmé par Dip Plitoth)

PV 11	FOR	10
Armure : aucune	CON	11
Armes : attaque parade	TAI	12
Dague 50 % 49 %	INT	16
	POU	21
	DEX	11
	CHA	10

Invocations : Elémentaire de l'air 97 % -

Elémentaire de la terre 80 % - Démon de possession 70 % - Invocation Kyrénée 60 % -

Sortilèges : Réanimer les morts - Discuter avec les morts



Inutile de continuer à
 (vous) **creuser** (la tête) !
Nous avons découvert
une mine (de scénarios !)

Le filon s'appelle

Dragon Radieux **"Spécial scénarios"**

C'est le numéro Hors-Série 3 de la revue...

Vous pouvez le trouver vous aussi
à partir du 19 Décembre dans toutes les bonnes
galeries (de presse ou de jeu)

Quelques unes des pépites déjà sélectionnées :
des scénarios pour AD&D®, Rêve de Dragon®,
Hurlements®, Starwars®, Stormbringer®, Chill®...
et encore d'autres jeux !

Auteurs et illustrateurs ont été choisis parmi les plus appréciés de la
 revue... et il y a, comme dans les deux Hors Série précédents,
un poster format 40 x 60 signé Ben.

Vous pouvez aussi nous le commander directement par courrier... Un petit
 détail : son prix ? 35 F seulement (+ port 5 F pour les non-abonnés)!



Polars en maraude



Le corps, il n'est pas que beau.

Histoire de corps, histoires de corbeaux, histoires de pieds et de pieds bots, histoires de vieux et de jeunes beaux, histoires de paquebots... La vie est un long meurtre tranquille. L'homme prit le bouquin, l'ouvrit d'un geste sûr et lança à ses comparses : "Et maintenant, à qui le flingue ?" Son vis-à-vis, un petit maigre

à moustaches, le regarda droit dans les yeux et murmura d'une voix grave : "Zi z'est pour dezzouder zette ordoure, mouais, z'est banco..."

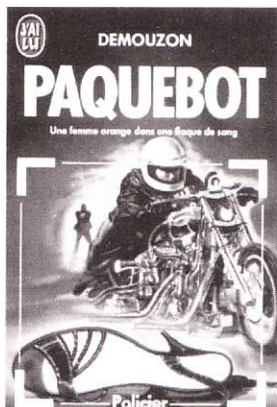
Le Maître, car c'était lui, s'adressa alors à un second joueur.

Ça y est, le jeu est parti. Qui tue qui ? Pourquoi ? Quand et comment ? Et qui découvrira quoi ? Une victime n'est jamais qu'un assassin qui s'ignore. Utiliser un polar comme "scénar", c'est jouer à la limite du possible. Car dans le polar, on ne s'enfuit pas dans un autre temps, dans un autre monde : dans le polar, l'assassin, la victime, le détective sont proches de chacun d'entre nous, lecteur ou joueur.

"Le jeu de rôle-jeu drôle, comme le souligne Alain Demouzon, a toujours besoin de grands mythes, comme ceux de Tolkien ou de Cthulhu." Le polar peut-il donc se prétendre à la fois symbolique, populaire, antique, métaphysique ?

La réponse est oui.

Le polar, c'est la mort et la recherche d'une vérité, de la vérité, de toute vérité. C'est un monde où bons et méchants s'affrontent, un monde où les bons deviennent méchants et où les méchants ne savent pas qu'ils sont bons. Les premiers polars sont dans les premiers écrits de l'humanité : Gilgamesh, la Bible, Œdipe... histoire fabuleuses de meurtres, de règlements de compte, de justification et de justice, de culpabilisation et de culpabilité. Avec un peu de mauvaise foi, on peut même affirmer qu'Ulysse est l'un des premiers détectives. Oui, l'archétype du héros, c'est le quêteur, l'enquêteur, celui qui cherche, celui qui demande, celui qui observe, celui qui frôle la mort en la recevant parfois, la donnant souvent et en l'interrogeant toujours.



Mais le polar a aussi ses limites. Ne l'accuse-t-on pas de détournement de littérature, de crime de lieux communs et d'être le souteneur des stéréotypes ? C'est à la fois vrai, faux et inopportun.

Vrai parce que la plupart des polars sont effectivement des superpositions de quelconques faits divers et de remugles de scènes de films de séries B, collés avec une mauvaise farine de digest de psychologie en dix leçons, le tout emballé dans des tics de langage sucés et resucés depuis la dernière guerre.

Faux parce que quelques auteurs, comme Alain Demouzon, allient, dans une écriture admirable, des mots précis et drôles, des intrigues complexes et originales, des sentiments admirablement étudiés.

Inopportun enfin, parce que quand on veut construire un jeu de rôle, on a besoin d'aller au plus vite, on se moque du beau style et, même, on est à la recherche des lieux communs et des stéréotypes car ce sont eux qui mettent dans l'ambiance, ce sont eux qui, détournés par le Maître du Jeu et ses mises en scènes, deviendront de véritables effets de réel. Ce sont eux qui permettront de contrôler le scénario et de lancer les joueurs sur une bonne ou une mauvaise piste.

Parmi les tombereaux de polars qui encombrant les étagères des kiosques de gare, quatre titres peuvent, pour des raisons différentes, servir de base à de solides scénarii.



La dame est une traînée

de Marc Villard

Pourquoi choisir ce remake de "Round Midnight" ? Justement parce qu'il utilise les mêmes ficelles pour appâter le chaland :

un "géant" du jazz meurt tragiquement. L'ambiance, ici est moins "clean" que dans le film. On sent même l'odeur pue-des-pieds des commissariats parisiens. Un zeste de Maigret revu à la sauce poste soixanthuitarde, une dose de pseudo-psychologie à la James Hadley Chase, un rien de dégaine à la Chandler. Bref tout pour réussir un bouquin-eau-de-boudin.

Le scénario, à moins d'une imagination débordante du Maître de Jeu et d'un masochisme à toute épreuve des joueurs, aboutira à une partie assez rapide, d'une demi-journée environ. L'histoire est celle d'une enquête linéaire avec quelques témoins, quelques indices (saxo et vidéo bien sûr) que l'on découvre au fur et à mesure. La solution est dans le titre, autant dire qu'elle ne réserve aucune surprise.



Un revolver, c'est comme un portefeuille

de Michel Lebrun

Changement de décor. Changement d'ambiance. Les années soixante dix qui fleurissent bon les 404, les filles de banquier qui s'encanaillent de petites frappes et les bourgeois qui changent de bord pour reconquérir un amour fini. Ici l'intrigue est plus complexe, le style plus soutenu et les personnages plus crédibles. Entre crimes et suicides, les joueurs pourront égarer tranquillement Lacour, le flic, qui saura fermer le dossier quand il pourra faire état d'une solution qui satisfera tout le monde. Michel Lebrun n'est pas un débutant et ça se remarque. Il est l'auteur, notamment de **Plus mort que vif** et d'une encyclopédie de la littérature policière, **l'almanach du crime**, qui paraît chaque année. Un revolver c'est comme un portefeuille, publié pour la première fois en 1971, réédité cette année, est construit avec une succession de petites scènes qui s'enchevêtrent. Tout ce qu'il faut pour que le jeu puisse partir dans des directions diverses et rebondisse au moment où l'on s'y attend le moins.



Polars en maraude...

Polars à jouer !

C'est pas de jeu

de Robert B. Parker

Aucun rapport avec les deux ouvrages précédents.

Ça c'est du vrai polar, saignant, marrant, rapide... américain quoi ! Des dialogues en rafales de mitraillettes, des personnages décrits au bon moment (ni trop tôt, ni trop tard comme dans les bouquins de Michel Lebrun), les décors que l'on comprend immédiatement, des psychologies simples... Bref du vrai polar, qui ne fait pas dans la dentelle. D'ailleurs on ne demande pas au polar de faire dans la dentelle, on lui demande d'être efficace. Et, franchement, les Américains, là, restent les meilleurs. Les lieux communs, il y en a tellement, qu'on les boit comme du petit lait et on en redemande ! Spenser est un "privé". Il tire parfaitement bien, il aime Susan qui fait parfaitement bien l'amour, il est parfaitement malin, parfaitement tenace et il ne s'en laisse pas compter... même quand on lui demande d'abandonner sa mission. Spenser a même de l'humour, un peu épais certes, mais un "privé" qui démêle une sombre histoire de chantage, sauve un vrai génie du basket et flingue comme on se brosse les dents n'a pas à ressembler à Raymond Devos. Toujours est-il que ce fameux Spenser pourrait, par un effet magique du Maître de jeu, ne plus exister. Et toute l'action tournerait autour des assassins, des victimes et surtout des seconds couteaux, Spenser devenant un personnage parmi d'autres et surtout pas celui qui trouverait la vérité.

Paquebot

d'Alain Demouzon

Quand un auteur décide de ne pas singer les inventeurs du polar, quand il décide d'avoir un ton personnel, quand il s'éloigne précisément des lieux communs, ça donne de véritables livres, pas seulement polars. Alain Demouzon est l'un des plus grands auteurs français actuels. Loin de toute école, loin de la "Série Noire" et loin du roman qui fait les délices du Figaro Littéraire, il écrit pour son plaisir et notre plaisir. Alors il écrase le triangle sacré - assassin, victime, détective - pour n'en faire qu'une seule ligne, la victime. Une victime qui n'est pas expiatoire. Une victime qui n'est même pas innocente. Une victime qui n'est même pas absurde. Une victime qui sombre avec son rêve, le paquebot.

Alors peut-on jouer avec Alain Demouzon, ou avec son héros, le flic Augustin Lorenzaccio ? Oui bien sûr : pour jouer à un jeu ambigu et mauvais. Un jeu où se mêlent les envies, les souvenirs, les cauchemars : un jeu d'acteur. Ce n'est quand même pas un hasard si le flic porte le nom du héros du drame de Musset.

François Thiéry



Bibliographie

La Dame est une traînée, Marc Villard, Série Noire, Gallimard, 180 pages, 28 f.

Un revolver, c'est comme un portefeuille, Michel Lebrun, Les Maîtres du Roman Policier, Le Masque, 158 pages, 19 f 50.

C'est pas de jeu, Robert B. Parker, Série Noire, Gallimard, 215 pages, 31 f.

Paquebot, Alain Demouzon, J'ai Lu Policier, 216 pages, 20 f 99.

LIVRES OUVERTS - LIVRES OUVERTS - LIVRES OUVERTS - LIVRES OUVERTS - LIVRE

De l'herbe à pipe...



et de son influence sur les petits et les grands des Terres du Milieu

Dans sa biographie de JRR Tolkien, Humphrey Carpenter fait remarquer à un moment que Tolkien lui-même avait en de nombreux points le caractère d'un Hobbit : il aimait la nourriture anglaise (mais pas la française, pffuit !), son petit confort, la nature, était plutôt conservateur... et il fumait la pipe. Tolkien prenait un grand plaisir à cela, et on peut voir ici l'origine de ce trait caractéristique des Hobbits : le goût pour l'herbe à pipe.

Le fameux Meriadoc Brandebouc a rassemblé dans son "Herbier de la Comté" de nombreux et précieux renseignements sur l'histoire de l'herbe à pipe. On apprend là que l'herbe fut cultivée dans la Comté pour la première fois par le Vieux Tobie (officiellement Tobold Sonne-

cor, de Longoulet). Certes, les Hobbits fumaient déjà, et depuis des temps immémoriaux, différentes herbes (plus ou moins bonnes, d'ailleurs...), mais ce fut lui qui apporta la véritable herbe à pipe, celle que les Hobbits fument depuis (ce fut vers l'an 1070 C.C., nous confie Meriadoc Brandebouc).

Cette découverte fut assez mystérieuse, mais il semble que le Vieux Tobie ait découvert l'Herbe dans la région de Bree, où il se pourrait qu'on la fumait déjà ; c'est tout du moins ce qu'affirment les gens de Bree, et maître M. Brandebouc leur accorde crédit. Mais il apparaît que l'Herbe était déjà connue dans le Sud, d'où il y a de fortes chances qu'elle provienne. En Gondor, on

l'appelait et l'appelle encore la "galenas", bien que le peuple préfère user du nom d'"herbe aux ouistriens", nom évocateur qui laisse penser qu'elle est originaire d'Ouistrenesse. Mais les gens du Sud ne la fument pas, ni ne s'en servent à aucun effet, si ce n'est un peu comme plante odorante.

Ce furent donc les Hobbits de Bree puis ceux de la Comté qui inventèrent et développèrent le véritable Art de fumer la Feuille à pipe.

Il peut être intéressant d'étudier les rapports entre les Hobbits et l'Herbe. Tout d'abord, on peut remarquer que, pour un Hobbit, c'est un petit cérémonial que de préparer l'herbe à pipe et de la fumer. A mon avis, les Hobbits doivent prendre presque autant de plaisir, tels qu'on les connaît, à choisir la meilleure herbe, prendre la bonne dose, sortir leur pipe préférée de leur poche (si elle y loge ; car beaucoup utilisent, comme le célèbre Bilbo, "une énorme et longue pipe de bois qui descend presque jusqu'aux pieds"), la remplir et l'allumer, qu'à fumer à proprement parler. C'est un acte méticuleux qui est chez la plupart des Hobbits répété assez régulièrement (vous connaissez les petites habitudes ponctuelles de nos chers Semi-Hommes), et particulièrement apprécié après les repas (j'allais dire après un bon repas, mais les repas Hobbits sont tous bons et copieux).

C'est également un acte indispensable, absolument nécessaire ou presque à l'équilibre de tout Hobbit. Le grand Gandalf lui-même disait à pro-



pos de cette herbe que "la fumée que l'on exhale éclaircit l'esprit et en chasse les ombres" ; il n'y a également rien de mieux pour calmer un Hobbit ou sympathiser avec lui. Et combien de fois Bilbo Baggins, durant son voyage à l'Est (qu'il relate dans "Histoire d'un aller et retour") se plaignit-il de ne pas pouvoir fumer une bonne pipe pour se remonter le moral ou se remettre de ses émotions ! On pourrait en dire de même des quatre Hobbits (dont le neveu de Bilbo, monsieur Frodon, et Maître Meriadoc Brandebouc) partis dans le Sud ; on rapporte même que le premier réflexe de Meriadoc, en se réveillant après avoir frôlé la mort, juste après la bataille des Champs de Pelennor, fut de demander de l'Herbe pour fumer ! Un Hobbit sans son herbe à pipe, c'est comme un Hobbit sans un minimum de quatre collations par jour, ce n'est plus vraiment un Hobbit ; il est perdu, il se sent infirme et mal dans sa peau.

