

LA TRIBUNE

des Vagabonds du Rêve

LE MAGAZINE DES RÉALITÉS IMAGINAIRES



SOMMAIRE

- 1 Couverture **Fabien Laouer**
- 4 Editorial
- 5 Bande dessinée
- 6 En vrac
- 7 Micro Ludo
- 8 Boukains
- 12 L'Etoile-Sable (3) *roman à suivre*
- 16 Marchander aide de jeu **Rêve de Dragon**
- 17 La Tribune madame
- 18 Les Chroniques d'Edweena de Winmary *aide de jeu*
- 20 Portes (3) *roman à suivre*
- 24 La Guilde des Mégas à Laelith *aide de jeu Méga III*
- 26 La Tribune des Lecteurs
- 30 La larme à l'oeil *scénario Rêve de Dragon*
- 33 Une page-Un illustrateur **Anthony**
- 34 La Guerre civile anglaise *campagne Vampire*
- 44 VENEZIA EXPRESS 31191 : l'embarquement pour le rêve
 - 44 Quel est ton monde ? **Alain Berson**
 - 50 Légende **Duncan Fairmarch**
 - 52 Cendrillon II : le retour **Lance**
- 54 L'ORACLE-TEMPS
- 56 La Chronique des Fanzines
- 58 Bulletin d'abonnement

La Tribune des Vagabonds du Rêve n°13, juillet 1993. Publiée par les Editions des Frères-Dragons, 141 bis, rue Félix Mayol, 83200 Toulon - Tél 94 91 10 34. Périodicité : trimestrielle. Dépôt légal : juillet 1993. Copyright Editions des Frères-Dragons 1993. Directeur de la publication et rédacteur en chef : Sybille Marchetto-Picard. Rédacteur en chef-adjoint : Théobaldo Marchetto. Directeur Artistique : Michel Marchetto-Picard. Secrétaire de rédaction : Hélène Marchetto. Maquettiste : Architext. Illustrateurs : Anthony, Carlos Da Cruz, Rudy Dufour, Ewing, Fabien Laouer, Guillaume Lenel, Michel M. Picard. Ont participé à ce numéro : Alain Berson, Nicolas Derchebourg, Duncan Fairmarch, Lance, Christian Lemaigre, Dominique Prévot, Yves Scherer, Ignacy Szczupak, Art Valentine, Pamela Wilder. Abonnement : 100 fr/an.

Les scénarios et aides de jeu doivent être directement envoyés à Théobaldo Marchetto, 26, rue de la cathédrale, 86000 Poitiers.

Vous pouvez nous joindre par minitel 3615 AKELA bal SYBILLE.

A propos des jeux cités en référence dans nos scénarios et aides de jeu, Méga III est un jeu Casus Belli, Rêve de Dragon est un jeu Ludodélire, Vampire est un jeu Hexagonal.

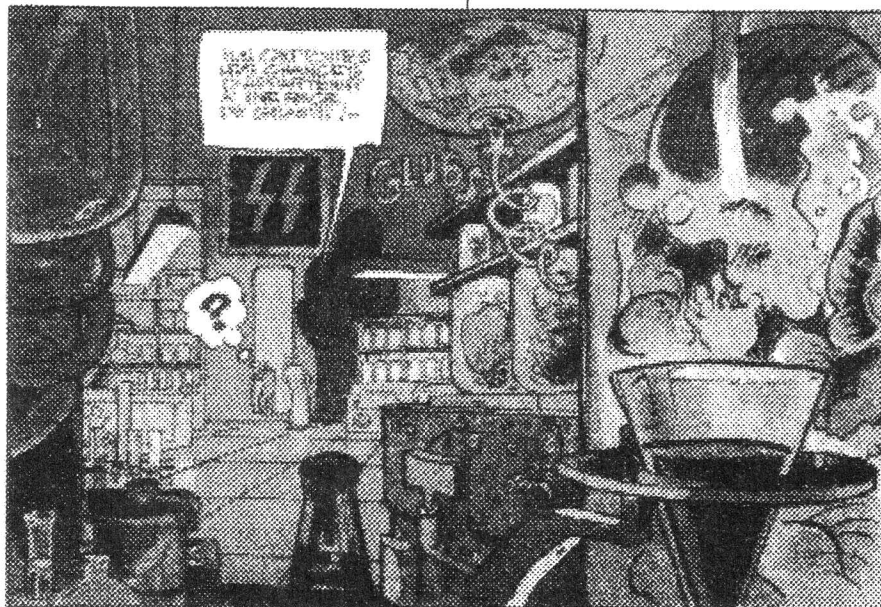
La rédaction n'est pas responsable des manuscrits et dessins non sollicités. Si vous souhaitez que de tels documents vous soient retournés, n'oubliez pas de joindre à cet effet une enveloppe timbrée suffisamment affranchie.

Le premier numéro de la Tribune est daté de septembre 1990. Depuis, nous avons parcouru bien du chemin. Bientôt, le vieux 709 et son imprimante à aiguilles, sur lesquels suaient les rédacteurs en chef, furent remplacés par des traitements de texte plus performants puis par la PAO servie par un maquettiste. La périodicité, les sommaires et le nombre de pages ont changé ; des collaborateurs sont venus, sont repartis, d'autres sont venus ou revenus et le va-et-vient continu n'a pas de cesse. Et nous ne souhaitons pas que cela change. Il nous semble que c'est ce mouvement qui fait l'une des richesses de notre bébé. Au sein des rencontres, des échanges ou des confrontations, des essais et, aussi, des erreurs, les orientations qu'il nous fallait choisir nous sont plus clairement apparues. Aujourd'hui, avec ce numéro, la Tribune est bouleversée plus que jamais. En effet, nous avons décidé d'y consacrer encore plus de temps (est-ce possible ?) afin de vous servir en professionnels. Les changements les plus apparents sont, bien évidemment, la couverture en couleurs, l'augmentation de prix (nous ne pouvions faire autrement sans nous passer la corde au cou), le tirage et la diffusion. Ce qui est moins visible, mais que vous apprécierez sans doute, c'est le temps que notre rédac'chef passera à choisir et corriger les textes, la rapidité avec laquelle elle pourra répondre à vos lettres sans que vous ayez l'impression que vous n'êtes pas lu et, surtout, la clarté d'esprit qu'elle aura pour profiter de tous vos conseils et suggestions sans se dire « M..., j'ai pas encore révisé les maths et l'interro est demain ! ». Voilà ! Petit poisson est devenu grand (pas trop quand même) et votre fanzine adoré (là, on doute !), s'il garde le même esprit, devient un magazine à la périodicité régulière et à l'humeur moins fantasque. Enfin, pour conclure ce petit attendrissement sur notre (courte) histoire, vous restez tous les bienvenus et c'est avec joie que nous vous accueillerons au sein de notre équipe (que vous sachiez écrire ou dessiner) et que nous recevrons vos idées. A vos plumes, lecteurs ! Nous faisons le rêve fou que vous soyez de plus en plus nombreux à nous lire et à nous écrire et c'est avec ce rêve fou que nous vous présentons ce numéro. Le prochain sera encore plus rempli et encore plus beau et celui d'après et celui d'encore après... !!! ... !!! ... Veuillez nous pardonner pour cette interruption momentanée de notre programme. Notre éditorialiste devrait revenir très bientôt sur vos écrans. Au revoir !

BANDE DESSINÉE

LA DERNIERE LUNE

J.A. Parras, S. Le Tendre, Rodolphe Lombard



En 1947, l'avion du jeune homme d'affaires, Pierre-Henri Dartois, s'écrase sur une île perdue. Dartois et son pilote, Doyle, recueillis par d'accueillants indigènes, vont aller rechercher leurs compagnons mais, aux dires de leurs hôtes, ils risquent fort de tomber sur des géants mangeurs d'hommes. En fait de monstres, ils trouveront un savant fou nazi qui projète de faire s'écraser la lune sur notre sol. Nos héros vont devoir stopper ce projet diabolique. Je n'ai pas accroché à l'histoire mais cela n'a rien d'étonnant puisque les savants fous me laissent assez dubitative. Si vous aimez le genre, donc, le

récit n'est pas mauvais. Les dessins ne me plaisent pas mais, là, c'est une histoire de goût. Je dirais donc qu'ils ont un certain style qui est loin de m'emballer mais, bon, à vous de juger !

LA LEGENDE DE KYNAN

H.J. Reculé, J.-L. Sala Lombard



L'histoire des celtes s'achève et celle des chrétiens commence. Kynan, prince aimé de la Déesse, quitte la Grande Bretagne, qu'il laisse à Arthur. Après une expédition sur Rome, dans laquelle il met fin à la vie de son roi indigne, il installe son peuple en Armor, la Petite Bretagne. Enfin, pour mériter son titre de roi, il part conquérir le Graal pour lequel il détruira l'Oeuf cosmique afin que les dieux puissent quitter les Jeunes Royaumes et les hommes. Puis Kynan, à qui la vie de roi ne convient pas, remettra à Arthur le Graal et la Petite Bretagne. Cette légende n'est pas désagréable et c'est avec intérêt que l'on assiste à la naissance du royaume d'Arthur Pendragon d'un point de vue celte mais, hélas, tout est raconté trop vite et on a l'impression de lire un résumé. Les dessins sont encore hésitants, dommage !

Sybillé.



Dargaud

Le n°12 de la Lettre de Dargaud est paru. Ce petit journal de 20 pages (vendu 35 frs mais disponible gratuitement dans beaucoup de librairies) est sans doute la plus simple des façons pour se tenir au courant de l'actualité de la BD. Actualité bien triste si l'on considère le nombre de plus en plus réduit de magazines de BD.

septembre

- Le soleil est mort deux fois (Colby). Colby et ses amis vont devoir aider un japonais et oublier les ressentiments dus à la guerre encore très proche.
- La complainte des landes perdues (Sioban).

octobre

- Je suis un autre (Dock 21). Un jeune PDG a d'étranges visions où il fait des incursions dans le passé. L'enquête qu'il va alors mener est loin de plaire à tout le monde et risque de le conduire à la folie.

C'est un message qui me l'a annoncée
 En des termes de sang et de paix
 Et comme ce prisonnier voyant l'oiseau passer
 J'ai bu les gouttes de cette lettre accusée
 Puis le soir tombe sur ce monde privé d'étoiles
 Et mes pleurs suivent l'ombre de la toile
 Où les dieux peignent nos dernières souffrances
 Telles ces démons revenus de l'enfance
 Adieu, donc, jeunes filles envolées
 Il ne m'a pas servi de vous avoir aimées
 Je laisse vos brillantes armes
 Déchirer le pourquoi de ces larmes
 Une bille roule sur les parterres piétinés
 Et l'eau se trouble devant la nudité
 Je me retourne sans un adieu, un regret
 Séchez vos grands yeux bleus
 Vous n'aviez plus rien à m'apporter



VIVE LA POÉSIE !

Je suis amoureuse
 D'une ombre qui glisse
 Sur les eaux lisses
 Des femmes heureuses
 Son nom se dit
 Derrière les rideaux
 Ses mains sourient
 Je meurs dans le faux
 Et puis l'idée
 De ne plus rêver
 De se laisser aller
 De se faire aimer
 Le marteau s'abat
 Sur la porte fermée
 J'entends ses pas
 Sur le sol marbré
 Et les heures s'enfuient
 Sur les murs blanchis
 Je redeviens enfant
 Au creux d'un amant



MICRO LUDO

Nous aurions pu dire "Nous avons testé pour vous" mais nous mentirions. Nous nous sommes amusés comme des petits fous sans penser un seul instant à nos lecteurs, délaissant parfois même notre travail et nous obligeant ainsi à passer des nuits blanches pour rattraper le retard ainsi causé. Mais "Dune II" et "Alone in the dark" nous ont enthousiasmés.

