

VOLUME 2



JEUX DESCARTES

PLUS

LOCK HOLMES DETECTIVE CONSEIL L'APPEL DE CTHULHU ALESIA DIEN E
ENDES CELTIQUES LEGENDES DES 1001 NUITS PARANOÏA JUNTA RE
S AIGLES MALEFICES LEGENDES DE LA TABLE RONDE ARMADA SHERLO
AMIRAUTE DEUXIEME DB PARANOÏA 1870 ARMADA FLEURUS L'APPEL DE C
APOLEON A AUSTERLITZ L'APPEL DE CTHULHU FRIEDLAND RENCONT
BATAILLE DE LA MARNE AVE TENEBRAE LES AIGLES ALESIA AMIRAUTE D
LEGENDES DES 1001 NUITS AMIRAUTE PARANOÏA VALMY LA TABLE RON
MALEFICES SHERLOCK HOLMES DETECTIVE CONSEIL ARMADA L
AMIRAUTE DEUXIEME DB PLAN BARBAROSSA MAGENTA SOLFERINO PARAI

CATALOGUE
LES
FIGURINES RAL PARTHA
MADE IN FRANCE



RAL PARTHA
LE REVE DE PLOMB

ETUDES
VARIANTES
AIDES DE JEU
COMPLEMENTS

25 F

LE SUPPLEMENT DE JEUX DESCARTES

LISTE DES SORTS I

1D100	Nom du sort
01-02	Invoquer un Byakhee (67)
03	Contrôler un Byakhee (67)
04-05	Invoquer un Sombre Rejeton de Shub-Niggurath (67)
06-07	Contrôler un Sombre Rejeton de Shub-Niggurath (68)
08-09	Invoquer un Vagabond Dimensionnel (67)
10	Contrôler un Vagabond Dimensionnel (68)
11	Invoquer un Vampire de Feu (68)
12	Contrôler un Vampire de Feu (68)
13-15	Invoquer une Horreur Chasseresse (68)
16	Contrôler une Horreur Chasseresse (68)
17-18	Invoquer une Maigre Bête de la Nuit (68)
19	Contrôler une Maigre Bête de la Nuit (68)
20-21	Invoquer un Serviteur des Dieux Extérieurs (68)
22	Contrôler un Serviteur des Dieux Extérieurs (68)
23-24	Invoquer un Vampire Stellaire (68)
25	Contrôler un Vampire Stellaire (68)
26-27	Contacter un Chthonien (69)
28-30	Contacter les Profonds (69)
31-32	Contacter un Polype Volant (69)
33-34	Contacter une Larve Amorphe de Tsathoggua (69)
35-37	Contacter une Goule (69)
38-39	Contacter un Chien de Tindalos (69)
40-42	Contacter les Fungi de Yuggoth (69)
43-44	Contacter un Ancien (69)
45-46	Contacter un Habitant des Sables (69)
47-48	Contacter une Larve de Cthulhu (69)
49	Appeler Azathoth (70)
50-51	Appeler Shub-Niggurath (70)
52-54	Appeler Yog-Sothoth (70)
55	Appeler Cthugha (70)
56	Appeler Hastur (70)
57-58	Appeler Ithaqua (70)
59	Appeler Nyogtha (70)
60	Contacter Nodens (70)
61-63	Contacter Nyarlathotep (70)
64-66	Contacter Cthulhu (71)
67-68	Contacter Tsathoggua (71)
69	Contacter Y'gonolac (71)
70	Contacter Yig (71)
71-72	Concocter le Breuvage de l'Espace (71)
73	Création de Portail (71)
74	Résurrection (72)
75-76	Terrible Malédiction d'Azathoth (72)
77-79	Poudre d'Ibn-Ghazi (72)
80	Flétrissement (72)
81-82	Signe de Voor (72)
83-85	Signe des Anciens (72)
89-90	Enchanter un Objet (72)
91-00	Autres sorts à la discrétion du Gardien

MODE D'EMPLOI DES LISTES DE SORTS

Chaque fois que vous aurez besoin de déterminer la nature d'un sort, que ce soit pour détailler ceux contenus dans un livre du Mythe, ou ceux que possède un PNJ, lancez 1D100. Sur un résultat de 01 à 50 utilisez la liste I, de 51 à 00 reportez-vous à la liste II.

Les chiffres entre parenthèses de la liste I indiquent le numéro de la page des règles où est détaillé chaque sort.

Tous les sorts de la liste II sont présentés dans le livret "Fragments d'Epouvante". Au cas où vous ne le posséderiez pas, les notes entre parenthèses indiquent dans quels autres suppléments vous pouvez les trouver. Elles sont toujours présentées sous la forme (XXX/PP), où "XXX" est l'abréviation du nom du supplément concerné et "PP" le numéro de la page où se trouve le sort. Les abréviations employées sont les suivantes :

OYS Les Ombres de Yog-Sothoth ; FY Les Fungi de Yuggoth ; AS L'Asile d'Aliénés ; MC La Malédiction des Chthoniens ; SUP Le Supplément de Cthulhu ; TT La Trace de Tsathoggua ; FE Les Fragments d'Epouvante ; MN Les Masques de Nyarlathotep (MN1 New York, MN2 Londres, MN3 Le Caire, MN4 Kenya, MN5 Shanghai).

LISTE DES SORTS II

1D100	Nom du sort
01	Altération Physique de Gorgaroth (MN2/20)
02	L'Appel de la Bête (FY/62)
03	Appeler Arwassa (AS/59)
04-05	Appeler un Oiseau (OYS/52)
06	Appeler l'Esprit des Morts (TT/62)
07	Athrophie d'un Membre (FY/53)
08-11	Bénir la lame (MC/48)
12	Le Brasier Enchanté (AS/69)
13	Cauchemar (TT/63)
14	Chant de l'Ame (AS/34)
15	Le Chant de Thoth (MN3/16)
16-17	Commander à un Oiseau (OYS/52)
18	Conjurer le Cristal de Mortlan (AS/69)
19	Contacter Chaugnar Faugn (MC/49)
20	Contacter le Gnoph-Keh (TT/19)
21-22	Contrôler un Animal (MN4/19)
23	Contrôler un Enfant de Yig (FY/46)
24-25	Convoquer un Fantôme (TT/62)
26	Créer la Barrière de Naach-Tith (FY/68)
27-28	Créer un Bâton de Sorcier (FE/10)
29-30	Créer un Sifflet d'Imprécations (AS/35)
31	Créer un Zombie (MN1/14)
32	Créer une Faille dans le Temps (AS/73)
33	Créer une Fenêtre (AS/54)
34-35	Créer une Poudre Anti-Zombie (FE/11)
36-37	La Dague Enchantée (FE/11)
38	Destruction de l'Esprit (OYS/12, FY/28)
39	Devenir un Chasseur Spectral (OYS/39)
40	Domination (MN3/11)
41-42	Enchanter une Canne (OYS/11)
43-44	Enchanter un Sifflet (FE/12)
45-46	Enchanter une Tablette de Pierre (AS/69)
47-48	Ensorceler une Lance (AS/73)
49-50	Ensorceler un Livre (FE/12)
51-52	Ensorceler un Sifflet (FE/12)
53	Ensorceler une Victime (SUP/58)
54	Epuiser le Pouvoir (OYS/21)
55	L'Etreinte de Cthulhu (MN5/11)
56	Envoyer des Rêves (MN2/7)
57-58	Exorcisme (MN4/11)
59	Les Flûtes de la Folie (AS/35)
60-61	Guérison (MN4/11)
62-63	Hypnotisme (MN2/10)
64	Immunisation (MC/49)
65	Instiller la Peur (TT/63)
66-67	Invocation d'un Enfant de Yig (FY/46)
68	Invoquer la Brume de Releh (MN2/10)
69	Invoquer le Pouvoir de Nyambe (MN4/11)
70-71	Invoquer les Dholes (FY/53)
72	Invulnérabilité (MN2/10)
73	Lame de Fond (MN5/11)
74	La Lance Enchantée (OYS/52)
75	Lévitiation (LMN/49)
76	Le Lien Noir (MC/12)
77	Les Mains de Colubra (MN4/19)
78	La Malédiction de Chaugnar Faugn (MC/49)
79	Malédiction de la Pierre (AS/69)
80	L'Oeil de Lumière et de Ténèbres (MN5/20)
81	La Poigne de Nyogtha (MN1/16)
82	Le Poing de Yog-Sothoth (MN3/24)
83	La Poudre de Soliman (OYS/65)
84	Regard dans le Futur (OYS/17)
85	Ressemblance (MN2/10)
86	La Roue de Brume d'Eibon (MN1/8)
87	Le Sceau d'Isis (MN3/16)
88	Sérénité (MN4/11)
89	Le Signe Rouge de Shudde M'ell (MC/12)
90	Fabrication de Boîte (OYS/11)
91	Sortilège de Mort (TT/63)
92	Suggestion Mentale (FE/16)
93	Transfert d'Esprit (FY/28)
94	Transfert de Conscience (MC/47)
95	Trou de Mémoire (MN2/28)
96	Trouver un Portail (MN5/21)
97	Voile Obscur (MN4/13)
98	La Voix de Râ (MN3/16)
99	Voler la Vie (OYS/12)
00	Voyage Extra-Dimensionnel (MN4/11)

GAGNER DES POINTS DE POUVOIR

Il existe quatre moyens permettant d'augmenter le POU d'un personnage :

1) En réussissant à lancer un sort demandant que l'on fasse un jet POU contre POU (ou pts de magie contre pts de magie) sur la Table de Résistance. On gagne alors 1D3 pts de POU si l'on obtient avec 1D100 un score inférieur ou égal à $5 \times (\text{POU} - 21)$.

2) En échangeant 10 points de SAN contre un point de POU.

3) En parvenant à convaincre une divinité du Mythe de donner un point de POU en échange de quelque chose.

4) En obtenant un score de 01 en effectuant un jet de Chance. La procédure est alors la même qu'en (1) ci-dessus.

Note : Ne pas oublier que toute modification du POU d'un personnage a également une influence sur sa Chance...

ANNEXE A LA TABLE DES FOLIES

Nouvelle règle: Lancez un D8 sur la Table des Folies Résumée. Puis, éventuellement reportez-vous à la présente table.

7. DONQUICHOTTISME - Voir le fantastique et le surnaturel dans les situations les plus anodines.

8. PANZAISME - Considérer les choses les plus extraordinaires comme étant communes et normales.

NOUVELLES PHOBIES

(tirées du Supplément de Cthulhu)

ACROPHOBIE - Peur des hauteurs.

AILUROPHOBIE - Peur des chats.

ALGOPHOBIE - Peur de la douleur.

ANDROPHOBIE - Peur des mâles (pour les Investigatrices !).

ANTHOPHOBIE - Peur des fleurs.

APIPHOBIE - Peur des abeilles.

ANTHROPHOBIE - Peur des gens.

ASTRAPHOBIE - Peur du tonnerre, des éclairs et des orages.

BATHOPHOBIE - Peur des profondeurs.

BELONEPHOBIE - Peur des aiguilles et des épingles.

BOTANOPHOBIE - Peur des plantes.

CHROMOPHOBIE - Peur de certaines couleurs (au choix du Gardien).

CLINOPHOBIE - Peur des lits.

DECIDOPHOBIE - Peur de prendre une décision.

DOMATOPHOBIE - Peur d'être enfermé dans une maison.

ERGOPHOBIE - Peur du travail.

GEPHYDROPHOBIE - Peur de traverser les ponts.

GYNEPHOBIE - Peur des femmes (pour les machos !).

HEMATOPHOBIE - Peur du sang.

LATROPHOBIE - Peur des médecins.

MONOPHOBIE - Peur d'être seul.

NECROPHOBIE - Peur des choses mortes.

NUCLEOMITIPHOBIE - Peur des armes nucléaires (pour les Investigateurs modernes).

OMBROPHOBIE - Peur de la pluie.

OPTOPHOBIE - Peur d'ouvrir les yeux.

PECCATOPHOBIE - Peur de commettre des péchés.

PEDIPHOBIE - Peur des enfants.

PHOBOPHOBIE - Peur d'avoir peur.

PSYCHROPHOBIE - Peur du froid.

TRICHOPHOBIE - Peur des poils et des cheveux.

TROPOPHOBIE - Peur de déménager.

VERBOPHOBIE - Peur des mots.

VESTIOPHOBIE - Peur des vêtements.

ZOOPHOBIE - Peur des animaux.

CORRUPTION

Corruption d'un agent de police en zone rurale :

- 2\$ pour un délit mineur
- 5\$ pour un délit majeur
- 100\$ pour un crime

Corruption d'un agent de police en zone urbaine :

- 4\$ pour un délit mineur
- 10\$ pour un délit majeur
- 250\$ pour un crime

Corruption d'un fonctionnaire du gouvernement :

- 50\$ pour une question mineure
- 200\$ pour une question importante
- 1000\$ pour un crime

LES POISONS

Confronter la Puissance du poison à la CON de l'Investigateur sur la Table de Résistance (le poison est "actif") :

- Si le poison est le plus fort, la victime perd un nombre de Points de Vie équivalent à sa Puissance.

- Si la CON est la plus forte, l'Investigateur peut prendre des dommages équivalents à la moitié de la Puissance du poison, ou peut ne prendre aucun dommage du tout (s'il réussit un jet de Chance). Rapidité de l'action du poison :

- Le cyanure agit dès le round qui suit.

- La plupart des poisons à action rapide n'agissent qu'après 3 ou 4 rounds.

- Les venins d'animaux mettent au moins une minute avant de produire leurs effets (ex : morsure de cobra/15 minutes).

EDITO

Pas facile de préparer un numéro de JD+ tous les trimestres ! Jeux Descartes ayant prévu de sortir plusieurs dizaines de jeux et suppléments au cours de cette année, tous les auteurs sont actuellement rivés à leurs tables de travail, car il n'est pas question de vous faire attendre, vous, les joueurs. Alors, quand on leur rappelle qu'ils doivent penser à faire un article pour JD+, ils prennent tous un air catastrophé, jettent un regard éperdu vers l'énorme pile des manuscrits qui s'accumulent sur leur bureau et... finissent toujours par l'écrire. Ce qui les incite à sacrifier des heures de leur temps libre pour JD+ ? La volonté de toujours rester en contact avec vous, de vous offrir le fruit de leurs dernières réflexions, bref : de ne pas décevoir votre attente. Et puis, même si elle n'est pas facile, cette tâche est passionnante. Parce qu'il n'est rien de plus gratifiant que d'imaginer les dizaines de milliers de passionnés qui passent, chaque semaine, d'innombrables heures à pratiquer nos jeux. Pour cela, nous sommes prêts à tous les efforts ! Aujourd'hui, nous étrennons une formule légèrement différente, en vous proposant un numéro "spécial" avec un supplément à l'écran du gardien pour L'Appel de Cthulhu. Nous ne systématiserons pas cette formule dans tous les JD+ à venir, mais nous avons encore de nombreux grands projets dont nous aimerions vous faire profiter. Maintenant, tout dépend de vous. Par votre courrier, vous pouvez nous faire savoir ce que vous aimez et ce que vous voudriez voir dans JD+. Nous attendons vos lettres de pied ferme... Notre adresse ? JD+/Jeux Descartes 5, rue de la Baume 75008 Paris

La rédaction

Direction de la rédaction : Jean Balczesak
Ce numéro a été rédigé avec la collaboration de : Henri Balczesak, Paul Bois, Thierry Crouzet, Michel Gaudou, Pierre Lejoyeux, Jean-Marc Montel, Jean-Jacques Petit, Nadine Thiriat

Réalisation et présentation : G. Rohmer
Illustrations : R. Lasfargeas, G. Lautussier ; Exécution : V. Palmer ;
Photogravure : Repro JM ; Photographe : Photo Lubrano ; Photocomposition : Typo 06
© Jeux Descartes 3^e Trim. 1987

2 JD INFOS

Sous les Projecteurs
Dans les Couloirs

6 LEGENDES

Acheter et vendre dans les
1001 Nuits, *Jean-Marc Montel*

8 MALEFICES

De quelques petits conseils pour
créer un scénario, *Michel Gaudou*

12 PARANOÏA

Et caetera
Pierre Lejoyeux

18 CTHULHU

Les dés du Mystère,
T. Crouzet et J. Balczesak

20 CONSEILS

Faites vous éditer par Jeux
Descartes, *Henri Balczesak*

24 LES AIGLES

Notes et Précisions,
Jean Jacques Petit

27 AMIRAUTE

Les Marines Secondaires,
Paul Bois

30 SHERLOCK

L'affaire du manuscrit
retrouvé, *Nadine Thiriat*

+ ECRAN

Ecran complémentaire
pour l'Appel de Cthulhu

Encore disponible: JD+ n°1

Du matériel délirant pour **Paranoïa** ; **Maléfices** expliqué aux débutants ; l'Horoscope des Alchimistes pour **Légendes de la Table Ronde** ; le temps et les voitures dans **L'Appel de Cthulhu** ; des précisions et des scénarios pour **Friedland** ; un scénario pour **Amirauté** détaillé par l'auteur ; des conseils tactiques pour **Armada** et des variantes pour **Junta** et **Rencontre Cosmique**...

SOUS LES PROJECTEURS

Les produits présentés ci-dessous sont déjà disponibles en boutique ou vont l'être dans les toutes prochaines semaines.

LEGENDES

LA MALEDICTION DE CAHIR

Eireann, en terre d'Irlande. Le clan de Dûr Carraig vient d'élire un nouveau chef. Comme le veut la coutume du Creach, cette désignation s'est accompagnée d'une série de raids dirigés contre les tribus voisines. Vailants représentants du clan de Cathair, vous avez repoussé l'ennemi venu du nord pour voler votre bétail et bafouer votre honneur. Hélas, Cumail, le plus brave d'entre vous, a été grièvement blessé au cours des combats. Airmed, la druidesse, espère que les pouvoirs de l'Esprit de la Source permettront de sauver sa vie, mais il faudra d'abord partir avec elle et Cumail dans une quête qui vous conduira jusqu'en l'Autre-Monde, un monde à la fois si proche et si différent du vôtre... Thème du dernier tournoi organisé à l'occasion du salon de la Porte de Versailles, ce scénario de Stéphane Daudier se déroule en Irlande, un lieu magique où le mythe celtique rejoint l'univers arthurien. Conçu pour les joueurs de Légendes Celtiques (règles complètes ou Premières Légendes), il constitue une excellente introduction à l'atmosphère de la Table Ronde.



BRUMANT L'ORGUEILLEUX

Camelot. Le grand tournoi annuel organisé au château du Roi Arthur a attiré de nombreux chevaliers qui sont venus rivaliser de bravoure. Qui pourrait se douter que dans l'ombre des fastes de cet événement grandiose se trame un ignoble assassinat ? Les personnages vont devoir se transformer en enquêteurs pour mener à bien cette aventure pour la Table Ronde riche en rebondissements. Pris dans la toile d'une intrigue proprement machiavélique, ils seront tenus en haleine jusqu'à la dernière seconde de la partie. Jusqu'au moment où...

ADEN

"O roi fortuné, l'histoire que je vais conter maintenant nous entraînera en Aden, une ville où l'Amour et le Malin règnent en maîtres pour notre plus grand plaisir. Elle débute dans les lointaines contrées du Yémen. Une caravane partie de Perse voyage depuis plusieurs semaines quand, au détour d'une dune, s'offre à la vue de tous un étrange spectacle..."

Aden est une enquête urbaine qui réserve de nombreuses surprises à ses joueurs qui découvriront, grâce à elle, un lieu merveilleux, digne des plus belles légendes des 1001 nuits. Présentée sous la forme d'un livret superbement illustré, elle est accompagnée de deux encarts regroupant les plans les plus utiles. Ce scénario écrit pour Légendes des 1001 nuits est compatible avec la version Premières Légendes dont la sortie est prévue pour début 1988.



LE TIGRE JAILLISANT

Tous les mystères de l'Orient sont au rendez-vous de cette aventure pour Légendes des Mille et Une Nuits. En effet, les personnages vont devoir déployer des trésors d'ingéniosité

et de prudence pour déjouer le complot ourdi par une étrange secte de fanatiques. Puisse Allah les avoir en sa bonne garde !



MALEFICES

LA MUSIQUE ADOUCIT LES MEURTRES

Maléfices n°7

Dieu sait si les membres du Club Pythagore ont l'habitude d'affronter de terribles adversaires et de résoudre les énigmes les plus compliquées et pourtant jamais ils n'ont été confrontés à un péril aussi mortel et à un ennemi aussi implacable.

Opposés à un assassin génial, fils spirituel de Fantômas, il leur faudra rivaliser d'intelligence avec lui, pour garder la vie sauve et percer le mystère.

Extraordinaire, ce scénario de Michel Gaudou l'est à plus d'un titre : 60 pages, plus de trente aides de jeu, une planche dessinée en couleur permettant de reconstituer la sinistre chambre des horreurs du Musée Grévin. Une ambiance unique qui à coup sûr, va vous transporter aux confins de la poésie et de l'angoisse.

LE SIGNE DU SERPENT ENTRE DANS LA LEGENDE !