Il faut dire que fumer de l'herbe à pipe et faire des ronds de fumée est tout-à-fait caractéristique du caractère et de la mentalité des Hobbits. C'est une distraction, que dis-je, un Art, fort répandu et apprécié parmi tous les Hobbits, qui tirent une grande fierté de leurs plus beaux ronds ; Gandalf également excellait à ce "sport". C'est le type-même du divertissement raffiné, mais simple, naturel, calme, paisible, qui ne fatigue pas trop, lié aux plaisirs de la bouche, praticable entre amis, ne demandant pas trop d'attention, amusant (faire des ronds...) et plutôt futile : cela "s'envole en fumée" si je puis dire... Mais bien sûr, aucun Hobbit ne vous dira que c'est futile, au contraire... Bref, c'est le loisir, excusez-moi, l'Art, qui leur ressemble le plus, leur convient le mieux, et reflète quasiment leur style de vie. L'art de fumer l'herbe à pipe est typiquement Hobbit.

Mais cet art s'est étendu à certains autres petits groupes, qui, il est vrai, n'arrivent pas à la perfection Hobbit... La plupart sont des voyageurs qui ont découvert l'herbe à pipe en passant par Bree - il faut dire que la Comté n'est pas un lieu de passage très fréquenté... Des Nains passant par là pour leur commerce et leurs convois, mais également un grand nombre de ces Rôdeurs mystérieux (voire même plutôt louches ; mais il paraît qu'ils auraient du sang dunedain dans les veines) qui parcourent la région. Les autres "contaminés" sont des éléments isolés, parmi lesquels il convient tout de même de citer un magicien, eh oui, le vieux et bizarre Gandalf (Maître Meriadoc Brandebouc m'a même confié qu'un autre magicien, plus dangereux, avait pris goût à l'herbe, mais nous verrons cela un

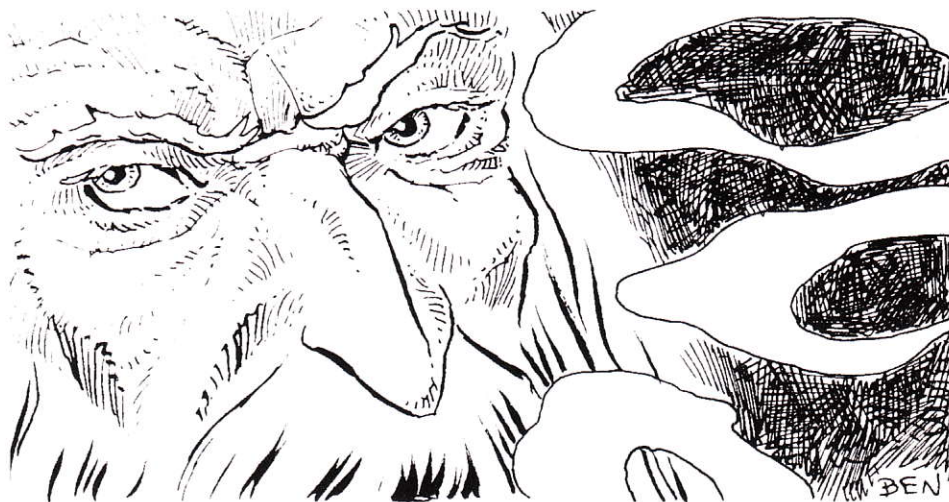
peu plus bas). La plupart de ces étrangers ont découvert l'Herbe, et comment la fumer, à l'auberge de la famille Poiredebeurré, "le Poney Fringuant", où l'art était beaucoup pratiqué, et avec talent.

Il me reste encore un point à développer, qui, s'il rappelle des jours sombres, montre très bien comment l'Herbe a pu jouer un rôle, modeste certes mais loin d'être dénué de conséquences, dans la "politique internationale" si je puis m'exprimer ainsi. Cette petite histoire met d'ailleurs justement en scène les deux magiciens évoqués plus haut :

Il était une fois le gentil mais louche magicien Gandalf, qui avait appris à fumer l'herbe à pipe, appréciait cela et s'y adonnait avec beaucoup de talent. Or il était également un autre magicien, méchant lui, qui s'appelait Saroumane. Voyant la passion de Gandalf pour l'Herbe, il se mit à se moquer de lui à ce sujet et à le tourner méchamment en dérision. Mais secrètement, chez lui, il s'essaya à fumer lui aussi et en prit l'habitude. C'est pour

un conseil de grande importance, il y a longtemps (en 2851 TA), alors que Saroumane parlait contre lui, Gandalf restait à part dans un coin, sans parler, à fumer une pipe d'herbe. Alors, Saroumane l'apostropha en lui disant que dans des circonstances si graves, il ferait mieux de participer et d'arrêter de fumer. Gandalf rit, puis "ne répondit pas, mais considérant attentivement Saruman, il tira sur sa pipe et envoya en l'air un grand anneau de fumée suivi de plusieurs petits anneaux. Et il tendit la main comme pour les attraper, et les anneaux s'évanouirent" (in Contes et Légendes Inachevées, le Troisième Age, IV, 3). C'est drôle, mais ce geste me paraît un peu symbolique, surtout quand on connaît l'attitude de Saroumane pendant la Guerre de l'Anneau... Non ? Cela n'empêche que Saroumane ne fut pas du tout content... Mais je m'éloigne du sujet...

Enfin, c'est l'heure du repas, et il faut que je vous quitte. Après avoir bien mangé, je me fumerai une bonne petite pipe d'Herbe en pensant à vous... Car on a beau dire, l'herbe à pipe, cela a peut-être l'air



cela qu'il se rendit de nombreuses fois dans la Comté, puis, lorsqu'il se rendit compte qu'il ne passait pas inaperçu, envoya certains de ses serveurs pour s'approvisionner en Herbe, ce qui explique les grandes réserves d'Herbe à pipe de qualité trouvées à Orthanc. Bien sûr, il fit cela en cachette, de peur que Gandalf ne se mette à son tour à se moquer de lui. Comme quoi même les grands de ce monde peuvent "succomber" à l'herbe à pipe hobbit. Mais ce qui est grave dans cette histoire, c'est qu'à cause de cela, le méchant Saroumane découvrit la Comté et les Hobbits qu'il ne connaissait alors pas, et cela allait avoir des conséquences tout d'abord sur l'histoire de la Comté (plus tard Saroumane essaiera d'y prendre le pouvoir) mais également sur l'histoire de l'Anneau Unique. A ce propos, d'ailleurs, il paraît qu'à

futile, mais c'est bien bon, et comme le dit Gandalf, "c'est l'art du Petit Peuple" "et rien que pour ça, le Petit Peuple mérite qu'on l'honore".

Annexe : les meilleures herbes à pipe

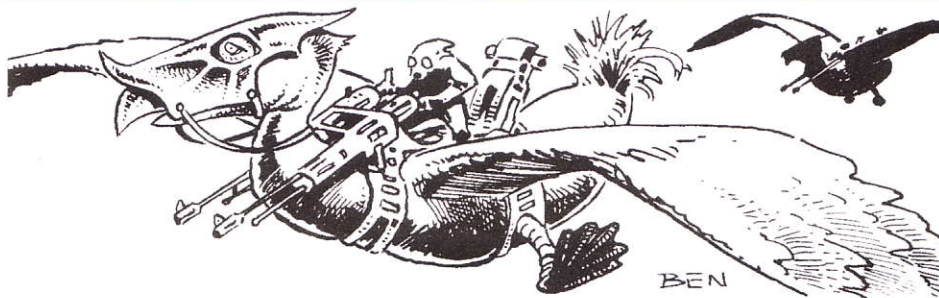
Ce sont celles qui poussent dans les meilleurs endroits (logique, non ?) c'est-à-dire les champs les plus chauds et ensoleillés ainsi que les mieux abrités. Une bonne terre et beaucoup de soins sont également nécessaires.

Les meilleures viennent du Quartier Sud de la Comté, comme la Feuille de Longoulet, la "Vieux Tobie" ou l'Etoile du Sud.

Faites votre choix et fumez bien !

Christophe TRIAU ■

Jeu avec Figurines



Créatures volantes et autres mystères

Tout d'abord il faut définir deux types de vol : le bon et le mauvais. Une créature sera donc classée comme "bon voleur" - je préfère bon voilier si cela ne vous gêne pas - ou "mauvais voleur" (mauvais voilier donc). Le choix est évidemment arbitraire car peu de gens de nos jours ont été les témoins oculaires d'envol de dragons. Nous nous baserons donc sur la littérature et le classement usuel dans les règles classiques.

Une créature volante peut intervenir à 4 niveaux : ceux-ci allant de la haute altitude, basse altitude (niveau des collines), altitude d'attaque (niveau des arbres) et finalement niveau du sol. La créature volante ne vole plus alors, elle marche ! Cela paraît idiot comme réflexion mais j'en connais qui font déplacer leurs créatures volantes à la même vitesse au sol et en vol.

Pendant que nous en sommes aux mouvements, nous considérons les "bons voiliers" comme des troupes régulières pour leur mouvement de vol, c'est à dire qu'ils peuvent faire une manœuvre et se déplacer de la totalité de leur mouvement ou bien deux manœuvres et n'avancer que de 40 pas. Les "mauvais voiliers" eux, s'ils font une manœuvre verront leur mouvement réduit à 40 pas. Pour nous, les manœuvres aériennes sont les mêmes que celles prévues dans la règle pour les troupes au sol : tourner de 90° ou 180°, s'étendre ou contracter son front, etc, auxquelles on rajoutera la montée de un niveau, l'atterrissage ou le décollage (passage d'altitude d'attaque à niveau du sol ou l'inverse), la descente se faisant, si nécessaire, pendant le mouvement, de un niveau pour les mauvais voiliers et de deux pour les autres.

Par exemple, des aigles, bons voiliers, peuvent en une phase de mouvement d'approche, avancer de 200 pas (leur distance de mouvement maximale) en descendant de haute altitude à altitude d'attaque (descente gratuite) et se déployer d'un élément (manœuvre). Un groupe de dragons, volant mal, ne pourrait pendant la même phase que descendre de haute altitude à basse altitude soit en avançant de 160 pas (distance de mouvement) soit seulement de 40 pas s'ils avaient voulu se déployer (une manœuvre).

Aucune créature volante ne pouvant faire de "sur place" pendant une heure, elles doivent nécessaire-

ment avancer de 80 pas au moins par phase de mouvement ou bien de 40 pas si elles manœuvrent. Les troupes volantes ne sont pas placées sur la table en début de partie. Pendant leur phase de marche, elles entrent par n'importe quel point du bord de table du joueur qui les contrôle. Le passage en phase d'approche se fait à distance normale mesurée horizontalement si elles volent à basse altitude ou plus bas. Dans le cas contraire, le choix est laissé à l'appréciation du joueur manœuvrant les ailes. Pour marquer le fait que l'unité se déplace en vol et mettre en évidence son altitude on pourra utiliser deux systèmes. Le premier est un système de support en fil de fer de trois hauteurs différentes (Pour l'altitude d'attaque, il y a par exemple les fils de fer des bouteilles de champagne ! ou de cidre pour les plus pauvres...). Plus simplement, mais d'une manière moins esthétique, nous posons un marqueur près des figurines avec 0 pour le niveau du sol, 1 pour l'altitude d'attaque, 2 pour basse altitude et 3 pour haute altitude. Un inconvénient, mais de taille, régler la position d'une unité se trouvant exactement au dessus d'une autre !

Les Combats

Commençons par les tirs sur une créature volante ou depuis une créature volante.

La distance entre le tireur et la créature volante sera mesurée horizontalement. Nous appliquerons la règle générale avec toutefois les modifications suivantes :

Le tir avec trois niveaux d'écart (ex : du sol à haute altitude) est interdit. Un tir sur une cible ayant 2 niveaux d'écart se fait automatiquement à longue distance avec un facteur de -2. Le tir à un niveau d'écart voit s'appliquer le malus de la hauteur défini dans la règle.

Une précision pour les comiques : l'artillerie à pierre style catapulte ne peut en aucun cas tirer sur une créature volante, de même il est inutile de tenter un tir de DCA à la bombarde. Dans le même ordre d'idée, j'espère qu'il ne viendra à l'esprit de personne de monter une bombarde sur le dos d'un dragon !

Ce qui précède est valable pour les tirs air-sol, sol-air et air-air, le cas du bombardement étant particulier.

Le Bombardement ne peut se faire que par des créatures suffisamment grosses ! Une nuée de pixies chargées de balles de ping-pong ne doit pas faire beaucoup d'effet. Il n'est possible qu'une seule fois dans la partie et ceci tant que la créature porteuse n'a pas été engagée en combat. En effet, si une unité "chargée" de projectiles est attaquée, elle s'en débarrasse aussitôt, c'est-à-dire dès la déclaration de charge à son encounter. Le projectile tombe alors selon le système expliqué plus bas et ceci même sur ses propres troupes. Parce qu'il est visible qu'une bête porte un projectile, il faut "marquer" les bombardiers afin qu'il n'y ait pas de confusion.

La procédure de bombardement est la suivante :

Chaque figurine de l'unité de bombardier (est-il besoin de préciser que les figurines doivent être "chargées" ?) jette un d10. Un résultat de 9 ou 10 indique que le projectile tombe droit dessous l'unité volante, un autre résultat indique qu'il a été dévié de 80 pas selon le schéma suivant :

La distance de 80 pas sera mesurée à partir du bord de socle de la figurine tirant.

A ce jet de dé, nous ajoutons ou retranchons les facteurs correctifs dus à l'altitude du tir.

Haute altitude : -1

Basse altitude : 0

Altitude d'attaque : +2

Un résultat, après correction, de 0 entraîne un tir à 160 pas en arrière (direction 5) de l'unité attaquante.