Dune II



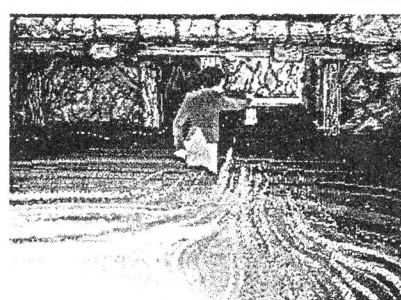
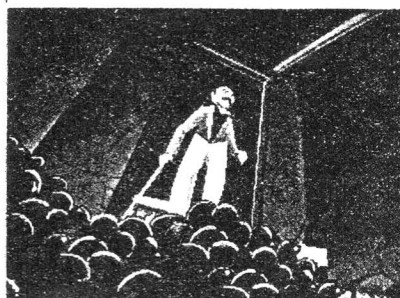
L'empereur a lancé un défi : la maison qui produira le plus l'épice contrôlera Dune. Atreides, Ordos ou Harkonnen, vous voici sur Dune avec ordre de récolter l'Epice. Mais vos voisins n'ont pas l'intention de vous laisser tranquille et les combats vont perturber la tranquille planète. Les missions sont de plus en plus délicates. A la première, vous n'aurez qu'à récolter mais, petit à petit, vous allez affronter des ennemis de plus



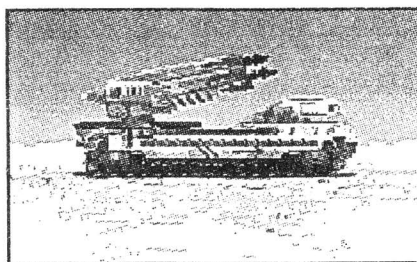
Alone in the Dark



Votre MJ favori vous a délaissé mais vous souhaitez tout de même vous plonger dans l'angoissante atmosphère de l'Appel de Cthulhu. Homme ou femme, vous allez pénétrer Derceto, une mystérieuse demeure habitée par de petites bestioles tout à fait sympathiques. C'est du grenier que démarrera votre petite aventure. A peine y êtes-vous arrivés et commencez-vous à y



farfouiller pour trouver l'explication d'une étrange mort, que votre vie va être menacée ! Une animation en 3D pour servir ce cauchemar. Vous ne pouvez plus sortir de cette peu sympathique demeure et vous voilà à la recherche de tous ces objets qui, petit à petit, vous aideront à surmonter les différents obstacles (avec des indices au fil des pages de certains bouquins). La fin est tout à fait charmante !



en plus puissants et vous n'aurez d'autre alternative que de les éliminer jusqu'au dernier. Au fur et à mesure, vous allez produire des armes de plus en plus sophistiquées, vous équipez et, bientôt, vous aurez votre propre

palais. Un regret : vos armées sont vraiment bêtes et n'attaquent ou ne se défendent que si vous leur en donnez l'ordre (ou presque). Ce manque d'initiative vous oblige à être partout ce qui n'est pas évident, même pour un militaire particulièrement doué.



- Epargne Cendrine et je te ferais un grand présent.

Etonnée, je l'examinai. Il disait vrai. Dans sa paume ouverte, un joyau brillait.

Le Joyau d'Aldébaran...

Il renfermait l'âme du plus puissant des démons. Quiconque le possédait...

- Donne, lui ordonnai-je.

- Il faut d'abord l'aider, me répondit Albion en me désignant sa bien-aimée.

- Tu n'as pas confiance en moi ?

- Non. Je place ce joyau à ta portée mais sois maudite si tu ne tiens pas parole.

Je haussai les épaules. Ces démons étaient vraiment stupides. Après s'être imaginé que j'allais assassiner ma meilleure amie, il pensait que j'étais incapable de lever une malédiction. Pourtant, je décidai de jouer le jeu. Puisque, de toute façon, on m'empêchait de dormir...

Je me tournai vers Cendrine :

- Que veux-tu, petite sotte ?

- D'abord, je veux savoir, murmura-t-elle. Voulais-tu vraiment me tuer ?

J'esquissai un sourire.

- Depuis combien de temps nous connaissons-nous ?

- Huit ans.

- Je t'ai supportée tout ce temps ?

Cendrine baissa la tête. Il se passa un long moment durant lequel nul ne prononça une parole. A portée de ma main, le joyau offert par Albion flottait dans l'air de l'après-midi. Il lançait de superbes éclats dorés et me procurait un étrange sentiment. Puis Cendrine me regarda droit dans les yeux :

- Christophe et Clotilde ont rompu, m'annonça-t-elle. Ce soir, Emmanuel donne une petite fête et Christophe y sera. J'aimerais que tu m'aides à lui plaire.

Je pouffai de rire et regardais Albion. Son visage décomposé redoublait ma joie. Vanité des vanités. Il venait de m'offrir le Joyau d'Aldébaran contre la plus naïve des requêtes.

- Tu n'as qu'à prendre la carte bleue de ton père et passer chez le coiffeur, dis-je enfin.

- Deirdre, supplia doucement Cendrine, sois ma bonne fée.

Je me laissais attendrir par son air de chien battu. Et puis, songeai-je, si Cendrine et Christophe sortent ensemble, Albion pourra s'en mordre les doigts pendant pas mal d'années. D'autant qu'Aldébaran ne manquerait pas de lui faire passer un sale quart d'heure lorsqu'il rejoindrait le monde des démons...

- C'est d'accord, ma petite Cendrine. Mais à une condition !

- Laquelle ?

- A minuit, tu dois avoir quitté la fête... et Christophe.

- OK.

D'un battement de cils, je disparus alors dans un autre espace, laissant seuls Albion et son tendre amour et emportant le Joyau.

L'heure me tira de ma rêverie. Je reposai le Joyau dans l'écrin que je lui avais confectionné, m'habillai rapidement et sortis. Cendrine habitait à deux pas de chez moi et je la rejoignis en peu de temps. Elle m'attendait avec l'impatience d'un jeune marié à l'abord de la nuit de noce.

- Allons, pas de panique, lançai-je. A cette fête, tu seras si belle que ta propre mère ne te reconnaîtra pas.

Puis je me mordis la langue. Cendrine est ma meilleure amie : imaginez un peu mon attitude vis-à-vis du reste de l'humanité !

Vous raconterai-je cette fête ? Elle fut particulièrement réussie et tous les garçons n'eurent d'yeux que pour Cendrillon... (Cendrine veux-je dire !)

Albion :

Pour avoir volé le Joyau, il fut enfermé plusieurs mois dans de sombres cachots, au fin fond d'un pays qui ne figure sur aucune carte.

Cendrine :

Durant la fête, elle éclipsa si bien les autres filles qu'elle se fit de très nombreuses ennemies. Benjamin la trouva si belle qu'il en tomba fou amoureux et la poursuivit toute la nuit. Pendant quelques temps, elle dut se passer des loyaux services de son démon et elle échoua à plusieurs interros surprises concoctées par nos chers professeurs.

Christophe :

Mal remis de sa rupture d'avec Clotilde, il n'assista pas à la fête et, dans son désespoir, se suicida quelques jours plus tard.

Pour ma part, désormais propriétaire du Joyau d'Aldébaran, je fis exécuter au plus puissant des démons la plupart de mes caprices (certains ne pouvant être racontés ici) et, augmentant mon pouvoir, décidais que le moment était venu pour moi de prendre le contrôle de la Terre, d'envoyer mon prof de maths en Enfer... et de me goinfrer sans prendre un seul petit gramme.

A bientôt, les lapinous...

Illustration
Carlos Da Cruz

LIURES

les m... Pas transcendant mais pas désagréable non plus. Dommage que la couverture desserve un peu le contenu.

La Rowane

♥♥

Ann McCaffrey
Presses Pocket

Parce qu'elle était à l'intérieur d'une puce, la Rowane a été emportée par les torrents de boue visqueuse qui ont détruit tout le village minier dont elle était issue et tous ses habitants. C'est dur de se retrouver orpheline à trois ans et demi mais les hurlements mentaux que l'on peut lancer lorsqu'on est une Douée exceptionnelle alertent suffisamment vite toute la galaxie pour que l'on vous secoure. La jeune Rowane se trouvera donc aux mains de Siglen, la méta d'Altaïr sous les directives sans appel du méta de la Terre. Heureusement qu'il y a Luséna, la soignante, et Gerolaman, le chef de poste, pour l'aimer et, plus encore, Ronronette, son minah et un merveilleux psycho-jouet. Mais ce n'est pas tout dans la vie et les beaux capitaines, si brillants soient-ils, ne sont pas toujours à la hauteur d'une Méta.

Le bout du monde - Thanatopolis

♥

Lucius Shepard
Denoël

Il s'agit de deux recueils de nouvelles. On rentre dans le premier en compagnie de Raymond Kingsley, romancier américain connu, qui décide de mettre au vert ses sentiments après une rupture avec sa maîtresse en choisissant le Guatemala sur un dépliant touristique. Ne pouvant totalement se résoudre au douce farniente exotique, il se laissera pourtant glisser dans une aventure facile en se mettant à dos le bellâtre du

coin. Celui-ci a touché à la magie, à la drogue... et le jeu dans lequel ils s'engageront n'est pas à la portée des apprentis sorciers. A travers Thanapolis, univers parallèle dans lequel la musique satanique de Cooge va la plonger, Larson, le petit voyou, arrivera beaucoup plus haut qu'il ne l'espérait et peut-être même trop haut. L'ensemble de ces nouvelles tourne autour de la magie, des hallucinations et, surtout, d'une grande tristesse. Elles sont toutes résumées dans la dernière. Capitulation, constat de l'état d'un monde dont le pouvoir, entre l'argent et les manipulations

manque pas d'idées. Je ne vous dévoilerai donc rien quant au motif de l'histoire : remplacez les hobbits par Shea et Flich, Gandalf par Allanon, l'Anneau par le Glaive de Shannara, etc.

Le roi des Murgos

♥♥♥

David Eddings
Presses Pocket

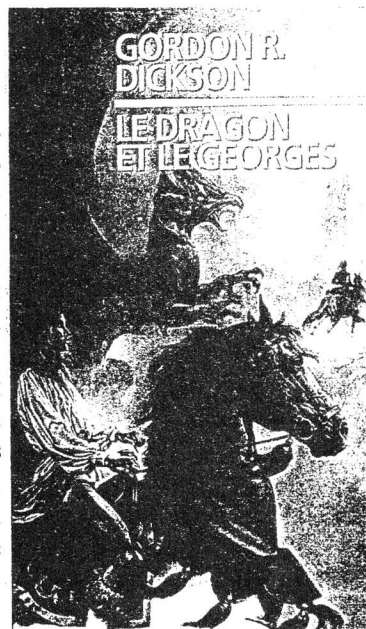
Deuxième tome du deuxième volet... La Belgariade se terminait avec l'ascension de Belgarion au trône et, pensait-on, à l'âge adulte. Mais, s'il est vrai qu'en tout adulte sommeille un enfant et, en

Le dragon et le georges

♥♥♥♥

Gordon R. Dickson
J'ai lu

On peut être une jeune fille délicieuse et très comme-il-faut et se prêter à des expériences fort déraisonnables. James Eckert en sait quelque chose puisque son adorable Angie a été téléportée dans un inconnu que lui, James, va tenter de retrouver. Somme toute, c'est facile. Il suffit de penser à la même chose qu'Angie durant l'expérience : des dragons. Mais elle est en danger et c'est dans la peau d'un dragon que se retrouve James et à une époque où les chevaliers ne les apprécient guère. James n'aura pas trop de toute son intelligence et de son doctorat d'histoire médiévale pour s'en tirer. S'en tirer ? Voire...



génétiques, a bani toute signification.