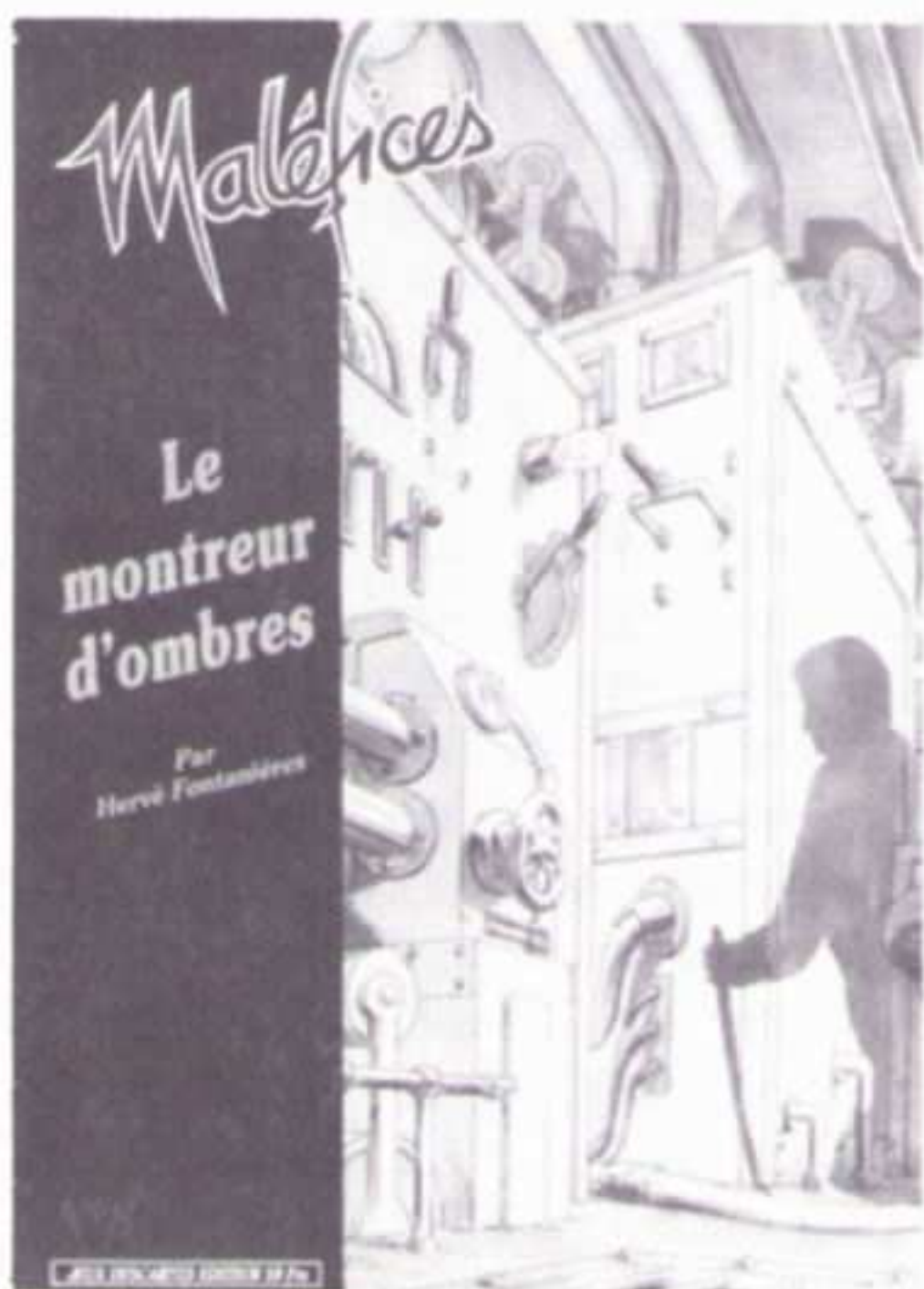
Dans le cadre du Forum 87 des Jeux de Réflexion de Reims, a été décerné le prix du meilleur scénario de jeux de rôle écrit en langue française et publié en 1986. Cette année, le choix du jury s'est porté sur Le Signe du Serpent, une aventure pour Légendes Celtiques conçue par Stéphane Daudier. Pour ceux qui ne connaissent pas encore ce supplément, rappelons qu'il s'agit d'une véritable campagne qui entraîne les personnages dans un long périple qui les conduit des côtes du Morvan, jusque dans les îles du Grand Nord. Au cours de cette fantastique épopée, les joueurs doivent faire preuve de courage et d'ingéniosité pour contrecarrer les rêves de grandeur des terribles "hommes-serpents". Il semblerait bien qu'à ce jour, personne ne soit revenu indemne de cette aventure. Quelqu'un saura-t-il relever le défi ?...



LE MONTREUR D'OMBRES

Maléfices n°8

"Je suis perdu ! Quelqu'un possède mon âme et la gouverne ! quelqu'un ordonne tous mes actes, tous mes mouvements, toutes mes pensées. Je ne suis plus rien en moi, rien qu'un spectateur esclave et terrifié de toutes les choses que j'accomplis." ("Le Horla" - Guy de Maupassant). Machination, crime et fantastique sont au rendez-vous de ce scénario signé Hervé Fontanières. Il vous fera découvrir que, décidément, l'ombre est bien l'ennemie de la lumière...



L'APPEL DE CTHULHU

LES ANNEES FOLLES

Un énorme guide de la France des Années Vingt, un livret de scénarios et un écran de Gardien des Arcanes spécialement conçu : ce nouveau supplément en boîte pour L'Appel de Cthulhu vous offre tout ce dont vous avez besoin pour mener une campagne dans notre beau pays. Sa réalisation a demandé plus de

deux ans de recherches acharnées et le résultat est éloquent... Bible ultime du joueur francophile, "Les Années Folles" est un ouvrage de référence incomparable. Tous les sujets sont abordés, des plus élevés (la politique) aux plus triviaux (la mode). Si vous vous posez une question, quelle qu'elle soit, sur l'époque qui suivit la Première Guerre Mondiale en France, vous en trouverez certainement la réponse dans ce supplément.

PARANOÏA

BLUES EN JAUNE POUR UNE BOITE NOIRE

Mais que peut bien contenir cette fichue boîte noire ? Ne comptez pas sur nous pour vous le dire. Pour le savoir, vous devrez vous plonger, jusqu'au cou, dans ce module trépidant placé sous le signe du "Rock and Roll" (une invention énigmatique datant de l'Histoire Enregistrée). L'Ordinateur dit que c'est le pied ? Il a bien raison...



ON NE VIT QUE SIX FOIS

Ce nouveau scénario pour Paranoïa est une "première" car il a été entièrement conçu par un français, grand spécialiste es-ordinateur, collaborateur de JD+ de surcroît : Pierre Lejoyeux. Ne croyez pas qu'il s'agisse d'une réalisation au rabais, les concepteurs américains du jeu le plus givré depuis la roulette russe n'ont pas caché leur enthousiasme après l'avoir lu ! L'histoire ? Allons, allons soyons sérieux... Tout ce que nous pouvons vous révéler, c'est qu'il s'agit d'une sombre intrigue mêlant joyeusement une enquête policière, Humphrey Bogart, les

religions d'Extrême Orient et toutes sortes d'autres choses toutes aussi improbables qui vous permettront de vivre un nouveau bain de sang, comme si vous y étiez. Pour plus de renseignements, si vous êtes d'accréditation ultraviolette, n'hésitez pas à vous précipiter sur cette petite merveille dès sa parution. Il n'y en aura pas pour tout le monde.

ORCBUSTER

Il était une fois un Collapsatron Dimensionnel qui fonctionnait parfaitement. En fait, il fonctionnait tellement bien qu'il fit apparaître en plein cœur du Complexe Alpha trois hommes mystérieux habillés de robes et de chapeaux pointus, ainsi qu'une répugnante créature verdâtre et écailleuse. C'est alors que les ennuis commencèrent pour les Clarificateurs... La magie est-elle plus puissante que les lasers ? Un homme-lézard est-il obligatoirement un traître/ comme ? Ces références à un AUTRE JEU tm sont-elles intentionnelles ? Mais où vont-ils donc chercher tout ça ? Voici quelques-unes des questions obsédantes auxquelles répondra ce scénario pour Paranoïa. Mais soyez rassuré : les Clarificateurs, eux, ne comprendront rien.

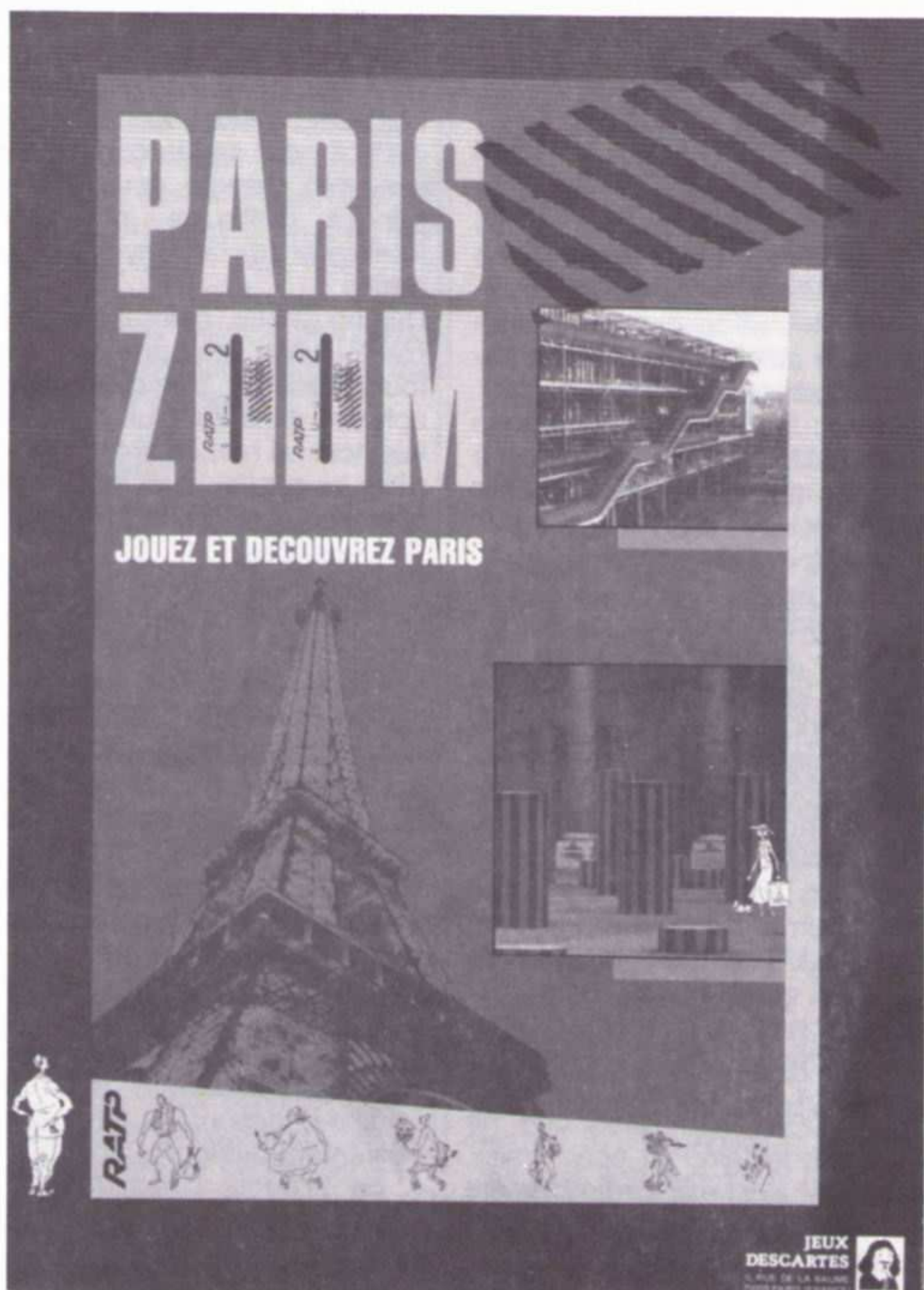
HILL SECTOR BLUES

Devenez agents de la Sécurité Interne ! Utilisez les armes les plus perfectionnées, les armures les plus résistantes et les formulaires administratifs les plus incompréhensibles ! Dans cette superbe boîte, vous trouverez tout ce dont vous avez toujours rêvé, sans jamais avoir osé le demander à l'Ordinateur : des aventures démentielles, de nouvelles règles, des figurines en carton, des inventions de R&C, un Ecran du Joueur, etc... Comme d'habitude, Hill Sector Blues fait rimer humour avec destruction, en vous donnant l'occasion de mener une véritable campagne de Paranoïa. Avec ce supplément, les Clarificateurs vont découvrir que l'angoisse n'a pas de limite. Tant pis pour eux !

JEUX DE SOCIETE

PARIS ZOOM

Utilisant le plan du métro parisien, ce jeu conçu en collaboration avec la R.A.T.P., la Ville de Paris et l'Etudiant, fait appel à la



culture générale des joueurs qui devront répondre à de nombreuses questions afin de gagner.

L'AFFAIRE DE QUEEN'S PARK

A l'origine, aux Etats-Unis, ce supplément fut au centre d'un gigantesque concours ayant pour sujet Détective Conseil. Comme L'affaire de l'Oiseau de Papier, que vous avez pu découvrir il y a quelques mois, il était vendu sans solution. L'édition française de "Queen's Park" a, pour sa part, été complétée et entièrement révisée, pour vous faire vivre sous les meilleurs auspices la plus complexe des enquêtes que Sherlock Holmes ait du mener. Un véritable défi à vos talents de déduction !

EXTENSION N°1 POUR RENCONTRE COSMIQUE

Cette extension propose pas moins de quinze nouveaux pouvoirs extraterrestres, ainsi que tout le matériel (plateaux de jeu et pions) nécessaire pour jouer à 5 ou à 6. De quoi animer encore d'innombrables parties avec ce jeu aux possibilités illimitées.

SUPREMATIE

Conçu par la société canadienne Supremacy Games Inc., ce jeu de conquête à l'échelle mondiale est un best-seller unanimement applaudi de l'autre côté de l'Atlantique. Bénéficiant d'une présentation aussi moderne que somptueuse, son édition française devrait le propulser rapidement aux sommets du hit parade des jeux intelligents.

Dans Suprémie, chaque joueur (de 2 à 6) représente une grande puissance telle que les Etats-Unis, l'U.R.S.S. ou... les Etats-Unis d'Europe.

Le but du jeu ?

Conquérir le monde, pas moins ! Pour y parvenir, il faudra déployer tous les talents qui font les grands chefs d'états, et cela aussi bien dans le domaine diplomatique, que dans le domaine économique ou militaire. A signaler, des règles concernant les armes nucléaires pouvant permettre de simuler avec réalisme "l'atomisation" de notre pauvre planète... Invasion, exploitation et ruse sont les maîtres mots de ce chef d'oeuvre qui vous en dit plus sur l'équilibre des forces mondiales que ne pourrait le faire un épais traité. En plus, il est extraordinairement divertissant et ses parties sont pleines de rebondissements.

DANS LES COULISSES

En avant première, voici quelques unes des parutions prochaines annoncées pour vos jeux favoris. Mais attention : il faudra encore attendre quelques mois avant qu'elles n'arrivent sur les rayons de vos boutiques habituelles.

LEGENDES

Une équipe au travail...

Les concepteurs de Légendes vont-ils pouvoir prendre des vacances cet été ? Pas sûr, jugez plutôt...

Anne Vétillard est en train de travailler d'arrache-pied à la version "Légendes" de la Table Ronde qui est prévue pour cet été. Vous avez d'ailleurs pu constater que les scénarios déjà publiés pour ce jeu ont été prévus, tout comme ceux de Légendes Celtiques, pour être joués avec les deux systèmes de règles.

De nouvelles civilisations vont bientôt vous être proposées et toute l'équipe s'emploie à les achever dans les plus brefs délais, tout en respectant les impératifs de qualité et de documentation qui ont fait la renommée de Légendes.

La première, intitulée "La Vallée des Rois", vous permettra ainsi de vivre des aventures fabuleuses à l'ombre des pyramides de l'Egypte Antique. Elle sortira d'abord sous la forme "Premières Légendes" et sera suivie six mois plus tard par une version "Légendes" classique. Cette période sera mise à profit pour faire l'inventaire des points qui devront éventuellement être précisés.

Il est actuellement question d'une nouvelle édition des règles de Légendes, qui bénéficierait d'une présentation différente (règles et options) et proposerait également quelques ajouts.

A ce propos, n'hésitez pas à nous écrire pour nous faire part de vos suggestions.

MALEFICES

LE BESTIAIRE

Aussi riche et documenté que "A la lisière de la nuit", ce nouvel hors-série va vous permettre de faire la connaissance de la Gallipote, du Klude, du Mari-Morgan et de bien d'autres créatures fantastiques. Plus de 40 sortilèges à votre disposition, des articles et des nouvelles, signés de noms prestigieux comme Saki, Alphonse Allais, Ambrose Bierce, Dickens, Erckmann-Chatrian... font que cet ouvrage est indispensable à tous les amateurs de Maléfices.

De plus ce Bestiaire est magnifiquement illustré par de fort belles compositions signées : Gilles Lautussier et Eric Nicollini. Plus qu'un numéro spécial ce Bestiaire créé par Michel et Pascal Gaudin est un véritable événement !



L'APPEL DE CTHULHU

LES CONTRÉES DU RÊVE

Lovecraft lui-même disait trouver les sujets de ses histoires dans ses cauchemars les plus intimes. Avec "Démonset Merveilles" et quelques autres nouvelles oniriques, il a su recréer un univers imaginaire sans pareil, qui l'a placé d'emblée au panthéon des écrivains visionnaires. Pour lui, le rêve est toujours associé à l'épouvante, plus même : le rêve EST l'épouvante. L'Appel de Cthulhu avait jusqu'à présent abordé l'oeuvre lovecraftienne sous ses aspects les plus matérialistes. Désormais,

avec "Les Contrées du Rêve" il sera possible de simuler les visions les plus torturées de l'imaginaire du Maître de Providence. Ce fabuleux (à tous les sens du terme) supplément en boîte est une véritable révolution !

Réalisé avec dévotion par les créateurs de L'Appel de Cthulhu, il propose un univers délirant où toutes les situations sont permises. Fantastique, gothique autant que poétique, il ne se connaît d'autres limites que celles de l'imagination des joueurs.

Un épais livret "Les Contrées du Rêve" détaille l'univers des songes macabres qui caractérisent l'oeuvre de Lovecraft : nouveaux sorts, créatures étonnantes, géographie onirique, rapports entre rêve et réalité, descriptions, etc.

Un second livret propose en six aventures une initiation progressive aux tourments du sommeil. Enfin, une carte des Contrées du Rêve complète le tout, et permet au Gardien des Arcanes de concevoir toutes les aventures qui pourraient lui venir à l'esprit. Un supplément indispensable pour comprendre en profondeur les ressources du Mythe de Cthulhu...

CTHULHU BY GASLIGHT

(Titre provisoire)

En attendant la traduction prochaine de "Spawns of Azathoth", voici encore un supplément en boîte pour L'Appel de Cthulhu. Celui-ci nous entraîne à la fin du siècle dernier dans la société victorienne chère à Conan Doyle. Il permet de jouer des Investigateurs anglais (une nouvelle feuille de personnage est fournie) en quête de mystère dans les rues brumeuses du Londres de Jack l'Eventreur.

Mettant en lumière les rapports qui existent entre l'univers de Sherlock Holmes et celui de Lovecraft, "Gaslight" comprend : un "Guide des Années 1890" décrivant en détails la société anglaise de l'époque et proposant notamment une étude consacrée aux voyages temporels ; un épais livret de campagne intitulé "Les Horreurs du Yorkshire" sur lequel plane l'ombre du Docteur Moriarty, l'ennemi juré de Sherlock ; et une carte de Londres.

Plus qu'un simple trait d'union entre Détective Conseil et L'Appel de Cthulhu, "Gaslight" est surtout un supplément passionnant qui ouvre les portes des mondes de Wells, Poe et de tous les grands écrivains britanniques qui ont marqué le tournant du siècle...

JD VOUS EN DIT PLUS

Un point de règle vous pose des problèmes ? Vous avez des suggestions à faire ? Vous voulez en savoir plus sur la gamme de Jeux Descartes ? Alors, n'hésitez pas à nous écrire à :
JD + Jeux Descartes
5, Rue de la Baume
75008 PARIS

Christophe Genser Knutange

Dans le chapitre 10 concernant la santé des règles de Légendes, il est fait référence aux blessures provoquées par une chute. Elles sont censées être décrites dans les règles avancées, mais je n'ai rien trouvé...

Réponse :

Maudits soient les Leprechauns ! Comment ce paragraphe a-t-il bien pu disparaître, nul ne le sait. Nos plus fins limiers se sont lancés à sa recherche (car il existe, je l'ai rencontré). Nous vous tiendrons au courant du résultat de leur enquête.

Vincent Ducastin Auch

Je m'inquiète pour Légendes, mon jeu préféré. La création de la collection "Premières Légendes" me donne en effet quelques soucis. Selon moi, le point fort de Légendes, outre le fait de permettre d'évoluer dans des mondes qui ont vraiment existé, c'est son système de règles très réaliste (sans nuire à la jouabilité) et son côté "multi-civilisations" (on achète les règles une fois pour toutes puis les civilisations, au fur et à mesure de leur parution). Or, cet aspect a disparu dans les "Premières Légendes". Peut-être est-il intéressant de rendre le jeu plus accessibles aux débutants,

mais je crains par dessus tout que vous sacrifiez l'ancienne collection "Légendes" à la nouvelle...

Réponse :

Il n'y a aucune inquiétude à avoir, Légendes n'est pas abandonné ! Comme vous l'indiquez dans votre lettre, il était intéressant de rendre le jeu accessible aux débutants, et c'est là la raison d'être de la collection "Premières Légendes". Cette dernière ne remplace pas la gamme déjà parue, elle la complète.

Dès le début (en 1983), nous avons toujours considéré que l'aspect le plus important de Légendes est son esprit, qui offre la possibilité de découvrir des civilisations au travers d'un jeu.

Cet esprit est respecté dans les deux collections, l'une étant mieux adaptée aux débutants, l'autre étant plus détaillée pour satisfaire les exigeants. Il n'y a pas de querelle de chapelle entre les deux systèmes et chaque maître de jeu devra utiliser celui qui correspond le mieux à son talent et aux goûts de ses joueurs.

Loïc Nowak Echirolles

Il y a quelques mois j'ai acheté Paranoïa. Je ne le trouve ni classe, ni super, ni bien, mais HYPERGENIAL !

Je tiens à remercier tous ceux qui travaillent sur ce jeu. Je possède la boîte de base, l'écran (qui est d'une très grande utilité. Mais pas son prix ! Beurk ! !), "Pressez les Oranges" (Bravo Curtis Smith, ce scénario est génial ! Mes joueurs sont super contents !) et "Envoyez les Clones" (que je n'ai pas encore commencé).

Pour mon anniversaire, je me ferai acheter "Paranoïa Aigüe". M'enfin, je vous écris pour vous demander ce que signifie BS dans le livret d'aventures, à la fin de la Table des Véhicules 20.4.5, pour le Vautour 950. Au fait, pourquoi ne publieriez-vous pas un bestiaire, euh... pardon, un "bottiaire" ou "besbot", plein de robots avec leurs caractéristiques ?...

Réponse :

L'Ordinateur a pris bonne note de votre missive et vous félicite pour votre enthousiasme et votre loyauté. Une erreur de frappe semble, effectivement, s'être glissée dans la table 20.4.5 et il ne faut pas lire "BS", mais "CS". Le

traître responsable a été démasqué et éliminé. La publication d'un "bestiaire" n'a pas paru indispensable à l'Ordinateur, d'autant plus que dans "Paranoïa Aigüe", de nombreux renseignements sont donnés concernant toutes sortes de robots. Mais votre suggestion pourra peut-être inspirer quelques vocations. Joueurs, à vos stylos !

Par contre, l'Ordinateur n'a pas apprécié outre mesure que vous ne trouviez Paranoïa ni "classe", ni "bien", ni "super". Il désirerait en discuter un peu avec vous, aussi veuillez avoir l'amabilité de vous présenter au Centre d'Extermination le plus proche. Merci de votre coopération.

François Terraut Québec (Canada)

Nous sommes probablement l'une des plus grosses organisations du Québec qui joue régulièrement à L'Appel de Cthulhu. Mes amis et moi faisons partie d'un club que nous avons fondé et qui a pour siège une bibliothèque de Montréal. Nous adorons tellement le jeu, que nous avons fait un dessin du Grand Cthulhu (mais pas en grandeur nature, les murs ne sont pas assez grands !). Habituellement, nous faisons nous-mêmes nos aventures, car nous trouvons que vos modules sont trop détaillés. Et nous avons remarqué aussi qu'ils commencent toujours par une éternelle disparition, ce qui devient ennuyeux à la fin. Les détails que vous donnez dans vos scénarios sont tellement précis qu'il faudrait avoir un doctorat en Sciences Cthulhuniennes... C'est pour cela que nous avons imaginé un nouveau style de module, simple, mais tout aussi palpitant...