Le corps à corps entre troupes au sol et créatures volantes se résout normalement. Toutefois les unités terrestres ne peuvent pas contre-charger et à plus forte raison ne peuvent pas déclarer une charge sur une créature volante. Le bonus de charge s'applique pour les créatures volantes aussi bien en cas d'attaque au sol qu'en cas de combat aérien. Si une unité descend de un ou plusieurs niveaux, elle bénéficie en plus du bonus de descente. Une créature volante peut être impétueuse au même titre qu'une unité "normale".

Avant le contact les tirs de support sont autorisés aux deux combattants, si bien sûr la créature volante a un cavalier avec une arme de jet ou si elle peut cracher du feu. Le combat et ses conséquences sont réglés de la manière habituelle en considérant les créatures volantes comme des troupes montées (même celles qui n'ont pas de cavaliers !).

Les éventuels combattants emportés par ces créatures sont pris dans tous leurs aspects comme des équipages de chars ou d'éléphants.

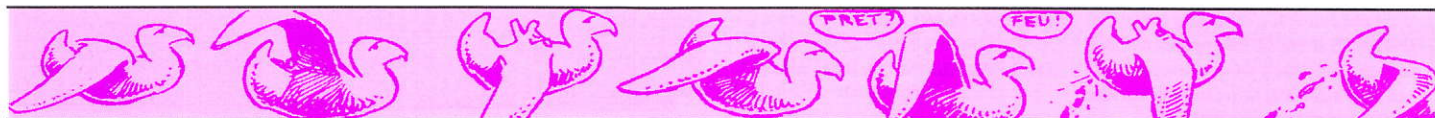
Nous allons maintenant dresser un petit "bestiaire" des créatures volantes que nous utilisons. Rien ne vous empêche d'en inventer d'autres ou de modifier ceux que nous avons créés et ceci selon votre imagination. Toutefois, un conseil : restez réalistes (eh oui, même en fantastique !) sinon vos combats vont perdre beaucoup de leur intérêt.

(A suivre...)

Alain BERARD

L. LEVRANGI

avec l'aide précieuse de M. HAUTEFORT



JEUX DE

Bla-bla...

Salut les aminches ! Content de vous retrouver... Et on le prouve : nous vous avons concocté un petit concours (facile, pas cher et qui peut rapporter gros) genre franchement culturel, manière de vous faire gagner quelques jeux. Votre radieux magazine pense à vos petits souliers qui attendent Noël devant la cheminée, sympa, non ?

Comment ça, qu'est-ce qu'y faut faire ? C'est tout expliqué là ou squ'y faut, mais on vous dit pas où c'est. Non, mais des fois, y'en a qui voudraient pas tout lire, peut-être ?

Ludiquement vôtres

Pierre Cléquin et Serge Laget

en
bref...

Et une petite page d'infos, une !

D'un commun accord, le sourire aux lèvres et la langue pas dans la poche, Mrs Avertissement et Préambule nous déclarent : "Eh bien, on ne peut pas dire qu'il y a eu bousculade pour fournir à nos rédacteurs matière à concocter une rubrique "information" digne de ce nom... Enfin, de nos jours, quand on veut faire parler de soi, un petit coup de téléphone, deux ou trois renseignements, et hop, le tour est joué, non ? Mais comme on est vraiment bons, et que quelques uns ont cru le remarquer, voici tout de même quelques nouvelles à vous mettre sous la dent, chers petits ludomanes..."

Y sont frais mes jeux, y sont frais...! - mais si, vous pouvez vous-même vérifier la date limite.

EUROGAMES. Poursuivant leur exploration de cette nouvelle galaxie ludique (voir Banc d'Essai : Zargos), nos Fouineurs ont découvert de nombreux objets. Ressortis des vieux tiroirs de chez I.T. : **Okinawa**, **Yom Kippur**, et **Little Big Horn**, trois wargames pour débutants, avec des règles réécrites (on devrait donc enfin pouvoir y jouer !). **Colonisator** est quant à lui la réédition de **Kroll & Prummi**, wargame S.F. Plus intéressant, et de la même provenance, le **Fief II**, de Philippe Mouchebeuf, qui bénéficie également d'une nécessaire réécriture des règles mais propose en bonus de nouveaux éléments de jeu. On vous en reparlera, c'est du tout bon ! Si vous possédez les anciennes versions de ces jeux, votre revendeur habituel est en mesure de vous procurer les éléments complémentaires seuls (et ce pour un prix modique !). Voilà une initiative qu'elle est bonne et respectueuse des joueurs.

A signaler également qu'Eurogames propose bon nombre d'autres anciens titres I.T. à des prix intéressants, genre "fin de stocks"...

C'est pas fini (ah, c'est ça, les jeunes, on peut pas les arrêter...) ! Eurogames distribue aussi les jeux jusqu'à présent "labellés" Rexton, c'est-à-dire **Mai 68** (et son très énervant

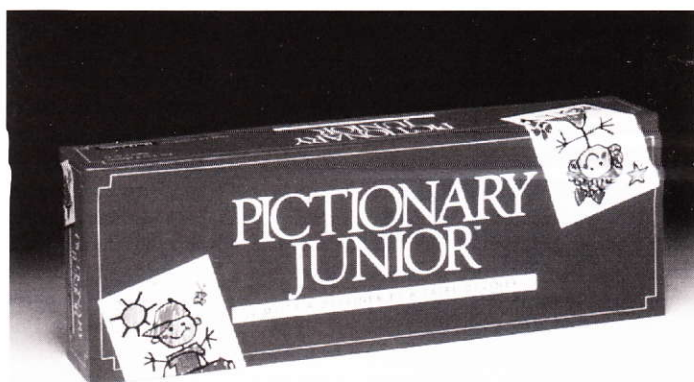
plateau/puzzle de 200 pièces), **Capitaine Cosmos**, et surtout la gamme **Cry-Havoc**, **Siège**, **Croisades**, **Samourai**, et leurs divers compléments. Les derniers en date (**Vikings** : les joies du canotage barbare de groupe, et **Dragon Noir** : un doigt de sortilèges dans ma tactique, garçon !) viennent d'arriver dans les bonnes boutiques.

ORIFLAM. Ça y est, ils s'y mettent aussi ! Les fortiches du jeu de rôle bien liché se lancent dans une gamme de jeux de plateau. **Excalibur** (voir notre Banc d'Essai), qui sera suivi de deux petits frères explorant eux aussi le royaume d'Arthur, ne semble pas vraiment original, mais joli et intéressant.

Quant à **Krystal**, il devrait être en train de déployer sa somptueuse boîte dans les vitrines de vos échoppes. **Krystal**, c'est, sur une trame "médiéval-fantastique" assez classique, un système de jeu simple à base de cartes et de tactique. Et c'est du 100 % ben d'chez nous ! A ne pas rater... Il paraîtrait que le groupe d'auteurs qui a conçu **Krystal** (répondant au doux nom de C.C.C.P. !) prépare pour l'an prochain d'autres surprises chez Oriflam... Affaire à suivre...

JEUX DESCARTES. **Illuminati** (voir **Dragon Radieux** n° 21) en version française ! Ne manquez ça à aucun prix... Nous ne l'avons pas encore vu à l'heure où nous écrivons ces lignes. Mais le jeu américain original est tellement bon qu'il faudrait vraiment que ce cher Descartes ait fait de très gros efforts pour en faire un ratage ! Bref, on y jette un œil passionné et plein d'a priori dès qu'on l'a en labo, et on vous raconte (décidément, il va falloir encore augmenter la pagination du prochain numéro, mon cher **Dragon** !)

Dans la série "et si on faisait enfin découvrir aux joueurs français quelques bonnes vieilles valeurs", le même Descartes devrait sortir un certain **Civilisation** pour la fin de l'année. Bien, très bien... et de la création, mon cher René, vous en avez aussi ? J'ai entendu parler d'un jeu de plateau sur James Bond... Sauriez-vous être plus précis à ce sujet ?



MAYFAIR GAMES.

En anglais in the text, encore un spécialiste du jeu de rôle qui joue la carte (c'est le cas de le dire) "pourquoi faire compliqué quand on peut rester simple et amusant" avec le jeu **Family Business**. Ce n'est pas un jeu d'économie ! Cette "Affaire de Famille" nous fait revivre à cent à l'heure les joies destructrices de la guerre des gangs au temps d'Al Capone, avec un tout simple jeu de cartes, qui n'est pas sans rappeler l'éternel 1000 Bornes. No problem de traduction, because micro-règle du jeu. Assez simpliste mais nerveux et désopilant. Idéal pour l'apéro !

Le retour de la vengeance du fils du billet d'humeur II

Citoyens de Ludocité !

C'est est trop, la coupe est pleine, la peste soit des larrons, et que la force soit avec nous... Notre bien-aimée cité est depuis trop longtemps envahie par des soi-disant "jeux" qui polluent insidieusement notre espace ludique. Nous sommes restés de grands enfants... Aussi notre devoir est-il de dénoncer ces forces occultes qui, ayant toujours considéré les enfants comme de gentils demeurés, concoctent dans l'ombre, de leurs petites mains chafouines, d'insipides bouillies ludiques, dans le but secret d'amalgamer plaisir du jeu et stupidité classe moins zéro.

Des noms, des noms ! (crie la ludofoule en délire...).

OK.

Scrupules, Trivial Pursuit, Soviet-System, Maxi-Bourse, Box Office, Scénario, Strip-Sweet, Dents de la Pub, Play Bac... sortez des rangs, vous êtes contaminés !

Et que tous ceux qui n'ont pas été cités aujourd'hui ne se réjouissent pas trop vite... Ils se sont senti visés, ce qui suffit à les repérer !

Signé : Ludoman, le testeur masqué.

PLATEAU

Zargos Lord au banc d'essai

Extrait du Bulletin d'Information des 1001 Ludomondes, daté du 33 Shpoontz, an 52 après Mhôn Haup.

Renaissance d'Un Monde !

Au vu de tous les récents rapports, nous avons les meilleures raisons de penser définitive la disparition de la planète Zargos, dans la catastrophe ayant frappé l'an passé la galaxie I.T., en son temps amas ludique des plus prolifiques.

Mythique Zargos ! Théâtre de combats fantastiques entre de mystérieux peuples, Dragons, Moines, Ailés, et Chevaliers, dont les noms résonnent encore dans les mémoires de tous les précurseurs de la ludo-exploration... Zargos, l'un de ces rares planétoïdes que l'on pouvait parcourir sans fin, grâce à d'habiles passages transperçant les murailles invisibles qui bordent d'habitude les plateaux de jeux.

Or, voici quelques temps, une étrange rumeur commença à courir sur les métascripteurs : certaines planètes de la défunte galaxie I.T. étaient en train de se reformer en un nouvel amas répondant au nom de "Eurogames" ! Il fut aussitôt décidé d'envoyer une escouade de vaisseaux Ludo-Fouineurs. Nous recevons aujourd'hui leur premier rapport, et le livrons tel quel.

Approche I Impression Première

Nous terminons à l'instant l'ultime manœuvre de notre transmatérialisation infra-temporelle. Tout se passe à merveille, et le moral est au mieux. Les écrans nous confirment immédiatement les données préliminaires des calculs... Nous sommes effectivement en vue d'un nouvel amas ludique (cote 45 APR/91 GTY).

Point rapproché simulateur sur l'objet le plus proche de cette galaxie Eurogames... Incroyable ! Il s'agit effectivement de ce bon vieux Zargos... Coloration générale un peu plus orangée, mais données externes identiques. Phase suivante.

Approche II Observation

Mise en orbite compulsatoire des composantes matérielles de l'objet. Premières constatations de l'évolution radicale du planétoïde Zargos.

Le plateau de jeu est incontournable de forme circulaire. Aucune trace de découpage en micro-hexagones. Nous distinguons un vaste continent en couronne, divisé en dix royaumes, eux-mêmes découpés en cases-provinces. Au centre, par delà un océan d'un bleu profond, le continent de Zargos, royaume des Maîtres des Vents.

L'ensemble est de belle et bonne facture. Les équations intuitionnelles laissent présager un jeu simple et agréable.

Approche III Contact

Tous les écrans de contrôle l'annoncent : il y a du monde, et même beaucoup de monde, sur Zargos. Six peuples y cohabitent désormais : Araignée et Amazones ont rejoint les protagonistes originels. Chacun d'entre eux est représenté par un ensemble de pions uniformes, sans aucune trace de chiffres microscopiques et autres caractéristiques complexes. Nous y voyons le signe rassurant d'un système de jeu ne faisant pas appel à de fastidieux calculs et tables de résolution hallucinatoires... Le but de leur conflit est clair : s'emparer de la Cité interdite qui domine le sombre et inquiétant continent central.

Nous décidons d'aborder immédiatement la phase suivante de notre exploration... Soudain, à 3/100ème de seconde du déclenchement de notre ludo-intégration de groupe, un nouvel élément d'information illumine nos écrans : très fortes traces de magie déstabilisatrice ! Mais rien de vraiment inquiétant... elle se trouve concentrée dans un paquet de cartes événementielles. Là encore, la simplicité du mécanisme nous rassure.

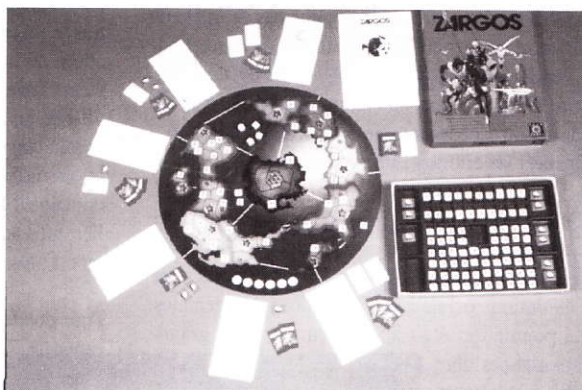
Phase Finale Intégration/Test

Nos Ludo-Fouineurs restent en O.P.A. (Orbites Parallèles Automatiques), sous contrôle mental permanent. Nous voici une fois encore intégralement assimilés aux données bio-techniques d'un nouveau Ludomonde à explorer...