Le glaive de Shannara

♥♥

Terry Brooks
J'ai lu

Le Seigneur des Anneaux, ça vous dit quelque chose ? Pendant près de trois cents pages, on a l'impression d'un pastiche. Et pas terrible. Puis ça finit par décoller et l'on s'aperçoit que l'auteur ne

particulier, au royaume de la fantasy, Belgarion mettra encore longtemps, longtemps, à grandir. Et tant mieux ! Cela nous vaut à présent la Mallorée. Le fils de Belgarion a été enlevé. Par qui ? Pourquoi ? Les prophètes le disent mais encore faut-il savoir les interpréter. Belgarath, le sorcier, et Polgara, sa fille, sont des aides précieuses mais de nouveaux compagnons se joindront aux premiers pour les aider et ils seront souvent bien inattendus.

LIURES

Les fruits sataniques



Alain Billy
Fleuve Noir

Léonard, vieux peintre sordide mais assez célèbre pour s'offrir une nourrice, va voir sa vie bouleverser par celle-ci. Dans le monde croupissant et post-apocalyptique de cette terre, le lait n'est-il pas devenu le seul aliment sain, donc un luxe ? Mais, avec ce lait, il va têter la répugnante jalousie car la belle nourrice passe ses loisirs à forniquer avec l'un des nombreux employés du marchand de corbillards voisin. Cela conduira Léonard au meurtre et un meurtre tortueux - sur une victime qui n'est pas la bonne - et en fera la victime des envies de meurtre de la nourrice, du chantage du croque-mort, de celui de son épouse. En bref, ce qui aurait pu être horriblement drôle est une pièce ignoblement jouée par d'immondes personnages. Beurk !

Les langages de Pao



Jack Vance
Denoël

Sous les aimables dehors d'un conte, une fine analyse de l'influence du langage sur le comportement. La langue inerte des habitants de Pao n'offre aucune aspérité, aussi vivent-ils heureux et paisibles dans un climat non moins paisible dont sont exclus toute combattivité et toute amitié comme tout sentiment un peu violent. C'est pourquoi le Panarque absolu sera paisiblement assassiné par son propre fils, Béran Panasper, sur l'instigation de son frère, Bustamonte, dont le semblant de vie n'a pas trouvé d'autre exécutoire que la prise de pouvoir. Encore faudrait-il être capable d'assumer le pouvoir surtout lorsque des conquérants décident de lever tribut sur les paoniens. Cependant, le magicien Palafox, ami du Panarque, a ses

vues propres sur Béran qui va commencer, sur la planète de Palafox, le dur apprentissage de la magie de la langue jusqu'à ce qu'il soit capable de revenir sur Pao.

Le temps et l'espace - Mission secrète



Jean-Pierre Garen
Fleuve Noir

Ces deux aventures mettent en scène Marc Stone et Ray, son androïde particulier, du service des explorations galactique de l'Union Terrienne. Leur mission consiste à découvrir des planètes et à en étudier soigneusement les habitants qui, selon leur degré de technologie, seront contactés par le ministère des affaires galactiques ou visités, à de longs intervalles, pour constater leurs progrès. Naturellement, les ordres sont basés sur le principe de non-immixtion. Non moins naturellement, sous des pétextes

toujours louables, ils sont enfreints par nos deux héros.

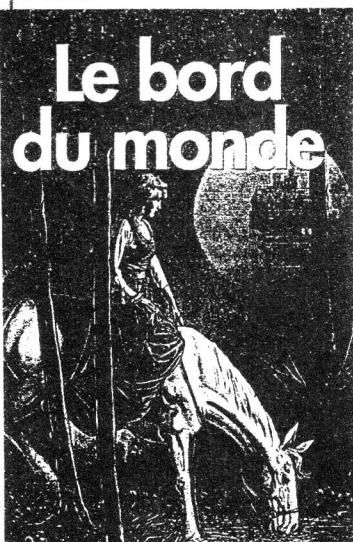
Dans le premier cas, il s'agit de vérifier si une nouvelle onde découverte par les astrophysiciens et causant des distorsions spatio-temporelles et qui a pu entraîner un vieillissement brutal et, donc, une évolution non moins brutale de la planète. Et Marc Stone, qui ne se soucie habituellement guère des conséquences de ses multiples conquêtes, n'aura plus qu'à voler au secours de son petit-fils.

Dans le second livre, la découverte accidentelle d'une planète inconnue de l'Union terrienne et l'arrivée concomittente d'un astronef non moins inconnu sur celle-ci nécessite une mission d'exploration d'urgence. Et quand une belle sorcière choisit son camp dans la partie, il serait surprenant que la loi de non-immixtion soit respectée cette fois encore. Enfantin mais se laisse lire.

Le bord du monde



Brian Stableford
J'ai lu



Depuis que les enchanteurs en ont été chassés, le royaume de Caramorn dépérit. Lorsque l'histoire commence, les ministres ne peuvent faire qu'une constatation : le pays est ruiné. Pour s'en sortir, ils décident de marier Damian, le fils du roi, à Helen, la fille d'un grand sorcier qu'ils croient puissant et riche. Mais Helen n'a pas du tout l'intention d'épouser un prince. Elevée au Pays Enchanté, elle n'envisage pas de devenir la reine d'un pays où toute magie a disparu. Pour se débarrasser de celui qu'on veut lui imposer, elle décide donc de lui poser trois questions insolubles. Mais c'est un charmant étudiant, Ewan, qui va prendre la place du prince pour résoudre ces énigmes. Nos deux héros ignorent que celles-ci participent en réalité à un puissant sortilège et Helen et Ewan vont être entraînés dans une grande aventure. Ce livre léger et drôle se lit d'une traite et ne pourra que vous séduire. Mêlant joyeusement les époques, l'auteur réalise un parallèle satirique avec un monde moderne désenchanté.

LIURES

Malakansâr

♥♥

Michel Grimaud

Denoël

Il s'agit bien d'un conte, uniquement d'un conte, plutôt poétique et assez triste. Silo, le voyou, lorsqu'il part avec une esclave à la recherche de Malakansâr, la ville des dieux, part assurément à la recherche du bonheur. Et l'esclave mowo qui part avec lui pourrait bien avoir le même but tout en croyant rechercher son peuple. Seul Glévian n'en espère pas tant. Il souhaite juste se faire un nom, une identité. Il trouvera davantage qu'il ne cherchait. Quant à ceux qui recherchent l'impossible, il peut arriver qu'ils le trouvent mais c'est au prix de leur bonheur et, souvent, de celui des autres.

Prince du Chaos

♥♥♥♥

Roger Zelazny

Denoël

J'aime les Princes d'Ambre, oui, mais... Le dixième et (provisoirement) dernier obéit à la malédiction des nombres pairs. Je ne sais pourquoi les volumes impairs ont été les meilleurs. Inrésumable. Les méandres de la vie politique d'Ambre sont beaucoup trop compliqués. Où l'on retrouve Merlin et sa roue spectrale-ange gardien à la recherche de Corwin.

Rézo

♥

Laurent Genefort

Fleuve Noir

Victor Zov Admony, pitoyable drogué mais tout à fait doué pour accéder aux données du Rézo, a perdu celle qu'il aimait, Ann Marcovicz. Qu'à cela ne tienne, ceux qui ont besoin de lui se soucieront de la cloner et, pour faire bonne mesure, feront protéger ce couple par un tueur

fort capable, Fargo, qui s'est chargé d'éliminer la concurrence. Dans la lutte de pouvoir que se livrent les maîtres du Rézo et qui ne revient en fin de compte qu'à la mainmise totale sur l'ensemble des mégalopoles de la planète, Admony, le manipulateur, sauvera-t-il sa vie et celle d'Annia ou choisira-t-il l'immortalité promise par les Intelligences Artificielles sauvages qu'il considère comme des parasites infestant l'espace virtuel du Rézo ?

Saigneur de guerre

Manuel Essard

Fleuve Noir

Lorsque la Dame blanche n'a plus d'autres ressources contre les chevaliers sombres, peut-elle sérieusement espérer l'aide des Chevaliers-vampires ? Il ne coûte rien de se fier aux légendes, c'est pourquoi la princesse Fhillor, aidée bon gré mal gré (mais plutôt mal gré) par le poète Rigolasse, s'en ira à leur recherche. Elle les trouvera même... mais les légendes ont ceci de commun avec les promesses politiques qu'elles n'engagent que ceux qui y croient.

Tremblemer

♥♥

Alain Le Bussy

Fleuve Noir

Sur la planète Aqualia que dévore la mer immense pleuplée de monstres, trois petites îles regroupe une humanité qui a presque oublié jusqu'au cataclysme premier. C'est dire si elles sont magnifiques ces immenses plate-formes volantes avec leurs Noë, leurs pilotes, leurs scientifiques. C'est elles qui assurent la vie en découvrant et exploitant les "tapis" qui errent à la surface de la mer. C'est dire aussi le danger des pirates. Carvil, l'ancien pilote, rendu infirme par sa témérité, n'aura pas trop de son courage ni de l'automatique découvert dans une ruine sous la banquise lorsqu'il

découvrira qu'il existe un danger plus grand encore : la planète Octa dont la trajectoire va à nouveau croiser celle d'Equalia comme tous les six ou sept cent ans.

Hélène.

Plus de vifs que de morts

♥

Frederick Pohl

Denoël

Dans un monde où la mort n'est plus qu'une légende grâce à des manipulations génétiques, Rafiel fait figure de monstre car, lui, n'est pas immortel. Grâce à de fréquentes opérations de chirurgie esthétique, il parvient néanmoins à faire illusion et à être considéré comme une star. Mais, à l'approche de la fin, cet homme qui vit dans le luxe et la jouissance va redécouvrir, auprès de son premier amour, les joies simples du travail et de l'amour. Roman d'anticipation, son univers rappelle celui du Meilleur des Mondes où les hommes n'ont plus d'humains que le nom. Ce livre se veut une défense du bonheur mais aurait tout aussi bien pu se passer de nos jours ou à n'importe quelle époque et il semble mettre en garde contre une certaine utopie d'un monde sans mort et maladie. Un peu simpliste.

Sybille.

Venezia

Express

31191

**l'embarquement
pour le rêve est
en p. 44**

L'ÉTOILE-SABLE



3ème épisode

par Nicolas Derichebourg

Alban regarda longuement la jeune fille qui se tenait droite et emmitouflée devant eux... et il la trouva plus que jolie. Les longs cheveux bleus, très pâles, qui cascadaient sur ses épaules l'auréolaient d'une étrange lumière et on l'eut dite sortie tout droit d'un de ces palais de glace que véhiculaient les légendes des Androgynes. Ses yeux, de la couleur d'une nuit sans lune, illuminaient son visage d'une triste gaîté. Subjugué, il ne pouvait parler et il lui sembla que rien ne serait plus doux que de la contempler, là, éternellement.

- Nos cartes n'indiquent aucun royaume, hasarda doucement Marine. Et elle s'empressa d'ajouter, en secouant vivement son frère :

- Mais, de toute façon, les cartes de ce dadais sont aussi fiables que l'épée d'une femme.

Un nouveau sourire illumina le visage de la jeune humaine, répondant à la tranquille insouciance de la Littlejin. Cet échange de deux attitudes, de deux regards, suffit à nouer l'amitié entre les deux adolescentes qui, en quelques secondes, s'étaient trouvées.