Réponse :

Merci François ! Ainsi, L'Appel de Cthulhu se joue aussi au Québec... et avec quelle passion ! Vous reprochez à nos modules d'être trop complets. C'est une question de goût et nous ne pouvons contester votre opinion. Néanmoins, ce qui est sûr, c'est qu'il est toujours plus facile de simplifier un module détaillé, que de compléter un scénario trop succinct. En outre, il existe tellement de façons différentes de jouer, qu'il est normal que nous pensions à satisfaire les plus difficiles d'entre vous. Sans compter que les descriptions détaillées ne sont pas forcément destinées à être restituées aux joueurs dans leur intégralité. Il est faux de croire,

cependant, que toutes les aventures commencent par une disparition. Si vous lisez attentivement quelques-uns des nombreux suppléments que nous avons publiés, vous verrez que les mystères proposés sont des plus variés. De plus, il est toujours possible d'imaginer d'autres méthodes pour motiver une équipe d'Investigateurs et de changer légèrement un module pour qu'il convienne mieux à ce que vos joueurs attendent.

A. Nonyme *

Ayant acheté Rencontre Cosmique il y a quelques jours, j'aimerais avoir des précisions sur les Pouvoirs Extraterrestres. Dans votre descriptif, vous précisez que le Pouvoir "Sorcier" ne peut être employé dans des parties où le "Joueur" est utilisé. Je ne vois pas à quel pouvoir correspond ce "Joueur" (il doit s'agir d'une faute d'impression). De même, avec "l'Insecte" qui ne doit pas être utilisé avec "l'Avare" (?). Sinon, le jeu est vraiment bien pensé et intéressant.

Réponse :

Ah ! Vous avez un problème... qui n'en est pas un, en fait. Effectivement, la version de base de Rencontre Cosmique que vous avez achetée n'est que la première partie d'un jeu qui comporte un grand nombre d'extensions. D'ailleurs, vous pouvez d'ores et déjà vous procurer (si vous le désirez) l'extension n°1 qui contient quinze nouveaux Pouvoirs et le matériel nécessaire pour des parties à six joueurs. Vous y trouverez d'ailleurs le "Joueur" et "l'Avare". Les règles de base ont été conçues pour tenir compte de toutes les extensions à paraître, c'est pourquoi il ne faut pas vous étonner de ne pas trouver la carte correspondant à tel ou tel Pouvoir. Mais cela ne peut pas vous empêcher de jouer. En outre, rien ne vous interdit de créer vous-mêmes vos propres races extraterrestres (et de nous faire parvenir les meilleures d'entre-elles, afin que nous puissions en faire profiter les nombreux fans de ce grand jeu !).

* Remarque importante :

Lorsque vous écrivez à Jeux Descartes au sujet d'un jeu, n'oubliez pas de mentionner votre nom et votre adresse sur la lettre ! Si vous envoyez une enveloppe timbrée, nous pourrions même vous répondre personnellement.

LEGENDES DES 1001 NUITS

Acheter et vendre dans les 1001 Nuits

par Jean-Marc Montel

Pour les amateurs éclairés de Légendes, voici quelques aides de jeu et propositions de règles. Certaines devaient à l'origine être incluses dans des suppléments déjà publiés, mais ont dû être abandonnées par manque de place disponible. JD+ ne pouvait pas permettre une telle hérésie...

Le petit système proposé ici a été conçu pour "Légendes des 1001 nuits", mais il peut être adapté sans problème à n'importe quel jeu comportant un système monétaire.

L'argent

Il n'est pas rare que les joueurs, au moment de la création de leur personnage, désirent savoir de combien d'argent ils disposent, ceci afin de pouvoir acheter du matériel, des informations ou les composantes matérielles de leurs sorts. Voici donc un petit système permettant de régler ce problème. Il est bien entendu que le Maître des Légendes a toutes latitudes pour le modifier en fonction des contraintes d'un scénario...

- Esclave : 2D10 dinars.
- Militaire : 5D20 dinars.

- Artisan : 5D10 dinars.
- Bateleur : 2D20 dinars.
- Médecin : 100 + 2D100 dinars.
- Magicien : 50 + 1D100 dinars.
- Voleur : 1D100 dinars.
- Prostituée : 1D100 dinars.
- Marchand : 1D100 x 10 dinars.

Le prix des objets

Le prix d'un même objet peut varier dans des proportions importantes d'un marchand à l'autre. Pour tenir compte de cet élément, employez les prix de référence présentés dans la table du scénario "Les tours du silence", puis modifiez ces prix en fonction du jet d'1D10 :

- | | |
|----|----------------|
| 1 | Moitié prix |
| 2 | Moitié prix |
| 3 | Prix normal |
| 4 | Prix normal |
| 5 | Prix normal |
| 6 | Prix doublé |
| 7 | Prix doublé |
| 8 | Prix doublé |
| 9 | Prix triplé |
| 10 | Prix quadruplé |

Les composantes matérielles

Combien vaut la composante matérielle d'un sort ? C'est une question à laquelle il n'est évidemment

pas facile de répondre. Pour mettre toutes les chances de son côté, un magicien ne devrait utiliser que des composantes de toute première qualité. Malheureusement, faute de moyens, il sera souvent contraint d'employer ce qu'il trouve. Aussi, quand un magicien sera dans une ville, essayez le système suivant...

- Composante courante (ex : une poignée de graviers). Quantité disponible : 2D20. Prix : 1D10 dinars.

- Composante peu courante, mais trouvable (ex : les deux yeux d'un boa). Quantité disponible : 1D10. Prix : 5D20 dinars.

- Composante demandant une préparation spéciale (ex : une poignée de soufre raffiné sept fois chaque jour du Ramadan, pendant sept ans de suite). Chances d'en trouver : 50 %. Prix : 5D10 x 10 dinars.

- Composante rare (ex : un cristal de calcite rhomboédrique de 5 cm). Chances d'en trouver : 30 %. Prix : 2D10 x 100 dinars.

- Composante très rare (ex : un cone vivant). Chances d'en trouver : 20 %. Prix : 1D10 x 1000 dinars.

- Composante quasi introuvable (ex : la tête d'un Mared). Chances d'en trouver : 5 %. Prix : 2D20 x 10000 dinars. Note : Il est hautement recommandé de modifier les prix et quantités disponibles pour tenir compte de la taille de la ville concernée.

La qualité

Les produits proposés à la vente peuvent être de qualité variable. Pour déterminer cette dernière, lancez 1D10 sur la table ci-dessous :

- | | |
|----|--|
| 1 | Qualité extrêmement mauvaise |
| 2 | Mauvaise qualité |
| 3 | Qualité médiocre |
| 4 | Qualité ordinaire |
| 5 | Qualité ordinaire |
| 6 | Qualité ordinaire |
| 7 | Bonne qualité |
| 8 | Très bonne qualité |
| 9 | Excellente qualité |
| 10 | Qualité "spéciale" (magique, empoisonné, maudit, volé, etc.) |

Le marchandage

Les souks moyen-orientaux ne seraient plus les mêmes si le marchandage n'existait pas. Encouragez donc vos joueurs à discuter les prix aprement. Et si vous en avez le temps, sachez qu'il est très amusant de "jouer" un marchandage. En fonction de la prestation de vos joueurs, vous pourrez éventuellement leur accorder un bonus ou un malus. En tous cas, si vos joueurs veulent marchander un achat...

- Tirez le CDS en "Marchander" du vendeur en lançant 2D10.

- Demandez à l'acheteur d'effectuer deux jets de dés en "Evaluer", l'un pour apprécier la qualité du produit, l'autre pour évaluer sa valeur réelle approximative (valeur de la liste de prix de référence).

- Procédez aux jets de dés de marchandage :

a) Si vendeur et acheteur réussissent tous deux leurs jets, ils ont l'impression de conclure une bonne affaire. La transaction s'effectuera à un prix égal à la valeur réelle de l'objet modifiée par cinq fois la différence des Mr en pourcentage. Par exemple, si le vendeur réussit son jet de 8 et l'acheteur de 4, le prix sera 20 % (5 x (8-4)!) plus élevé que le prix normal.

b) Si les deux protagonistes ratent leurs jets, ils ont l'impression de faire une mauvaise affaire. Le prix est modifié de la même façon que ci-dessus, mais en faveur du personnage ayant la Me la plus faible.

c) Si un seul personnage réussit son jet, le prix est modifié de 5 x (Mr + Me) % en sa faveur.

Note : La valeur réelle d'un objet est égale à son prix de référence (cf "Les tours du silence"). S'il n'est pas de qualité ordinaire, multipliez son prix par :

0,25 Très mauvaise qualité
0,5 Mauvaise qualité
0,75 Qualité médiocre
1,5 Bonne qualité
2 Très bonne qualité
5 Excellente qualité

FICHE DE SORTILEGE

NOM	DIFFICULTE	NIVEAU DE MAITRISE	N°	PAGE	PHYLLUM
PREPARATION	Courte		-3	COMPOSANTE MATERIELLE	
	Normale		0		
	Longue		+3	QUANTITE POSSEDEE	
UTILISATION TRANSFEREE (-3) Oui ☐ Non ☐					
REUSSITE PARFAITE					
ECHEC CRITIQUE					
DUREE	BASE		X	MS	= ACTUELLE
PORTEE	BASE		X	MS	= ACTUELLE
ETENDUE	BASE		X	MS	= ACTUELLE

NOTES

Conclusion

Ces suggestions devraient vous permettre d'animer un peu les traditionnelles phases d'achat de matériel, qui ont parfois tendance à ressembler à une consultation du catalogue Manufrance. En outre, elles offrent la possibilité de régler les

situations où les personnages veulent vendre des objets récupérés en cours d'aventure. Elles peuvent même, pourquoi pas, vous donner des idées de scénarios (ainsi, imaginez que les personnages achètent, à vil prix, la bague qui vient d'être dérobée à la femme du sultan, ou qu'un marchand indélicat leur vende du vin empoisonné...). Quoiqu'il en soit, n'oubliez jamais que la Charte Angoumoise peut toujours vous être d'un grand secours.

De quelques petits conseils pour créer un scénario pour

MALEFICES

par Michel Gaudo

Une lettre parfaite est une lettre qui ne contient qu'une idée.
Si vous avez une idée, dites-la et arrêtez-vous.
C'est déjà si beau d'avoir une idée !

Paul Reboux
Le nouveau savoir-écrire.

S'il suffit d'une idée pour écrire une lettre, il en va souvent de même pour un scénario de jeux de rôle, à condition évidemment que cette idée soit bonne.

Mais il nous arrive parfois d'être à cours d'idées, celles-ci ne venant pas toujours spontanément.

Dans ce cas il existe différentes méthodes qui peuvent permettre de remédier à cet état de choses.

La lecture de n'importe quel quotidien en est une par exemple.

Ouvrons ensemble la page des fait-divers de notre quotidien régional, dans le mien je vois aujourd'hui deux petits drames qui, on doit bien le dire, n'ont rien d'extraordinaire...
et pourtant ?

Premier fait-divers : Drame de la folie à Montboudif

Hier soir au cours d'une crise de démence Ernest Berk a étranglé sa petite soeur âgée de douze ans puis a tenté de mettre fin à ses jours. Appelés par les voisins, les gendarmes se sont rendus rapidement sur les lieux et ont pu s'emparer du dément avant qu'il ne parvienne à ses fins. C'est une bien tragique histoire qui endeuille tout une famille honorablement connue dans notre région. Monsieur Louis-Xavier Berk, le père du forcené venait de prendre sa retraite, après avoir tenu pendant plus de vingt-cinq ans la perception de Montboudif, où il était aimé de tous ; qu'il veuille bien, en ces tragiques circonstances, accepter l'expression de notre sympathie la plus sincère.

Deuxième fait-divers : En pleine nuit une maison s'écroule

C'est encore tremblant d'émotion que Monsieur Hervé Fontanières, berger de la région de la

Thibaudière nous fait le récit suivant :

"La nuit dernière, ne pouvant trouver le sommeil, je me promenais dans la campagne ; arrivé à la hauteur du Clos de la Benestance, vieille maison abandonnée depuis de nombreuses années, j'entendis un craquement sinistre et je vis avec stupéfaction la façade de la maison s'écrouler brusquement sans raison apparente ; en même temps, provenant de l'intérieur une plainte s'éleva comme si la bâtisse poussait un hurlement de mort.

Je m'enfuis à toutes jambes, et j'ai encore dans les oreilles le cri de détresse de cette maison qui meurt ; parfois les pierres ont une âme."

Nous laissons toute la responsabilité de ses allégations à Monsieur Fontanières qui est, certes, un brave berger, mais qui peut-être est pourvu d'un peu trop d'imagination.

Apparemment rien de bien passionnant dans ces deux faits divers : le premier concerne un drame de la démence, comme malheureusement il en arrive fréquemment et le second nous décrit comment une vieille maison en ruines finit par s'écrouler, ce qui n'a rien de bien extraordinaire, si ce n'est le fait qu'un berger vraisemblablement simplet ou ivre (ou ivre et simplet) fut le témoin de cet incident.

Pourtant une maison rendant l'âme en exhalant de lugubres plaintes, c'est déjà un beau sujet d'histoire fantastique, et de plus les deux articles figurant côte à côte dans la même page du quotidien nous incitent à imaginer que le drame relaté dans le premier fait-divers aurait très bien pu, après tout, se dérouler dans la maison dont il est question dans le second fait-divers.

Et voilà que grâce à notre quotidien, notre imagination s'enflamme. Réfléchissons donc :

**ESPACE
RESERVE
A CE GENRE
D'EXERCICE**

Et si plusieurs crimes avaient eu lieu dans cette maison !

Vous voyez que nous avons raison de réfléchir un instant, notre scénario commence à prendre forme. Après tout cette maison est peut-être maudite à cause de cela ?

Alors inventons vite trois petites histoires criminelles qui auraient pu avoir lieu au clos de la Benestance. Cependant du fait qu'il s'agit d'un scénario pour Maléfices, il faudra chronologiquement le situer à l'époque où se déroule le jeu.

Trois petites histoires criminelles

Première histoire :

En février 1896, la famille Marestaing vient habiter le clos de la Benestance.

La famille se compose de Albert Marestaing, 45 ans, de sa femme Pierrette, 40 ans et d'Hector Marestaing, le père d'Albert, 70 ans.

Composons sur ce canevas un schéma classique d'histoire :

Hector, le vieux Marestaing a de l'argent, par exemple. Bien entendu, son fils et sa belle-fille convoitent sa fortune et toujours comme de bien entendu, ils ont l'intention de le faire passer de vie à trépas.

En août 1896, les époux pendant la nuit, scient une marche en haut de l'escalier qui mène du rez-de-chaussée aux chambres du premier étage.

Le matin, l'aïeul dégringole l'escalier, se casse la figure et la pipe par la même occasion, exit l'aïeul. C'est un "regrettable" accident.

Albert Marestaing hérite de son père.

Mais à partir de cet instant, profitant de sa soudaine richesse, il se met à courir la gueuse et à tâter de la bouteille, délaissant complètement sa femme... ce qu'elle n'apprécie guère !

Un jour elle le menace de tout dire à la police s'il ne rentre pas dans le droit chemin et pour être certaine qu'à partir de cet instant il filera doux elle lui fait signer une "confession" concernant son odieux crime (il devait être encore plus saoul ce soir là que d'habitude).

Notre homme se range durant quelques temps puis retombe dans ses travers et un soir où il est ivre mort, sa charmante épouse le pend à une poutre de la salle à manger, laissant bien en évidence sa confession.

On conclut au suicide et Pierrette hérite de son mari et quitte le pays. De 1898 à 1899 laissons la maison inhabitée.

Deuxième histoire :

En 1900, c'est la famille Forastie qui reprend la maison, elle est composée de Jules Forastie, 60 ans, de sa femme Marie, 65 ans et de leurs deux enfants, Joseph, 33 ans et Albertine, 14 ans, une enfant adoptée.

Là, inspirons-nous directement du fait-divers paru dans le quotidien. Joseph Forastie, le fils, est débile (c'est peut-être pour cela que ses parents ont tenu à s'installer dans une maison isolée). Il est débile et obsédé et pour cette raison "tourne" autour de sa demi-soeur.

D'où le double avantage de faire de la petite Albertine une demi-soeur : premièrement parce que sans cela sa mère l'aurait eue à 51 ans, ce qui tout de même est un peu limite et deuxièmement parce qu'ainsi la situation est moins choquante.

En 1901 c'est le drame, Joseph tente de violer Albertine, celle-ci résiste, fou de rage il l'étrangle.

Cruel dilemme, pour éviter que leur fils soit interné, les parents enterrent la petite Albertine dans le jardin ; ils diront par la suite qu'elle est allée continuer ses études "à la ville".

Cependant en 1902, Jules Forastie craque, tue son fils et se suicide.

Marie Forastie ne supporte pas de vivre seule dans cette maison ; elle regagne la ville et meurt de chagrin très peu de temps après.

La maison n'est rachetée qu'en 1903.

On comprend qu'après tout ce qui vient de se passer, les acheteurs ne se bousculent pas au portillon.

Troisième histoire :

En 1903, un parisien vient habiter le clos de la Benestance, il a 24 ans, il se nomme Roland Drover (excusez-moi je n'ai pas pu résister) et il est d'origine anglaise.

C'est un artiste, il écrit et illustre des histoires pour enfants et ne semble nullement impressionné par les sinistres événements qui se sont déroulés dans cette maison.

Il aime la région, fait de la photo et adore faire des portraits d'enfants, dont il se sert ensuite pour l'exécution de ses dessins.

Parfois une de ses petites voisines, ravissante enfant de douze ans vient le voir et il lui offre volontiers à goûter.

Avouons-le tout de suite, nous nous inspirons dans cette troisième histoire de Lewis Carrol pour camper le personnage de l'artiste ; mais pourquoi pas puisque nous avons décidé de puiser notre inspiration aux sources les plus diverses.

Après, la suite est facile à deviner, nous sommes à la campagne, très vite les gens vont jaser, puis on expédiera des lettres anonymes, des pierres vont voler dans les carreaux de la maison de l'artiste.

Le pauvre Roland sera peut-être même interrogé par les gendarmes, alors qu'il est bien entendu totalement innocent.

Mais, peut-on lutter contre la calomnie et l'hostilité de tout un village ?

Un triste soir où il sera particulièrement déprimé, notre artiste ne se sentira plus le courage de lutter contre la médisance ; le pauvre Roland Rover va se dégonfler (N.D.L.R. aïe, aïe, aïe !) et mettre fin à ses jours.

Depuis la maison n'a plus jamais été habitée.

Home sweet home

Nous voici donc propriétaires d'un charmant cottage où depuis 1896 il s'est passé de drôles de choses.

Puisque nous avons décidé de faire rentrer cette maison dans la catégorie des lieux maudits, étudions son cas de plus près.

Et tout d'abord posons-nous la question essentielle qui consiste à se demander :

Est-ce un lieu maudit parce que des événements tragiques se sont déroulés dans ses murs ou au contraire est-ce parce que ce lieu est maudit que de pareils événements ont eu lieu ?

Cela vaut la peine d'y réfléchir, il me semble que la deuxième solution offre de multiples avantages pour le déroulement d'une intrigue.

En effet, imaginons un instant que la maison se comporte comme une véritable entité, douée d'une personnalité propre et que de plus elle soit particulièrement névrosée avec des accès de folies homicides, accès qu'elle parviendrait à communiquer à ses occupants.

Imaginons maintenant que les personnages des joueurs pour une raison quelconque se trouvent dans l'obligation d'y séjourner pour quelque temps (un soir d'orage ils peuvent, leur véhicule étant tombé en panne, être dans l'obligation de se réfugier là par exemple, ou l'un d'eux peut hériter de la maison, ou bien encore certaines rumeurs peuvent leur faire croire qu'un trésor se trouve en cet endroit etc. etc.).

Je vous laisse le soin d'imaginer une introduction à cette histoire.

D'ailleurs le but de cet article n'est pas de créer un scénario mais de fournir des éléments pour en construire un selon votre gré.

Une fois les personnages de vos joueurs sur place, il vous est possible d'inventer toutes sortes d'éléments tous plus fantastiques que les autres.

Essayons d'examiner certaines de ces possibilités :

1 - Dès que les personnages auront pénétré à l'intérieur, la maison fermera automatiquement toutes ses issues et ne les laissera sortir que lorsqu'ils auront résolu les énigmes constituées par les trois affaires criminelles et qu'ils se seront rendus compte que c'est la maison qui est responsable de cet état de choses (en fait ce que cherche la maison c'est une sorte de psychanalyse).

2 - La maison va fournir petit à petit des éléments pour que les personnages puissent reconstituer les faits. Ex : La marche du haut de l'escalier grincera lugubrement à une heure bien précise, ceci pour rappeler l'assassinat d'Hector Marestaing (première affaire) ; on entend pleurer une petite fille, assassinat d'Albertine (Deuxième affaire) etc. etc.



Ainsi d'indices en indices les personnages pourront reconstituer les trois drames successifs.

3 - Le spiritisme peut entrer pour une large part dans ce type d'histoire. Il y a eu assez de morts en ces lieux pour que ce genre de pratique soit justifié.

Par contre si l'enquête traîne, la maison qui, comme nous l'avons vu, n'a pas très bon caractère, peut s'énervier et cet énervement va rejailir sur le caractère des personnages (jet d'ouverture d'esprit) et dans le cas où cela tournerait vraiment mal on peut très bien envisager que cela se termine par un sanglant pugilat, voire un véritable massacre entre les personnages.

De plus n'oublions pas que les personnages ne pouvant pas sortir de la maison tant que l'énigme n'est pas résolue, ils peuvent tout bêtement mourir de faim.

Bien entendu pour protéger cette charmante demeure, il vous faudra rendre impossible toute tentative de défoncer les portes ou les fenêtres; pics, pioches etc. peuvent être immédiatement arrachés des mains des petits malins qui tenteraient ce genre de choses par une force magique qu'utilise la maison (par exemple, télékinésie qui pourrait servir à projeter un pot de fleur sur la tête de l'audacieux qui voudrait creuser un trou dans le mur).

Mais je vous laisse libre de choisir et d'inventer tout ce qu'il vous plaira, mon but n'étant ici que de fournir un départ à une histoire fantastique.

Je me suis simplement permis de vous livrer les locaux "clef en mains"; maintenant, à vous de jouer.

Inspirations

"Un beau livre, c'est celui qui sème à foison les points d'interrogation" disait Jean Cocteau, et c'est aussi celui qui titille notre imagination et nous ouvre de nouveaux horizons; alors, pourquoi se priver du

plaisir de la lecture et ne pas s'en servir pour bâtir nous-mêmes de nouvelles histoires?

Il existe toutes sortes d'ouvrages qui peuvent servir de base à de bons scénarios.

A ce sujet vous pouvez consulter la liste d'ouvrages figurant dans le livret de règles de Maléfices.

Prenons par exemple cette histoire véridique que j'ai lue dans un des Guides Noirs édités par les Ed. Tchou.

Ne peut-on rêver plus beau début pour un scénario fantastique?

Cette histoire se passe en forêt de Fontainebleau dans la région du "Chêne au chien". A cet endroit on peut voir un mausolée circulaire qui fut construit en 1870.

Il s'agit du tombeau du comte de Chevillard, homme passionné par la chasse qui exigea d'être enterré avec ses chevaux et ses chiens: "ses vieux amis" dit-il en parlant d'eux dans son testament.

La chose est originale, mais on peut la comprendre: qui n'a pas un jour été trahi par un ami!