Les réglages préliminaires se déroulent au mieux. Les règles du jeu sont absorbées en moins d'une demi-heure, avec un taux de compréhension de près de 95 % ! Et la teneur globale en mélange stratégie-tactique dépasse les 75 % ! La partie commence... Je suis devenu "Le Peuple des Ailés", et mes pions volent agréablement au-dessus des territoires occupés. Chacun d'entre nous dispose ainsi d'un pouvoir bien spécifique et personnel, autorisant des mouvements et combats impossibles aux adversaires.

Les phases de jeu (combats, gains de points, acquisition de cartes magiques, et récupération de troupes fraîches) se succèdent sans heurts. Et ça bastonne ferme ! Tout cela n'est pas franchement nouveau, mais fonctionne bien.

Un détail plaisant : l'ordre d'un tour de jeu est fonction du gain en territoires du tour précédent. Simple et habile compromis entre la rigidité d'un ordre de jeu



Mythique Zargos... je te contemple enfin !

immuable et les frustrations d'une succession aléatoire des joueurs...

Mais un problème semble se poser au bout de deux heures d'une partie pourtant agréable. Malgré la quasi disparition des Moines et les raids incessants des Dragons, l'évolution globale vers le but du jeu n'a pas beaucoup progressé. La grande difficulté à prendre pied sur le continent central, où l'on doit en permanence affronter d'invisibles et puissants Démons, nous lasse un peu.

Impossible d'en tirer une conclusion définitive, d'autres tests s'imposent. Ceci sera l'objet d'un futur rapport. En attendant, décision de rupture prise... Retour aux Ludo-Fouineurs !

Données Conclusives Fin Du Rapport

- * Aucune originalité dans les mécanismes de jeu, mais excellente combinaison de choses connues.
- * Apport en mélange Ambiance-Suspense très suffisant, grâce aux variables des cartes magiques, et aux postulats des différents pouvoirs des six peuples.
- * Equilibre général à vérifier. Mais première impression tactique favorable.
- * Note aux anciens adeptes du vieux "Zargos Lords" : allez-y sans crainte, vous découvrirez un nouveau jeu !
- * Note-Fouineur destinée à l'auteur : comment interpréter la contradiction entre la règle générale sur la pose des pions (page 2) et la réponse à la question n° 1 sur ce sujet (page 4) ? Réponse attendue dans notre prochain numéro !
- * Accès autorisé et même conseillé à tous les ludo-consommateurs niveau 2 et plus...

PI R KLK 1

Zargos est un jeu conçu par Duccio Vitale, d'après un thème original développé par Marco Donadoni dans le jeu Zargos Lords. Zargos est édité et diffusé par Eurogames.

"Il nous faut donc nous affronter, dit messire Lancelot... Et c'est ainsi qu'ils se séparèrent. Et à l'aube, chacun s'arma pour la bataille et de grands préparatifs furent faits des deux côtés. Messire Gauvain fit venir de nombreux chevaliers pour assaillir messire Lancelot et le forcer à quitter ses remparts."

Morte d'Arthur. Sir Thomas Malory, livre 20. Chapitre 10.

Le ton est donné. Il ne s'agit donc pas de quête du Graal, d'amour coupable entre Guenièvre et Sir Lancelot ou de sortilèges façon Merlin l'enchanteur. Le jeu est une simulation réaliste du système féodal où l'économie ne sert pratiquement qu'à financer les efforts guerriers.

Un appendice, à la fin des règles, démystifie d'ailleurs très bien la société féodale, qui fut en fin de compte l'une des étapes les plus basses dans l'évolution sociale des civilisations occidentales. La population était à 90 % rurale et en grande majorité pas libre. Le scénario était souvent le suivant : le paysan, incapable de payer ses impôts suite à un pillage ou tout autre incident, se devait de travailler les terres du seigneur.

N'ayant plus alors suffisamment de temps à consacrer à ses propres terres, il se retrouvait dans l'incapacité de nourrir sa famille et il perdait sa liberté et celle de ses descendants.

Principe Général Du Jeu

Le jeu se déroule sur un plateau représentant une plaine fertile découpée en quarante domaines. Chaque joueur incarne un chevalier de la table ronde qui doit gérer ses domaines, agrandir son territoire et renforcer son armée en recrutant chevaliers et mercenaires. Est déclaré vainqueur celui qui à la fin d'une saison possède plus de la moitié des domaines, c'est-à-dire au minimum vingt-et-un. Le gagnant est récompensé par le roi Arthur et se voit attribuer le titre de Lord Sénéchal de toute l'Angleterre, intendant des domaines royaux et gardien d'Excalibur. Suprême honneur !

Les tours de jeu suivent le rythme des saisons, chacune d'elles offrant diverses possibilités aux joueurs. Le printemps et l'été correspondent aux déplacements, aux combats et aux appropriations des domaines. L'automne permet l'engrangement des récoltes et le calcul des revenus. L'hiver correspond au paiement de la solde pour ses chevaliers et mercenaires, aux soins aux blessés, aux promotions au grade supérieur pour les combattants, au recrutement de troupes fraîches et enfin à l'installation d'équipements permettant d'améliorer les ressources des domaines (moulin à eau, ruche, garde-forestier ou garde-pêche).

L'aspect "gestion économique de ses ressources" est primordial. Comme le disent les règles : à Excalibur, les chiens fous sont des chiens morts.

Autrement dit, le chevalier qui guerroye dans arrêt, sans se soucier de s'assurer de bons revenus, s'épuise vite et ses domaines deviennent une proie facile pour ses adversaires.

Les Revenus

Chaque fois qu'un joueur s'approprie un domaine (grâce à la présence d'un chevalier dans le village), il prend et place devant lui la carte correspondante. Mais les revenus qu'il percevra chaque automne ne sont pas fixes et dépendent de plusieurs facteurs. Si un chevalier est présent dans le village au moment de la collecte des impôts, le revenu est plus important que s'il ne s'y trouve qu'un mercenaire ou, pire encore... personne. Si le domaine a été surveillé au printemps par un chevalier qui a stationné dans le village, là aussi le revenu est plus conséquent.

Pour donner un exemple, le domaine de Foxwood rapporte 7 bezants seulement s'il a été laissé à l'abandon. On comprend facilement qu'un joueur qui envoie toutes ses troupes guerroyer en terrain vierge ou adverses se retrouve vite réduit à la pauvreté.

D'autre part, les domaines sont constitués d'un village, de pâturages, de forêts et parfois bordés de rivières.



Voyez, voyez, braves gens ce beau jeu d'Oriflam

Le développement économique de ces domaines permet d'en augmenter encore le revenu : l'installation de ruches sur les pâturages, de garde-forestiers dans les forêts, de garde-pêche sur les cours d'eau, rapporte un bezant de plus par installation. Vos revenus vous servent à réinvestir dans de nouveaux équipements ou pour entretenir vos armées. Le chevalier de la table ronde ne vous coûte rien, c'est vous ! Par contre, vous devez payer la solde de vos troupes et ce, à chaque tour : 4 bezants par

chevalier et 2 bezants par mercenaire. Si vous ne pouvez les payer vous ferez un jet de fidélité à l'aide du dé pour savoir ceux qui vous sont vraiment attachés, les autres, hélas, s'en iront... cruel mais réaliste !

Le Déplacement Et Les Combats

Les troupes se déplacent à l'aide des bornes qui jalonnent les chemins et les routes de cette contrée. A chaque phase de déplacement, vos unités disposent de 6 miles (c'est-à-dire 6 bornes). Quand deux parties adverses se trouvent sur la même borne, il peut y avoir combat, cependant rien ne les oblige à s'affronter.

Un combat est partagé en périodes et on ne peut décider de retraire que toutes les deux périodes. Un retrait est bien sûr considéré comme un aveu d'infériorité (lâche ! houou !) et les troupes du couard sont replacées à leur borne de départ. Si un combat n'est pas interrompu par une retraite, il se poursuit jusqu'à ce que tous les personnages d'un des belligérants soient morts (gasp !).

A chaque période, les joueurs additionnent les forces de combat de leurs unités et y rajoutent le résultat d'un lancer de dé à 6 faces. Cela détermine leurs puissances offensives respectives. Ils consultent alors la table des combats, qui, après un nouveau lancer de dé, indique le nombre de blessures reçues par chacun. Chaque pion a, en effet, trois aspects physiques : en forme, blessé (le pion est retourné et sa valeur de combat amoindrie), ou mort. Mais la table de combat n'est pas très meurtrière et les blessures ne sont pas systématiques : souvent, il ne se passe rien et le combat continue joyeusement !

Notre Avis

On sent que pour ce jeu les créateurs et les éditeurs ont mis le paquet. Les collaborateurs sont nombreux et rien n'a été laissé au hasard ou bâclé. Le jeu est très bien pensé et très réussi esthétiquement. Nous n'avons trouvé qu'un petit défaut au niveau des combats : en cas de puissances offensives égales entre deux parties, celui-ci risque de s'éterniser si les dés y mettent du leur. Pour y remédier, il faudrait peut-être rajouter une règle qui permette au parti le plus fort de contraindre l'autre à reculer jusqu'à la borne suivante, rajoutant ainsi à la table de combat une notion de retraite forcée. Pour finir, il faut vous préciser qu'Excalibur est un jeu long, complexe et qui demande beaucoup de réflexion. Pas question de le sortir un soir où vous recevez une bande de joyeux drilles qui ne s'assoient autour d'une table de jeu que pour se marrer.

dossier polar

Sommaire :

Jeux Noirs :

- Gang des Tractions Avant
- Les Ripoux
- Super Gang
- Maffia

Jeux d'Enquête :

- Cluedo
- Intrigues à Venise
- Titanic
- Détective Conseil
- Orient Express
- Scotland Yard

En certains lieux, en certaines époques, le Crime parvient à ce qui est d'ailleurs l'un de ses principaux objectifs : s'imposer en tant qu'institution. Contrôlant le plus grand nombre possible d'aspects de la vie sociale, la main posée, menaçante, sur les points-clé du système, les gangsters deviennent rois.

Puissances de l'ombre, ou organisations ayant pignon sur rue, les sociétés du crime voient tout, entendent tout. Les autorités légales perdent tout pouvoir réel. Elles y perdent même, dans les cas extrêmes, toute notion de légalité. Pire, elles se transforment parfois en pions au service de la stratégie des crapules...

Hé, partez pas ! Je disais ça pour rire... Voyons, vous savez bien que dans la vraie vie réelle, tout n'est pas si noir. Il y a l'ordre, la sécurité, la joie de vivre, et les religieuses au chocolat... C'est vrai, quoi, pas de quoi se flinguer !

Mieux vaut d'ailleurs flinguer les autres ; et c'est justement ce que vous allez pouvoir découvrir, dans la joie et la bonne humeur, en vous plongeant sans l'ombre d'un reliquat de scrupules dans quelques dossiers ludo-criminels à haute teneur en humour corrosif.

Moralité : quand l'heure est à la rigolade, ya vraiment plus de moralité !



La panoplie du ludo truand...

Le Gang Des Ripoux Habite Au 21 Rue Schmidt

Ah ! Pierrot le fou, le Moko... tout ça, c'était le bon temps. Où c'est qu'on n'avait pas froid aux yeux, que les pneus des "quinze" crissaient sur l'asphalte et que les thunes coulaient à flot. C'était pas comme maintenant, y'avait l'amour du boulot bien fait. Les voyous d'aujourd'hui, tous des ripoux, c'est plus bleussipo ! Mais voyons sans plus tarder le casier judiciaire de ces deux comparses :

Le Gang des Tractions Avant

Un Peu D'Histoire

Dans la période trouble de l'après-guerre, deux compères, Pierre Loutrel dit "Pierrot le fou" et Jo Attia dit "le Moko" vont avoir l'idée de monter un gang très organisé qui frappera vite, fort et partout. La liaison entre eux sera assurée par Georges Boucheseiche dit "Le Gros". Profitant de ce que la police d'alors est complètement désorganisée et en proie aux épurations post-nazie, le Gang va réussir les coups les plus farmineux et dérober un magot conséquent en un temps record. Puis viendra la période noire où Pierrot le louf

deviendra de plus en plus barge et flinguera tous azimuts. On ne sait d'ailleurs pas exactement dans quelles circonstances il est mort et la police ne retrouvera son corps (préssumé) que deux ans plus tard.

Le Principe Du Jeu

L'objectif est simple, il faut être le premier à avoir "taxé" 20 millions de thunes. Pour cela, un seul moyen, aller "casser" dans les banques. Ce genre d'activités nécessitant un peu de matos approprié : Colt 45, Sten Mark II (mitraillette de l'époque) et bien sûr Traction-Avant, vous vous procurerez ce genre d'articles dans les "hôtels" style "Mme Clo" ou "chez Lulu". Pour vous mettre au parfum d'un casse, il ne vous restera qu'à laisser traîner quelques-uns de vos hommes de main dans les cafés louches, là où se tramment les coups les plus tordus mais parfois aussi les plus juteux.

Les Mécanismes Et Les Rouages

Première particularité, si vous perdez au gang vous ne pourrez vous en prendre qu'à vous-même, ou aux



Le Gang des Tractions s'est refait un nouveau look plus BD chez Schmidt...

autres mais surement pas au dé. Il n'y a absolument aucun hasard dans ce jeu. Chacun a vingt hommes de main, une base similaire aux autres et toutes sont à égale distance des banques, des cafés louches et des clandés (hôtels, si vous préférez). Vous ne tirez pas les cartes au hasard, vous les choisissez dans la pile et enfin pour se déplacer, tout le monde dispose de douze pas (Youpi ! On est tous frères).

Deuxième chose, il est impossible de gagner au Gang seul contre les autres joueurs. Alliances éphémères, magouilles et trahisons seront votre lot quotidien ; mais attention, il y a quand même un code de l'honneur dans le mitan (le milieu, pour les non-initiés) et si vous trahissez à tort et à travers vous vous exposez à des représailles.

Troisièmement, les temps forts du jeu sont incontestablement les casses. L'argent qui est dans la banque est proportionnel au nombre de pions qui y sont entrés. Si l'on veut que le butin soit conséquent, il faut donc s'entendre à plusieurs pour y aller et bien sûr... pour en revenir et partager le magot (plus ya de fous, moins ya de riz, c'est bien connu !). Généralement, c'est au moment du retour que les meilleures amitiés se gâtent. D'autant que tout le monde inscrit secrètement ce qu'il fait : traction-avant pour ceux qui désirent partir et partager "honnêtement" (si l'on peut dire) ou alors Colt ou Sten pour ceux qui trouvent que finalement, à moins nombreux, les parts seraient plus grosses (ce qui n'est pas faux d'ailleurs...).