- Si vos cartes sont anciennes, notre royaume n'y figure sans doute pas. Mais aujourd'hui est

jour de fête et vous êtes mes invités.

Arrivés à son pied, les Littlejins furent grandement impressionnés par la haute tour noire qui dominait le paysage.

- C'est ma maison, déclara Aure.

Ses traits exprimaient le bonheur. Cela faisait longtemps qu'elle n'avait eu d'amis car la plupart des enfants du village étaient beaucoup plus jeunes qu'elle et ceux qui n'étaient pas beaucoup plus vieux travaillaient déjà et n'avaient pas de temps pour le jeu.

- On dirait, commença Marine, une tour...

- ... de mage, conclut l'humaine. Oui. Mon frère, Sweyn, est un grand magicien et il gouverne cette région.

Alban, dont les tendres yeux beiges ne quittait plus Aure, lança :

- Tu es une princesse, alors.

Mais la princesse rougit :

- Si Sweyn est un grand seigneur, cela ne me donne aucun droit et aucun titre.

- Alors il existe une région humaine que la soif du pouvoir a oublié, lança une voix derrière les adolescents.

Sweyn arrivait du village. Vêtu de grandes robes noires sur lesquelles il avait refermé une cape bordée d'argent, il venait vers eux. Ses longs cheveux blancs flottaient dans une petite brise matinale. Plus impressionnant encore que la tour elle-même, que seul son pouvoir avait pu bâtir, il dépassait Alban de plus de trente centimètres. Lorsqu'il fut à leur hauteur, les Littlejins furent surpris de sentir qu'une forte chaleur se dégageait de tout son corps alors que l'hiver était vif et piquait méchamment Aure.

- Ce sont mes amis, commença l'adolescente, en forme de présentation et elle se rendit compte qu'elle ignorait encore leurs noms.

- Marine, se présenta la Littlejin en tendant sa main et la main du mage se referma sur la sienne. Un instant, chacun crut que la main d'un géant s'était refermée sur la main d'une petite fée des Anamys. Et Marine fut troublée



par ce contact brûlant. C'est presque avec surprise qu'elle remarqua que, malgré le feu qui semblait brûlé à l'intérieur du mage, autour de ses pieds, la neige, n'ayant pas fondu, était intacte ou, peut-être, plus froide encore.

- Alban, annonça son frère tendant à son tour sa petite main, mais avec hésitation.

Enfin, ils pénétrèrent dans la tour, avec une crainte respectueuse et beaucoup d'impatience. Peu de Littlejins avaient été en des lieux de magie car les hommes n'aiment pas partager leur savoir avec le Petit Peuple.

Le hall d'entrée semblait ne pas être couvert car le plafond se perdait dans les hauteurs de la tour et seule l'ombre formait un toit. Les murs étaient d'un gris pâle, de même que le sol, faits de pierres plates et immenses. Dans un des coins de la pièce, un escalier montait vers le haut et, hormis la porte d'entrée, il n'y avait pas d'autre issue. La salle ne contenait qu'une table sur laquelle on avait posé quelques bougies et quelques allumettes.

- Vous m'excuserez, lança Sweyn, mais du travail m'attend. Aure vous fera visiter la maison et vous montrera vos chambres.

Le mage disparut alors, avalé par l'ombre de l'escalier. Les Littlejins, excités par le mystère qui les entourait, tournèrent leurs yeux brillant de curiosité vers Aure.

- La visite ne sera pas longue, déclara celle-ci. La plupart des pièces sont vides ou sont remplies de vieux bouquins et de coffres rongés par les souris.

Puis, comprenant que la curiosité était le maître mot de ses nouveaux amis, elle ajouta :

- Vous pouvez fouiller, si vous voulez, mais aucun livre n'est écrit en Commun et vous serez vite lassé. Les coffres sont soit vides soit remplis d'objets vieux et inutiles.

Mais ces quelques mots furent loin de décourager les deux petits hommes.

Après le déjeuner, les trois adolescents retournèrent au village et aidèrent aux préparatifs de la fête.

- La fête de quoi ? demanda Alban tout en remplissant plusieurs plats d'une fine semoule.

- Les premiers jours de Printemps ne tarderont plus, lui répondit un villageois en versant un bouillon sur la semoule et en la remuant énergiquement avec une grande spatule en bois.

Le Littlejin contempla la neige qui recouvrait les champs et venait jusqu'en bordure du village et douta. Mais ne dit pas un mot.

Au soir, tout était prêt. Les femmes avaient dressé de grandes tables et les hommes finissaient

de cuire quelques quartiers de viande. Puis de piètres musiciens entamèrent un morceau et les enfants, qui avaient fini le travail qu'on leur avait confié, se répandirent en criant à tue tête. La fête commençait.

Sweyn arriva quelques minutes plus tard et Marine sentit le respect muet des villageois lui faire une haie d'honneur. Alban, quant à lui, ne remarqua rien, plongé dans les yeux bleu nuit d'Aure. Il était fou amoureux et, comme tout Littlejin, lié pour la vie à celle qui, en quelques secondes, l'avait séduit.

Toute la nuit, les chants et les rires inondèrent le petit village. Sweyn partagea le



repas de chacun et semblait plein de bonté pour ses vassaux.

Ce n'était pas la seule région gouvernée par un mage. Marine avait entendu parler de quelques régions qui, lassées des gouvernements autoritaires de noblesses décadentes, renversaient le pouvoir et demandaient protection à la magie. Ce n'était jamais que de petits pays en bordure de monde car, le plus souvent, les hommes craignaient trop la magie pour lui confier un pouvoir temporel et rares étaient les mages qui appréciaient de gouverner.

Toute la soirée, la Littlejin laissa son regard suivre le frère de sa nouvelle amie. Elle observait toutes ses attitudes. Un mage ne se rencontre pas souvent dans une fête de village. Vers une heure, Sweyn se retira. Le suivant discrètement, comme seule sait faire sa race, elle le vit observer quelques secondes Aure et Alban. Puis, rassuré sur les intentions innocentes des deux partis, il retourna à la tour.

En gravissant la colline, Marine crut à chaque instant que le mage allait se retourner et

découvrir qu'on le suivait et son cœur battait à toute allure. Elle était un espion et sa mission allait changer la face du monde. Elle était une Littlejin digne de ce nom : le rêve avait pris le pas sur la réalité et elle s'amusait follement.

A l'entrée de la tour, Sweyn se retourna brusquement et elle sursauta. Il la regardait, posant ses yeux argentés sur elle avec une acuité déroutante et on sentait qu'il se retenait pour ne pas éclater de rire.

- Alors, petite Marine, la fête n'est pas assez pimentée à ton goût.

La Littlejin, piteuse d'avoir été découverte aussi facilement, baissa la tête. Elle ne sentit pas le mage s'approcher et fut surprise lorsque, l'attrapant, il la hissa sur son bras comme un père avec son petit bout de fille. Et, pour Marine, Sweyn, déjà grand pour un humain, aussi grand qu'un Androgyne, était un géant si bien qu'elle s'imagina hissée au haut du grand mat d'un bateau sillonnant l'Océan Harral.

- Alban et Aure m'ont abandonnée, s'excusa-t-elle en regardant le mage droit dans les yeux.



Elle fut troublée par son regard tendre et dont la couleur argent était si rare en cette partie du monde.

- Je te pardonne, petite fée, déclara-t-il, mais, en punition, tu devras me tenir compagnie. Moi aussi, Aure m'a abandonné et à cause de ton trop séduisant petit frère !

- C'est mon aîné, rectifia la Littlejin. En même temps qu'elle parlait, il lui sembla traverser un espace d'ombre cotonneux et, sans avoir la sensation d'avoir pénétré la tour ou gravi l'escalier, elle se retrouva au sommet de la tour.

Tout le niveau était occupé par un immense laboratoire. En fin de matinée, lorsqu'Aure l'y avait emmenée, la pièce, éclairée de tout côté par de larges fenêtres, lui avait paru souriante mais, en pleine nuit, baignée par la clarté des étoiles, il y avait quelque chose d'inquiétant dans les lourds meubles de bois noir, dans les étagères couvertes de bocaux, dans les rangées de livres et de grimoires.

Sweyn posa délicatement la Littlejin sur la grande table qui occupait le centre de la pièce et où quelques objets et parchemins éparpillés indiquaient qu'il avait récemment étudié.

- Tu n'as pas dû souvent voir un tel endroit !

- Aucun Littlejin ne pratique la magie, répondit Marine, et aucun homme ne s'avise de nous l'enseigner. Puis, de toute façon, les dieux condamnent la magie.

- Les dieux ? Je ne crois pas, lança Sweyn, sinon ils ne lui auraient pas permis d'exister. Seule Ulna, l'impératrice-déesse des Littlejins et des Monts Argent, en interdit l'usage.

Marine tiqua. Ulna était sa reine et, comme elle le devait, elle la vénérât. On ne pouvait remettre en doute ses lois. Mais le mage en avait d'autant plus ce petit goût d'interdit et...

- Que veux-tu voir ? l'interrompit Sweyn.

Marine, brusquement ôtée à ses songeries, le regarda avec étonnement.

- Tu es un seigneur, pas un chien savant. Je ne te demanderai jamais de t'exhibitionner pour mon plaisir.

- Je le sais. Et c'est pourquoi, à toi, petite fille, je te montrerai ce que tu veux.

Il hésita un instant comme s'il hésitait à lui dévoiler un étrange secret. Puis, enfin, il ajouta :

- Je sens en toi un bien plus étrange pouvoir que celui de la magie. Tu as le Don...

- Le Don ? interrogea la Littlejin.

- Evidemment, tu ignores ce que c'est ! Je pensais pourtant qu'un Littlejin connaîtrait mieux les légendes qu'un homme.

- Les légendes, c'est Alban qui les connaît. Il avait beaucoup d'admiration pour l'Androgyne qui nous les racontait et il buvait ses paroles.

- Et toi, tu n'écoutais pas ?

Marine rougit.

- Il était très grand... et très beau...

- ... et ce n'est pas ses histoires qui te passionnaient.

Sweyn rit.

- Tu as eu bien tort, ajouta-t-il. Les Androgynes sont le savoir de ce monde et, quand les hommes auront terminé de les massacrer, les peuples basculeront dans une ère d'ignorance et de terreur.

Marine frissonna au ton soudainement glacial

du mage.

- Je veux bien l'écouter, cette histoire, bafouilla-t-elle maladroitement.

Le visage lointain du mage, un instant emporté par une vague de colère, redevint soudainement serein et il sourit.

- C'était au tout début du monde. Il y a très, très longtemps. Il n'y avait alors ni homme ni même de Littlejin et, en ces temps-là, Lundya, la déesse déchue, était vénérée par tous les Androgynes. A ceux qu'elle jugea dignes et qui acceptèrent de parler en son nom, elle confia le Don...

- Et pourquoi m'as-tu dit que j'avais le Don ?

- C'est un pouvoir millénaire et la magie y est très sensible. Les personnes qui possèdent le Don l'ignorent toujours mais il apparaît de temps à autre...

Avide de cette nouvelle curiosité, Marine pressa :

- Et à quoi sert-il ?

Sweyn haussa les épaules :

- Le culte de Lundya a disparu avec les siècles et sans doute même les Androgynes l'ignorent-ils.

La Littlejin, frustrée, sentit qu'on lui retirait ce nouveau jouet qu'on venait à peine de lui donner. Elle fit la moue.

- Tu connais le Don mais tu ne peux rien me dire dessus, se fâcha-t-elle.