Je dois dire que pour ma part, quand il m'arrive de penser à "certains" de mes amis je regarde mon chat avec beaucoup de tendresse.

Cependant si le comte de Chevillard s'en était tenu là, l'histoire n'aurait rien de bien extraordinaire, mais le comte était un original et il exigeait de surcroît la chose suivante:

"Je laisse mes marbres, mes albâtres, mes colonnes et mes portraits de femmes pour l'ornement dudit tombeau et aussi mes statues de marbre, de bronze et de bois."

La famille prit la chose très mal, le fils et la fille du comte attaquèrent le testament et exigèrent "au nom du respect des sépultures" qu'il ne soit pas exécuté.

Leur avocat, au cours de sa plaidoirie s'écria: "Quoi! ces portraits de femmes autour d'une tombe, c'est le catalogue de Don Juan chanté sur un cercueil!"

En effet le comte avait fait exécuter un semainier mobile que n'ont pas encore inventé les spécialistes de Play Boy et qui permettait au mort

d'avoir la visite chaque jour d'une autre compagne d'outre-tombe.

Cette invention, quasi surréaliste, une des plus originales du XIX^e siècle, ne reçut pas l'accord du tribunal, ni de la veuve d'ailleurs.

Cependant, plus compréhensive que ses enfants, la comtesse fit répondre par son homme de loi qu'elle était chargée de faire exécuter ce tombeau prévu par une clause testamentaire et qu'elle tenait à respecter cette clause.

Cependant, pour ne pas choquer la moralité publique elle ferait remplacer les statues des sept "créatures" par une statue sacrée de la Vierge entourée de marbres antiques! Elle y fut autorisée par un jugement en date du 3 février 1870, jugement rendu par le tribunal de la Seine.

On ignore ce que sont devenues les statues des sept maîtresses du comte.

A vous de rêver, partant de là, et d'imaginer le destin de ces sept statues mystérieuses.

Conclusion

Que les lecteurs qui "passeront à l'acte" et rédigeront des scénarios en se servant des histoires citées ci-dessus n'hésitent pas à nous les faire parvenir, c'est avec grand plaisir que nous en prendrons connaissance et que nous en reparlerons dans le prochain numéro de JD+.

D'ailleurs je profite de cette occasion pour signaler que cette offre n'est pas limitative, n'hésitez jamais à nous faire parvenir vos scénarios, alors si le cœur vous en dit écrivez-nous à: JD+ Jeux Descartes, 5 rue de la Beaume, Paris 75008.

Et maintenant permettez-moi de vous souhaiter d'éprouver ce plaisir merveilleux qui consiste à "inventer" une histoire; même si cela demande de longues heures de travail et de préparation, cela offre également de grandes joies; mais je pense que vous le saviez déjà.

PARANOÏA

Et caetera...

par Pierre Lejoyeux

Nous déclinons toute responsabilité concernant les morts violentes consécutives au précédent article de cette rubrique. Nous invitons donc toutes les personnes ayant eu récemment des problèmes avec leur autobot à se plaindre auprès des services compétents de l'Ordinateur. En attendant leur prochaine et inévitable exécution, elles pourront toujours prendre connaissance des révélations que nous leur présentons aujourd'hui, pourvu qu'elles aient le niveau d'accréditation requis (ultraviolet, pas moins !). Il est évidemment inutile qu'elles aggravent encore leur cas...

Une nouvelle règle pour animer les fins de missions : LES REPENTIS

Tous les citoyens loyaux savent que le Complexe Alpha regorge de traîtres appartenant à des sociétés secrètes. Leurs buts, très variés et parfois contradictoires, sont généralement incompatibles avec ceux de l'Ordinateur, toujours soucieux d'assurer un bonheur maximum à tous ses administrés. Toutes ces sociétés ne

sont pourtant pas combattues avec la même vigueur par la SecInt. Ainsi, certaines, parfaitement inoffensives, sont largement tolérées, tandis que d'autres sont impitoyablement pourchassées. En tout cas, le fait d'être reconnu comme membre d'une société secrète, quelle qu'elle soit, équivaut à se faire attribuer 10 points de trahison. Rares sont les clones qui survivent à cette réglementation sévère, bien que juste. Tout récemment, les citoyens d'accréditation ultra-violet de la SecInt ont reçu de l'Ordinateur l'autorisation de tester une nouvelle méthode de lutte contre les sociétés secrètes. Cette méthode, directement inspirée de l'Histoire Enregistrée, a pour nom de code "Opération Repentis"...

1.0 Les Repentis : Mea culpa, mea maxima culpa !

Un citoyen reconnu comme étant un traître appartenant à une société secrète peut choisir entre deux solutions... Soit il accepte, avec un stoïcisme qui forcerait l'admiration de Sénèque, de se laisser réduire en poussière par les lasers salvateurs de la Sécurité Interne, sans qu'aucune information ne franchisse le rempart crispé de ses lèvres héroïques. Soit il préfère se "repentir" de ses erreurs passées, évitant ainsi une usure trop rapide du matériel de la SecInt, afin de préserver sa vie, à l'aube d'une nouvelle existence passée à servir loyalement l'Ordinateur. Pour cela, il lui suffit simplement de dénoncer tous les membres de sa société secrète connus de lui (voir paragraphe 2.0). Le traître prend alors le nom de "Repenti".

2.0 Les dénonciations : C'est pas moi, c'est les autres !

Les membres connus personnellement par le repentir sont automatiquement dénoncés, qu'ils soient contrôlés par des joueurs ou qu'ils soient des PNJ. Dans le cas d'un Repenti créé (ou manipulé) par le MJ, c'est le hasard qui tranchera (voir paragraphe 3.0). Les dénonciations se font sous détecteur de mensonge et si le Repenti essaye de tromper la SecInt, il est immédiatement exécuté. Bien que le Repenti se soit amendé, il n'en reste pas moins un traître en puissance. Aussi, pour s'assurer de sa loyauté, l'Ordinateur lui accordera seulement le nombre de points de confiance suffisant pour lui éviter l'exécution. Le Repenti gardera donc, de toute façon, 9 points de trahison en trop. En conséquence, à la première incartade, l'Ordinateur le déclarera traître et le fera abattre. Cette fois, il ne sera pas accordé de nouvelle chance...

2.1 Cas d'un PJ Repenti :

Un PJ ne peut dénoncer que les membres qu'il connaît. C'est à dire ceux qu'a déjà rencontré son joueur, plus ceux dont le personnage a fait connaissance à l'occasion de réunions, de coups de main, de missions ou de sabotages. C'est au Maître d'évaluer leur nombre exact et leur niveau au sein de la hiérarchie de la société. Ce qui pourra varier selon les cas (voir paragraphe 4.0).

2.2 Cas d'un PNJ Repenti :

Vous aussi, PNJ dénoncés, vous avez le droit de vous repentir ! Et vous, Maître de Jeu sadique, qui désirez faire monter encore plus la tension de vos joueurs, réjouissez-vous ! Ce paragraphe va vous faire découvrir de nouvelles règles offrant des perspectives intéressantes.

2.2.1 Quelle société secrète ?

Il s'agira, soit d'une société tirée au hasard, soit "choisie" par le Maître. A chacun ses préférences, pourvu que la terreur règne autour de la table...

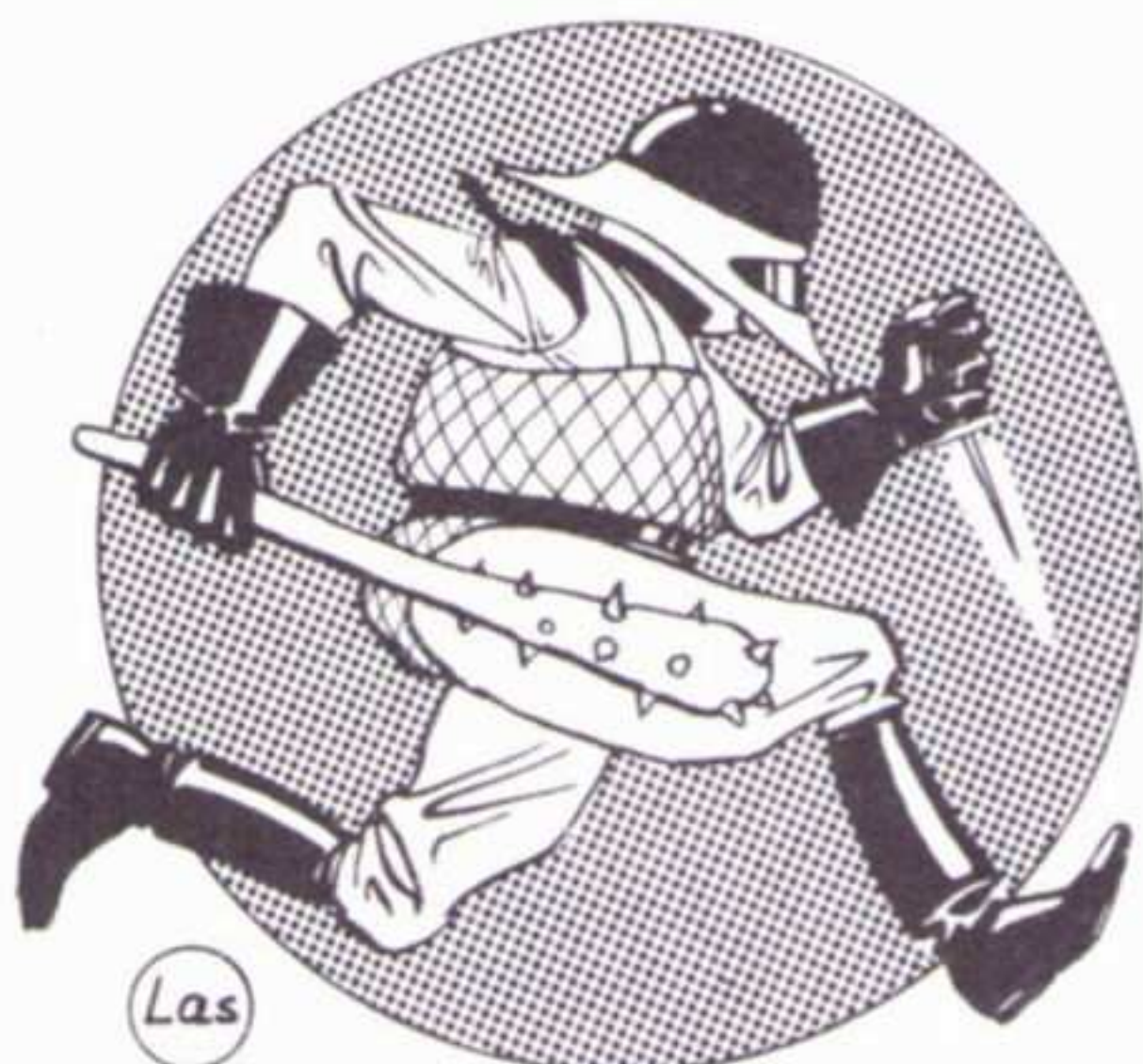
2.2.2 Quel niveau hiérarchique ?

Les conditions sont les mêmes que pour le paragraphe précédent. Si vous préférez VRAIMENT recourir au hasard, voici une table :

D100:	01-50	51-75	76-85	86-90	91-95	96-98	99	00
Niv.:	1	2	3	4	5	6	7	8

2.2.3 Comment un PJ peut-il être dénoncé par un PNJ ?

Là, bien sûr, on pourrait laisser une fois de plus la parole à l'arbitraire en laissant la décision au Maître. Mais, l'ambiance sera encore meilleure si c'est le hasard qui tranche ! Faites lancer les dés par les joueurs concernés, sans leur dire de quoi il s'agit, ni s'il leur faut obtenir un "gros" score ou un "petit". Ensuite, reportez-vous à la Table de Tous les Dangers (paragraphe 3.0).



3.0 La Table de Tous les Dangers : Angoisse à tous les niveaux !

Les conséquences du repentir d'un de ses membres peuvent être catastrophiques pour une société secrète. Les citoyens dénoncés peuvent, à leur tour, se repentir... provoquant ainsi une réaction en chaîne dont l'ampleur dépendra uniquement de l'importance du premier Repenti au sein de la société. Tous les joueurs dont les personnages appartiennent à la société du Repenti effectuent un jet de pourcentage et le Maître énonce son verdict grâce à la table ci-contre. Les pourcentages de cette table représentent les chances d'être dénoncé par un Repenti. Ils dépendent du niveau du PJ et de celui du Repenti. Du fait de l'extrême cloisonnement des sociétés secrètes, leurs membres ignorent souvent l'identité de ceux qui les dirigent. En conséquence, les dénonciations touchent majoritairement des membres de niveau inférieur ou égal à celui du dénonciateur. Plus le niveau du membre est supérieur à celui du Repenti, plus les chances d'être dénoncé sont minces. Il est bien connu que ce sont toujours les sous-fifres qui trinquents... Prenons l'exemple d'un Repenti de niveau 3 du Club Sierra. Eper-V-IER.5, qui appartient

également à cette société secrète, est de niveau 2. Son niveau étant inférieur à celui du dénonciateur, il a donc 30% de chances d'être dénoncé. Il lance 1D100 et obtient 12; de gentils gardes de la SecInt viennent procéder à son arrestation. S'il avait été du niveau 5 ($M = R+2$), Eper-V-IER.5 aurait échappé de justesse à la dénonciation (il lui aurait fallu faire 10 ou moins) et au niveau 8, il n'aurait même pas été inquiété...

4.0 Cas particuliers : Traîtres en tous genres !

4.1 Les autres clones d'un Repenti :

Les clones d'une même famille vivant chacun de leur côté, le Repenti ignore s'ils font partie, ou non, de la même société secrète que lui. Il ne peut donc pas les dénoncer.

4.2 Les Psions :

Un Psion ne peut se repentir que s'il possède le pouvoir mutant "Pénétration Mentale", en effet, les Psions ne se réunissent pratiquement jamais et ne se connaissent pas entre eux. Pour les repérer, il faut donc utiliser ce pouvoir. C'est pourquoi un Repenti de cette société doit impérativement s'engager dans la SecInt comme "Sondeur", afin de traquer ses anciens amis et de sonder l'esprit des citoyens suspectés de trahison. Le Repenti est soumis au détecteur de mensonge lorsqu'il fait ses "rapports de sondage", tant que ses points de trahison excèdent ses points de confiance.

4.3 Les Communistes et les citoyens possédant la compétence "Propagande Communiste" :

Le Communiste n'est pas un traître comme les autres. Il est atteint

d'une maladie incurable et très contagieuse. Malgré tout, il a la possibilité de se repentir. Ses dénonciations faites, le repentir est libéré et la SecInt communique aussitôt son nom à toutes les sociétés secrètes qu'elle a infiltrées. Les ennuis ne font que commencer...

4.4 Les Dingues de l'Ordinateur :

Les membres de cette société étant des individualistes forcenés, ils ne se connaissent pas entre eux. Ils ne peuvent donc pas se repentir, à moins qu'ils ne possèdent le pouvoir mutant "Pénétration Mentale" (voir 4.2).

4.5 Espion de la SecInt :

Un espion de la SecInt infiltré dans une société secrète et dénoncé par un Repenti, sera mis sur la touche pendant quelques semaines, le temps que les choses se tassent, puis reprendra son travail comme si rien ne s'était passé.

5.0 Le sombre avenir des dénoncés : Pitié ! Pitié !

Dénonciation n'est pas forcément synonyme d'exécution. Tout dépend de la société secrète en cause, si elle est vraiment hostile à l'Ordinateur (Communistes, PURGE, etc.), le membre dénoncé se voit immédiatement infliger 10 points de trahison pour "Appartenance à un Groupe Subversif". Il lui faudra peut-être devenir Repenti pour éviter son exécution. Si, par contre, la société secrète semble inoffensive (Groupies, Première Eglise, etc.), la SecInt se contentera de garder "sous le coude" le nom des dénoncés. A la première action hostile de la part de la société, ils seront déclarés traîtres et la société sera mise hors-la-loi.

LA TABLE DE TOUS LES DANGERS

R:	1	2	3	4	5	6	7	8
$M < \text{ou} = R$	10%	20%	30%	40%	50%	60%	70%	80%
$M = R+1$	05%	10%	15%	20%	25%	30%	35%	---
$M = R+2$	---	05%	10%	15%	20%	25%	---	---
$M = R+3$	---	---	05%	10%	15%	---	---	---
$M = R+4$	---	---	---	05%	---	---	---	---

R : niveau du Repenti

M : niveau du membre

6.0 Le non moins sombre avenir d'un Repenti : Mais puisque je vous dit que ce n'est pas moi !

Le repenti lance 1D100. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal au niveau qu'il occupait dans la hiérarchie de sa société multiplié par 10% (ex : 30%, s'il était de niveau 3), les membres "survivants" de ladite société auront eu vent de sa trahison et chercheront à l'éliminer par tous les moyens (et si possible, par l'un de ses propres clones).

7.0 Nouvelle identité : Non, non, je ne suis pas moi !

Le repenti peut demander une nouvelle identité à la SecInt afin d'échapper aux représailles de la société qu'il a dénoncée. Ses propres clones ne seront pas concernés. Attention ! Tout se paye : en échange de ce menu service, l'ex-Repenti devra devenir un espion de la SecInt (voir la société secrète "Espion pour un Service"). L'engrenage infernal, quoi...

8.0 Conclusion : Quelle horreur !

Désormais, en plus des périls habituels, les joueurs vont pouvoir se faire dénoncer, devenir des Repentis, risquer de se faire abattre par leurs propres clones, etc, etc. Comment leur serait-il possible d'être plus heureux ? Vraiment, nous sommes trop bons...

Matériel de mission : UN PEU DE PAPERASSE...

Voici deux nouveaux et superbes formulaires de P.L.I. destinés à normaliser et à "simplifier" les demandes de matériel et un - non moins superbe et non moins nouveau - formulaire du service Recherche et Conception, pour que les plus intrépides des Clarificateurs puissent ressentir pleinement



toutes les affres de la bureaucratie absurde du Complexe Alpha. Ces trois documents administratifs sont bien sûr accompagnés de leur mode d'emploi... réservé aux citoyens d'accréditation ultraviolette !

1.0 Un brin d'explication

Le formulaire A est conçu pour permettre aux Clarificateurs de faire des demandes d'équipement pour leurs missions, qu'il soit "supplémentaire" (armes, munitions, pièces de rechange...) ou "spécifique" à la mission (ex : radeau pneumatique). Le formulaire B est complémentaire du A, puisqu'il permet d'exercer un véritable "suivi" de ce même matériel et de la façon

dont il est employé en cours de mission. Le Clarificateur responsable d'une pièce d'équipement devra le faire remplir par son chef de mission au moment de sa restitution à P.L.I.. Le formulaire C est une offre de candidature spontanée pour devenir testeur de prototypes pour le compte de R & C.

2.0 Notices d'emploi

2.1 Notice du formulaire de demande d'équipement pour mission de clarification modèle N73 bis :

2.1.1 Partie à remplir par le Clarificateur

1) ACC. Cocher la case correspondant à la bonne accréditation. De gauche à droite : Infrarouge, Rouge, Orange, Jaune, Vert, Bleu, Indigo, Violet, Ultraviolet.

2) SEC. Indiquer les trois lettres de votre secteur d'habitation suivant la procédure suivante : Inscrire la première lettre dans la case du milieu, la deuxième dans la case de gauche et la dernière là où il reste de la place.

3) CLN. Cocher la case correspondant au numéro de clone.

4) SER. Cocher la case correspondant au service du demandeur.

Dans l'ordre, de gauche à droite : Sécurité Interne, Services Techniques, PDH & CM, Forces Armées, PLI, Service de l'Energie, Recherche & Conception, UCT.

5) Indiquer très précisément la nature du matériel demandé.

2.1.2 Partie à remplir par le chef de mission

6) Examen des demandes effectué par le chef de mission pour chaque pièce d'équipement. Trois réponses sont chaque fois possibles (de gauche à droite) :

- Approbation de la demande.
- Modification de la demande (voir 8).
- Rejet de la demande.

8) Partie réservée au chef de mission : Dans ce cadre, le chef de mission indique les modifications éventuelles apportées aux demandes et, le cas échéant, les ajouts aux demandes d'un Clarificateur.

Les modifications doivent porter le même numéro que la demande initiale (de 1 à 7).

les ajouts doivent être numérotés à partir de 8, même si les sept premières lignes n'ont pas été remplies (simple, non ?).

2.1.3 Partie à remplir par P.L.I.

7) Examen des demandes par P.L.I. : même chose que pour le chef de mission à cela près qu'il n'y a que deux réponses possibles.

- Case de gauche : Approbation de la demande.

- Case de droite : Rejet de la demande.

2.2 Notice de la Fiche de Matériel pour Mission de Clarification, modèle N45 ter

2.2.1 Partie à remplir par le Clarificateur demandeur

1) à 5) Idem que pour formulaire A.

6) Reçu. Cocher la case si le matériel a bien été remis (un double est conservé dans les archives de P.L.I.).

2.2.2 Partie à remplir par le chef de mission

7) Avis du chef de mission sur l'utilisation du matériel par le Clarificateur. Cocher la case correspondante. Il y a six possibilités différentes (de gauche à droite).

- Matériel utilisé.
- Matériel non utilisé.
- Négligence vis à vis du matériel.
- Destruction involontaire.
- Destruction volontaire.
- Tentative de vol.



2.2.3 Partie à remplir par P.L.I.

8) Suivi du matériel confié. De gauche à droite, cocher la case correspondante.

- Le matériel a été livré au Clarificateur demandeur.
- Le matériel a été rendu par le Clarificateur à l'issue de la mission.
- Le matériel rendu est endommagé.
- Le matériel a été perdu au cours de la mission.

9) Indiquer la somme en crédits. Au delà de 9999, une demande d'exécution du Clarificateur fautif doit être remplie.

10) Cocher la bonne case.

2.3 Notice du Formulaire d'Acte de Volontariat, modèle 666 rip

1) à 4) Idem à formulaires A et B.

5) Indiquer le nom, l'accréditation, le secteur d'habitation et le numéro du clone à prévenir.

6) Cocher la bonne case.

7) Indiquer les chances de survie du testeur estimées sur un million.

3.0 Comment se servir de ces amusants petits papiers

Les formulaires A et B sont suffisamment obscurs pour qu'il ne soit pas nécessaire de les expliquer.

Contentez-vous de les photocopier en quantité importante et faites-les remettre par un fonctionnaire tatillon qui préfère de beaucoup hurler en recevant un formulaire mal rempli, plutôt que d'expliquer la marche à suivre ("Comment ? Vous avez noté que vous êtes d'accréditation Indigo alors que vous êtes Rouge ? Vous vous moquez de qui ? de l'Ordinateur, peut-être ? !").

Au fur et à mesure, laissez cependant filtrer quelques indices ("Vous voyez bien que vous avez mis deux croix sur la ligne accréditation !") et amusez-vous à torturer vos malheureuses victimes, pardon, vos gentils joueurs.

N'oubliez-pas, qu'à partir d'aujourd'hui, le formulaire B est obligatoire à partir du moment où du matériel est confié aux Clarificateurs.

Le formulaire C, lui, est assez explicite pour que vous fassiez croire à vos joueurs, soit :

- Qu'il est obligatoire ("Comment ? Vous n'avez pas encore rempli un Acte de Volontariat ? Seriez-vous un traître, par hasard ?...").