Enfin, et nous ne le dirons jamais assez, le gang est un jeu d'ambiance. Allez-y ! Ne soyez pas timide, discutez avec tout le monde, même ceux sur qui vous venez de tirer ou ceux qui vous ont un peu "taquiné", la rancune ne paie pas, vous vous en rendrez vite compte.

Ne vous privez pas non plus du plaisir de "planter" le décor : whisky, cigares, feutres noirs, colt (avec pétards, c'est mieux), chemises et bretelles, pompes à carreaux noires et blanches, éclairage blafard et musique d'ambiance (genre Borsalino) sont les bienvenus.

En Résumé

Ça va vraiment être dur de résumer, je me sens d'attaque pour tenir le crachoir pendant encore trois plombes. Bon, enfin, retenez que c'est un jeu génial (et on restera bons amis), que les règles de la première version d'International Team n'étaient pas très claires (juré, craché, on n'y était pour rien !) mais que c'est maintenant chose réparée avec la version Schmidt. Ah ! Une dernière chose, prévoyez la soirée, les parties sont quand même assez longues... parfois (rire sardonique).

maison d'édition : Schmidt (après des débuts chez International Team)

créateurs : Alain Munoz et Serge Laget

objectivité du rédacteur de cet article : néant

Les Ripoux

Le Décor

Le livre / le film / le jeu, il fallait s'y attendre, un thème commercial s'exploite à fond ! Si ce n'est déjà fait, allez voir le film, vous saurez tout.

Si vous n'avez vraiment plus un radis ou si ce genre d'humour vous laisse de marbre, retenez simplement que les ripoux sont de joyeux flics qui trouvent que leurs payes de commissaires ne satisfont pas à leurs justes envies et qu'il est bien agréable de s'arrondir les fins de mois par toutes sortes d'actions immorales et complètement répréhensibles par la loi.

Objectif D'Un Ripoux

S'en mettre plein les poches tout en étant un bon flic. Le ripoux doit veiller simultanément à faire augmenter son compte en banque et à acquérir des points de flic. Un million nouveau (100 briques) et 50 points de flic assurent le gain de la partie.

Déroulement D'Une Journée De Ripoux

1 On tire les "ordres du commissaire". Ils définissent deux missions qui pourront vous rapporter des points de flic. Dès qu'elles sont accomplies, on retire une carte.

2 Les joueurs jouent chacun à leur tour, dans l'ordre et la discipline.

3 Le joueur prend une carte ripoux au talon et la place dans son jeu parmi les 6 cartes qu'il a reçues au départ.

4 Il reste là où il se déplace (à pied ou en métro) en utilisant un dé à 20 faces. Bonjour les "heureux en amour" qui s'abonnent au 1 toute la soirée... Il fallait prévoir un petit casse-tête.

5 Enfin, il joue où se défause d'une carte.

Précisons un peu les actions ripoux. Essentiellement vous pouvez racketter tous les truands qui ont pignon sur rue et qui sont disséminés sur le plateau de jeu (d'ailleurs leurs têtes ne nous sont pas inconnues, un caricaturiste est passé par là...). Vous pourrez aussi vous enrichir aux courses, en organisant des parties de poker, en partageant le butin d'un casse avec les gangsters au lieu de les arrêter etc. Il y a mille et une façons d'être un ripoux. Seul risque : les "bœufs-carottes", la police des polices. S'ils vous surprennent, votre stock de points de flic risque de s'en ressentir ; vous pourrez même être renvoyé quelques temps à la circulation. Quelle déchéance !

Le Verdict

Il y a plein de bonnes idées dans ce jeu divertissant. Malheureusement et une fois de plus, le dé intempestif (toutes les tentatives d'action se résolvent avec le dé) lui interdit de rentrer dans la catégorie des jeux stratégiques. A pratiquer pour se détendre, de temps en temps.

maison d'édition : Schmidt

Créateurs : B. Brocard et J. Adolphe

Super-Gang

Extrait du rapport officiel de l'agent Bonot (et ça vous fait rire, ça ?) après décryptage par les services spéciaux du Dragon Radieux.

...C'est le 30 février 1985 que l'Agent Aymard (bon, ça suffit maintenant !) et moi-même primes notre service dans la tranquille bourgade de Cuges-les-Oubliettes. Notre tout première impression des lieux nous laissa croire, les premiers jours, que cette nouvelle affectation était en fait une répétition générale de ce que serait notre existence future de fonctionnaires de police à la retraite, nonobstant le fait que nous avions négligé de prendre dans nos bagages nos cannes à pêche (vous êtes sûrs que ça a vraiment été décrypté là ?).

Les seuls écarts que nous pûmes constater quant au respect de l'ordre public venaient essentiellement du



PMU le dimanche matin, ou de la cour de l'école primaire tous les jours à 10 h 30 et 15 h 15, ou encore, quoique plus rarement, de la pizzeria, le vendredi soir, après l'turbin. Et nous y étions toujours présents, au cas où...

Ça paraît maintenant incroyable, mais les facteurs y faisaient une tournée quotidienne désinvolte, les grands-mères y traversaient seules des rues calmes et respectables, et, aux beaux jours, quelques touristes japonais y mitraillaient avec un grand sourire nippon d'exotiques souvenirs ektachrome de paisibles vacances...

Tout changea le vendredi de la semaine suivante. Ce jour-là, par un de ces incroyables concours de circonstances qui vous font dire que, parfois, quand même, la vie est injuste, l'existence amère, et quelle connerie, la guerre, Barbara, ce jour-là donc, une douzaine de malfrats de la pire espèce finirent au même instant de purger leurs peines derrière les barreaux de la prison centrale de Cuges-les-Oubliettes.

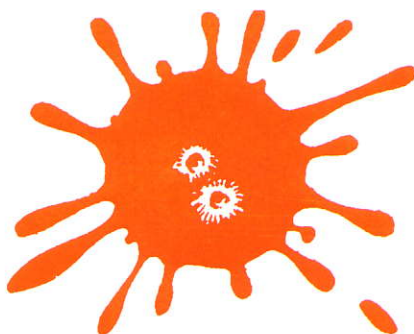
A 10 h 45, les lourdes portes du monumental édifice laissèrent passer quelques silhouettes hagardes qui allaient bientôt se transformer en féroces prédateurs.

Tout alla très vite... Dans les heures qui suivirent, ils se regroupèrent quasi instinctivement en bandes organisées, contrôlées par des puissances occultes, surgies de nulle part, dont on ne connaissait que le pseudonyme, et la main géante ouvrant au dessus des ruelles déjà tremblantes... Ainsi commença le règne des "Hard Cortex", "Calamity Cath", "Fû Lû Chow" et autres "Marcel Chombier"... Puissants manipulateurs, génies du mal, ils utilisaient essentiellement les services de trois personnages-clé : un Tueur, virtuose de la gâchette, expert en couronnes funéraires... un Trafiquant, surnois jardinier semant sur tous les trottoirs de la ville ses graines enivrantes et mortelles, et récoltant très vite les juteux fruits de son labeur... et enfin une Vamp, silhouette fatale au décolleté panoramique et dolby-stéréo, arme absolue pour paralyser les mâles énergies adverses...

Ces gangs amassèrent rapidement de petites fortunes en rackettant les honnêtes commerçants ou en commettant de lâches et sordides agressions contre les passants. Puis, ce fut l'escalade... Ils en vinrent aux attaques à main armée, et le sang de nos braves concitoyens coula. Le chaos et la terreur menaçaient d'envahir l'existence de cette bourgade jadis bien propre sur elle. D'autant que, plus ils gagnaient en pouvoir et en fortune, plus ils se jalouaient et se haïssaient les uns les autres ! Une seule issue désormais : la guerre des gangs... La cité devint un véritable champ de bataille...

Pourtant, nous n'étions pas inactifs ! En d'incessantes rondes, et malgré nos chiches primes de risque (ainsi qu'un décompte pour le moins aléatoire de nos heures supplémentaires, chef !), nous faisons de notre mieux pour rétablir la loi et l'ordre. Nous eûmes quelques réconfortantes victoires sous la forme d'exemplaires arrestations. Je tiens d'ailleurs à profiter de l'occasion qui m'est donnée de m'exprimer pour rendre un hommage ému à la mémoire du capitaine Barrique, actif fondateur de notre syndicat, mort en service commandé au cours d'une de nos quotidiennes actions d'éclat. Mais, éliminant d'un regard bleu acier la larme qui perlait virilement au creux de ma paupière, je m'insurge par là même contre certaines déclarations, lues dans la presse judéo-maçonnique, qui tentèrent de salir sa mémoire en dévoilant le montant de l'enveloppe qu'il avait touchée pour fermer les yeux pendant quelques temps. Non mais des fois !

Bref. Au bout de six mois, l'un des gangs régnait en maître sur la ville. Une trêve fut déclarée, et ces vacances firent du bien à tous ! Mais il persiste dans l'air de pesants remugles de crimes et de sang... Tout peut recommencer d'un instant à l'autre...



C'est pourquoi, alors que des noms comme "Droopy", "Fine Hunter", "Doc Savage" recommencent à frémir sur des lèvres angoissées, je préconise la solution extrême suivante :

- 1 Déclarer toute la zone sinistrée, et même imaginaire.
- 2 Enfermer tous les composants de cette situation dans une boîte en carton, noire de préférence.
- 3 Reproduire cet objet en dizaines de milliers d'exemplaires.
- 4 Vendre chaque exemplaire sous l'appellation "Jeux de Société", à environ 300 f.
- 5 Verser les éventuels bénéfices aux bonnes œuvres de la police.

Agent Bonot - Mat 7420

Super-Gang est un jeu de Gérard Delfanti, Gérard Mathieu, et Pascal Trigaux, édité et distribué par Ludodélire.



Maffia

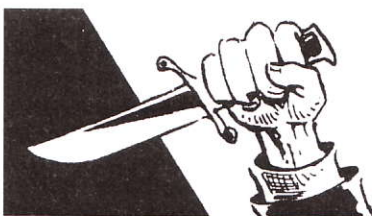
Lettre du juge Amedeo Macciotti, chargé de l'instruction de l'affaire Tonton Corleone, envoyée au Procureur de la République à Palerme, Sicile.

Monsieur le Procureur,

Autant vous en informer tout de suite, ceci est ma lettre de démission.

Cela fait aujourd'hui exactement deux semaines que j'ai été chargé d'une enquête préliminaire sur les activités supposées maffieuses du dénommé Tonton Corleone. N'écoutez que mon courage, j'ai aussitôt pris cette affaire à bras le corps, y consacrant toute mon énergie. Je n'ai reculé devant aucun sacrifice de ma personne, en allant au cinéma de mon quartier voir quinze fois Le Parrain I, huit fois Le Parrain II, trois fois Le Sicilien, vingt-deux fois Salvatore Giuliano. J'ai poussé mes investigations jusqu'à aller voir, en version originale, Il était une fois l'Amérique et même West Side Story (vous trouverez ci-joint les notes de frais et tickets correspondants).

Il y a trois jours, enfin, j'ai mis la main sur un troublant faisceau d'informations qui m'est vite apparu comme l'élément clé de mon enquête : le jeu de société Maffia. Je suis en mesure de déclarer que cet objet dévoile d'importants renseignements sur l'Onorata Società. Fidèle à ma mission et à mon pays, j'ai décidé hier de ramener ce dossier à la maison pour l'étudier. J'ai tenu, bien évidemment, le rôle de l'Etat Italien. Mes fils, Giorgio, Virgilio, et même le petit Alessandro acceptèrent, avec d'ailleurs un empressement qui, s'ils n'étaient de mon sang, me ferait douter de leur patriotisme, de se transformer en redoutables "boss" maffieux. Un peu plus d'une heure durant, nous nous sommes poursuivis sur le pourtour de la Sicile, tentant de prendre le contrôle des cases qui le découpent. Finalement, grâce à l'action efficace de la SISDE, et avec l'aide de judicieux appels téléphoniques à Rome, je suis parvenu à emprisonner le "Boss Noir" (Virgilio), et deux picciottis de la "Famille Verte" (dirigée par Alessandro). Nous avions gagné !



Mais ce matin, Monsieur le Procureur, j'ai trouvé, plantée avec le couteau à beurre dans la caisse du chat, la lettre suivante : "Papa, cesse tout de suite de nous menacer, ou le chat en subira les conséquences... Signé : Giorgio Fisssmodi"

J'ai peur. Une nouvelle partie était prévue pour ce soir... Le chat est à ma femme, et s'il lui arrive malheur, je ne réponds plus de la qualité des lasagnes... Je suis persuadé que vous comprenez les raisons de ma décision. Nous allons fuir vers le nord, et dès demain j'achète un Monopoly...

Honorablement votre

A Macciotti

Maffia est un jeu de Marco Donadoni, édité par International Team (qui en a peut-être subi les conséquences...)

JEUX D'ENQUÊTES

Il faut se résoudre à constater que crimes et forfaitures ne sont pas uniquement des outils au service des plus bas instincts. Avouez (vous pouvez téléphonez à votre avocat) qu'ils contribuent à mettre en valeur cette admirable capacité qui permet, en général, de différencier l'homme de la bête : l'Intelligence ! Mais si, cherchez bien, vous devez en avoir certainement quelques doses planquées quelque part...

Perpétuant l'éternelle lutte entre le Bien (à ma gauche, culotte dorée) et le Mal (c'est l'autre), le mythe du Grand Criminel Diaboliquement Intelligent face au Super Détective qui Pense à Tout est une source inépuisable de démonstrations de la puissance de la pensée humaine (gasp !).

Dans la grande lignée des Sherlock Holmes, Hercule Poirot, Harry Dickson, et autres Rouletabille, quelques jeux de société vont ainsi nous permettre de faire fonctionner de concert raison et intuition, dans une chouette ambiance de saine et franche camaraderie...



Enquête : quels sont les jeux qui ne figurent pas sur cette photo ???

Mais Qui A Tué Cluedo ?