- Exactement. Sinon que toute la magie qui emplit cette pièce vibre à ta présence et que je n'ai compris ce phénomène que parce que j'en ai lu la description, il y a plus de quinze ans, dans le vieux bouquin d'un fou.

- D'un fou ?

- Tu es bien curieuse. Le proverbe qui dit qu'il n'y a pas plus curieux qu'un chat sinon une Littlejin ne ment donc pas !

Mais Marine, peu soucieuse du reproche, voulait la fin de l'histoire.

- Et le fou ? demanda-t-elle.

- Le livre était mangé par les rats. Une plume maladroite y prédisait la fin du monde.

- Pourquoi ?

- Tu n'es pas patiente !

Tout en parlant, Sweyn contemplait le souriant visage de la Littlejin dont les yeux dorés brillaient d'intelligence et de curiosité. Puis il ajouta :

- L'auteur de ces lignes prétendait que les hommes s'étaient détournés des dieux et qu'ils adoraient des chimères. Les dieux, furieux, ne tarderaient pas à se réveiller et à les punir.

- Mais c'est vrai ?

Sweyn éclata de rire.

- Ce livre a plus de mille ans et aucune fureur



divine ne nous est encore tombée dessus.

La lune, maintenant, éclairait le ciel et le laboratoire. Marine bailla.

- Je crois qu'il est l'heure, pour les petites filles, d'aller au lit.

L'adolescente protesta vivement mais, sans qu'elle sache comment, elle se retrouva dans la chambre qu'Aure lui avait préparée plusieurs heures plus tôt. Sweyn, à côté d'elle, souriait de sa stupeur.

- Si tu veux une tisane, il y a tout ce qu'il faut à la cuisine mais lis bien les étiquettes avant de te servir d'une herbe quelconque. Bonne nuit !

Le mage s'éclipsa et Marine, les paupières lourdes, n'eut que le temps de se déshabiller et de se glisser dans son lit avant de s'endormir.

à suivre...

Illustrations
Rudy Dufour



MARCHANDER

REVE DE DRAGON

Les règles de Rêve de Dragon sur le commerce et le marchandage sont claires, il ne s'agit donc pas ici de s'y substituer. Néanmoins, certains joueurs ne peuvent pas s'empêcher de marchander à chaque emplette. Rien ne l'interdit, et il ne s'agit surtout pas de les en priver. Mais de proposer un système qui évitera au Gardien des Rêves d'être trop impartial lorsque cette situation se produit.

Achat et vente

L'acheteur cherche à réduire les prix :

- il annonce le prix qu'il souhaite (le Gardien calcule le pourcentage de baisse que cela représente) ;
- il justifie sa demande de baisse de prix (le rôle doit être capital : si le joueur ne peut défendre sa demande de réduction, il n'obtiendra rien) ;
- l'acheteur effectue un jet d'Eloquence/Commerce ajusté à une difficulté librement choisie.

Le vendeur, souvent un marchand, cherche à maintenir son prix de vente :

- il justifie éventuellement son prix (toujours le rôle) ;
- Le vendeur effectue un jet de Volonté (d6+10)/Commerce (d4+1) ajusté avec la même difficulté que l'acheteur et, éventuellement, avec un ou plusieurs des modificateurs qui suivent.

La compétence des marchands n'est jamais inférieure à +2. En effet, dans les villes, ils sont rompus au marchandage. Dans les villages, l'obstination se substitue à l'expérience.

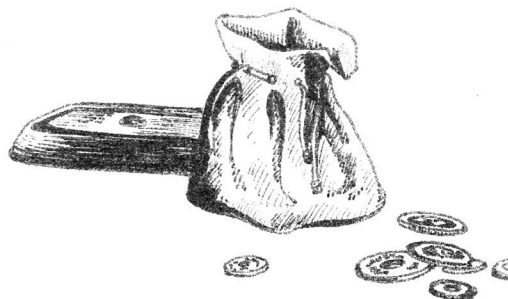
Modificateurs

Plusieurs types de modificateurs sont à prendre en compte. La plupart sont évidents et intuitifs. Voici une courte liste des modificateurs usuels, ajustement

positif ou négatif en fonction :

- des justifications exprimées de l'acheteur et du vendeur ;
- du pourcentage de baisse que l'acheteur souhaite obtenir (cf tableau) ;
- de l'abondance ou de la rareté du produit ;
- de la région (peut-être au sud du désert de Salamalecs cette pratique est-elle usuelle ?)

Remarque : tout ceci n'est qu'indicatif. Il ne faut surtout pas rendre le jeu trop lourd en calculant des modificateurs à tour de bras. Ceci simplement pour éviter de laisser nos humbles marchands (je parle de certains joueurs) obtenir tout ce qu'ils souhaitent, ou de les empêcher systématiquement...



de 0 à 10%	aucun
de 11% à 20%	+2
de 21% à 30%	+4
de 31% à 40%	+6
plus de 41%	+12

texte : Dominique Prévot
illustrations : Elwing

LA TRIBUNE *madame*

Quelques grammes de finesse dans un monde de brutes...

Cette phrase me dit quelque chose. Enfin, peu importe ! Notre rédac'chef bien aimée (tu parles !) m'a appelée aujourd'hui dans son bureau (à deux jours du bouclage !) et, tout en me regardant droit dans les yeux, m'a susurrée gentiment :

- Ma petite Pamela, tu es nouvelle ici mais j'ai déjà toute confiance en toi. Je te confie notre nouvelle rubrique. Il me la faut avant cinq heures, ce soir, sur mon bureau.

Je n'ai même pas eu le temps de protester. Elle m'a congédiée et la porte de son antre s'est refermée sur mon nez (qui, depuis le choc, ressemble à une énorme patate !) et je me suis retrouvée seule avec ma mission (que je l'accepte ou non).

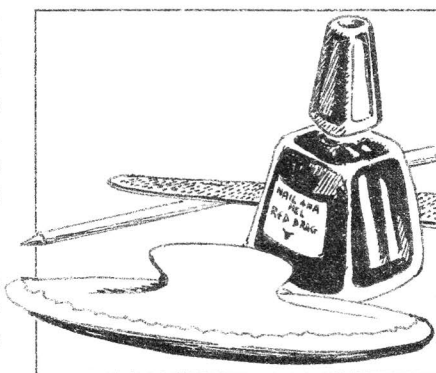
Ma mission ? Une petite rubrique dédiée à la féminité, à tout ce qu'il faut pour voir le monde du JdR avec plus de délicatesse, à tous ce qu'il vous faut, rôlistes, pour que les aventurières que vous interprétez ne ressemble plus à des boeufs. Mesdames (et, accessoirement, messieurs), vos contributions seront accueillies avec joie (car elles allégeront ma tâche ingrate).

Mais, avant d'en dire plus, je tiens à rappeler quelques petits points que l'on a souvent explicités mais qui n'ont pas pénétré tous les cerveaux. Une femme n'est pas un homme ! Cela vous semble une évidence mais, pourtant, vous l'oubliez souvent.

Quelques petits points, donc :

- Les femmes aiment utiliser leur charme pour parvenir à leurs fins mais pas leurS charmeS. Si elles n'hésitent pas à séduire, elles n'apprécient pas d'aller plus loin (contrairement à leurs collègues mâles). Les femmes sont très romantiques et le coeur, chez elles, passe largement avant le dessous de la ceinture.

- Les hommes recherchent souvent le pouvoir et la gloire. Pour les femmes, "la gloire ne saurait être que le deuil éclatant du bonheur". Votre aventurière n'est donc pas sur les routes à la recherche d'une quelconque puissance ! A la rigueur, elle aime l'argent mais uniquement dans la



mesure où il peut lui apporter confort et bijoux. Plus probablement, elle a un devoir, une quête à accomplir...

- Même si vous ne jouez que des hommes entre hommes, évitez de violer tout ce qui porte jupon. C'est avec une certaine surprise que j'ai entendu le récit que deux rôlistes se faisaient de leurs exploits. Ces deux adolescents, très gentils dans la vie, menaient à travers leurs personnages des vies sexuelles tellement improbables que s'en était ridicule. (L'un d'eux jouait d'ailleurs une femme transformé en homme, ou l'inverse) et, en les entendant, je compris pourquoi les filles évitent les clubs de JdR.

Alors, messieurs, restez logiques. Les femmes aiment faire les boutiques, parler chiffons, être belles et plaire (en tout bien tout honneur) et, avant tout, elles apprécient d'être respectées... et c'est peu demander à des paladins ou autres chevaliers.

Enfin soulagée de se qui me tenait à coeur, passons au vif du sujet : le vernis à ongles. Toute femme se doit avoir les ongles soignés mais cela prend du temps. Cet article est destiné aux hommes qui, ne connaissant pas les différentes étapes du soin des ongles, interpréteraient mal leurs personnages féminins. Donc, récapitulons :

Nos zolies aventurières se sont abîmés les ongles sur les verrous, les parois rocheuses et la fermeture de leurs armures. Elles vont donc devoir trouver un coin tranquille pour se refaire une beauté. Ayant tous les outils nécessaires dans leurs bagages, elles ont besoin maintenant de tranquillité et de

10 mn pour le limage des ongles

15 mn pour les cuticules

25 mn pour le polissage

12 mn pour chaque couche de vernissage (en prévoir trois : l'une pour la base et deux pour le vernis)

1 à 2 heures pour le séchage et, éventuellement, 30 mn pour passer et faire sécher une dernière couche de base.

Attention, le souffle d'un dragon, en séchant plus rapidement le vernis, risque de ternir la couleur ! Ceci étant fait, le charisme de notre belle remonte en flèche mais attention ! le soin des ongles doit être répété au minimum toutes les 36 heures. Au delà, il commencera à s'écailler et nos belles deviendront des laiderons : elles perdront 10 % de leur charme toutes les 12 heures. (Ces 10 % sont à déduire de leur caractéristique avant vernissage et non après !)

Voilà ! Ce trimestre, notre émission était un peu courte mais, dès le prochain numéro, j'essaierai de me grignoter plus de place ! J'attends vos lettres (à adresser au Courrier de Pamela, le journal fera suivre). A tchao, bonsoir !



Les Chroniques d'Edweena de Winmary.

Edweena de Winmary, notre vaillante reporter, est partie découvrir le monde riche et fantastique que vous avez déjà pu entrapercevoir dans le roman de Nicolas Derichebourg, "L'Etoile-Sable". A travers ses chroniques, nous espérons que vous pourrez goûter le plaisir des voyages au fil de nos numéros.

Les Royaumes Sombres s'étendent des Monts Argent à la Mer de Corail. C'est là que naquirent les douze civilisations de l'Est et que régnèrent les Sept Empereurs Maudits.

C'est sans doute Inryu, le plus petit de ces royaumes, qui possède l'histoire la plus riche et la plus agitée. Enfermé entre l'Océan Harral, les Monts Argent et le puissant Adanaïr, il fut l'objet de nombre de conquêtes et le règne de la plupart de ses souverains fut étonnamment court. Néanmoins, il est encore, à l'heure actuelle, indépendant et sa capital, Yudinaï, est un important carrefour commercial.

Yudinaï n'a ce nom que depuis huit siècles. Ce fut en effet celui de l'une de ses princesses, Yudinaï de Naeny, qui fut l'épouse d'Aldr de Naeny et d'Edeyran de Huiji.

Au-delà de ses murs, s'étend une ville riche où des voyageurs, venus parfois même du lointain Zaniour, s'arrêtent chaque jour. Mais c'est entre les hauts remparts que les promenades touristiques sont les plus douces, particulièrement à l'approche de la chaude saison. Les auberges servent des vins excellents et font goûter aux fromages des Faen-i, importés spécialement pour les bourses les mieux garnies.