- Qu'il peut être utile pour détourner les soupçons qui pèsent sur sa personne ("Seriez-vous un traître, par hasard ? Non ? Alors remplissez immédiatement un Acte de Volontariat !").

Nous ne sommes pas vraiment sûrs que les Clarificateurs apprécieront toutes ces nouvelles formalités embarrassantes.

En tout cas, vous, vous ne risquez pas d'être moroses en voyant leurs visages déconfits.

Allez, bonjour chez vous !...

DEMANDE D'EQUIPEMENT POUR MISSION DE CLARIFICATION

Modèle révisé N73 bis

MISSION :

CODE : ☐☐☐☐☐☐☐☐

OBJET :

DEMANDEUR :

NOM :

ACC : 1 ☐☐☐☐☐☐☐☐ Cochez la bonne case

SEC : 2 ☐☐ Remplir en capitales

CLN : 3 ☐☐☐☐☐☐ Cochez la bonne case

SER : 4 ☐☐☐☐☐☐☐☐ Cochez la bonne case

EQUIPEMENT DEMANDE :

LISTE :

NOM ⁵	ACCREDITATION ¹		AMR ⁶		AR ⁷
1	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐	☆	☐ ☐ ☐	☆	☐ ☐
2	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐	☆	☐ ☐ ☐	☆	☐ ☐
3	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐	☆	☐ ☐ ☐	☆	☐ ☐
4	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐	☆	☐ ☐ ☐	☆	☐ ☐
5	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐	☆	☐ ☐ ☐	☆	☐ ☐
6	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐	☆	☐ ☐ ☐	☆	☐ ☐
7	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐	☆	☐ ☐ ☐	☆	☐ ☐

PARTIE RESERVEE AU CHEF DE MISSION :8

☐	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐	☆	☐ ☐ ☐	☆	☐ ☐
☐	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐	☆	☐ ☐ ☐	☆	☐ ☐
☐	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐	☆	☐ ☐ ☐	☆	☐ ☐
☐	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐	☆	☐ ☐ ☐	☆	☐ ☐
☐	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐	☆	☐ ☐ ☐	☆	☐ ☐
☐	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐	☆	☐ ☐ ☐	☆	☐ ☐
☐	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐	☆	☐ ☐ ☐	☆	☐ ☐

SIGNATURE DU DEMANDEUR :

SIGNATURE DU CHEF DE MISSION :

FICHE DE MATERIEL DE MISSION

Modèle N 45 ter

A conserver précieusement par le Clarificateur jusqu'à la restitution du matériel au Service du PLI.

MISSION :

CODE : ☐☐☐☐☐☐☐☐

IDENTIFICATION DU CLARIFICATEUR :

NOM :

ACC : 1 ☐☐☐☐☐☐☐☐ Cochez la bonne case

SEC : 2 ☐☐ Remplir en capitales

CLN : 3 ☐☐☐☐☐☐ Cochez la bonne case

SER : 4 ☐☐☐☐☐☐☐☐ Cochez la bonne case

NOM ⁵	L ⁶		RES. CHEF MISSION ⁷		RES. PLI ⁸
1	☐	☆	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐	☆	☐ ☐ ☐ ☐
2	☐	☆	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐	☆	☐ ☐ ☐ ☐
3	☐	☆	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐	☆	☐ ☐ ☐ ☐
4	☐	☆	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐	☆	☐ ☐ ☐ ☐
5	☐	☆	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐	☆	☐ ☐ ☐ ☐
6	☐	☆	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐	☆	☐ ☐ ☐ ☐
7	☐	☆	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐	☆	☐ ☐ ☐ ☐
8	☐	☆	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐	☆	☐ ☐ ☐ ☐
9	☐	☆	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐	☆	☐ ☐ ☐ ☐
10	☐	☆	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐	☆	☐ ☐ ☐ ☐
11	☐	☆	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐	☆	☐ ☐ ☐ ☐
12	☐	☆	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐	☆	☐ ☐ ☐ ☐

SIGNATURE DU CLARIFICATEUR :

CADRE RESERVE AU SERVICE DU PLI :

Somme à réclamer au Clarificateur pour réparation du matériel endommagé :9 ☐☐☐☐

Demande d'exécution du Clarificateur :10 Oui ☐ Non ☐

**SERVICE DE RECHERCHE ET DE LA CONCEPTION
SOUS SERVICE DES PROTOTYPES
SOUS SOUS SERVICE DES TESTS
BUREAU CHARGE DU RECRUTEMENT DES TESTEURS**

ACTE DE VOLONTARIAT

Modèle 666 rip

IDENTIFICATION DU VOLONTAIRE :

NOM :

ACC : 1 ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ Cochez la bonne case

SEC : 2 ☐☐☐ Remplir en Capitales

CLN : 3 ☐☐☐☐☐☐☐☐ Cochez la bonne case

SER : 4 ☐☐☐☐☐☐☐☐ Cochez la bonne case

Personne à prévenir en cas d'accident : 5 ☐☐☐☐☐

SIGNATURE DU VOLONTAIRE :

AVIS DU BUREAU CHARGE DU RECRUTEMENT DES TESTEURS : 6

Candidature acceptée ☐

PARTIE RESERVEE AU SOUS SERVICE DES PROTOTYPES :

PROTOTYPE TESTE :

ACCREDITATION : 7 ☐☐☐☐☐☐☐☐

A NE REMPLIR QUE PAR LE SOUS SOUS SERVICE DES TESTS :

CHANCES DE SURVIE : 7 ☐☐☐☐☐☐☐

TESTS : 6 Effectués ☐ Non effectués ☐

RESULTATS DES TESTS : 6 Concluant ☐ Encourageant ☐

Désastreux ☐ Cataclysmique ☐

NOTES SUR LES TESTS :

PARTIE EGALEMENT RESERVEE AU SOUS SERVICE DES PROTOTYPES :

RESTITUTION DU PROTOTYPE :

Le prototype a été : 6 restitué intact ☐

restitué endommagé ☐

non restitué ☐

Cause de la non restitution : 6 perte ☐

destruction ☐

vol ☐

Autre ☐

(précisez Autre :)

CADRE RESERVE AUX RESPONSABLES D'ACCREDITATION ULTRAVIOLETTE DU SERVICE DE LA RECHERCHE :

AVIS SUR LE PROTOTYPE TESTE : 6

Abandon du projet ☐

Poursuite des recherches ☐

Demande de nouveaux tests ☐

Bon pour production en série ☐

L'APPEL DE CTHULHU

Les dés du Mystère

par Thierry Crouzet et Jean Balczesak

La première qualité que l'on attend d'un jeu de rôle, c'est qu'il soit réaliste, ou tout du moins crédible. Peu importe si les règles permettent une simulation précise de toutes les situations, il faut surtout que les joueurs puissent croire aux aventures de leurs personnages. Dans ce domaine, le savoir-faire du maître de jeu et le simple bon sens sont tout-puissants. C'est pourquoi nous proposons une fiche au Gardien des Arcanes ayant pour objectif de l'aider à se servir des jets de dés pour contribuer au réalisme - et au suspense - des parties de L'Appel de Cthulhu.

La logique de l'ignorance

Dans la vie réelle, nous savons en fait fort peu de choses sur nos véritables possibilités. Et encore, les choses que nous connaissons découlent-elles largement de nos expériences personnelles. Par contre, à L'Appel de Cthulhu les joueurs savent TOUT sur leurs personnages. Ainsi, si un Investigateur a 66% en Archéologie, son joueur aura la certitude qu'il réussira deux fois sur trois à déterminer l'origine d'une relique du passé. Mais là où le bât blesse, c'est quand les dés interviennent. En effet, l'échec ou la réussite dans l'utilisation d'une compétence ne reflète plus alors seulement les limitations d'un personnage, mais aussi le manque de chance de son joueur. Vous avez dit réalisme?... Le problème peut encore être plus grave. Imaginons ainsi qu'un Investigateur réussisse un jet en Trouver Objet Caché et que le Gardien annonce qu'il ne trouve rien. Son joueur sait alors qu'il n'y a rien à trouver et que des

recherches plus approfondies seraient inutiles. Alors que dans la réalité il ne pourrait jamais avoir cette certitude. De même, si un personnage réussit un jet en Psychologie, par exemple, le Gardien doit logiquement lui révéler la nature exacte des pensées (ou tout du moins de l'état d'esprit) de la personne qu'il a percée à jour. Pourtant, Freud lui-même aurait toujours eu des doutes ! Pour toutes ces raisons, et bien d'autres encore, il revient donc au Gardien de se substituer parfois aux joueurs pour effectuer certains jets de dés, afin de ne jamais leur révéler plus qu'ils ne doivent connaître. Et puis, après tout, ne dit-on pas que l'ignorance est souvent génératrice de peur ?...

Le visible et l'inconnu

En règle générale, si les personnages peuvent logiquement constater immédiatement les conséquences d'un jet de dés, il n'y a aucune raison pour qu'il ne le fasse pas eux-mêmes. Ainsi, si un Investigateur tente un jet en Mécanique pour réparer une voiture, son joueur peut très bien effectuer le jet. Ses conséquences seront immédiatement visibles: la voiture démarrera... ou pas ! Par contre, dans tous les autres cas, c'est au Gardien qu'il incombe d'effectuer secrètement les jets de dés. Par exemple, si un personnage tente un jet en Mécanique pour comprendre le fonctionnement d'une machine extra-terrestre, c'est au maître de lancer les dés, car il n'est pas dit qu'un jet réussi puisse suffire à tout expliquer...

Pourquoi une Fiche du Gardien ?

Vous pouvez très bien, en cours de partie, demander à vos joueurs les pourcentages qu'ils possèdent dans leurs compétences et effectuer à l'abri de leur regard vos jets de dés. Mais ce système a deux défauts:

- Primo, vous brisez le rythme de la partie en demandant des informations techniques qui n'apportent rien à l'ambiance de l'aventure.

- Secundo, vous annoncez implicitement à vos joueurs qu'il y a quelque chose de "louche" ("Comment ? Tu me demandes de faire un Trouver Objet Caché ? Où est le monstre ?"). En ayant préparé au préalable une Fiche du Gardien, vous aurez en permanence sous les yeux les informations dont vous pouvez avoir besoin.

Mode d'emploi

Avant de commencer la partie, faites remplir par chacun de vos joueurs une colonne de la fiche. Il devra y reporter les principales indications de sa feuille de personnage, et notamment toutes ses compétences. Seules exceptions à ce principe: les compétences de combats. Connaissant le plaisir qu'éprouvent la plupart des joueurs à utiliser leurs armes, il serait un peu cruel de les priver de la "joie" de les utiliser eux-mêmes. Quoi qu'il en soit, si vous voulez qu'elles soient également notées sur votre fiche, des lignes supplémentaires ont été prévues à cet effet. Attention, une fois que la fiche aura été remplie par les joueurs: interdisez leur formellement d'y jeter un coup d'oeil par la suite ! C'est à vous que revient la tâche, en fin de partie, de noter les modifications dues à l'expérience et aux péripéties de l'aventure. Car certains détails devront rester inconnus des joueurs. C'est le cas notamment pour la Santé Mentale...

Comment ça va ?

L'asile nous guette tous ! Comment pouvons-nous être sûrs en permanence du bon équilibre de notre psychisme ? En jugeant nous-mêmes nos propres actes ?... Les personnages, eux non plus, ne doivent pas savoir s'ils ont 50 %, 45 % ou... 10 % de chances de résister à la vue d'une créature abominable. Alors, c'est à vous de noter toutes les modifications que subira au cours des aventures la SAN des Investigateurs. Les joueurs ne pourront plus que s'en remettre à des supputations - à l'appréhension contestable - pour évaluer la résistance psychique de leurs alter-egos. Ce qui devrait avoir pour conséquence de les rendre très prudents !

Le sens de la mesure

Rien ne vous interdit d'effectuer tous les jets de dés à la place de vos joueurs. Mais prenez garde: ils risquent de finir par se sentir frustrés et manipulés. Pour éviter cela, laissez-leur lancer les dés de temps à autre, quand vous ne trouverez aucune raison valable de leur interdire de le faire. La Fiche du Gardien peut permettre d'éviter certaines situations aberrantes, mais il ne faudrait pas que le remède devienne pire que le mal...

FICHE DU GARDIEN

Nom du joueur					
Personnage					
Profession					
FOR					
DEX					
INT					
CON					
APP					
POU					
SAN					
EDU					
Idée					
Chance					
Connaissance					
Pts de Magie					
Pts de Vie					
Anthropologie					
Archéologie					
Astronomie					
Baratin (05)					
Bibliothèque (25)					
Botanique					
Camouflage (25)					
Chanter (05)					
Chimie (00)					
Comptabilité (10)					
Conduire Auto (20)					
Conduire Engin					
Crédit (15)					
Dessiner Carte (10)					
Diagnostiquer (05)					
Discrétion (10)					
Discussion (10)					
Droit (05)					
Ecouter (25)					
Electricité (10)					
Eloquence (05)					
Esquiver (DEXx2)					
Géologie					
Grimper (40)					
Histoire (20)					
Lancer (25)					
Linguistique					
L/E Angl. (EDUx5)					
L/E.....					
L/E.....					
L/E.....					
Marchandage (05)					
Mécanique (20)					
Monter Cheval (05)					
Mythe de Cthulhu					
Nager (25)					
Occultisme (05)					
Parler.....					
Parler.....					
Pharmacologie					
Photographie (10)					
Pickpocket (05)					
Piloter Avion					
Premiers Soins (30)					
Psychanalyse					
Psychologie (05)					
Sauter (25)					
Se Cacher (10)					
Soigner Emp. (05)					
Soigner Mal. (05)					
Suivre Piste (10)					
Trouver O. C.(25)					
Zoologie					
.....					
.....					
.....					

Faites-vous éditer par JEUX DESCARTES

par Henri Balczesak

Vous êtes un joueur. Un vrai. Un passionné. C'est une activité à laquelle vous consacrez de nombreuses heures de loisir. Dans ces conditions, il serait vraiment étonnant que ne vous soit jamais venue l'idée de concevoir votre propre jeu. Peut-être avez-vous décelé un manque dans la gamme des jeux qui vous est proposée. Peut-être vous êtes-vous demandé pourquoi "ils" n'ont jamais pensé à faire un jeu sur... un jeu qui... Peut-être, enfin, vous êtes-vous dit qu'il ne doit pas être très difficile de faire mieux que ce qui existe déjà. Si c'est votre cas, cet article est pour vous !

Quelques réflexions préalables

Vous êtes en possession d'un projet achevé qui n'attend plus qu'un éditeur ? A ce stade, vous devriez vous poser quelques questions : "Mon jeu est-il vraiment au point ?", "Est-il susceptible d'intéresser quelqu'un ?", "Comment faire pour qu'on ne me vole pas mes idées ?", "Comment trouver un bon éditeur ?", etc. Vous trouverez ci-dessous la réponse à toutes vos angoisses.

Savoir si un jeu est au point

Au cours des nombreuses parties que vous avez faites avec vos amis, les félicitations dont vous avez été abreuvé ont souvent été entremêlées de suggestions et de critiques. Vous en avez tenu compte et cent fois, mille fois, vous avez remis votre création sur la table de travail. Votre version finale ne semble pas comporter de défauts techniques, mais... sait-on jamais ?

Procédez vite à un ultime test en cherchant les limites de vos règles : si un joueur n'obtient que des scores très élevés (ou très faibles) avec les dés, le jeu garde-t-il toujours son intérêt ? Si un joueur refuse de "jouer le jeu" (en restant sur la défensive, en exploitant son droit de ne pas s'engager dans telle ou telle activité), comment une partie va-t-elle se dérouler ? Existe-t-il des situations qui peuvent bloquer le jeu ? Est-il possible de trouver une tactique infaillible permettant de gagner à tous coups et qui risque de déséquilibrer définitivement les parties ? Etc, etc.

Pour vous assurer de tout cela, n'hésitez pas à faire des tests de "mauvaise foi" en engageant quelques-uns de vos amis à tout faire pour trouver les défauts de votre jeu. Si vos règles reposent sur des principes mathématiques, faites des croquis, des schémas et des tableaux pour mieux comprendre leur fonctionnement.

Ces ultimes tests étant terminés, si votre projet a tenu le coup, moyennant quelques mises au point, vous pouvez déjà être un peu plus sûr de vous. Mais ne criez pas "victoire" trop tôt...

Le jeu est-il vraiment intéressant ?

Votre création vous plaît, et elle a su séduire vos amis et vos proches. Mais, pour plaire au grand public, on ne peut pas s'en remettre à l'avis de son entourage. Alors vous pouvez essayer de faire des tests avec des gens que vous ne connaissez ni de près, ni de loin. Mais si votre prototype n'est pas très esthétique et si vos règles ne sont pas tout à fait bien rédigées, ces tests ne seront pas vraiment significatifs. S'il existe des clubs de jeux près de chez vous, vous ne risquez rien à leur rendre visite avec votre "oeuvre". Vous verrez ainsi comment elle est accueillie. N'oubliez pas, cependant, que les joueurs de clubs sont déjà des passionnés et que vous devez ambitionner de toucher un public très large.

Si vous êtes convaincu que votre jeu "doit" plaire, si vous le "sentez" vraiment, vous pouvez vous passer de tests supplémentaires. D'autant plus que vous risquez de vous exposer à un éventuel court-circuitage par un joueur avisé qui pourrait vous voler vos idées pour présenter, avant vous, un jeu similaire à un éditeur... Ceci dit, pour plaire, un jeu doit présenter un certain nombre de qualités :

- Son thème : A-t-il déjà été traité par un jeu existant ? A-t-il des chances d'intéresser un public non spécialisé ? N'est-il pas la pénultième version du jeu de l'oie ou du Monopoly ? Un thème comme la pêche à la truite peut-il intéresser beaucoup de monde ? Croyez-vous qu'un jeu de rôle d'Heroïc-Fantasy comme le vôtre peut vraiment concurrencer ceux qui existent déjà ? Etc.

- Sa mécanique : Est-ce un jeu de "parcours" comme il en existe tant ? Quelle est la part de hasard intervenant dans une partie ? Laisse-t-il une place à la stratégie et à la tactique ?

Doit-on se livrer à de savants calculs et consulter de nombreux tableaux pour résoudre chaque situation ? Chaque règle est-elle justifiée ou même vraiment utile ?...

- Sa présentation : Sans vous préoccuper de la présentation finale, demandez-vous si votre jeu ne demande pas l'utilisation de trop de matériel. Faut-il beaucoup de pions, de cartes, d'accessoires, de bidules, de machins... ? N'est-il pas possible de simplifier un peu ?

En vous posant toutes ces questions, vous aurez une idée un peu plus précise des qualités "commerciales" de votre création et vous trouverez tous les arguments nécessaires pour défendre votre projet devant un éditeur. Bref, vous pourrez ainsi mesurer avec un peu plus de précision ses chances de succès.

Protéger sa création

Peut-être craignez-vous qu'un "indélicat" ait l'idée de vous prendre de vitesse en proposant un plagiat de votre création ? De toute façon, il est toujours sage de se protéger. Malheureusement, en matière de jeux, la protection légale est assez limitée. On ne peut jamais vraiment protéger une mécanique ou un thème. Tout juste peut-on protéger une présentation (un modèle) et un titre (une marque). Le système le plus économique est le "dépôt". Adressez-vous au greffe du tribunal de commerce de votre localité, on vous y donnera tous les renseignements nécessaires.

Trouver un éditeur

Ça n'est pas très difficile. Vous trouverez les adresses des plus grands éditeurs français sur les boîtes de jeux de votre ludothèque, dans les magazines spécialisés, dans les pages jaunes de l'annuaire ou sur le minitel.

Mais encore faut-il que vous vous adressiez au "bon" éditeur. Votre jeu risque de mieux s'insérer dans la gamme de certains d'entre eux, en correspondant plus à leur clientèle.

A vous de voir. Ne présentez pas, par exemple, un jeu destiné aux enfants à un éditeur de jeux pour adultes. Vos préférences peuvent également aller à telle ou telle société, en fonction des sympathies qu'elle vous inspire et de son image de marque. Laissez alors parler votre cœur. Des à-priori favorables sont souvent de nature à préparer de bonnes relations.

La première démarche

Vous devez vous adresser au "Directeur de Collection" de l'éditeur. C'est lui qui est chargé de trouver et tester les jeux à publier. Dans un premier temps, envoyez-lui une lettre accompagnée d'un descriptif de votre jeu. Inutile de lui envoyer immédiatement votre maquette (prototype), votre création peut très bien ne pas l'intéresser de prime abord et vous vous retrouveriez privé inutilement de votre matériel de démonstration. Votre lettre doit être aussi précise que possible et comprendre tous les arguments plaidant en faveur de votre jeu (originalité, public concerné, etc.). Le descriptif doit être complet et vous pouvez y joindre une copie de vos règles, et même, éventuellement, une photo de votre maquette.

Par ce moyen, vous pourrez présenter votre création à plusieurs éditeurs en même temps, sans être obligé de réaliser plusieurs exemplaires de votre maquette. Quoi qu'il en soit, une fois votre lettre envoyée, armez vous de patience : il vous faudra peut-être attendre assez longtemps une réponse, car votre projet sera examiné sous toutes les coutures. Ne vous découragez pas si la réponse est négative. Tentez votre chance auprès d'autres éditeurs. Mais, restons optimistes et imaginons qu'elle est positive...

Présentation de la maquette

Dans sa lettre, le Directeur de Collection va vous indiquer que votre jeu lui semble, à-priori, "intéressant".

Il va vous inviter à lui faire parvenir une copie de la maquette que vous avez réalisée. Envoyez-la sans attendre ! Et n'oubliez pas de l'accompagner d'une éventuelle lettre explicative concernant l'usage de chaque élément. Faites tout pour qu'elle soit utilisable en situation réelle.

Il n'est pas nécessaire que vous dépensiez des fortunes pour que votre copie de maquette soit "somp tueuse". Certes, la présentation a son importance et rendra les tests plus agréables, mais, ce qui importe avant tout, c'est qu'il soit possible de pratiquer votre jeu dans des conditions acceptables. Et si rien n'est plus désagréable que des petits bouts de papiers griffonnés ou illisibles et des morceaux de carton peints à la va-vite, vous devez penser "pratique". L'esthétique n'est que secondaire à ce stade de l'étude. Les tests prendront du temps, et il vous faudra encore attendre. S'ils ne sont pas concluants, votre matériel vous sera retourné avec une lettre d'explication. Mais, s'ils sont favorables, vous recevrez une lettre vous conviant à venir voir l'éditeur pour "discuter des conditions de réalisation" de votre projet. Ça y est ! C'est gagné ! mais il reste encore beaucoup à faire...

La première entrevue

Vous voilà enfin chez l'éditeur. Le Directeur de Collection va discuter avec vous de votre jeu et va, sans doute, vous proposer quelques modifications : suppression de tel élément du matériel, modification d'une règle, etc. Bref, il va certainement vous demander de revoir encore votre création. A vous de défendre votre projet, mais sachez reconnaître quand il a raison. Lorsque vous vous serez finalement mis d'accord, votre jeu sera rentré dans sa première phase de réalisation. Vous ne serez plus seul et vous sentirez que, dorénavant, vous allez être intégré à un équipe décidée à assurer le meilleur succès possible à votre création.