Enquête réalisée par le célèbre maître du crime Ali Fredtchcock. Depuis 38 ans que le cluedo amuse petits et grands, il fallait bien que cela donne des idées à certains. Mais, à l'instar de ce brave "Harry" dans le film d'Alfred Hitchcock, quelqu'un a-t-il réellement assassiné le cluedo ? Celui-ci est-il en train de finir de sa belle mort ou se réserve-t-il encore de beaux jours devant lui ? Écoutons sans plus tarder le colonel Moutarde qui va nous donner un bref descriptif de la prétendue victime.

La Victime

nom : Cluedo
maison d'édition : Kenner Parker
(a débuté chez Miro)

"J'accuse mademoiselle Rose, avec le chandelier, dans le petit salon" fait partie de ces petites phrases qui éveillent magiquement en nous bien des souvenirs de notre ludique enfance. Inutile donc d'insister trop longuement sur les mécanismes de ce jeu de déduction archi-connu, auquel bien peu d'entre nous ont échappé.

Pour ceux qui ont une mémoire défaillante, rappelons-en simplement les grandes lignes.

Le plateau représente une maison divisée en de nombreuses pièces, dans lesquelles chaque détective se déplace pour formuler ses accusations. Les cartes sont de trois sortes : les personnages, les armes et les lieux. Au départ 3 cartes - une de chaque sorte - sont tirées au hasard et placées dans une enveloppe, sans que personne n'en prenne connaissance, définissant ainsi la solution de l'énigme à découvrir.

Les autres cartes sont distribuées équitablement entre tous les joueurs. Ceux-ci se déplacent à l'aide d'un dé et chaque fois que l'un d'eux pénètre dans une pièce, il peut y formuler une accusation. Son voisin de droite doit lui montrer un élément de celle-ci s'il en a un en sa possession. Sinon le tour de table se poursuit jusqu'à ce que quelqu'un soit en mesure de lui montrer une carte. Les détectives disposent de feuilles de marque pour noter toutes les informations qu'ils recueillent et mener à bien leurs déductions jusqu'à ce que l'un d'eux formule la bonne accusation.

Somme toute, Cluedo, malgré la simplicité de ses règles, est un jeu assez fin où le hasard a peu de place.

Mais qui peut bien en vouloir au prestige de ce cher cluedo ?

Les présumés coupables Intrigues à Venise

maison d'édition : MB
créateurs : Alex Randolph et Leo Colovini

Son signalement

C'est la classe avec un grand C. La boîte est superbe et ce qu'elle contient est à la hauteur des espérances qu'elle suscite. Les personnages sont représentés par des figurines en plastique très évocatrices, les cartes sont réussies, les feuilles de marque en grand nombre, les passeports en papier glacé, bref, l'acheteur en a pour son argent... Le clou du spectacle étant une petite statuette qui permet de tirer aléatoirement les possibilités de déplacement. C'est simple, on est presque étonné que les costumes de carnaval ne soient pas fournis avec le jeu !

Son ambiance

Carnaval de Venise. La fête et le mystère sont au rendez-vous. Les déguisements les plus enchanteurs hantent les rues sinueuses de la merveilleuse cité. Tous les esprits ne semblent avoir qu'une préoccupation : se divertir. Et pourtant au milieu de tout ce faste, quatre agents secrets passés maîtres dans l'art du trompe l'œil ourdissent dans l'ombre d'inavouables complots. Et bien sûr, petit veinard, vous êtes l'un d'eux. Vous allez pour une soirée, vivre sous les traits de la venimeuse madame Zsazsa et vous devrez accomplir une délicate mission à l'aide du rusé agent X. Seulement voilà, vous ignorez totalement qui, parmi les autres joueurs, est le redoutable agent X. Premier objectif, vous devrez l'identifier, sans pour autant vous faire reconnaître par vos adversaires : l'ignoble Lord Fiddlebottom et son acolyte le colonel Bubble.

Comme on dit dans le jargon des barbouzes, la mission que vous devez mener à bien est "extremely sensitive", c'est-à-dire entourée du plus grand secret. Pour plus de sécurité, chaque agent ne possède donc qu'un des deux éléments qui définissent une mission et il vous faudra, le moment venu, échanger ces informations avec votre moitié (se tromper de partenaire est le genre d'erreurs catastrophique qui ne pardonne pas !). Enfin, mais ce sera sans doute un jeu d'enfant pour vous, il vous faudra réaliser dans les plus brefs délais ladite mission.

Son Fonctionnement

En début de jeu, vous recevez une enveloppe dont vous prenez connaissance secrètement. Elle contient votre identité (Lord Fiddlebottom, colonel Bubble, agent X ou Mme Zsazsa), votre aspect physique (grand, petit, maigre ou gros) et un élément de mission (Alpha, Bravo, Charlie ou Delta). Vous disposez de quatre espions (un petit, un maigre etc) et vous êtes représenté par celui qui a votre aspect physique. Il y a aussi un pion ambassadeur mais qui n'appartient à aucun joueur et que tout le monde peut déplacer. On peut se mouvoir soit par terre, soit par mer (Ah ! les gondoles...).

Le Déplacement

Pour remplacer le sempiternel dé, l'auteur a mis au point un système original et très esthétique : une tête masquée, creuse et remplie de billes de couleur. Au

bas de cette statuette, 3 emplacements pour les billes. Si vous savez boire une bouteille d'orangina, vous allez comprendre tout de suite : on retourne, on secoue, on remet la statuette droite et... trois billes apparaissent. On n'arrête pas le progrès ! Une bille rouge permet de déplacer un espion par la terre, une bille bleue par la mer, une bille jaune par terre ou par mer, une bille noire autorise à bouger l'ambassadeur et une bille blanche... rien. Les soirées de grande veine, on peut faire trois blanches. Si si ! C'est possible.

La Feuille D'Enquête

Si vous arrivez, au cours de votre déplacement, sur une case où se trouve un espion appartenant à un autre joueur, vous pouvez lui demander de vous montrer soit 2 cartes d'identité + 1 carte de déguisement soit l'inverse (2 déguisements, une identité). Une au moins de ces cartes doit correspondre à ce qu'il est. Petit à petit, au fil des tours de jeu, vous parviendrez à savoir qui est qui et quel est son aspect physique : tous les précieux renseignements que vous avez réussi à obtenir étant consignés sur votre feuille d'enquête. Lorsque vous rencontrez l'ambassadeur avec un de vos espions, vous pourrez demander à n'importe quel joueur 2 cartes d'identité ou 2 cartes de déguisements dont une au moins doit être bonne.

La Reconnaissance De Son Acolyte

Chaque personnage du jeu est affublé d'un tic. Le colonel Bubble ne peut s'empêcher de tirer régulièrement sur son oreille gauche, Lord Fiddlebottom cligne de l'œil droit, l'agent X fronce les sourcils et Mme Zsazsa fait une sorte de moue provocante. Quand vous pensez avoir localisé votre partenaire, vous pouvez vous en assurer par signe, mais prenez garde que vos adversaires ne vous voient pas et surtout, méfiez-vous des imitateurs... Vous le comprendrez aisément, Intrigues à Venise est un jeu passionnant mais, pratiqué régulièrement, votre physique risque d'en pâtir !

Concours



Voilà ce qui risque de vous arriver si vous abusez de ce jeu !

Si vous pensez pouvoir faire pire, envoyez donc un photomaton au Drag'Rad'. Les auteurs des dix "meilleures" photos gagneront un Intrigues à Venise offert par M.B. Peut-être même que la meilleure sera publiée...



Intrigues à Venise : la Classe avec un grand C

La Mission

Lorsque l'identité de votre partenaire ne fait plus aucun doute, vous pouvez glisser votre carte de mission parmi celles que vous lui montrez lorsqu'il vous interroge. Il ne reste plus à votre moitié (si c'est bien lui) qu'à vous montrer la sienne pour que vous ayez tous deux connaissance de la mission à accomplir. Il y a 12 missions possibles pour chaque équipe (alpha-bravo, bravo-alpha, alpha-charlie...) et elles sont listées et explicitées sur votre passeport. D'autre part, dès que vous connaissez la vôtre, par exemple charlie-bravo, vous savez que vos adversaires ont : soit alpha-delta, soit delta-alpha et vous pouvez bien sûr tenter de leur mettre des bâtons dans les roues.

La Plaidoirie

Intrigues à Venise est un jeu très bien conçu tant sur le plan esthétique que sur le plan mécanisme. Il se démarque tout-à-fait, grâce au jeu par équipe et à son objectif variable à chaque partie et inconnu des joueurs en début de partie. De plus le hasard n'y prend pas une part trop importante et une bonne place est laissée à la réflexion. Une partie dure en moyenne de une heure à une heure trente.

Mais malgré notre enthousiasme et grâce à notre esprit critique toujours affûté, quelques petits défauts ne nous ont pas échappé. En premier lieu, il faut être quatre, ni plus ni moins. Une version prévoyait le jeu à trois mais c'est quand même nettement moins intéressant. Ensuite il y a un risque de confusion entre "grand" et "maigre". Quand on compare les deux cartes côte à côte, pas de problème ; mais dans le feu de l'action, un joueur interrogé peut montrer la carte "maigre" en croyant montrer la carte "grand" (ne rigolez pas, ça nous est arrivé !). Dans ce cas, il vaut mieux partir en courant car celui à qui vous avez montré une combinaison fautive s'aperçoit, généralement au bout d'une heure, qu'il a réfléchi toute la partie en pure perte sur des données erronées. A moins de lui accorder une revanche, il risque de ne pas vous le pardonner. Enfin, dernier problème, la chance peut vous apporter la victoire sur un plateau, par le biais de l'ambassadeur. Celui-ci vous permet de demander 2 cartes d'identité à un autre joueur. Imaginons qu'il vous montre Lord Fiddlebottom et colonel Bubble, alors que vous êtes vous-même le colonel Bubble. Bon sang, mais c'est bien sûr, vous écriez-vous en votre for intérieur, c'est lui ! Vous lui montrez votre carte de mission au tour suivant et la partie risque d'aller très vite... Votre fair-play naturel vous poussera sans doute à accorder une revanche à vos infortunés adversaires.

Le Verdict

Deux doigts de déduction, un zeste de hasard, un trait de mystère, un soupçon d'inconnu... Intrigues à Venise est un délicieux cocktail à déguster glacé à toute heure du jour... ou de la nuit.

Titanic

maison d'édition : Schmidt

Disons le tout de suite et sans ambages, Titanic n'a pas beaucoup retenu notre attention. C'est un remake (gasp, il est refait !) du cluedo avec quelques innovations sympa mais le côté déduction est vraiment réduit à sa plus simple expression.

Le Décor

Bien assis au fond de votre cabine téléphonique qui vous sert de machine à voyager dans le temps, vous avez décidé de revivre la tragédie qui envoya par le fond le célèbre paquebot le Titanic. En homme avisé, vous avez programmé le retour de votre voyage temporel pour le 15 avril 1912 à 2 h 15 précise, soit 5 minutes avant que le Titanic ne coule à pic.

Les Faits

Le 10 avril 1912 à 13 h, le Titanic quitte Southampton pour son voyage inaugural, emportant avec lui 1316 passagers et 885 hommes d'équipages (vous rendez-vous compte qu'en prenant la place d'un passager, vous lui avez sauvé la vie ? Ah ! mon pauvre monsieur, on ne vantera jamais assez les mérites du voyage temporel). A l'aube du 12 avril, un steward découvre le cadavre d'une femme dissimulé dans un coin du pont supérieur. Qui a tué ? Pourquoi et avec quelle arme ? Où et à quel moment précis ? Il vous reste 50 heures pour résoudre cette énigme avant que le prestigieux bâtiment n'entre en collision avec un iceberg.

Le Jeu

Il y a cinq catégories de cartes : armes, assassin, heure, lieu et mobile. Une de chaque est prélevée et cette combinaison constitue l'énigme à découvrir. Les autres cartes sont disposées sur le plateau de jeu, réparties entre les différentes cabines du vaisseau. Les joueurs se déplacent à l'aide d'un dé pour tenter de récupérer le maximum de cartes. D'autre part quand ils rencontrent un autre détective, ils peuvent l'interroger. Mais c'est à leurs risques et périls : pour 4, 5, 6 sur un lancer de dé, le joueur interrogé doit montrer une carte (tirée au hasard dans son jeu!), pour 1, 2, 3 c'est l'arroseur arrosé, l'interrogateur doit montrer

une de ses cartes à celui qu'il avait questionné. Chaque fois que vous avez connaissance d'une carte, vous la rayez sur votre feuille d'enquête, car si vous l'avez vue c'est qu'elle ne fait pas partie de l'énigme ! Élémentaire, mon cher Ouateson. Ça, c'est de la déduction...

La Plaidoirie

Vous l'avez compris, Titanic nous élève dans les plus hautes sphères de la stratégie et de la fine déduction... Dommage ! Car il y avait des idées à exploiter dans ce jeu : le temps limité pour résoudre l'énigme ou encore les talents particuliers de chaque détective. En effet en début de partie, chacun tire au hasard (le ôd vengeur a encore frappé !) une aptitude parmi les 6 proposées. Ainsi le sportif pourra ajouter 1 au résultat de son dé pour chaque déplacement, le malin pourra choisir la carte qu'il montre lors d'un interrogatoire etc. La présence des cartes événements aurait pu aussi ajouter du piquant au jeu, malheureusement celles-ci sont du style "passez votre tour" ou "vous faites des progrès, rejouez" (ça m'étonnerait !). Original, non ?

Le Verdict

La perpèt', sans hésitation.

Détective Conseil

London, vendredi, 4 h du matin

Cher Hercule Poirot

Comme d'habitude, je n'arrive pas à trouver le sommeil... Oui, je sais ce que vous allez penser, ce vieux Holmes a encore été un peu trop généreux sur la quantité de poudre blanche de sa petite gâterie quotidienne, et il n'arrive plus à accorder son violon ; alors le voilà, qui, pour passer le temps, se met à épistoler ses délires en espérant que son cher confrère belge lui prêterait attention... Eh bien vous n'y êtes pas du tout mon vieux !