L'entrée principale de la ville est une immense grille d'or et d'acier gardée par huit soldats. Bien que sa garde soit

devenue symbolique et qu'elle ne soit plus fermée la nuit, chacun de ces soldats est soigneusement choisi en fonction de ses mérites et de sa vigueur.

Yudinaï possède une autre porte qui ouvre sur la plage, inaccessible à marée haute. Elle est faite de chêne mais, en son centre, le bois est noirci et évoque la silhouette d'une femme, certainement très belle. Les deux montants sont des statues. Celle de droite représente un homme-animal, fort, dont les traits de brute semble, étrangement, doux. On dit qu'il représente le Bien.

C'est un guerrier qui occupe la gauche. Il porte un sabre dont la poignée est ornée aux couleurs des Naeny, la famille régnant avant celle des Huiji. Des sandales de bois le chaussent et un serpent s'enroule autour de ses jambières. Il est beau. Ses cheveux tombent jusqu'à ses cuisses et un bandeau, celui d'une jeune fille de haut rang, comme en témoignent les fleurs brodées dessus, les lie en panache. Mais ses yeux sont fous, son visage est déformé par la haine et la fureur. Il symbolise le Mal. Depuis trois cents ans c'est le même gardien qui surveille cette porte. Ses yeux sont extraordinairement jeunes, son visage est paisible et ses longs cheveux blancs coulent sur ses épaules. Il porte un sabre, attaché

dans son dos, mais sa seule taille - il est plus grand qu'un Androgyne ! - dissuaderait un quelconque ennemi. Il attend Celui-qui-viendra et seules les femmes peuvent franchir la porte.

Le Temple de Lundya, la déesse déçue, conserve les archives de la ville. Maintes anecdotes y sont contées et vous y apprendrez qu'avant la Guerre des Fous la statue du guerrier avait un visage fort doux et représentait le Bien alors que les traits de la statue de droite étaient brutaux et mauvais.

C'est à *La Gloire du Dernier Vaisseau*, le soir, que vous pourrez rencontrer Gunrudaïs de Laeland. Si c'est le capitaine de la Garde Royale, c'est aussi un merveilleux conteur et, lorsque le vin coule et que le public est attentif, il vous raconte de fabuleuses légendes pleines de magie et de créatures depuis longtemps disparues - telles le loup ou le dragon. La Guerre des Fous est un sujet qui le passionne et il pourra vous la faire revivre avec un talent inégalable.

La Guerre des Fous eut lieu il y a huit cent trente-sept ans exactement, en l'an 4562. Les Naeny régnaient encore sur Inryu. L'héritier du trône, Aldr de Naeny, était un fort beau jeune homme et un grand guerrier. Très aimé de son peuple, les prêtres d'Apoëln lui prédisaient néanmoins

PORTES

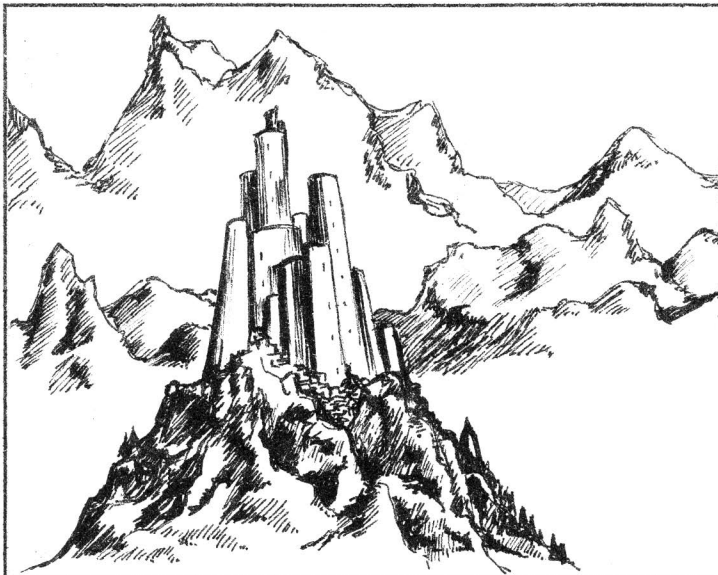


3ème épisode

par Duncan Frazier

La neige avait commencé à fondre. Elle s'accrochait encore par plaques sur les toits se transformant en grosses gouttes glacées qui s'écrasaient en contrebas pour finir en ruisselets boueux qui circulaient au milieu des pavés. Une désolation.

Dans la cour, un soldat leva la tête. Sur le seuil de la Porte Haute s'encadrait son seigneur, perdu dans ses pensées. Comme il était pâle encore ! Son aide de camp, Averan, se tenait un peu en retrait. Comme pour répondre à son appel muet, il tourna les yeux vers le soldat et lui adressa un petit geste discret. Ainsi, cette nuit encore... C'était une curieuse amitié qui unissait ces deux hommes. Averan, étroit, effacé, ombre de son seigneur mais capable de lui tenir tête, prêchant la modération mais courageux dans le combat et Goryal de la garde, presque aussi grand que Keren mais plus large toutefois avec un visage carré taillé à l'emporte-pièce. Entre ces deux-là, si dissemblables, existait le lien puissant d'une loyauté sans faille à leur seigneur. Ils l'auraient suivi jusque dans le néant. Pour lui, ils auraient non seulement donné leurs vies mais jusque'à leurs âmes et plus encore.



Et voilà que, d'un signe, Averan confirmait toutes les inquiétudes de Goryal. Il avait encore souffert cette nuit. Tout avait commencé quelques temps auparavant lorsqu'ils l'avaient découvert prostré dans la petite pièce attenant à sa chambre. Il s'était rapidement remis, prétextant un étourdissement, mais il leur avait par la suite paru plus pâle et plus taciturne encore qu'à l'accoutumée. La nuit suivante l'avait plongé dans les cauchemars et, depuis, Averan s'était aperçu qu'il repoussait le sommeil. Cela faisait bien des nuits à présent et seule la volonté de leur seigneur, ivre de fatigue, l'empêchait de tituber.

Goryal rejoignit les deux hommes sur le haut parapet, il allait prendre les choses en main... mais il ne savait trop comment encore. Keren tourna les yeux vers lui, trop lentement, puis sourit et Goryal ne sut plus que dire. Ils étaient là, tous trois, et ce fut Averan qui prit la parole :

- Keren, vous avez des visions, n'est-ce pas? Il faut que vous nous en parliez.

- Tu déraisonnes...

- Maître, ceci est important. Peut-être ces visions indiquent-elles l'imminence d'un danger. Nous devons les connaître, Goryal et moi, pour notre cité si ce n'est pour vous.

Il avait l'air si pressant que Keren consentit à le suivre vers la Salle Basse.

La salle dite Basse était située à petite distance de la tour. Ronde et voûtée, elle ne servait que rarement et, entre les fenêtres en ogive grillées, d'épais barreaux de fer s'intercalaient, des flambeaux dispensant parcimonieusement une médiocre lumière jaune. Le seul ornement de la pièce était la clef de voûte centrale, sculptée aux armes du château, qui surplombait une longue table de pierre. Lorsque Keren s'encadra sur le seuil qu'il allait franchir, il eut un instant d'appréhension. Il savait que la décision qu'il avait prise était la seule et que le souci de son peuple guidait Averan par dessus tout mais il

PORTES



3ème épisode

par Duncan Fyfe Marshall

La neige avait commencé à fondre. Elle s'accrochait encore par plaques sur les toits se transformant en grosses gouttes glacées qui s'écrasaient en contrebas pour finir en ruisselets boueux qui circulaient au milieu des pavés. Une désolation.

Dans la cour, un soldat leva la tête. Sur le seuil de la Porte Haute s'encadrait son seigneur, perdu dans ses pensées. Comme il était pâle encore ! Son aide de camp, Averan, se tenait un peu en retrait. Comme pour répondre à son appel muet, il tourna les yeux vers le soldat et lui adressa un petit geste discret. Ainsi, cette nuit encore... C'était une curieuse amitié qui unissait ces deux hommes. Averan, étroit, effacé, ombre de son seigneur mais capable de lui tenir tête, prêchant la modération mais courageux dans le combat et Goryal de la garde, presque aussi grand que Keren mais plus large toutefois avec un visage carré taillé à l'emporte-pièce. Entre ces deux-là, si dissemblables, existait le lien puissant d'une loyauté sans faille à leur seigneur. Ils l'auraient suivi jusque dans le néant. Pour lui, ils auraient non seulement donné leurs vies mais jusqu'à leurs âmes et plus encore.

Et voilà que, d'un signe, Averan confirmait toutes les inquiétudes de Goryal. Il avait encore souffert cette nuit. Tout avait commencé quelques temps auparavant lorsqu'ils l'avaient découvert prostré dans la petite pièce attenant à sa chambre. Il s'était rapidement remis, prétextant un étourdissement, mais il leur avait par la suite paru plus pâle et plus taciturne encore qu'à l'accoutumée. La nuit suivante l'avait plongé dans les cauchemars et, depuis, Averan s'était aperçu qu'il repoussait le sommeil. Cela faisait bien des nuits à présent et seule la volonté de leur seigneur, ivre de fatigue, l'empêchait de tituber.

Goryal rejoignit les deux hommes sur le haut parapet, il allait prendre les choses en main... mais il ne savait trop comment encore. Keren tourna les yeux vers lui, trop lentement, puis sourit et Goryal ne sut plus que dire. Ils étaient là, tous trois, et ce fut Averan qui prit la parole :

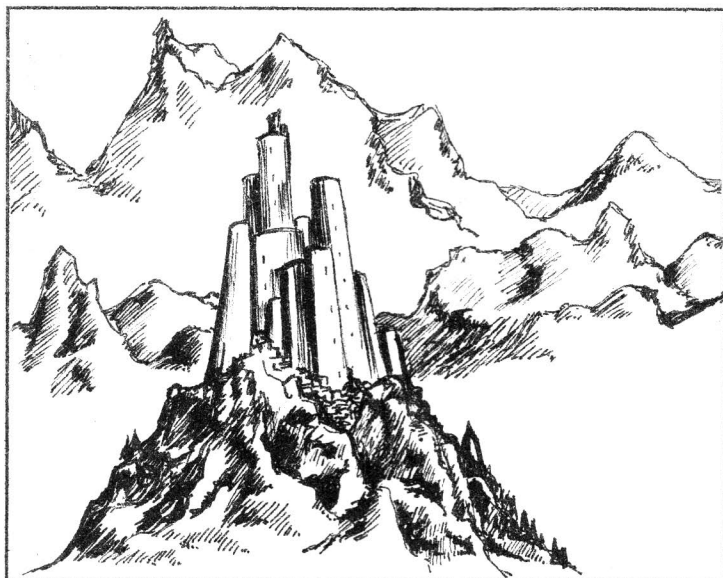
- Keren, vous avez des visions, n'est-ce pas ? Il faut que vous nous en parliez.

- Tu déraisonnes...

- Maître, ceci est important. Peut-être ces visions indiquent-elles l'imminence d'un danger. Nous devons les connaître, Goryal et moi, pour notre cité si ce n'est pour vous.

Il avait l'air si pressant que Keren consentit à le suivre vers la Salle Basse.

La salle dite Basse était située à petite distance de la tour. Ronde et voûtée, elle ne servait que rarement et, entre les fenêtres en ogive grillées, d'épais barreaux de fer s'intercalaient, des flambeaux dispensant parcimonieusement une médiocre lumière jaune. Le seul ornement de la pièce était la clef de voûte centrale, sculptée aux armes du château, qui surplombait une longue table de pierre. Lorsque Keren s'encadra sur le seuil qu'il allait franchir, il eut un instant d'appréhension. Il savait que la décision qu'il avait prise était la seule et que le souci de son peuple guidait Averan par dessus tout mais il



répugnait à se livrer ainsi, fut-ce à ses amis les plus chers et il eut un mouvement de recul.