Une fois que les bases d'un travail sérieux sont établies, il est possible d'aborder la partie "financière" du projet.

Parlons d'argent

Vous allez rencontrer le Directeur Général pour discuter des conditions du contrat qui va vous lier à l'éditeur.

En tant qu'auteur, vous êtes propriétaire de votre jeu. Cela veut dire que vous pouvez le vendre, purement et simplement, pour un prix forfaitaire à convenir. Si vous optez pour cette solution, vous percevez la somme prévue et le jeu appartient désormais à l'éditeur qui pourra en faire ce qu'il veut (des clauses du contrat peuvent néanmoins prévoir un certain droit de regard). Ce n'est pas la meilleure solution, même si elle est plus lucrative à court terme, car si votre jeu remporte un plus grand succès que

prévu, vous perdrez une part substantielle de ce que vous auriez obtenu en optant pour le système présenté ci-dessous.

Ce second système consiste à ne céder que les droits d'exploitation de votre création. Vous restez ainsi propriétaire du jeu, mais vous confiez à l'éditeur les droits de le réaliser et de le commercialiser. En contrepartie, vous toucherez des "droits d'auteur" proportionnels aux ventes. Ce genre de concession de droits d'exploitation est toujours temporaire et le contrat peut avoir une durée variable (5 ans en général). Quoi qu'il en soit, plus votre jeu "marchera", plus vous percevrez d'argent et vous resterez intéressé à son succès.

Combien allez-vous gagner ? A vrai dire, ça dépend... du système que

vous aurez choisi. En vendant votre jeu, vous obtiendrez une somme proportionnelle au succès escompté, mais comme il est difficilement appréciable... Si vous devez percevoir des droits d'auteurs, vous toucherez un pourcentage sur le prix de vente "en gros" (hors taxe, bien sûr). Vous devrez débattre de ce pourcentage avec l'éditeur, mais ne soyez pas surpris s'il n'est pas comparable à celui que vous pourriez obtenir dans l'édition littéraire. En effet, la commercialisation d'un jeu implique pour l'éditeur bien plus de frais que celle d'un livre : mise au point, production, distribution, publicité, etc. Cela peut tout de même être très intéressant (la fourchette classique, en fonction du type de jeu



et de la nature des frais engagés, se situe entre 6% et ...% du prix de cession). Votre pourcentage de droits d'auteurs peut également être progressif en fonction des ventes.

Le contrat d'édition

Evidemment, vous devez le lire attentivement. En général, il comporte des clauses particulières dont vous devez pouvoir discuter (exclusivité, durée, mode de rémunération, préavis de résiliation...). L'éditeur vous donnera toutes les explications nécessaires, car ce contrat a pour but d'établir les bases d'une saine collaboration et d'assurer aux deux parties le plus de satisfaction possible.

Chez nous, à JEUX DESCARTES, il est d'usage d'associer au maximum les auteurs aux efforts de promotion de leurs jeux. Ce qui est normal, dans la mesure où ils ne peuvent trouver que des avantages à tout faire pour que leur "enfant" soit mieux connu. Pour cette raison, nos contrats comprennent une clause qui aménage les conditions de participation des auteurs à la promotion de leur création. Pour le reste, les termes de l'accord doivent se discuter concrètement...

La réalisation

En tant qu'auteur du jeu, vous allez être (du moins chez JEUX DESCARTES) associé à la réalisation de votre projet. Dans un premier temps, il va vous falloir l'aménager quelque peu, afin qu'il corresponde le plus possible à ce qu'est un "bon produit", commercialement parlant. Des tests seront organisés en votre présence, dans le but de passer au crible d'éventuels petits défauts qui pourraient encore subsister. A cette occasion, les modifications que vous aurez pu faire seront également testées.

Ensuite, il faudra procéder à la rédaction de la version définitive des règles. Ce qui n'est pas si facile ! Vous serez donc secondé par le Directeur de Collection qui, en plus de vous donner des conseils utiles,

pourra le cas échéant corriger les fautes techniques (dus à l'inexpérience) que vous pourriez commettre. Cette étape de rédaction prendra un certain temps, et le texte final sera testé plusieurs fois.

Enfin, il vous sera demandé de participer à une réunion de production, au cours de laquelle sera choisie la présentation de votre jeu (format, illustrations, matériel, etc.). Vous serez alors confronté à des exigences auxquelles vous n'aurez certainement jamais pensé. Sans doute vous faudra-t-il vous résigner à quelques petites modifications concernant le matériel (pions, plateau de jeu, casiers de rangement, etc.), quand vous constaterez les incidences qu'elles peuvent avoir sur le prix de vente de votre création. Or, ce n'est un secret pour personne : le prix est souvent un facteur déterminant pour le succès d'un jeu...

Une fois que tout cela aura été fait, votre jeu partira en "production" et va, peu à peu, prendre son aspect définitif. Vous serez sans cesse mis à contribution, tout au long de la phase de fabrication. Le travail le plus délicat consistera, cependant, à lire et relire plusieurs fois les textes qui accompagnent le jeu (règles, cartes, etc.), afin de faire disparaître, entre autres, toutes les fautes d'orthographe qui auraient pu s'y glisser. En même temps, vous pourrez contribuer à la mise au point de la "campagne de communication" qui accompagnera la sortie du jeu : slogans, publicités, etc.

Les autres éditeurs peuvent agir très différemment mais, en tout cas, c'est comme ça que les choses se passent chez JEUX DESCARTES. Nous pensons que les auteurs doivent être secondés par l'éditeur et que celui-ci doit leur apporter tout son soutien, pour que leur projet aboutisse dans les meilleures conditions. C'est pourquoi nous cherchons à associer les créateurs le plus étroitement possible à la réalisation. C'est à ce prix seulement que peut naître un véritable esprit d'équipe.

La commercialisation

Une fois terminé, votre jeu est placé chez les distributeurs. Une des forces de JEUX DESCARTES,

c'est son réseau de distribution spécialisé (les boutiques-relais) qui couvre l'ensemble de la France, et même la Belgique. Mais ce n'est pas tout. Nos représentants ont également pour mission de placer nos éditions dans les magasins qui n'appartiennent pas à notre réseau et votre jeu est ainsi assuré d'être présent dans le plus grand nombre de points de vente. Ce qui est encore un gage de réussite !

Quoi qu'il en soit, un jeu ne peut pas se vendre s'il n'est pas connu. Les annonces publicitaires qui accompagnent sa sortie ont pour but de le faire connaître, mais c'est surtout le bouche-à-oreille qui provoque les premiers succès. Les critiques des magazines spécialisés, les divers clubs de joueurs, les tournois et les interviews que vous donnerez à la presse créeront un mouvement autour de votre jeu. C'est ainsi que, petit à petit, il atteindra son rythme de vente.

En guise de conclusion

Si, comme vous l'espériez, votre jeu est une réussite, vous voudrez certainement le faire vivre et se développer, en écrivant des scénarios, des extensions, et même des articles pour notre supplément JD+ ! Jusqu'au jour où, vous aurez envie de créer un autre jeu. Ce jour là, nous serons présents pour vous aider dès le stade de la conception.

Le présent article vous a montré comment vous pouvez faire éditer un jeu. Il vous a peut-être fait découvrir certains aspects que vous ne connaissiez pas encore. Le rôle de JEUX DESCARTES sera de vous donner les moyens de votre réussite et de régler pour vous bien des détails ennuyeux. En créant un jeu, vous vous lancerez dans une grande aventure, et il est important que vous trouviez des partenaires qui puissent partager votre enthousiasme... Mais avant que vous ne vous mettiez à l'ouvrage, un dernier conseil : sachez qu'en matière de jeu, il est simple de faire compliqué, mais très compliqué de faire simple. Bon courage !

LES AIGLES

Notes et Précisions

par Jean-Jacques Petit

Si Napoléon avait connu "Les Aigles", il y aurait certainement joué ! Dans le domaine des jeux de simulation historique avec figurines, c'est le plus complet et le plus réaliste de tous ceux consacrés au Premier Empire. Il est aussi l'un des plus jouables, malgré cela, Jean-Jacques Petit a tenu aujourd'hui à préciser quelques points de règles qui pourraient être mal compris. Et puis, tant qu'il y était, il vous a concocté un nouveau scénario. Alors, sabre au clair et pas de faiblesse : la charge va être rude...

Séquence de jeu

Afin d'obtenir une plus grande précision, tout en évitant les contestations en ce qui concerne les changements de direction, les déplacements ont été décomposés en deux demi-mouvements. L'apparente complexité apportée par ces phases supplémentaires permet de mieux déterminer la position des troupes au moment des tirs et d'ordonner plus efficacement leurs déplacements. En début de partie, quand les troupes se trouvent hors de portée, ou à portée de feu maximum, on peut envisager des déplacements d'un mouvement entier.

Tirailleurs, fourageurs

Quand elles sont en ordre serré, les unités sont placées sur des socles dont les dimensions varient selon leur type (infanterie 15 x 25, cavalerie 25 x 40). Quand elles se mettent en formation de "tirailleurs" ou de "fourageurs", il suffit de les poser sur de nouveaux socles conçus à cet effet (infanterie 30 x 30, cavalerie 50 x 40). L'exemple de la page 41 des règles (infanterie en colonne) indique avec suffisamment de clarté la position que doivent occuper les pions ou les figurines sur leurs socles provisoires.

Budget

Il vaut mieux préparer les budgets par bataillon (ou par escadron en ce qui concerne la cavalerie), vous gagnerez ainsi un temps précieux au moment des parties. Exemple (calculé d'après les budgets de la page 5):

- Bataillon français de ligne à 18 figurines.
3 voltigeurs à 10 points = 30 points (infanterie d'élite plus un point pour "légère")
12 fusiliers à 5 points = 60 points
3 grenadiers à 9 points = 27 points (infanterie d'élite)
Total du bataillon: 117 points.
- Bataillon français de ligne à 12 figurines.

2 voltigeurs à 10 points = 20 points
8 fusiliers à 5 points = 40 points
2 grenadiers à 9 points = 18 points
Total du bataillon: 78 points.

- Bataillon français d'infanterie légère à 18 figurines.
3 voltigeurs à 10 points = 30 points
12 chasseurs à 6 points = 72 points (infanterie régulière + 1 point pour "légère")
3 carabiniers à 10 points = 30 points (infanterie d'élite + 1 point pour "légère")
Total du bataillon: 132 points.

- Escadron* de hussards à 3 figurines.
3 hussards à 8 points = 24 points (cavalerie légère).

- Régiment de hussards à 3 escadrons = 72 points.

- Régiment de hussards à 4 escadrons = 96 points.

- Escadron* de cuirassiers à 4 figurines.
4 cuirassiers à 11 points = 44 points (cavalerie lourde + 2 points pour "cuirassiers").

- Escadron* de lanciers de la garde à 4 figurines.
4 lanciers à 13 points = 52 points (cavalerie légère d'élite + 1 point pour "lanciers" + 1 point pour "garde").

** Il est bien sûr évident que les escadrons de la garde peuvent comprendre deux, trois, quatre, voire même cinq figurines...*

- Bataillon anglais à 20 figurines.
2 légers à 10,5 points = 21 points (infanterie d'élite + 1 point pour "légère" + 0,5 point "caractéristique")
16 réguliers à 5,5 points = 88 points (infanterie régulière + 0,5 point "caractéristique")
2 grenadiers à 9,5 points = 19 points (infanterie d'élite + 0,5 point "caractéristique")
Total du bataillon: 128 points.

Formation

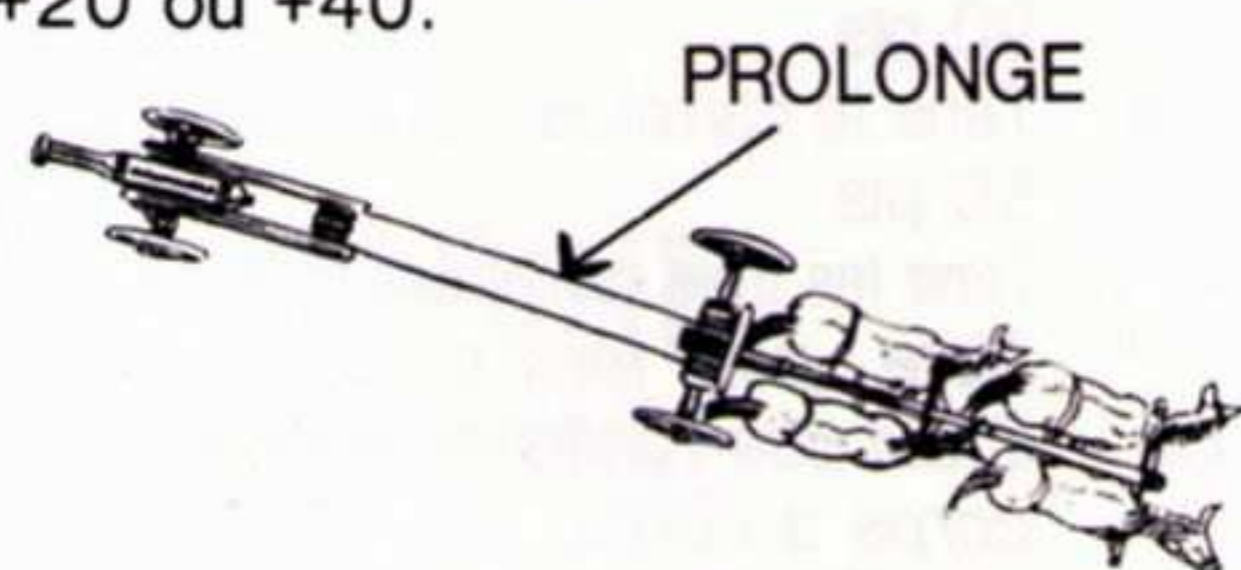
Le terme "colonne de division" est une dénomination officielle qui désigne la réunion de deux par deux des compagnies de ligne. Il ne faut pas faire de confusion avec les "divisions" d'infanterie ou de cavalerie qui réunissent plusieurs brigades... Les exemples de la page 41 montrent

trois types de "colonnes de division" pour un bataillon français de 1809.

Mouvement de l'artillerie

- Bricole: la "bricole" est une sorte de harnais que l'on se passait autour de la poitrine. Il permettait aux artilleurs de tracter une pièce d'artillerie sans avoir besoin de recourir aux chevaux.

- Prolonge: la "prolonge" était constituée de deux cordes, de 8 à 10 mètres de long, qui reliaient un attelage à la crosse d'une pièce d'artillerie. Elle permettait de tracter une pièce sans avoir besoin de l'atteler, tout en bénéficiant de la traction animale. Ce système était souvent employé pour couvrir une retraite. Le croquis ci-contre permet de mieux comprendre pourquoi le mouvement arrière d'une pièce "à la prolonge" bénéficie d'un bonus de +10, +20 ou +40.



Bois

Les règles ne font pas de distinction entre les bois touffus et les bois "dégagés" (comme ceux des parcs de nos grandes villes). En fait, les forêts prises en compte dans le jeu doivent être considérées comme se situant à la moyenne de ces deux extrêmes. Quand, dans un bois, une unité sans formation affronte une unité en tirailleur ou en fourageur, elle combattra comme si elle était elle-même en tirailleur. Sinon, elle bénéficierait d'un trop grand avantage, deux de ses figurines pourraient n'en affronter qu'une seule.

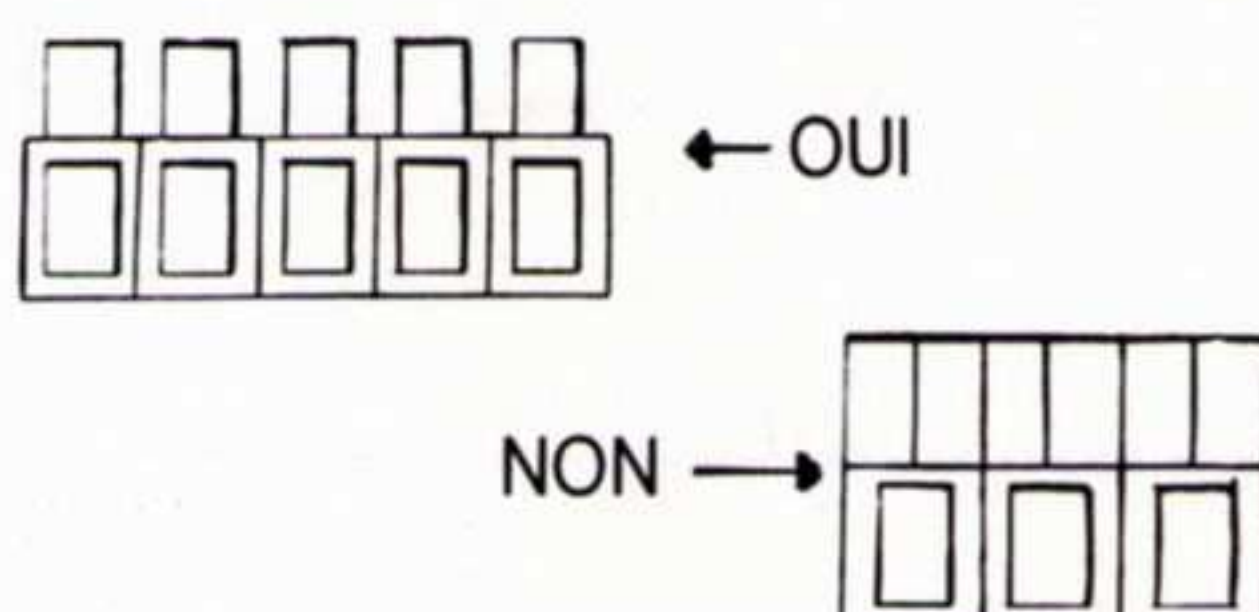


Tableau des pertes

- Pour les tirs comme pour les corps à corps, le "facteur" de la colonne de gauche correspond à la somme du facteur de combat ou de feu, du ou des facteurs tactiques et du facteur aléatoire.

- Le chiffre "figurines" correspond au nombre de figurines tirant ou combattant au corps à corps.

- A l'intersection de la ligne "facteur" et de la colonne "figurines", on trouve les pertes infligées. Quand elles sont égales à 40 points, une figurine est retirée du jeu. Si elles atteignent un nombre supérieur, le surplus est reporté.

Exemple:

Douze figurines effectuent un tir. Leur "facteur" total est de 6 (facteur de feu 4, cible sur plus d'un rang +1 et score de 5 au dé = +1).

Les pertes infligées peuvent être trouvées à l'intersection de la ligne 6 et de la colonne 12, elles s'élèvent à 60. Une figurine adverse est donc retirée du jeu (40) et les 20 points restants sont reportés. C'est à dire que, si plus tard la même unité subit - par exemple - une perte de 75 points, DEUX figurines seront retirées et les 15 points de pertes restants seront reportés (75+20 du report précédent = 95 !).

Annexe

Le système de localisation de unités dans une maison, tel qu'il est présenté p. 43, n'est évidemment valable que si l'on joue avec des figurines et des décors en trois dimensions.

Pions

Comme il est indiqué pages 39 et 41, les pions doivent être utilisés à plat ! Ils ont les dimensions des socles des unités qu'ils représentent et doivent être considérés comme tels, malgré les dessins dont ils sont ornés...

Combat

En ce qui concerne les facteurs de combat (tableau p15), le deuxième chiffre correspond au bonus de charge. Exemple: Cuirassier élite 8/4, régulier 7/3 (Huit et sept sont les facteurs de combat, quatre et trois les bonus de charge).

Les facteurs tactiques de mêlée "Troupe placée au-dessus dans une pente" et "Unité ayant descendu une pente pour venir au contact" ne sont pas cumulables.

Tableaux des caractéristiques nationales

Les différences existant pour Poniatowski entre le tableau Polonais et le tableau Français sont intentionnelles ! En effet, nous avons considéré que ce général (qui fut maréchal pendant trois jours, du 16/10/1813 au 19/10/1813, date de sa mort) était plus efficace lorsqu'il commandait des unités de son pays natal.

Sur le tableau des unités françaises, à la ligne "Léger Garde", le bonus de charge est de 3 et non de 2. De même, le budget doit être de 12,2 et non de 11,7.

Sur le tableau des généraux russes, Wittgenstein doit avoir un budget de 60 au lieu de 40, comme il est indiqué.

Organisation des Armées

Page 30, dans le paragraphe "La réorganisation de 1810", il faut lire:

- bataillons de grenadiers: 1 compagnie de grenadiers* et 3 compagnies de fusiliers

- bataillon de mousquetaires: 1 compagnie de grenadiers* et 3 compagnies de mousquetaires.

* Chacune de ces compagnies comprend une section de grenadiers et une de tirailleurs.

SCENARIO : TOURNAY

Historique

La désastreuse retraite de Russie et la campagne d'Allemagne ont considérablement réduit les effectifs présents en Espagne, ce qui a permis aux Anglais d'avoir une attitude moins prudente et plus offensive à l'égard des Français. Ils passent la frontière des Pyrénées au moment même où les alliés, commandés par Schwartzemberg, arrivent sur le Rhin.

L'offensive est générale, mais Napoléon a prouvé en Allemagne qu'il n'avait rien perdu de son talent militaire et qu'il arrivait toujours à trouver les ressources nécessaires pour galvaniser une armée française bien affaiblie. La future campagne de France risque donc de s'éterniser et son issue paraît incertaine.

Wellington n'a donc eu aucun mal à convaincre les alliés de créer un nouveau front. En menaçant directement Paris, il forcerait Napoléon à disperser ses forces. Aussi, un corps anglais de 8000 hommes débarque en Normandie afin de préparer l'arrivée du gros de l'armée.

Mais, l'Empereur a tout de suite senti le danger et n'a pas hésité à envoyer l'un de ses meilleurs maréchaux à la tête d'une petite armée, afin de rejeter l'ennemi à la mer avant qu'il ne puisse s'organiser...

La partie

Les joueurs des deux camps constituent leur armée en trois petits corps organisés à leur convenance, avec un budget de 550 à 1000 points. La table de jeu est divisée en trois secteurs. Chaque joueur note secrètement quel secteur sera assigné à chacun de ses corps (un par secteur). Une fois que cela est fait, il faut procéder en accord avec les instructions des paragraphes "Zones de déploiement" et "Déploiement des troupes" de la page 3 des règles. Les unités anglaises pourront se déployer jusqu'à dix centimètres du centre de la table. Ce système permet de mener trois affrontements séparés (chaque secteur formant une table de jeu) ou une bataille généralisée mettant aux prises les trois corps de chaque armée. Dans ce dernier cas, le pion "maréchal" sera considéré comme représentant le chef de toute l'armée.

Les routes font cinq centimètres de large. Elles peuvent être tracées à la craie.

Ordre de bataille

Cet ordre de bataille donne la composition de chaque unité. Ces dernières devront être réparties, sans être divisées, au sein des différents corps d'armée.