Je sais votre passion pour cet étrange et puéril divertissement que l'on nomme "Jeux de Société". D'aucuns y verront une marque de sénilité, et je vous avoue que c'était également ma pensée, jusqu'à ce que j'ai entre les mains cet étrange objet qui est en fait la cause de mon insomnie... Il s'agit bien d'un jeu, dont le titre est **Détective Conseil**. Chose étrange, il ressemble plus à un livre qu'à un jeu, au sens habituel du terme. Ce classeur épais rassemble dix enquêtes tout-à-fait passionnantes. Le "système de jeu" permet de découvrir peu à peu divers indices, en lisant des paragraphes dignes de la plume de ce cher Watson. Cela est conçu de façon fort astucieuse, et les fausses pistes sont parfois fort troublantes ! On peut bien évidemment y jouer tout seul, mais il semble fort possible de s'y replonger à plusieurs, ce qui ne doit pas manquer de piquant au moment du five o'clock tea, n'est-il pas ? Et oui, cher Hercule, maintenant que je suis à la retraite, je crois que je vais tout comme vous inscrire ce nouveau passe-temps sur la liste de mes occupations nocturnes...

A très bientôt donc

Amicalement

Sherlock Holmes

Détective Conseil est un jeu de Gary Grady, Suzanne Goldberg & Raymond Ewardo, publié par Sleuth Publications. Traduit en français et édité par Jeux Descartes (ainsi que ses compléments : *Meurtre à Carlton House*, *l'Affaire de l'Oiseau de Papier*, et *l'Affaire de Queen's Park*).



Orient-Express

Bruxelles, mercredi soir

Cher Holmes,

Ravi de vous voir enfin entrer dans le club des ludomanes (méfiez-vous car l'habitude du jeu peut être aussi "prenante" que d'autres... manies !). Votre lettre m'a d'autant plus intéressé, savez-vous, que je viens pour ma part de découvrir un jeu présentant certaines similitudes avec celui dont vous m'entretenez. Il a pour nom **Orient-Express**.

Il s'agit là aussi de résoudre dix énigmes tout-à-fait passionnantes, et bien dans la lignée de nos occupations communes. Mais nous avons ici affaire à ce que les spécialistes désignent sous le nom de "Boardgame".

En effet, ces mystères se déroulent dans le cadre d'un voyage à bord de l'Orient-Express, qui est donc représenté sur le plateau de jeu, une fois.

Ah, l'Orient-Express... Ce nom me rajeunit de vingt ans... Mais le moment n'est pas à rêvasser sur de vieux souvenirs.

Ce jeu me semble plus simple et abordable que votre épais classeur, mais l'on y retrouve des sensations similaires. La petite astuce supplémentaire est que l'on doit travailler "contre la montre". En effet, dès que le petit train atteint Constantinople, son terminus, les ludo-enquêteurs doivent présenter leurs conclusions.

Allez, je ne vous en dirai pas plus pour aujourd'hui, je vous laisse intact le plaisir de le découvrir.

Puérilement et amicalement votre,

Hercule Poirot.

Orient-Express est un jeu édité par Jumbo-France. Est également paru un supplément contenant cinq nouvelles enquêtes.

Scotland-Yard

7 h 13 Malgré le crachin grisâtre qui envahit l'atmosphère londonienne et détrempé les pavés de la cour de l'historique bâtiment qui les abrite, les bureaux du service recherche de Scotland Yard sont déjà en alerte : Mr X, rusé et dangereux criminel, vient d'échapper à la surveillance de ses gardes.

7 h 21 Toutes les unités mobiles, à pied, à cheval, et en voiture, sont sur le pied de guerre. Le signalement de Mr X a été diffusé à tous. Mais ce sinistre individu a une connaissance parfaite du labyrinthe de la capitale britannique. Il va falloir jouer serré.

7 h 39 Sur le panneau de contrôle général du Q.G. de Scotland Yard, quelques lumières multicolores marquent la progression de la chasse à l'homme. L'inspecteur David Brown quitte Victoria Station en métro, vers Westminster Bridge. Quant au lieutenant Herbert Dawney, il quadrille patiemment les ruelles entre Marble Arch et Piccadilly Circus.

8 h 02 Soudain, cote 198, face à l'Oval Cricket Ground, une vive lumière rouge clignote. Un appel radio a signalé l'apparition de Mr X devant le portail de Kennington Park, descendant d'un taxi ! Les unités du secteur sont aussitôt en alerte maximum.

8 h 09 Plus aucune trace ! Des agents de surveillance de l'Underground l'auraient vu dans une rame entre Elephant & Castle et la Bank of England. Mais aucune information ne le confirme... La tension est à son comble dans la salle de contrôle. Mais Miss Bridgett, toujours efficace, offre une petite pause bien méritée, sous forme d'une chaude théière de Darjeeling accompagnée de butter cookies de sa confection...

8 h 27 Alerte ! Brown vient à l'instant de voir Mr X sauter dans un canot à moteur sur la Tamise. Hélas, un épais fog l'empêche de voir la direction qu'il a prise. Il peut être maintenant n'importe où de Chelsea Bridge à Tower Bridge. Tout est à refaire ! Derrière sa machine à écrire, le sergent Fynch en laisse tomber son biscuit de rage...

9 h 30 Une heure que les plus fins limiers de Sa Majesté déploient leur filet, tentant vainement d'en resserrer les mailles autour d'une proie insaisissable ! Tout semble perdu, lorsque la petite lumière rouge se rallume soudain devant Liverpool Station !

Dawney est dans Broad Street, Brown au soin de Mansell Street, et la voiture de Sondree et Hackenbush patrouille dans Eastcheap ! C'est mathématique, Mr X ne peut plus leur échapper.

9 h 58 C'est à l'inspecteur Brown que revient l'honneur de passer les menottes aux poignets de Mr X. C'est sa première arrestation, et il arbore un sourire de satisfaction bien naturel.

"Bravo, inspecteur, ricane alors Mr X, voilà quelques points de promotion bien mérités... Et rendez-vous à la prochaine partie de Scotland Yard ! Vous ferez peut-être moins le fier... A moins que... vous ne vous retrouviez vous-même à ma place ! Ha ha ha, inspecteur, à ma place !..."

Scotland Yard est un jeu du "Groupe Projet III", édité et distribué par Ravensburger France.

Le Grenier Aux Trésors : Organized Crime

Un jeu de James Koplow édité par
Koplow Games Copyright 1974.

J'entends déjà aller bon train les commentaires : "Tiens, les deux ludo-sadiques ont encore frappé !" "Quels raffinements n'iront-ils pas chercher pour nous faire baver d'envie" "Y a-t-il pas assez de sacrés bons jeux en vente, pour aller parler des jeux qu'on trouve plus dans le commerce. Faut-y pas être vicieux tout de même ?" C'est vrai ça finalement. Pourquoi parler d'un jeu qui est à l'heure actuelle pratiquement introuvable ? *Par-ce-qu'il-le-mé-ri-te*. Ah bon ? Bon. De plus si jamais vous rencontrez un jour un heureux possesseur de Crime Organisé (en français dans le texte) qui, dans un soir de grande déprime, accepte de s'en séparer, vous n'hésitez pas à casser votre petit cochon. Et hop ! Un petit slogan : un lecteur du dragon radieux est un joueur qui fait des envieux (bien envoyé, non ?). Mais trêfle de babillages, comme dirait un joueur de poker dans un carré de luzerne et entrons dans le vif du sujet.

Le Vif Du Sujet

Très classique. Vous êtes un "really Big Boss" (avec seulement 150 000 \$ en poche ?) et vous avez 20 hommes de main à votre disposition. Le but du jeu : être le seul à survivre dans cette jungle impitoyable et donc... éliminer tous les autres. Pour acquérir du pouvoir, instrument indispensable à la réalisation de ce genre de visées mégalomaniques, il vous faut réunir trois ingrédients : des flingues, de l'argent et des appuis parmi les "officiels". Les hommes de main sont là pour ça, il suffit d'en recruter.

Le Recrutement

En début de partie, seul votre big boss est sur la case spéciale dans votre base ; côté hommes de main, c'est le désert complet. Il faut donc en recruter pour la modique somme de 10 000 \$ l'un. Vous pouvez vous "réapprovisionner" à chaque tour dans la limite de vos liquidités, mais vous n'en avez que 20 pour toute la partie, soyez prudent !

Le Déplacement

A votre tour, vous pouvez déplacer un ou deux tueurs. Avant de jeter les deux dés à six faces, vous devez préciser lequel ou lesquels vous allez bouger et ce dans quelle direction (gauche ou droite). Si vous optez pour deux tueurs, vous divisez le total des dés aussi également que possible. Un 7 au dé donne par exemple : 4 pour un tueur et 3 pour l'autre. Les chiffres impairs sont donc particulièrement intéressants puisqu'ils offrent plus de possibilités quant aux cases d'arrivées.



Si vous trouvez ce jeu, achetez le sans hésiter, vous ne le regretterez pas !

Les Différentes Activités Des Hommes De Main

Un de vos truands arrive sur une case, il se passe quelque chose :

- sur une case "pouvoir", vous tirez une carte... Pouvoir. Elles sont de trois sortes : une balle (permet d'éliminer un pion adverse), une ou deux balles (permet d'éliminer un ou deux pions adverses, s'ils sont sur la même case), 100 000 \$ (vous pouvez à tout moment les changer à la banque).
 - sur une case "corruption d'officiel", vous tirez une carte du même nom. Elles permettent de tenter de prendre le contrôle d'un officiel corrompu (juge, gouverneur ou sénateur).
 - sur une case ville, vous pouvez tenter de prendre le contrôle de la ville en question.
 - sur une case "investissement dans les affaires" (légales ou illégales), vous pouvez tenter de prendre le contrôle d'un trafic.
 - sur une case bavure, c'est la tuile. Vous tirez une carte et vous lisez ce qui vous arrive. Parfois il est précisé que si vous contrôlez tel ou tel officiel, rien ne se passe ; on ferme pudiquement les yeux en haut lieu.
- En résumé, les villes, les activités légales et illégales vous rapportent à chaque tour, alors que les officiels vous protègent dans certains cas et vous donnent des voix pour... chut ! N'en disons pas plus pour l'instant.

Cas Particuliers, Mais Vitaux

Si sur son trajet un tueur rencontre un autre tueur d'une bande rivale (qu'est-ce qu'ils se racontent ?) il doit l'éliminer, soit en utilisant un point de déplacement, soit en jouant une carte "pouvoir" ("une balle" ou "une ou deux balles"). Un tueur ne peut entrer dans une base adverse que pour tenter de tuer le boss. Cette action doit être annoncée avant le lancer de dé, car si elle rate vous devrez payer 200 000 \$ de compensation à l'agressé. Pour réussir, le tueur doit d'abord éliminer tous les hommes de main qui se trouvent dans la base attaquée avant d'avoir accès à la base spéciale sur laquelle se trouve le boss.

Le Clou Du Spectacle

Au vu des règles que je viens de vous décrire, pas de quoi se rouler par terre et vous devez vous dire que ce jeu paraît certes intéressant mais tout-à-fait classique. Eh bien : *Non* ! Car il y a une idée géniale dans ce jeu mais elle est vraiment géniale, *gé-nia-le*, si si. Nous sommes tout émus de vous la dévoiler. Il s'agit de la commission nationale. Pour vous investir dans des trafics ou des activités légales, pour contrôler une ville ou des officiels corrompus, il vous faudra l'accord de l'omniprésente commission nationale.

De plus si un autre joueur vous élimine des hommes de main ou tente d'attaquer votre base, vous pourrez réunir la commission nationale pour qu'une pénalité soit votée à son encontre (auquel cas il devra tirer une carte pénalité et en subir les effets). Dans cette commission, tous les boss sont réunis et chacun dispose d'un certain nombre de voix en fonction de sa puissance :

- 1 voix pour le boss
- 1 voix supplémentaire, par tranche de 100 000 \$ qu'il possède
- 2 voix par officiel corrompu contrôlé

Chacun peut utiliser tout ou partie de ses voix et peut même voter en fractionnant ses voix : 3 voix pour et 2 voix contre, par exemple (particulièrement machiavélique si vous aviez promis à un joueur de lui donner vos trois voix et qu'entre-temps vous êtes passé à 5...). Celui qui fait une requête doit obtenir la majorité des voix pour que sa demande soit acceptée, l'égalité est défavorable. Je vous rassure tout de suite : ne rêvez pas, il est pratiquement impossible d'obtenir avec ses propres voix la majorité absolue à la commission nationale. Sauf cas très particulier où un joueur a une telle avance sur les autres qu'il ne peut que gagner de toute façon. Il faut donc négocier car ce que vous refusez aujourd'hui à un joueur, vous le lui demanderez demain... Quelquefois de bons vieux dollars bien craquant narcotisent efficacement les mémoires les plus tenaces.

Conclusion

Cette idée de commission nationale, dont l'équilibre est capricieux (puisque le nombre de voix de chacun évolue sans cesse), est vraiment géante. Elle donne une dimension diplomatique passionnante au jeu tout en compliquant et en enrichissant les choix stratégiques. Nos longues nuits blanches passées sur Crime Organisé nous ont appris que les débutants ont souvent tendance à se ruier sur les officiels corrompus par peur de manquer de voix à la commission nationale. Ce choix paraît bien naturel puisque son contrôle permet, en théorie, de faire la pluie et le beau temps. Pourtant il n'en est souvent rien, car cela demande beaucoup de liquidités et pas mal de pions immobilisés (ne pas perdre de vue que l'on n'en a que vingt pour toute la partie). De plus, pendant que le joueur consacre ses efforts à la réalisation de cet objectif, les autres joueurs prennent les villes les plus lucratives et les trafics les plus juteux.

Il n'y a bien sûr pas de recettes miracle pour gagner et c'est la garantie d'un jeu riche et équilibré. A notre avis, Crime Organisé méritait bien mieux que l'accueil qui lui a été réservé, en France tout au moins. Espérons qu'un jour un éditeur éclairé le ressortira de l'oubli et que le public lui apportera le succès qu'il mérite. Un grand coup de chapeau au créateur.

Petit Papa Noël, N'Oublie Pas Mes Gros Sabots



Top Jeux Spécial Cadeaux Essentiels

Top-Jeux spécial "cadeaux-essentiels" d'après un sondage scientifique réalisé auprès de deux échantillons représentatifs de la population ludique : nous-même...