Mais les seigneurs de Vorkengard ne reculent pas. Ses deux amis refermèrent derrière lui les lourds vantaux et il s'allongea sur la table. Goryal vint se placer sur sa gauche et déposa son épée à ses pieds. Averan se tint en arrière, posant les mains sur le front de son seigneur. Il se fit un profond silence. Les corps des trois hommes parurent devenir pierre dans la pierre puis une pulsation se fit sentir, d'abord si ténue qu'elle était peut-être rêvée, comme le sourd battement d'un coeur. Alors Averan prononça les paroles rituelles :

- Etes-vous prêt, seigneur, et permettez-vous à vos serviteurs de vous suivre ?

L'impact fut si violent que les deux hommes faillirent perdre pied. D'un coup, les murs de la salle avaient disparu derrière une végétation étouffante. Des lianes s'enchevêtraient autour d'eux jusqu'à les faire trébucher. Ils s'agenouillèrent aux côtés de Keren étendu, rigide, sur une mousse grasse. Tout baignait dans une lumière glauque percée de tâches de couleur. Au-dessus d'eux s'ouvraient de grandes fleurs écarlates dont les pétales ondulés s'ourlaient de gouttelettes brillantes. Il leur fallut un instant pour se ressaisir. Tout n'était que lumières, odeurs et couleurs. Et, soudain, le son emplit l'espace. Chants et cris, gazouillis et hurlements, crissements et feulements. Puis la forêt devint moins touffue, les troncs s'espacèrent, les branches s'écartèrent sur le ciel, un ciel uniformément bleu, et de verdoyantes montagnes apparurent, couronnées d'une neige éblouissante. Ce furent ensuite des vallées fertiles arrosées de fleuves larges et puissants et, enfin, l'île.

Une île comme ils n'en avaient jamais vue, une île comme ils n'en avaient jamais rêvée, verte comme un joyau, couronnée d'un château dont les tours de cristaux s'étagaient harmonieusement jusqu'au faite dressé triomphant sur l'azur comme le mat d'un navire de songe alors que ses pieds s'enfouissaient sous des monceaux de fleurs.

Un nuage de mouettes tourbillonnait en criaillant au niveau des toits et, aussi brutalement qu'elle les avait saisis, la vision disparut laissant les trois hommes aveuglés. Ils clignèrent des yeux dans l'obscurité jusqu'à distinguer enfin la salle et la table de pierre sur laquelle Keren se relevait, trempé de sueur.

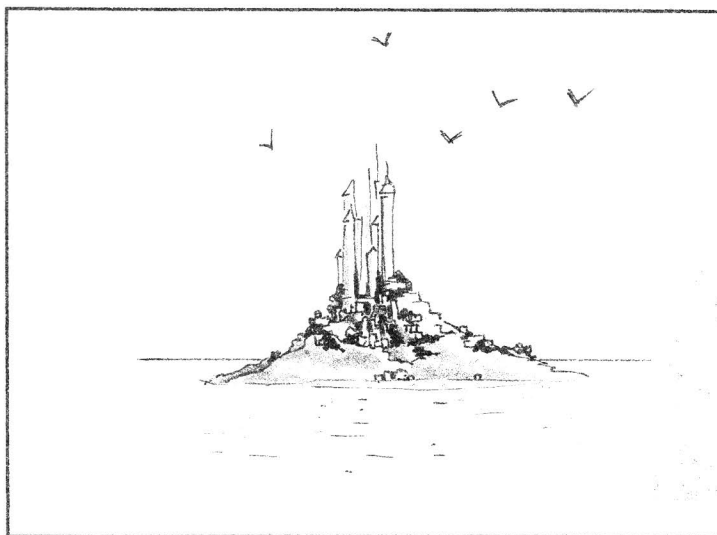
Ils sortirent dans le jour lumineux et gris,

désorientés. Ici, toutes les couleurs paraissaient usées par le temps et ce pays qu'ils aimaient et où ils avaient grandi leur parut vieux et fatigué, comme s'ils s'étaient penchés sur le berceau du monde. Leur coeur se serra d'amour pour cette terre froide et ils sentirent plus qu'ils ne comprirent que la force de leur seigneur, taillée dans la pierre même de cette terre, s'écoulait par la blessure ouverte de ses visions.

Alors les pensées de Goryal se déployèrent dans les ors et les pourpres de la guerre, ses lèvres se retroussèrent et ses yeux s'allumèrent d'une lueur pâle. L'impuissance qu'il avait ressentie devant l'étrange maladie de son seigneur se muait en haine contre la couleur, contre la beauté, contre cette vie qui foisonnait comme une gangrène sur sa terre et les paroles se formèrent d'elles-mêmes sur ses lèvres :

- La guerre !

Et il y avait dans ce seul mot tant de haine,



tant de force, tant de joie que Keren le taciturne sourit, et ce sourire était un acquiescement. Averan frémit. Il répugnait à la guerre quoiqu'il fut courageux devant l'ennemi, comme le sont les bêtes acculées, mais il refusait la pensée qu'elle fut une thérapeutique, d'autant plus dans l'état d'épuisement de son seigneur. Si sa raison lui représentait ces visions comme la cause du mal, il ne pouvait s'empêcher de les trouver belles et se défiait déjà de lui-même comme si sa tiédeur à soutenir Goryal était en soi une trahison. Déjà, sur le rempart courait un émissaire. L'étendard rouge sombre bordé d'or hissé sur la tour de barette s'enroulait en torche dans le vent vif du matin.

Keren remonta rapidement vers la salle du conseil. Averan suivit à contrecoeur alors que

Goryal hélait deux estafettes. A midi, les principaux responsables militaires étaient rendus et ce fut Vakirine, le maître-intendant, qui les conduisit vers la salle du conseil. C'était une salle aux dimensions imposantes quoiqu'elle ne fut pas la plus vaste du château mais les lourdes tapisseries au bleu passé qui couvraient les murs de pierre sombre, les torchères noires et les épées qui les encadraient, le haut plafond à caissons donnaient leur poids de solennité aux paroles qui s'y prononçaient. A l'extrémité de la longue table massive qui en occupait le centre, Keren se tenait debout, pâle et droit, sanglé dans son uniforme noir liseré d'or et ses généraux, dont beaucoup étaient âgés, s'inclinaient avec respect vers cet homme qui représentait pour eux le symbole même de leur vie et de leur terre, de tout ce qui leur était cher. Et, n'était son extrême pâleur, rien dans son attitude ne trahissait ses nuits sans sommeil et ses épuisantes visions diurnes. Enfin, il parla. Il parla de leur terre, rude, âpre, pauvre et de l'île lointaine croulant sous l'excès de richesses qui l'étouffait et dans ces âmes glacées par la rudesse des hivers naissait une avidité de conquêtes et d'étés. Le vieil Umbejar buvait ses paroles comme un enfant émerveillé et Breq, des quartiers sud, caressait

plus jeune d'entre eux, la volonté n'était pas moins forte pour être davantage pesée chez ses aînés. Archal le vieux, dont les cheveux avaient blanchi en une nuit à la bataille d'Enver, n'avait pas été le dernier à se lever malgré sa jambe d'argent.

Alors Keren sourit, découvrant légèrement des dents luisantes de fauve et ils lui rendirent son sourire. Assurément, à cet instant-là, ils ressemblaient à une meute de loups de neige, de ceux qui, par les grands froids, descendent hardiment jusqu'aux portes de la Cité. Mais la Cité ne les craignait pas : les loups, s'ils cherchaient à voler du bétail, attaquaient rarement les hommes car l'homme respectait le loup, animal dur et farouche comme lui, comme lui attaché à son clan.

Un par un, les capitaines se retirèrent laissant leur seigneur seul avec Averan et Goryal.

La cité même pouvait lever une armée de cinquante mille unités, c'est-à-dire la totalité de ses habitants diminuée des enfants en bas âge, des vieillards et des femmes gravides car les femmes de Vorkengard combattaient auprès des leurs et elles n'étaient pas les moins farouches. Pourtant, les guerres étaient très rares. Dans un pays aussi dur, c'est déjà une guerre que de survivre et une guerre qui mobilise toutes vos forces.

Keren ne se retira qu'à la nuit tombée. L'excitation qui l'animait le colorait légèrement et Averan eut une lueur d'espoir. Il s'endormit cependant très tard d'un sommeil entrecoupé de semi-réveils. A minuit, il ne put se rendormir et, dans la pièce obscure et silencieuse, il perçut la haute silhouette de Keren qui arpentait nerveusement la pièce.

Au petit matin, la rumeur de la guerre proche courait par les rues, les hommes, animés, apportaient chacun une brique de renseignement. Ce serait une courte expédition, peu d'entre eux seraient sans doute appelés.

Au petit matin, Keren s'immobilisa devant la croisée, vacilla, s'agrippa au rebord saillant sous le choc d'une nouvelle vision. Averan eut juste le temps de bondir, glissa le bras de son ami sur ses épaules, le traîna péniblement jusqu'à son lit et desserra ses vêtements.

Sur ses yeux aveuglés, Keren recevait l'éblouissante lumière du jour doré qui baignait l'île. Il se tenait face au grand escalier du château, sur une vaste esplanade circulaire bordée de parterres aux fleurs vives. Des silhouettes montaient et descendaient les degrés en un ballet harmonieux. Keren



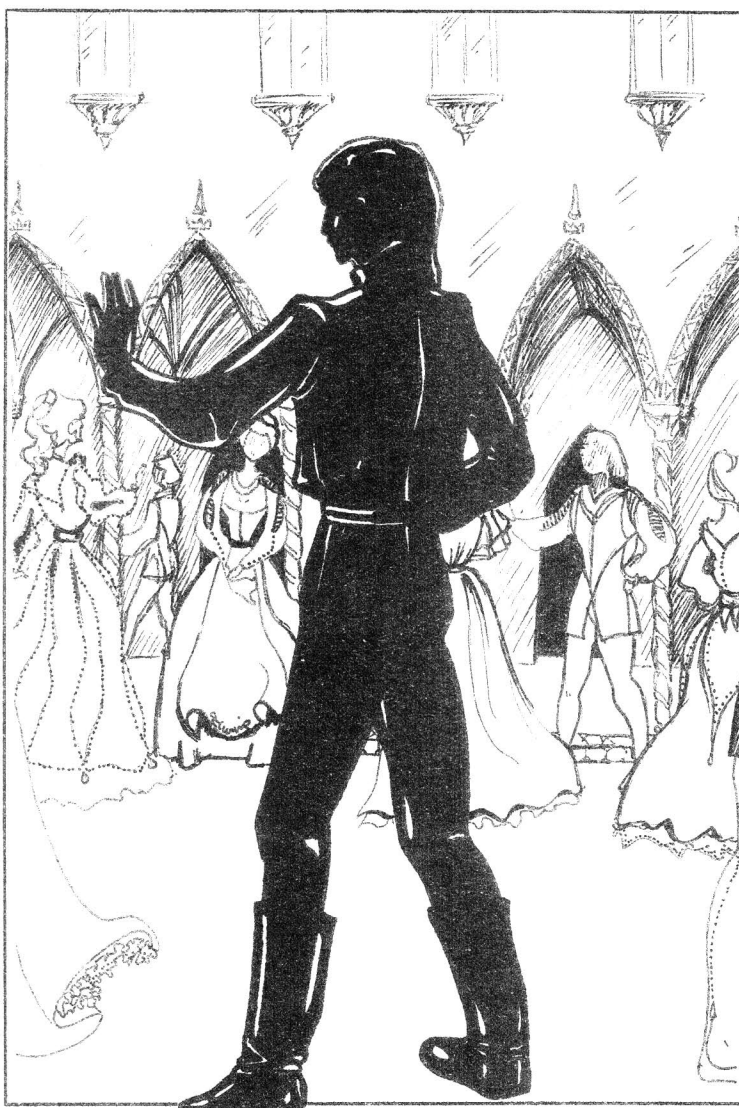
le pommeau de son épée et Aethel la blonde, et Vangis, et Dorserk... et chacun à son tour se levait et les visages rigides s'allumaient de la gaîté cruelle des guerriers jusqu'à ce que tous furent dressés, tournés vers leur seigneur comme une armée déjà en marche. Keren regardait chaque visage et tous étaient à la fois différents et semblables comme issus d'un tout et tous, vieux et jeunes, s'animaient du même désir de combats. Si les flammes de la guerre étincelaient déjà dans les yeux d'On-Javal, le