Anglais

6 bataillons de ligne de 10 figurines 384 pts
1 bataillon de ligne de 16 figurines 106 pts
1 bataillon de Highlanders de 20 figurines 128 pts
2 bataillons de la garde de 12 figurines 228 pts
2 bataillons de "légers" de 10 figurines 130 pts
3 compagnies de "Riflemen" de 2 figurines 63 pts
2 régiments de hussards (composés de 3 escadrons de 2 figurines) 96 pts
2 régiments de dragons légers (3 escadrons de 2 figurines) 96 pts
1 régiment de dragons lourds (4 escadrons de 3 figurines) 108 pts
1 régiment de "Scotts Greys" (4 escadrons de 3 figurines) 108 pts
1 escadron de "Household" de 4 figurines 48 pts
1 batterie de 9 à pied 110 pts
1 batterie de 6 à cheval 90 pts
1 "Field Marshall" + /- 3 60 pts
2 généraux + /- 2 80 pts
3 aides de camp + /- 1 60 pts
Budget total (règles et car. nationales) : 1895 pts

Français

4 bataillons de ligne à 12 figurines 312 pts
3 bataillons légers à 12 figurines 264 pts
2 bataillons de moyenne garde à 16 figurines 320 pts
1 régiment de hussards (3 escadrons de 3 figurines) 72 pts
1 régiment de chasseurs (3 escadrons de 3 figurines) 72 pts
2 régiments de cuirassiers (4 escadrons de 2 figurines) 176 pts
2 régiments de dragons (3 esca-

drons de 2 figurines) 108 pts
1 escadron de dragons de la garde à 4 figurines 52 pts
1 escadron de lanciers de la garde à 4 figurines 52 pts
1 batterie de 12 de la garde 170 pts
1 batterie de 9 de la ligne à pied 110 pts
1 batterie de 4 de la ligne à cheval 90 pts
1 maréchal + /- 4 80 pts
2 généraux, un + /- 3 et un + /- 2 100 pts
3 aides de camp + /- 1 60 pts
Budget total (règles et car. nationales) : 2038 pts

Note : La différence de budgets vient en grande partie de la batterie de 12 de la garde.

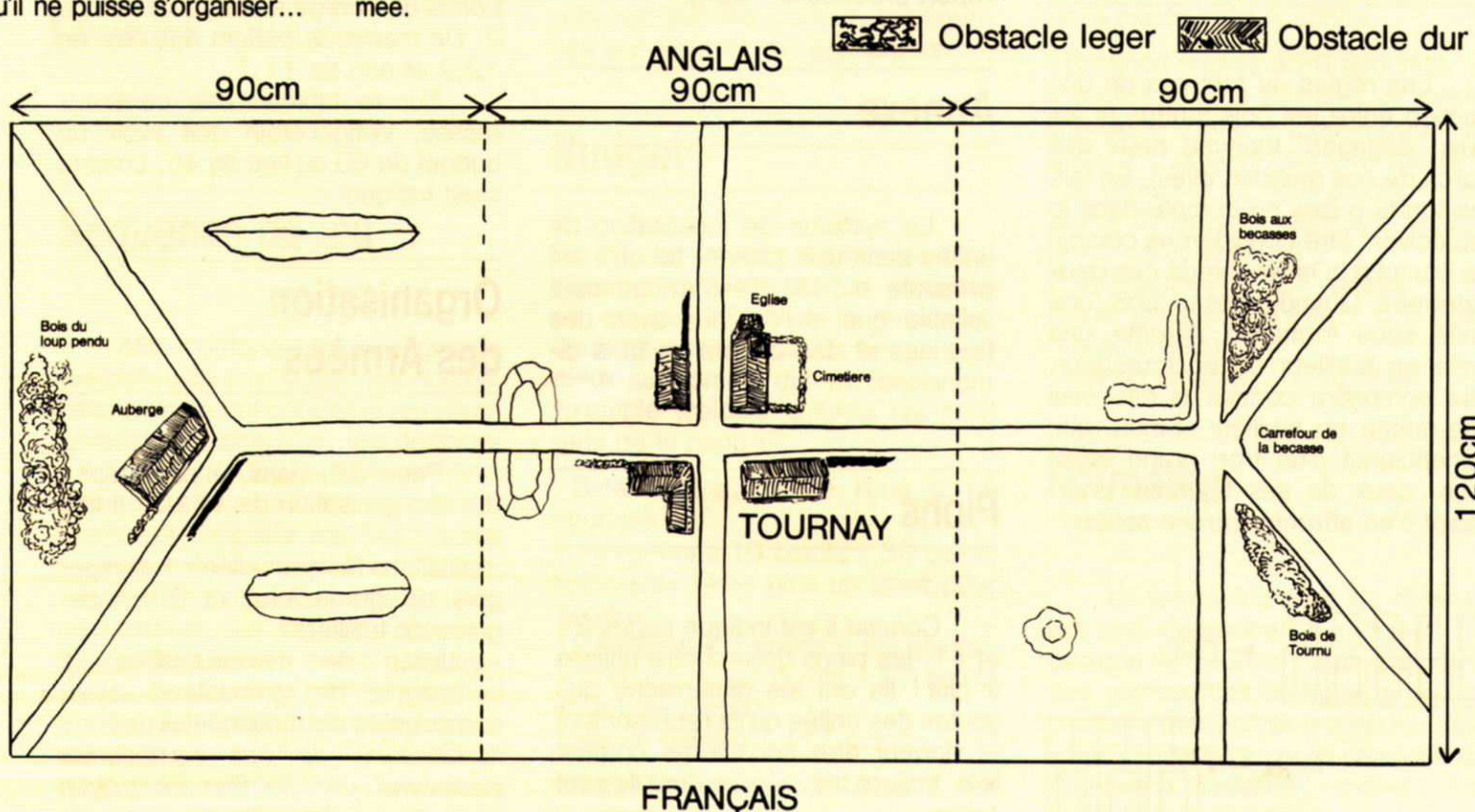
But du jeu

La partie se joue en 10 tours.
- Parties simples par secteurs : on fait la différence des pertes des deux camps et l'on établit le pourcentage par rapport à l'armée ennemie.

- Affrontement général : même procédé que pour les parties simples, mais avec les points stratégiques suivants :

Tenir le carrefour de l'auberge 40 pts
Tenir le carrefour de Tournay 90 pts
Tenir le carrefour de la bécasse 50 pts
Tenir les trois carrefours + 30 pts

Note : pour tenir un carrefour, il faut que l'unité ne soit pas au corps à corps, en retraite ou en déroute. Les unités ennemies doivent se trouver à au moins 12 pas du carrefour.



Si, sur le plan du combat naval, les grands acteurs de la seconde guerre mondiale ont inévitablement occupé le devant de la scène, il serait injuste d'oublier les rôles secondaires qui ne furent pas toujours tenus par de simples figurants.

Certains d'entre-eux ont d'ailleurs payé suffisamment cher leur participation au conflit, pour intéresser le joueur d'Amirauté et mériter leur place dans une simulation.

C'est pourquoi nous vous proposons une petite série d'articles, qui vous présentera les caractéristiques des marines secondaires, en respectant l'ordre chronologique de leur entrée dans les événements.

LA MARINE POLONAISE

Première force navale à devoir subir le choc germanique, la marine polonaise se trouvait stratégiquement dans les pires conditions: peu nombreuse, sans poids réel face à l'adversaire allemand et enfermée dans la nasse baltique.

Elle ne pouvait guère espérer qu'un sacrifice, certes honorable, mais militairement aussi inévitable qu'inutile.

C'est pour essayer d'échapper à ce destin trop facilement prévisible, qu'une partie de la flotte avait été dépêchée en Angleterre dans les derniers jours d'août 1939.

Les unités restées sur place ont été rapidement détruites, ou contraintes à se réfugier en Suède pour y être faites prisonnières.

Par contre, autour du noyau rescapé en Grande-Bretagne, la marine polonaise, renforcée par des unités

AMIRAUTE

Les marines secondaires

par Paul Bois

FLOTTE POLONAISE D'ORIGINE

Type	Classe	Armement	Portée	L	Vit	Pt	T	Observations
DD	BURZA WICHER	IV 130 II 40aa - IV mtaa VI T550 - 60 mines	18500m	103m	33n	1,2	4	type BOURRASQUE français
	GROM BLYSKAWICA(1)	VII 120 IV 40aa - IV mtaa VI T533	18200m	114m	39n	2,3	4	
	MAZUR	IV 75 II mtaa - II T456	10500m	65m	20n	0,3	5	
	KUJAWIAK	II 75 - II mtaa II mtaa - I T456 30 mines	10500m	60m	20n	0,3	5	
S/M	WICK RYS ZBIK	I 100 I 40aa - VI T550 (10 torpilles) 40 mines	15000m	79m	14/9n	0,8	5	
	ORZEL SEMP	I 88 II 40aa - VIII T550 40 mines	10000m	84m	14/8n	1,2	5	
MM	GRYF	VI 120 IV 40aa 300 mines	18200m	103m	20n	2,5	4	Mouilleur de mines
	KOM.PIŁSUDSKI GL-HALER	II 75 II 47 - 30 mines	10500m	55m	15n	0,3	6	

Adjonction anglaise

cl	DRAGON CONRAD	V 152 I 102aa - VIII 40aa VIII 20aa T. débarqués	22500m	144m	29n	15,6	3	Type DELHI mais armt. modifié (cf AMIRAUTE)
DD	BLYSKAWICA(2)							Type COSSACK (cf AMIRAUTE)
	PIORUN	VI 120 I 102aa - IV 40aa VI 20aa - V T533	18200m	106m	36n	1,9	4	
	GARLAND							Type GLOWWORM (cf AMIRAUTE)
	SLAZAK KRAKOWIAK	VI 102 IV 40aa - VI 20aa	12500m	98m	25n	1	4	Type BERKELEY modifié (cf AMIRAUTE)
S/M	SOKOL DZIG							Type UNITY

LA FLOTTE FINLANDAISE

Type	classe	Armement	Portée	L	Vit.	Pt	T	Observations
CL	VAINAMOINEN ILMARINEN	IV 254 VIII 105aa IV mtaa - IV 40aa	30500m 18000m	93m	15n	11	3	Garde-côtes cuirassé
MM	UUSIMA HAMEENMAA KARJALA TURUNMAA LOUHI	II 100 II mtaa - I 40aa 40 mines I 75 - 150 mines	14000m	52m	15n	0,3	6	Patrouilleur- mouilleur de mines cf KOM.PILSUDSKI polonais
S/M	VETEHINEN VESIHIISI IKU-TURSO SAUKKO VESIKKO	I 76 I 20aa - IV T530 20 mines I mtaa - II T450 I mtaa - III T533		50m 63m 32m 41m	11n 15/9n 9/8n 13/7n	0,5 0,5 0,1 0,2	6 5 6 6	

LA FLOTTE DANOISE

CL	PEDER-SKRAM	II 240 IV 150 VIII 75 II 37aa - IV 20aa II mtaa - IV T457	23000m 18000m 10000m	87m	16n	18	3	Garde-côte
	NIELS-JUEL	X 150 II 57 XX 20aa - XIV mtaa II T457	20000m	90m	16n	24	3	Garde-côte
T	HVALROSSEN R1-R2-R4-R5	I 75 II 57 II T457	10000m	45m 38m	26n 24n	0,15 0,1	6 6	Torpilleur-côtier
	S1-S2-S3 S4-S5-S6	II 57 I T457		38m	24n	0,1	6	
	DRAGEN HVALEN LAXEN	II 75 II 20aa - II mtaa VIII T457	10000m	61m	28n	0,3	6	
	GLENTEN HOGEN ORNEN	II 75 II 20aa - II mtaa VI T457	10000m	61m	28n	0,3	6	
S/M	RAN TRITON GALATHEA ROTA BELLONA FLORA DAPHNE DRYADEN	I 57 III T457 I 57 IV T457 I 75aa I 20aa - I mtaa VI T457		40m 47m	13/6n 14/8n	0,2 0,3	6 6	s/m côtier
	HAVMANDEN HAVFRUEN HAVKALEN HAVHESTEN	II 40aa II mtaa V T457		49m	13/7n	0,3	6	
MM	LOSSEN	II 75 II mtaa 175 mines	10000m	48m	12n	0,5	6	
	KVINTUS SIXTIUS	II 37aa 60 mines		26m	8n	0,15	6	
	LINDORMEN	II 75 - III 20aa 150 mines		52m	15n	0,6	5	
Dr	SOLOVEN SOBJORDEN SOULVEN	II 75 II 20aa IV mtaa	10000m	53m	19n	0,3	5	Dragueurs de mines
Aux	BESKYTTERN ISLAND-FALK HVIDBJORNEN INGOLF	I 57 - II 47 II 75 - II 47 II 87 II 120 II 57 - II 20aa II mtaa		43m 56m 59m 68m	10n 10n 14n 16n	0,3 0,6 1 1,2	5 5 5 5	auxiliaires patrouilleurs garde-pêche
	HEJMDAL	II 75 IV 20aa - II mtaa	10000m	53m	12n	0,8	5	

cédées par le pays d'accueil, a pu reconstituer une force notable et continuer la lutte...

Note: En dehors de forces présentées ci-dessus, il existait un certain nombre de petites unités auxiliaires, moniteurs de rivières et autres bâtiments de flotilles fluviales pratiquement sans valeur militaire, qu'il ne nous a pas semblé utile de relever.

LA MARINE FINLANDAISE

Petite flotte aux ambitions modestes, la marine finlandaise était destinée avant tout à des opérations défensives dans une mer étroite et peu profonde, prise par les glaces une bonne partie de l'année. De même que pour la Pologne, il n'est pas fait mention dans le tableau de la poussière des minuscules unités auxiliaires.

LA MARINE DANOISE

Géographiquement très mal placé dans le conflit, le petit Danemark ne pouvait guère aspirer à un autre rôle que celui de spectateur malheureux.

Occupé par surprise le 9 avril 1940, il n'a pas eu le temps d'opposer une quelconque résistance et ses forces tombent intactes dans les mains allemandes, à l'exception de quelques unités secondaires stationnées en Islande et au Groenland. Néanmoins, en réaction à une pression de plus en plus pesante et pour effectuer une adroite remise à l'heure de l'histoire, la marine danoise réussit à se saborder le 29 août 1943, à part quelques petits bâtiments qui purent se réfugier en Suède.

Le garde-côte NIELS-JUEL est coulé par l'aviation allemande alors qu'il essayait d'atteindre les eaux neutres voisines.

Plusieurs navires relevés par la marine du Reich furent utilisés par celle-ci.

On les retrouva, à la fin des hostilités, usés et en très mauvais état...

LA MARINE NORVEGIENNE

Pays aux côtes démesurées possédant en 1940 la quatrième flotte marchande du monde, la Norvège ne disposait pour défendre ses intérêts maritimes que d'une marine à peine moins symbolique que la Suède, sa voisine.

Ne visant qu'à une protection rapprochée de ses fjords, elle entretenait un petit nombre de navires démodés, à peine renforcés par quelques torpilleurs légers construits avec les moyens limités d'un peuple, certes marin, mais assez pauvre et peu guerrier.

Ces forces dispersées et sans grande valeur militaire furent facilement balayées par surprise, le 9 avril 1940, lorsque la marine et l'aviation allemande passèrent à l'attaque.

Malgré l'occupation totale de son territoire, la Norvège n'en continua pas moins le combat.

Réalisant l'intérêt que présentait ce "vivier" professionnel hautement qualifié, la Grande-Bretagne lui fournit un matériel neuf de remplacement qui assura jusqu'en mai 1945 une place honorable au pavillon norvégien dans la lutte sur mer...

A SUIVRE...

La prochaine fois, nous passerons en revue la marine hollandaise. D'ici là, bonnes parties !

LA FLOTTE NORVEGIENNE D'ORIGINE

Type	Classe	Armement	Portée	L	Vit.	Pt	T	Observations
CL	HARALD-HAARFAGRE TORDENSKJOLD	II 210 en pratique : VI 120 II 76 - II 76aa II 37aa	23000m 14000 15000m	93m	17n	15	3	garde-côtes 1898
	NORGE EIDSVOLD	II 210 en pratique : VI 150 VIII 75 II 47aa	23000m 14000m 18000m 10000m	94m	17n	17	3	garde-côtes 1900
T	SLEIPNER AEGER GYLLER	III 102 I 40aa - II mtaa IV T533	12500m	75m	30n	0,7	5	Torpilleurs modernes 1937
	DRAUG TROLL GARM	II 76 IV T457	10000m	53m	25n	0,2	6	Petits torpilleurs anciens 1908/13
	SNOEGG STEGG TRYGG	VI 76 III T457	10000m	69m	27n	0,4	5	Petits torpilleurs anciens 1920
S/M	A2-A3-A4	I 76 III T457	10000m	46m	14/9n	0,2	6	s/m anciens 1913
	B1-B2-B3 B4-B5-B6	I 76	10000m	51m	14/10n	0,4	6	de 1923 à 1930
MM	FROYA	IV 102 II T457 I 76aa-II mtaa-200 mines	12000m	76m	22n	0,7	5	1916
	GLOMMEN LAUGEN	II 76 50 mines	10000m	42m	9n	0,3	6	1917
	OLAV-TRYGGVASON	IV 120 II T457 I 76aa-II mtaa-80 mines	18000m	97m	21n	1,7	4	1934
Aux	FR.NANSEN	II 102	12000m	70m	15n	1,3	5	1931

Adjonctions anglaises

DD	STORD SVENNER	IV 120 VIII T533 IV 40aa-VIII 20aa	18000m	110m	36n	1,7	4	Type "S" anglais
	ARENDALE	VI 102aa II T533 IV 40aa-II 20aa	12500m	95m	26n	1	4	Type "HUNT"
	GLAISDALE	IV 102aa II T533 V 40aa-VI 20aa	12500m	95m	26n	1	4	-id-
S/M	UREDD ULA UTSIRA	I 76 IV T533 III mtaa	10000m	62m	19/9n	1	6	Type "U"
A	ACANTHUS EGLANTINE BUTTERCUP	I 102 I 40aa-IV 20aa	10000m	62m	15n	1	5	Type "Flower"
DR	JELOY KARMOY OKSOY TROMOY	I 102	12500m	45m	12n	0,5	5	Chalutier-dragueur

Adjonctions américaines

A	KONG-HAakon-VII	I 76 I 40aa-V 20aa	13000m	53m	20n	0,3	5	Type "PC" de 300t
DR	YMS 379 380-381	I 76 II 20aa	13000m	41m	12n	0,2	6	

DETECTIVE CONSEIL

L'Affaire du Manuscrit retrouvé

Nadine Thiriat

Sherlock Holmes a-t-il vraiment existé ? La question peut faire sourire au premier abord, mais elle mérite d'être posée. Chaque année, des milliers de lettres affluent au 221b de Baker Street à Londres et des fans innombrables sont persuadés que Sir Arthur Conan Doyle n'était pas qu'un écrivain de talent, mais aussi un "biographe" trop sous-estimé. Voici une nouvelle pièce à joindre au dossier de ce débat : Nadine Thiriat, notre spécialiste ès Holmes, est parvenue après de longues recherches à mettre la main sur un document anglais... troublant. Est-ce un faux ou est-il authentique ? À vous de juger... En tout cas, après traduction et annotation, nous vous le présentons à l'occasion du centième anniversaire du plus célèbre détective conseil que le monde ait connu...

Avertissement

Le texte que vous allez lire est la traduction in extenso d'une liasse de feuillets manuscrits qui a été découverte, enfermée dans une cantine en fer, dans les décombres de

la Banque Cox de Londres après un bombardement de la Seconde Guerre Mondiale. Il semble pouvoir être attribué à la main de John H. Watson, le célèbre compagnon et ami de Sherlock Holmes, lui-même. Nous avons tenu à le respecter à la lettre, même si son authenticité n'est pas clairement établie. Cependant, il nous a semblé opportun d'y ajouter quelques notes afin d'éclaircir tel ou tel point qui pourrait paraître obscur ou en contradiction avec ce que l'on sait de la vie et de la carrière de Sherlock Holmes.

Souvenir d'une vie

"Si je prends aujourd'hui ma plume, ce n'est pas pour évoquer une fois de plus les talents de celui qui fut, et reste, mon ami depuis presque quarante ans, Mr Sherlock Holmes. Alors que les pluies de novembre réveillent en moi les échos de ma vieille blessure (1) et me contraignent presque à garder la chambre, je voudrais parler d'un homme avec qui je fus peut-être injuste il y a longtemps et dont j'ignorai trop souvent le rôle, tout occupé que j'étais à raconter les aventures que j'avais vécues en compagnie de Holmes.

Maintenant que je suis au soir de ma vie, que le monde a changé et qu'a soufflé sur l'Angleterre un vent froid et aigre comme il n'en avait jamais soufflé (2), je ne puis dire le plaisir

que me fit la visite d'un homme admiré par tous ceux qui fréquentent les théâtres du West End de Londres.

Ceux qui m'ont fait l'honneur de lire le volume que j'intitulai "Le Signe des Quatre" se souviennent peut-être de "la demi-douzaine de petits voyous, sales et déguenillés" que Holmes m'avait présentés comme étant les Francs-Tireurs de Baker Street.

Leur chef s'appelait Henry Wiggins et, si je parlai peu de lui par la suite, il continua cependant de collaborer avec Holmes jusque dans les premières années de ce siècle, justifiant pleinement la confiance que mon ami avait placée en lui alors qu'il n'était encore qu'un enfant."

Une visite impromptue

"Il y a quelques jours, alors que je songeais avec nostalgie à la période qui avait précédé ma rencontre avec Mary (3), je fus soudain tiré de ma rêverie par un bref coup de sonnette. Ayant abandonné toute pratique depuis la fin de l'horrible conflit qui bouleversa notre monde (4), je me surpris à penser qu'une fois de plus "il y avait du neuf".

Je reconnus immédiatement mon visiteur, Henry Wiggins, dont j'avais pu suivre la brillante carrière sur les scènes de Londres par la lecture de gazettes, lecture qui était devenue, depuis de longs mois, la principale distraction à ma solitude (5). Tout à la joie de le revoir et de pouvoir bavarder un peu, je l'invitai à entrer et lui offris une tasse de thé, lui demandant ce qui me valait le plaisir de sa visite...

- Docteur Watson, commença-t-il, vous savez que Sherlock Holmes fut et reste pour moi un modèle et un maître, et les choses que j'appris de lui sont innombrables (6).

Mais je voudrais maintenant mettre à jour les notes que j'ai prises au cours des enquêtes que Mr Holmes m'a confiées, et j'ai pensé que vous étiez la personne la plus à même de m'aider, que ce soit pour parler des méthodes qu'il employait ou du rôle de biographe que vous avez joué à

ses côtés. Je n'ai bien sûr, pas l'intention de publier ces notes (7), mais il m'a semblé que ce travail d'écriture m'aiderait grandement dans mon métier d'acteur."

Comment combattre Le CRIME

"Les méthodes de Holmes ! Je crois que vous les connaissez aussi bien que moi. Il déclarait d'ailleurs lui-même que ses curieux talents d'observateur étaient en partie dûs à une sorte d'intuition qu'il avait déjà érigée en système lorsqu'il était étudiant (8). Il ne me cachait rien de ses méthodes, fondées sur un mélange d'imagination et de bon sens. Pour lui, les trois qualités essentielles d'un bon détective étaient la faculté d'observer, celle de déduire, et le fait de connaître un grand nombre de choses sur de nombreux sujets. Pour lui, la presse était une source d'informations inépuisable.

- A ce propos, m'interrompit Wiggins, vous n'avez pas brossé un portrait très flatteur de Mr Holmes, au début d'"Une Etude en Rouge".