Tout d'abord, pour des soirées passionnantes, mais couchés avant minuit, hein (et pas trop de prise de tête...) !

- ♦ **Acquire (Schmidt)** - Système de jeu très original et suspense garanti... Etonnant, pour un jeu d'économie, non ? 3 à 6 joueurs.
- ♦ **Ave Cesar (Ravensburger)** - Course tactique de chars romains (voir Drag'Rad' 21). Très prenant. 3 à 6 joueurs.
- ♦ **Fantomès (Schmidt)** - Astucieux jeu de damier à objectif variable. Les petits l'adorent. 2 joueurs.
- ♦ **Intrigues à Venise (M.B.)** - Certainement le meilleur avatar de l'ancêtre Cluedo (voir dossier dans ce numéro). 3 à 4 joueurs.
- ♦ **Pictionary (Kenner Parker)**
L'initiateur de l'excellent système "fais moi un dessin...", modulé dans **Images (Schmidt)** **Croq'images (Jumbo)** et **Dessinez, c'est gagné ! (M.B.)** - voir Drag'Rad' 21. 3 à 12 joueurs, en équipes ou non.

Deuxième catégorie, histoire de se creuser un peu plus la cervelle...

- ♦ **Aristo (Dragon Radieux)** - Tout-à-fait ce qu'il vous faut si vous êtes saturé du bicentenaire ! Très classe, quôâ... 3 à 6 joueurs.
- ♦ **La fureur de Dracula (Oriflam)**
A la lisière du jeu de rôle. Aventure, frisson et crucifix de rigueur. A noter qu'il est très bien à 2 joueurs ! 2 à 4 joueurs.
- ♦ **Guillotine (Avril & Floréal - chez Ludodéline)**
Pour vous venger si vous avez perdu à Aristo ! Excellente approche des jeux de magouille et négociations. 3 ou 4 joueurs.
- ♦ **Le gang des traction-avant (Schmidt)**
Bonne réédition de cet ancien "Pion d'Or" où les gangsters deviennent stratèges (voir dossier dans ce numéro). 3 à 6 joueurs.
- ♦ **Kremlin (Avalon Hill)** - Dépêchez-vous d'en rire avant que les soviétiques ne trouvent ça plus drôle du tout... 3 à 6 joueurs.

♦ **Rencontre cosmique (Jeux Descartes)** - Rire et délire au fond de la galaxie, à droite en sortant du warp ! 2 à 6 joueurs (avec l'Extension I).

♦ **Super-gang (Ludodéline)**
Crapuleux à souhait... Tous les coups sont permis, même les coups de flingues (à fléchettes, rassurez-vous !). 3 à 4 joueurs

♦ **Tempête sur l'échiquier (Ludodéline)** - Au début, on croit que c'est un gag... Jusqu'au jour où l'on s'aperçoit que c'est en train de révolutionner les échecs ! Pour les plus fous, essayer avec le déjà diabolique **Yalta (Morize)**, échiquier à 3 joueurs... 2 joueurs (+ 1 jeu d'échecs)

Pour finir, réservé aux fous, frappés et autres insomniaques qui n'ont pas peur de 20 pages de règles...

- ♦ **Baston (Jeux Actuels)** - Simulation hilarante et néanmoins détaillée et complexe d'une bagarre de bar ! 2 à 6 joueurs
- ♦ **Blood-Bowl (Jeux Descartes)** - C'est du foot américain, mais faut voir les tronches des équipes ! Humour noir et mares de sang... 2 joueurs.
- ♦ **Cry-Havoc (Eurogames) + Siège...** Toujours dans le même esprit, mais là on fait dans l'historique, genre Moyen-Age. Ça cogne dur, mais qu'est-ce qu'on rigole... 2 à 4 joueurs (selon les scénarios)
- ♦ **Dune (Avalon Hill)** - Plongeon très réussi dans l'univers de Franck Herbert. Stratégie, diplomatie, ambiance, tout y est ! Un must (dépêchez-vous, il est sur le point de ne plus être édité). 3 à 6 joueurs.
Pour les vrais fans, essayer les 2 extensions : *Spice Harvest & The Duel*.
- ♦ **Full métal Planète (Ludodéline)** - Entre wargame et jeu de société, de la SF à l'état brut. Très tactique et bien équilibré. 2 à 4 joueurs
- ♦ **Junta (Jeux Descartes)** - Humour et magouilles en tout genre dans une dictature sud-américaine (voir Drag'Rad' numéro 21). 3 à 7 joueurs.
- ♦ **Kings & Things (Games Workshop)** - Des Rois et des Choses, des Ducs et des Trucs... Grande réussite dans le genre déliro-fantastique, avec ce qu'il faut de stratégie pour lier la sauce. Hélas, en V.O. ! 2 à 4 joueurs.

Et surtout, cher Papa Noël, n'oublie pas non plus : un Backgammon, un 1000 Bornes (le mien est usé !), un Djambi, des belles cartes qui glissent bien, un Go, des osselets, et tout et tout et tout.....

Dragon Radieux... en direct chez vous



Jeux et brochures

- ◇ **Jeu "Empires & Dynasties"**
 - ☐ la boîte complète (2 livrets, carte et paravent) 210.00 F (**)
 - ☐ le supplément Anashiva 1 "L'art de la guerre" 79.00 F (*)
 - ☐ le supplément Anashiva 2 "La Mangorani" 79.00 F (*)
- ◇ **Jeu "Hurlements"**
 - ☐ la boîte complète (2 livrets, et paravent) 189.00 F (**)
 - ☐ le supplément Hurlélune 1 "le XIème siècle" 79.00 F (*)
 - ☐ le supplément Hurlélune 2 "le XIIème siècle" 79.00 F (*)
- ◇ **Le monde de "Trégor"**
 - ☐ Atlas détaillé 120 pages 30 cartes 140.00 F (*)
- ◇ **Jeu de plateau "ARISTO" (Nouveauté)**
 - ☐ la boîte complète 245.00 F (**)
- ◇ **Dragon Radieux HORS SERIE 3 (Nouveauté)**
 - ☐ spécial scénarios jeux de rôles 35.00 F (***)

Le coin des collectionneurs

- ◇ **Revue Dragon Radieux - anciens numéros (port ***)**
 2 - 3 - 4 - 7 - 11 - 12 - 13 - 14 - 15 - 16 (25 F l'ex.)
 17 - 18 - 19 - 20 - 21 (30 F l'ex.) - HS 2 "spéc. scénarios" (40 F l'ex.)
 entourez les numéros souhaités - N° 7 - 11 - 12 - 13 pratiquement épuisés.
- ◇ **Revue Dragon Radieux n° 11 à 20 -**
 - ☐ **collection reliée**
 Fabrication artisanale soignée, reliure pleine toile
 bleu outremer, série limitée et numérotée 540.00 F Fco.
- ◇ **Jeu "Hurlements" version luxe - tirage de tête numéroté**
 - ☐ Hurlélune 1 "Le XIème siècle" 99.00 F (*)
 - ☐ Hurlélune 2 "Le XIIème siècle" 99.00 F (*)
- ◇ **Jeu "Laborinthus" version luxe - tirage de tête numéroté**
Editions E.C.G. (Suisse)
 - ☐ le jeu (tirage limité) 695.00 F Fco.
 - ☐ le supplément n°1 "Abraxas" 360.00 F (**)

Bon de Commande

(écrire lisiblement SVP)

NOM :

PRENOM :

Adresse :

CODE POSTAL :

VILLE :

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

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

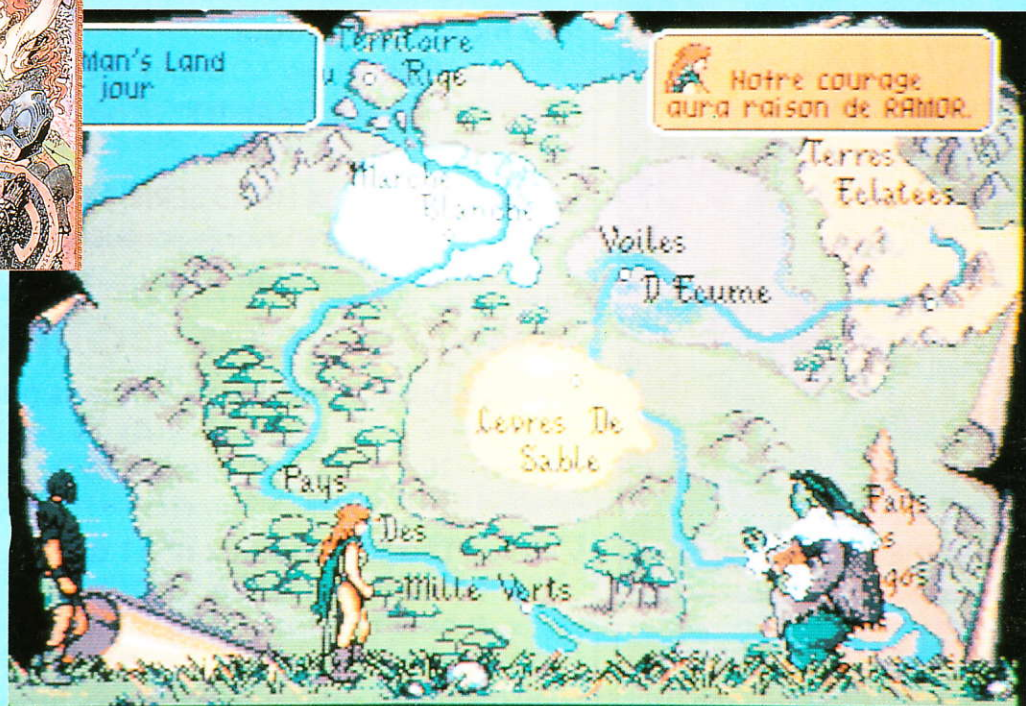
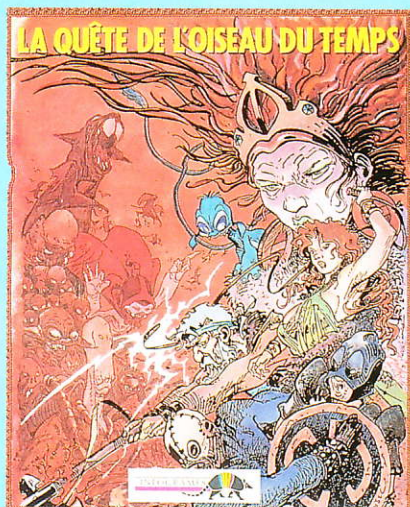
Frais de port en supplément

(*) port brochures : 10 F l'une, 15 F les deux, franco pour 3 et plus.
 (**) port jeux : 1 ex. 20 F, 2 ex. 30 F, franco pour 3 et plus.
 (***) port journaux : 5 F par numéro jusqu'à 3 inclus, franco au-delà.
 frais de port gratuits sur tous nos produits pour les abonnés à la revue

Nouveautés annoncées

- ◇ **Le Monde de Trégor** - 3ème édition, revue, corrigée et complétée, nouvelle présentation - suivi de
"Chroniques de Trégor No1", nouveau supplément réservé aux joueurs de Trégor, comportant aides de jeux et scénarios adaptés.
- ◇ **Hurlélune 3** "spécial scénarios Hurlements" disp. début Janvier et
Anashiva Reahna 3 "spécial scénarios Empires & Dynasties" (sortie Noël.)

Offre spéciale abonnement Dragon Radieux - Infogrames : 30 logiciels de jeu à gagner !



Tirage au sort de 30 bulletins parmi tous ceux qui nous parviendront entre le 26/11/89 et le 25/01/90 (cachet de la poste faisant foi - règlement joint obligatoirement).
Les gagnants recevront un exemplaire du logiciel "La Quête de l'Oiseau du Temps"

NOM PRENOM

ADRESSE

CODE POSTAL VILLE

PROFESSION AGE :

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

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

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

participe au tirage au sort promotionnel Infogrames / Dragon Radieux.

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

**Bulletin d'abonnement
offre spéciale N°22
6 numéros 150 F**

(étranger 180 FF)

à retourner à

Editions Dragon Radieux

Le Charbinat

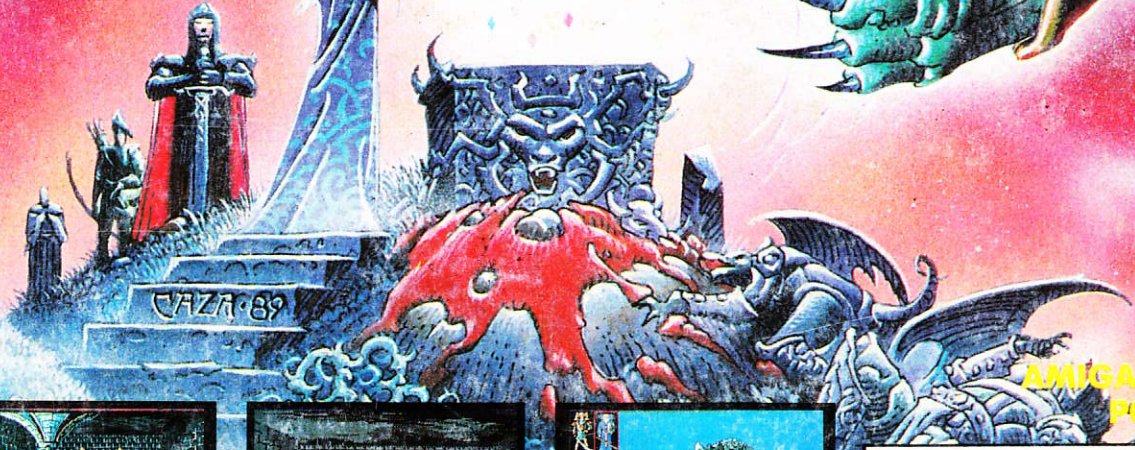
38510 Morestel

PLUS
DE TUBES
MOINS
DE PUB!



"POUR CONNAÎTRE LA FRÉQUENCE SKYROCK DE VOTRE VILLE: MINITEL 3615 CODE SKY.
SKYMESSAGERIE: MINITEL 3615 CODE GÉRALDINE".

DRAKKHEN



ATARI ST
AMIGA 500/1000/2000
PC & COMPATIBLES