- C'est vrai, répondis-je, mais je connaissais mal Holmes à l'époque, et je crois qu'il prit un malin plaisir à se moquer de moi (9). Vous connaissez son goût pour la mystification. En fait, et je l'écrivis souvent par la suite, il m'impressionna toujours par l'étendue et la diversité de ses connaissances. Je m'arrêtai un instant pour servir à Wiggins une nouvelle tasse de thé.

- Pour répondre plus complètement à votre question, je vous rappellerai que, pour lui, les petites choses étaient de loin les plus importantes, et que l'observation sur le terrain, et notamment sur le lieu même du crime, avait une valeur toute particulière. Il affirmait souvent qu'il fallait se méfier des évidences, et que rien ne permet mieux de comprendre une affaire que de la raconter à quelqu'un, ce qui justifiait ma présence à ses côtés (10). De plus, il estimait que plus une chose est étrange, moins elle est mystérieuse. C'est une idée qu'il développa devant moi

à plusieurs reprises. Enfin, il considérait, et c'est peut-être là le plus important, que c'est une erreur capitale d'élaborer une théorie avant d'avoir réuni tous les indices (11). Ce n'est qu'à la fin que la théorie doit expliquer les faits, sans chercher à les dénaturer. Mais je le répète, Wiggins, tout cela, vous le savez aussi bien que moi."

Watson contre Conan Doyle

"C'est vrai, me dit Wiggins, et j'ai d'ailleurs relu, avant de venir vous voir, tout ce que vous avez écrit sur Mr Holmes. Mais une chose m'a frappé et j'espère que vous voudrez bien me pardonner ma remarque. Vous citez souvent des noms et des dates précises, mais cela conduit parfois à certaines invraisemblances. Je ne puis pourtant pas croire, Docteur, que votre mémoire vous ait trahi à ce point.

Je ne pus m'empêcher de rire devant la mine contrite de mon interlocuteur.

- Rassurez-vous, Wiggins, je ne vous en veux pas: au contraire, je vous félicite d'avoir été un lecteur attentif. En fait, s'il m'est arrivé une fois d'écrire que le monde n'est pas encore prêt pour connaître la vérité (12), je dus parfois travestir cette même vérité pour ménager les susceptibilités, quand ce n'est pas pour préserver la stabilité du Royaume ou même la paix de notre monde. Mais je ne crois pas que ces détails puissent être d'un grand intérêt.

- Il y a par ailleurs de nombreuses affaires que vous mentionnez, mais que vous n'avez jamais racontées. Pensez-vous le faire un jour ?

- Non. D'autres le feront peut-être plus tard, s'ils le jugent bon (13). Mais, pour ma part, je ne souhaite plus rien ajouter à ce que j'ai écrit sur la carrière de Holmes.

- Quelles furent, Docteur, durant toutes ces années, vos relations avec Sir Arthur ?

- Il accepta de me servir d'agent littéraire et s'acquitta fort bien de sa tâche, si l'on en juge par la petite notoriété que m'ont valu mes récits...

- Certains prétendent, insista Wiggins tout en marquant une légère hésitation, que ce fut en réalité lui qui écrivit "les histoires de Sherlock Holmes".

Je ne pus réprimer un soupir de tristesse qui n'échappa certainement pas à l'ancien collaborateur de Sherlock Holmes.

- Il est vrai, répondis-je, que Sir Arthur m'aida pour la rédaction de deux de mes ouvrages (14) et qu'il publia lui-même une parodie de mes récits (15), mais pour le reste, il fut simplement, en toute amitié et cela était déjà beaucoup pour moi, mon agent littéraire.

Il était d'ailleurs trop occupé à rédiger son oeuvre, qui lui valut d'être fait Chevalier (16), pour écrire la mienne. Peut-être le public ne peut-il accepter l'idée qu'un simple médecin soit le Boswell d'un homme tel que Holmes."

La pipe mystérieuse

"Il y a une question que je me suis souvent posée, me dit Wiggins. Pendant plus de vingt ans, j'ai souvent rencontré Mr Holmes à Baker Street. Je l'ai vu fumer la cigarette, le cigare et la pipe (17). Vous parlez vous-même, Docteur, en maintes occasions, de sa pipe de merisier, de sa pipe de bruyère ou de sa vieille pipe en terre noircie.

Mais vous ne faites aucune allusion à cette étrange pipe recourbée avec laquelle on le représente souvent dans les magazines. Et je ne l'ai moi-même jamais vu fumer une telle pipe...

- Ah, cette fameuse pipe recourbée ! C'est toute une histoire... Une histoire que vous devriez pourtant être le premier à connaître, Wiggins, ajoutai-je avec un brin de malice.

- Moi ? me répondit Wiggins. J'avoue que je ne comprends pas, Docteur.

- Oui "vous", Wiggins, puisque vous êtes acteur...

- Je vous prie de m'excuser, Docteur, mais je ne vois pas le rapport entre cette pipe et mon métier d'acteur.

- Eh bien, laissez-moi vous raconter toute l'affaire et vous comprendrez. Il faut d'abord que vous sachiez que ce genre de pipes ne fut connu en Angleterre qu'à la fin du siècle dernier, alors que la guerre faisait rage dans le Sud du Continent Africain. D'autre part, vous connaissez certainement William Gillette (18), le célèbre acteur américain.

- Bien sûr, mais je ne vois toujours pas le rapport...

- J'y viens. Vous savez certainement que Gillette écrivit une pièce tirée de mes récits, dans laquelle il interpréta le rôle de Holmes (19).

- Et Gillette fumait une pipe courbe ! m'interrompt Wiggins.

- Exactement ! Pour la simple raison qu'il ne parvenait pas à parler en scène avec une pipe droite à la bouche (20).

- Je comprends parfaitement que le grand acteur qu'était Gillette ait pu impressionner les spectateurs qui assistèrent à ces représentations, intervint Wiggins. mais de là à répandre partout l'image de Holmes fumant une telle pipe, je ne comprends toujours pas.

- Encore un peu de patience, mon ami, j'en arrive à la fin de mon histoire. Parmi ceux qui purent voir Gillette, se trouvait un dessinateur Frederic Dorr Steele (21), qui réalisa plusieurs "portraits" de Holmes d'après ce qu'il avait vu de Gillette. Ces dessins furent ensuite repris par d'autres, et voilà comment naquit une légende (22)."

Nostalgie

"La nuit était maintenant presque tombée et la pluie redoublait de violence en venant battre contre les vitres du salon.

- On organise en ce moment à Londres une exposition de tableaux du peintre français Horace Vernet (23), dis-je à Wiggins alors qu'il prenait congé. Je vous engage à aller la visiter. Peut-être cela vous aidera-t-il à comprendre mieux encore qui fut réellement le plus grand détective de tous les temps. En souriant, Wiggins me serra la main. Puis, sans rien dire, il se retourna et s'enfonça d'un pas volontaire dans

l'obscurité et la tourmente. Je ne sais pas si je le reverrai un jour, car je suis un vieil homme aujourd'hui. Mais si Holmes est pour moi "le meilleur et le plus sage des hommes que j'ai jamais connus" (24), l'ancien chef des Francs-Tireurs de Baker Street a certainement mérité le titre de meilleur et plus sage disciple de Holmes..."

Notes

(1) Watson fut blessé lors de la Bataille de Maiwand (27 juillet 1880). La nature exacte de sa blessure reste un mystère car elle a souvent changé de localisation au gré des récits. Watson voudrait-il dissimuler quelque chose ?

(2) Cette phrase laisse à penser que "Son Dernier Coup d'Archet" est bien l'oeuvre du Docteur Watson, et non de Sherlock Holmes - comme l'a soutenu A. Carson Simpson - ou même de Mycroft Holmes - thèse défendue par Edgar W. Smith.

(3) Mary Morston, une des épouses de Watson.

(4) Cela tendrait à confirmer la thèse suivant laquelle Watson aurait de nouveau pratiqué la médecine durant la Première Guerre Mondiale.

(5) Si ce texte est authentique, Watson se serait de nouveau trouvé veuf au début des années vingt.

(6) L'art du maquillage, notamment, qui fut pour Henry Wiggins d'une importance capitale dans sa carrière d'acteur.

(7) Il semblerait que ses notes aient été utilisées par ses héritiers pour concevoir un jeu sorti récemment, "Détective Conseil".

(8) On peut regretter ici que Watson n'apporte aucun nouvel élément de réponse à la question: Quelle université fréquenta Holmes ? Oxford ou Cambridge ?

(9) Au sujet des limites de Sherlock Holmes, voir en particulier "The Annotated Sherlock Holmes" de William S. Baring-Gould, Volume 1, pages 156 et 157, pour un point détaillé sur cette question.

(10) Certains ont avancé une théorie différente pour justifier la présence de Watson. Sherlock Holmes se serait servi de celui-ci et de ses talents littéraires pour se faire connaître et s'attirer une nombreuse clientèle. Cette hypothèse permettrait d'expliquer les reproches fréquents que Holmes adressait à Watson trouvant qu'il insis-

taut trop sur les aspects sensationnels des affaires qu'il relatait, au détriment du travail véritable du détective.

(11) Voir en particulier "Une Etude en Rouge", "Un Scandale en Bohême", "La Seconde Tache" et "L'Homme à la Lèvre Tordue".

(12) Watson fait certainement allusion ici à l'Affaire du Rat Géant de Sumatra, sur laquelle on ne possède toujours aucun détail.

(13) Il est à noter que le propre fils de Sir Arthur Conan Doyle, Adrian, a publié une série de récits intitulée "Les Exploits de Sherlock Holmes", en collaboration avec John Dickson Carr. On peut cependant s'interroger sur la véracité des faits relatés dans ce volume.

(14) Watson fait très certainement allusion aux deux récits américains que l'on trouve dans "Une Etude en Rouge" et "La Vallée de la Peur".

(15) "The Field Bazaar", publié dans "The Student" le 20 novembre 1886 et toujours inédit en français. A. C. Doyle publia d'autre part en 1924 une nouvelle intitulée "How Watson Learned the Trick".

(16) Watson commet ici une erreur qui pourrait faire douter de l'authenticité de ce manuscrit. En effet, Conan Doyle fut élevé à cette dignité en 1902 pour ses services en temps de guerre et pour sa défense de la politique britannique, pas pour son travail d'écrivain.

(17) Dans son essai "No Fire Without Some Smoke", Mr John L. Hicks a dénombré trente-cinq affaires au cours desquelles Sherlock Holmes fume la pipe, huit affaires au cours desquelles il fume le cigare et neuf affaires au cours desquelles il fume la cigarette !

(18) Né en 1853.

(19) Pièce Créée le 6 novembre 1899 au Garrick Theatre de Buffalo.

(20) Cette anecdote a été reprise par John Dickson Carr. Il est à noter que ce dernier, dans sa biographie de Sir Arthur Conan Doyle, attribue à Doyle lui-même, et non à Watson, la paternité des différents volumes consacrés à Sherlock Holmes.

(21) Né à Marquette, Michigan.

(22) Il faut signaler tout particulièrement la couverture réalisée par Frederic Door Steele pour le magazine Collier's daté du 15 août 1908, qui illustrait le texte intitulé par le Docteur Watson "L'Aventure de Wisteria Lodge".

(23) Il est maintenant établi que Holmes était le neveu d'Emile Jean Horace Vernet (1789-1863), plus connu dans le monde de la peinture sous le nom d'Emile Vernet.

(24) Watson reprend ici ce qu'il écrivit dans "Le Dernier Problème".

ANIMAUX

Pour les caractéristiques détaillées de ces animaux, reportez vous à la page 26 du Guide des Années Vingt, ou à la page 18 de Fragments d'Epouvante pour les créatures signalées par un astérisque (*). Les caractéristiques indiquées ci-dessous sont des "moyennes".

BUFFLE (Afrique)*

FOR 34 CON 21 TAI 34 POU 7 DEX 7
Pts de Vie : 28, Déplacement : 12

Arme	Attaque	Dommages
Charge	50%	2D6+3D6

Armure : 5 points de cuir

CHAUVE-SOURIS, GRANDE

FOR 5 CON 11 TAI 5 POU 7 DEX 22
Pts de Vie : 6, Dépl. : 1/12 en vol

Arme	Attaque	Dommages
Morsure	40%	1D4

CHEVAL

FOR 29 CON 13 TAI 26 POU 11 DEX 11
Pts de Vie : 19, Déplacement : 12

Arme	Attaque	Dommages
Morsure	05%	1D10
Coup de pied	05%	1D8+2D6
Ruade arrière	05%	2D8+2D6
Piétinement	25%	4D6 (adversaire à terre)

Armure : 1 point de cuir

CHIEN ORDINAIRE

FOR 7 CON 11 TAI 5 POU 7 DEX 13
Pts de Vie : 8, Déplacement : 12

Arme	Attaque	Dommages
Morsure	30%	1D6

Compétences : Pister (flair) 40%, T.O.C. 60%

CHIEN SAUVAGE (Inde)*

FOR 6 CON 11 TAI 4 POU 10 DEX 13
Pts de Vie : 7, Déplacement : 12

Arme	Attaque	Dommages
Morsure	40%	1D6

Compétences : Ecouter 40%, Suivre une Piste 80%

COCHON DE BROUSSE (Afrique)*

FOR 11 CON 13 TAI 11 POU 7 DEX 7
Pts de Vie : 12, Déplacement : 10

Arme	Attaque	Dommages
Eventrer	30%	1D8

Armure : 5 points de peau

Compétences : Sentir l'ennemi 50%

CONDOR OU AIGLE GEANTS

FOR 23 CON 11 TAI 17 POU 13 DEX 19
Pts de Vie : 19, Dépl. : 5/12 en vol

Arme	Attaque	Dommages
Morsure	45%	1D8+1D6
Serres	45%	1D6+1D6

Armure : 2 points de plumes

CROCODILE NORMAL*

FOR 26 CON 19 TAI 26 POU 11 DEX 7
Pts de Vie : 23, Dépl. : 6/8 à la nage

Arme	Attaque	Dommages
Morsure	50%	1D10+2D6

Armure : 5 points d'écailles

Compétences : Se Cacher 60%, Discrétion 50%

CROCODILE DE NEUF METRES DE LONG

FOR 41 CON 19 TAI 41 POU 11 DEX 10
Pts de Vie : 30, Dépl. : 7/9 à la nage

Arme	Attaque	Dommages
Morsure	60%	1D10+4D6
Cp de queue	60%	1D6+4D6

Armure : 10 points d'écailles

ELEPHANT*

FOR 55 CON 27 TAI 63 POU 13 DEX 11
Pts de Vie : 45, Déplacement : 10

Arme	Attaque	Dommages
Trompe	50%	Empoigne
Ruade	25%	2D8+6D6
Piétinement	50%	12D6 (adversaire au sol)
Défenses	25%	6D6

Armure : 8 points de peau

Compétences : Ecouter 70%, Flair 70%

ESSAIM DE GUEPES OU D'ABEILLES

Il attaque pendant 2D6 rounds.

Arme	Attaque	Dommages
1D10 Dards	15%	1 pt par dard

LION (Afrique)*

FOR 26 CON 11 TAI 23 POU 13 DEX 17
Pts de Vie : 17, Déplacement : 15

Arme	Attaque	Dommages
Griffes	50%	1D8+2D6
Morsure	40%	1D10+2D6
Pattes arrières	80%	2D8+2D6

Armure : 2 points de fourrure

Compétences : Se Cacher 60%, Flair 50%, Ecouter 50%, Discrétion 70%

LION DES MONTAGNES (Amérique)*

FOR 17 CON 11 TAI 15 POU 11 DEX 19
Pts de Vie : 13, Déplacement : 18

Arme	Attaque	Dommages
Griffes	50%	1D6+1D4
Morsure	30%	1D10+1D4
Pattes arrières	80%	2D6+1D4

Armure : 1 point de fourrure

Compétences : Grimper 80%, Sauter 40%, Se Cacher 80%, Discrétion 90%

LOUP

FOR 19 CON 11 TAI 11 POU 11 DEX 13
Pts de Vie : 11, Déplacement : 12

Arme	Attaque	Dommages
Morsure	30%	1D8

Armure : 2 points de peau

LYNX (Amérique)*

FOR 7 CON 11 TAI 3 POU 7 DEX 19
Pts de Vie : 7, Déplacement : 12

Arme	Attaque	Dommages
Griffes	40%	1D3
Morsure	20%	1D4
Pattes arrières	80%	2D3

Compétences : Grimper 80%, Se Cacher 80%, Discrétion 90%

OURS NOIR (Amérique)*

FOR 21 CON 13 TAI 21 POU 11 DEX 11
Pts de Vie : 17, Déplacement : 16

Arme	Attaque	Dommages
Morsure	25%	1D10+2D6
Griffes	40%	1D6+2D6

Armure : 3 pts de pelage et de graisse

Compétences : Grimper 30%, Ecouter 30%

PIEVRE GEANTE

FOR 21 CON 13 TAI 21 INT 7 POU 11 DEX 19
Pts de Vie : 17, Dépl. : 4/10 à la nage

Arme	Attaque	Dommages
Bec	45%	1D10+poison (puissance = CON)
Tentacule	45%	1D6 (4D6 rounds suivants)

PYTHON OU TRES GROS SERPENT

FOR 23 CON 13 TAI 18 POU 11 DEX 13
Pts de Vie : 16, Déplacement : 6

Arme	Attaque	Dommages
Morsure	40%	1D6
Ecrasement	60%	2D6

Armure : 2 points de peau

Comp. : Discrétion 90%, Se Cacher 75%

RHINOCEROS (Afrique)*

FOR 41 CON 21 TAI 41 POU 11 DEX 7
Pts de Vie : 31, Déplacement : 15

Arme	Attaque	Dommages
Morsure	25%	1D10
Charge	50%	1D10+5D6
Piétinement	75%	10D6 (adversaire à terre)

Armure : 10 points de peau

TIGRE (Inde)*

FOR 30 CON 14 TAI 26 POU 11 DEX 17
Pts de Vie : 20, Déplacement : 16

Arme	Attaque	Dommages
Griffes	50%	1D8+2D6
Morsure	30%	1D10+2D6
Pattes arrières	80%	2D8+2D6

Armure : 2 points de fourrure

Compétences : Se Cacher 80%, Sauter 50%, Ecouter 50%, Discrétion 80%

PERSONNAGES TYPIQUES

Utilisez les PNJ standards détaillés ci-dessous chaque fois que vous en ressentez le besoin en cours d'aventure.

HOMME (ou femme) de la rue

FOR 9 CON 9 TAI 12 INT 12 POU 9 DEX 9
APP 9 EDU 9 SAN 45 Points de Vie : 10

Armes : aucune.

Compétences : pourcentages de base ou selon profession (ex : Médecin : Premiers Soins 75%).

AGENT DE POLICE

FOR 11 CON 11 TAI 12 INT 12 POU 9 DEX 9
APP 9 EDU 9 SAN 45 Points de Vie : 11

Arme	Attaque	Dommages
Matraque	50%	1D6

Compétences : Droit 20%, Ecouter 40%, Monter à Cheval 30%, Suivre une Piste 40%, Trouver Objet Caché 40%

OFFICIER DE POLICE

FOR 12 CON 11 TAI 12 INT 14 POU 9 DEX 10
APP 9 EDU 10 SAN 45 Points de Vie : 11

Arme	Attaque	Dommages
Poings	60%	1D3
Révolver cal 38	50%	1D10*

* L'emploi d'armes à feu par la police n'a été autorisé qu'au cours de la seconde moitié des années vingt.

Compétences : Droit 40%, Ecouter 50%, Suivre une Piste 60%, Trouver Objet Caché 50%

SOLDAT

FOR 12 CON 12 TAI 12 INT 9 POU 9 DEX 10
APP 10 EDU 6 SAN 45 Points de Vie : 12

Arme	Attaque	Dommages
Fusil cal 30.36	40%	2D6+3
Bayonnette	30%	1D6

Compétences : Camouflage 40%, Discrétion 20%, Esquiver 40%, Lancer 40%, Nager 40%, Sauter 40%, Se Cacher 50%

OFFICIER

FOR 12 CON 12 TAI 12 INT 12 POU 11 DEX 11
APP 12 EDU 12 SAN 55 Points de Vie : 12

Arme	Attaque	Dommages
Sabre	35%	1D6+1
Révolver cal 45	40%	1D10+2

Compétences : Eloquence 30%, Camouflage 45%, Conduire automobile 40%, Dessiner une carte 40%, Monter à cheval 50%, Piloter un avion 60% (si aviateur)

PETIT TRUAND

FOR 14 CON 12 TAI 12 INT 5 POU 6 DEX 11
APP 8 EDU 3 SAN 30 Points de Vie : 12

Arme	Attaque	Dommages
Poings	60%	1D3+1D4
Cran d'arrêt	50%	2D4
Révolver cal 22	30%	1D6

Compétences : Conduire automobile 30%, Esquiver 40%, Lancer 40% (des couteaux, notamment), Pickpocket 50%

GANGSTER

FOR 15 CON 12 TAI 12 INT 10 POU 8 DEX 11
APP 9 EDU 3 SAN 40 Points de Vie : 12

Arme	Attaque	Dommages
Poings	65%	1D3+1D4
Cran d'arrêt	60%	2D4
Révolver cal 45	50%	1D10+2
Mitraillette	30%	1D10+2

Compétences : Conduire automobile 50%, Esquiver 50%, Lancer 50%, Pickpocket 55%

ECRAN COMPLEMENTAIRE POUR

L'APPEL de CTHULHU

JEUX DESCARTES

5, rue de la Baume - 75008 PARIS
Avec l'autorisation de Chaosium, Inc et la permission d'Arkham House

Dans ce volume 2 de JD+, réalisé par les créateurs de Jeux Descartes, vous trouverez :

Les Repentis, une variante pour Paranoïa, qui fera découvrir de nouvelles angoisses à vos Clarificateurs. Et pour corser le tout, vous pourrez leur soumettre quelques documents administratifs hautement "périlleux"... ou comment élever d'un degré supplémentaire la tension qui règne pendant vos parties !

Une "Fiche du Gardien" photocopiable pour L'Appel de Cthulhu, qui simplifiera certains problèmes posés par les jets de dés en cours de partie et un complément à l'écran du maître de jeu.

Une étude consacrée à l'univers de Sherlock Holmes écrite par l'une de nos plus éminentes spécialistes du héros de Conan Doyle.

Un article consacré à la création de scénarios pour Maléfices qui vous expliquera comment imaginer sans douleurs les prochaines aventures que vous ferez vivre à vos joueurs.

Une rubrique concernant Légendes, avec notamment un système permettant de résoudre tous les problèmes posés par le commerce dans les 1001 nuits.

Des précisions et un grand scénario pour Les Aigles, le jeu de simulation avec figurines de l'époque napoléonienne.

Des flottes de la Seconde Guerre Mondiale entièrement détaillées pour Amiraute.

Un article expliquant comment, vous aussi, vous pouvez faire publier un jeu.

Les dernières informations concernant les parutions et les projets de Jeux Descartes.

Un catalogue complet et illustré de la gamme de figurines Ral Partha.

Une rubrique "courrier" qui répond aux questions que vous vous posez à propos de notre gamme.

JD+ n'est pas un magazine, c'est véritablement le "Supplément de Jeux Descartes". Il vous garantit des heures de lectures et des mois de parties passionnantes !