entendait les voix musicales et sonores des hommes entrecoupées de celles, haut perchées, de leurs gracieuses compagnes. Les rires qui fusaient se répercutaient dans sa tête à l'infini. Il avançait, invisible, entre les personnages, observant leurs attitudes affectées, déchiffant les visages, notant au passage l'angle d'un menton adouci par l'inaction ou la bouche molle d'un jouisseur. Il évaluait en connaisseur la faiblesse de leur résistance, soupesait mentalement avec mépris le poids des minces épées de parade enrichies de gemmes qui pendaient à leurs côtés comme un inutile ornement. Pas un de ces hommes qui put soutenir un combat, fut-ce purement formel. Les femmes étaient plus fragiles encore, vêtues de soies bruissantes, de fleurs et de parfums avec de longues chevelures bouclées.

Keren comparait avec stupeur ces mains graciles avec celles des femmes de sa race. Elles n'auraient pas même soulevé une hache ! Le bruit des conversations s'éteignit soudain avant de renaître aussitôt en chuchotis et en murmures : un groupe de jeunes femmes était apparu sur le perron et tous s'effaçaient devant leur radieuse présence. Leurs longues robes colorées s'enroulaient en drapés, se déployaient en plissés, se constellaient de pierres et de ces mêmes perles nacrées que l'on retrouvait dans leurs cheveux torsadés et rubannés. Les yeux de Keren, affolés de couleurs, hésitaient sur les parures brillantes, glissaient sur les tissus chatoyants et les doigts fins aux ongles polis. Les jeunes femmes s'écartèrent et, brutalement, Keren sentit un regard fixé sur lui. Tout disparut et il sombra dans le néant.

Lorsqu'il reprit conscience, il était allongé, chemise ouverte, pieds nus, et l'air froid froid par les hautes fenêtres avec les dernières teintes du jour.

Averan quitta silencieusement la pièce pour revenir quelques instants plus tard avec un bol de bouillon brûlant. L'odeur épicée emplit la chambre. Il ferma les croisées et rabattit les lourdes tentures sur lesquelles la torche allumée un peu auparavant découpait des ombres fantastiques. Debout auprès de Keren pendant que celui-ci buvait à petites gorgées le liquide amer, il contemplait avec un affectueux souci la tête baissée aux longues mèches noires et les doigts allongés tremblant légèrement autour du bol. Il sentait une sourde colère l'envahir devant cet absurde spectacle : un homme dans la force de l'âge, enthousiaste mais raisonnable, le



meilleur guerrier sans doute du territoire, terrassé par des rêves absurdes qui le minaient intérieurement.

Le breuvage qu'il avait apporté commençait à agir. Il avait à peine hésité à augmenter la dose de poudrite estimant que le manque de sommeil devenait plus dangereux que ne pouvait l'être le somnifère.

Il recoucha son seigneur avec douceur et s'allongea dans un coin, sur une simple peau, habitude qu'il gardait des campagnes de sa jeunesse.

Et, cette nuit-là, Keren dormit et ses rêves ne furent pas suffisamment aigus pour l'éveiller.

Lorsque l'effet de la poudrite s'estompa, le soleil était haut dans le ciel et la cour bruyante pleine des soldats auxquels Goryal donnait ses ordres.

à suivre...

illustrations :
Elwing



LA GUILDE DES MÉGAS À LAE LITH

gravité : 0,92 g (un poids de 60 kg sur Terre n'en pèse que 55,2)
 taille : 10210 km
 durée de rotation : 28 h
 durée de rotation solaire : 469 jours
 atmosphère : même composition que sur la Terre avec un léger excès d'oxygène
 plage des températures : la planète est assez chaude grâce au grand soleil qui l'illumine
 polaire : le jour de -10 en été à -25 en hiver ; la nuit de -15 à -35
 médiane (très restreinte) : le jour de +35 en été à 10 en hiver ; la nuit de +30 en été à 5 en hiver
 équatoriale : le jour de +50 en été à +25 en hiver ; la nuit de +45 en été à 20 en hiver
 part d'océans et de terres émergées : 65 % de terres
 présence de vie organisée
 statut de la planète : en développement
 accès : interdit sauf en cas de détresse
 population totale : inconnue
 part sédentaires/nomades : inconnue mais il semble cependant que la balance penche du côté des sédentaires
 niveau d'organisation : OS 2 (à 3 dans certaines cités)
 type de gouvernements : mélange entre monarchies et dictatures
 niveau technologique : NT 2
 zones de paix et de crises : renseignements insuffisants
 astroports : aucun

Les Mégas sont présents sur de nombreuses planètes (quelques milliers en tout) et Terraléa, la planète où se trouve Laelith, n'échappe pas à cette règle.

Terraléa, une planète presque banale...

Avant de nous intéresser à Laelith même, voici quelques données géo-socio-politiques concernant la planète où elle se trouve. Il s'agit là seulement du point de vue de l'AG et toute ressemblance avec une autre planète ne serait que purement fortuite...

Laelith se situe à cheval à la frontière sud de la zone équatoriale et à la frontière nord de la zone médiane de l'hémisphère sud (climat chaud mais modéré).

Laelith, ville sainte

Les Mégas ne possèdent qu'un seul point de transit sur Terraléa, celui-ci se trouvant précisément à Laelith.

Cette situation n'est évidemment pas fortuite car c'est bien à Laelith que la guilde des Mégas failli être anéantie à cause du Lithoracle (voir Hors-Série Casus Belli n°2, Laelith p. 9). Suite à cet incident et au rapport BS-1961 de la "Patrouille du temps", la Guilde des Messagers Galactiques a décidé d'interdire l'accès de la planète, sauf pour les cas de

détresse, et de placer un agent de confiance à Laelith qui serait chargé de surveiller la planète en général et les agissements du Lithoracle.

Le premier point de transit fut construit à l'emplacement actuel de l'échelle du "Quatre Faces" (tétraèdre). Tout allait pour le mieux jusqu'au jour où la ville pris son essor et que les habitants découvrirent le point de transit en creusant les fondations de la rue en question. Grâce à un miracle de rapidité, les Mégas réussirent à évacuer le point de transit avant que quiconque ne puisse le voir de près. Cette opération commando coûta la vie à quatre Mégas mais le secret si jalousement gardé fut sauvé.

A partir de cette époque, la Guilde a pris la décision de changer le lieu du point de transit environ tous les deux siècles afin de prévenir ce genre d'accident.

De nos jours (1993), le point de transit se trouve 7, échelle Ravine sur la terrasse de prospérité (K8) dans les sous-sols de la boutique d'"Epices et Plantes rares" tenu pour l'occasion par le Méga responsable sur place.

La petite boutique des horreurs
 la boutique qui tient lieu de quartier général aux Mégas sur place a été rachetée par la Guilde à un ancien aventurier qui se plaisait à collectionner dans sa

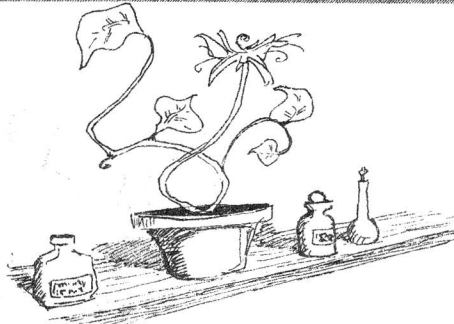
boutique les choses les plus étranges qu'il avait pu ramasser durant ses années de vagabondage sur Terraléa, en matière de plantes vivantes et d'épices aux effets "bizarres". On peut ainsi trouver sur les innombrables étagères du magasin des plantes qui sifflent, d'autres magnifiques aux couleurs fluorescentes, certaines même sont dites "râleuses" (surnom dû au fait que si on ne les soigne pas correctement, elles commencent à produire un bruit ressemblant de près (intensité et sonorité) à celui d'un marteau-piqueur) ou encore tout simplement les carnivores à l'appétit féroce... Les épices ont des propriétés plus étranges encore. Certains d'entre elles ont les effets de potions magiques banales (augmentation de force, etc...) mais d'autres peuvent, par exemple, quintupler la pilosité d'un humain en moins d'une minute ou, encore, on trouve la fameuse épice dont l'absorption provoque une irrésistible et immédiate envie de ch... euh... de déféquer. Il y a tout de même un problème supplémentaire dans la classification des épices : certaines étiquettes se sont comme "envolées" mais le propriétaire précédent était bien connu pour son humour... noir. Le petit problème fait que l'on ne connaît point les effets de plus de 500 épices...

Avec plus de 3.000 épices et 400 variétés de plantes différentes, le MJ a de quoi faire pour égayer une éventuelle scène se passant dans la boutique.

Le point de Transit

Ce dernier se trouve dans la cave de la boutique en question. Pour y accéder, il faut écarter quatre caisses et découvrir une trappe qui s'ouvre sur un escalier s'enfonçant dans le sol. Après dix mètres de dénivelé, l'escalier aboutit à une massive porte en bois fermée à clef.

La porte débouche sur un autre



couloir d'environ 10 mètres de long et 2 mètres de large. Si l'on marche sur une des deux dalles juxtaposant la porte, on déclenche un système de sécurité dont l'un des effets les plus radicaux est une rafale de deux fusils à plasma habilement dissimulés (radical, non ?). Le couloir se termine par une porte blindée à serrure électronique à toute épreuve.

Une fois la porte franchie, on accède à la salle de transit où l'on peut, sans problème, faire tenir plus de 15 mégas en arme. Le point de transit a été créé au milieu de la pièce pour pouvoir accueillir le plus de monde possible. Dans la pièce, on peut trouver un interphone qui permet de communiquer avec la boutique pour informer Arnas Sthis de son arrivée.

Arnas Sthis

Arnas Sthis, l'agent méga sur place, est un petit homme trapu avec une calvitie apparente. Lorsqu'à 60 ans, la Guilde lui proposa une "petite mission de confiance au lieu de l'envoyer

directement à la retraite", Arnas accepta sans demander son reste. Arnas se plaît beaucoup à son poste à Laelith qui ne nécessite pas de trop grands efforts vu le statut de la planète (les mégas n'y viennent vraiment pas souvent). L'entretien de la boutique lui prenant la moitié de son temps, Arnas utilise le temps qui lui reste à vivre à explorer la ville sainte et en répertorier les recoins.

D'autre part, son air jovial et sa bourse toujours pleine (tout le monde se demande d'ailleurs comment puisque ce n'est pas la boutique qui lui procure de tels fonds) le fait aimer de tout le quartier et des gens qui le rencontrent.

Une ou deux inspi...

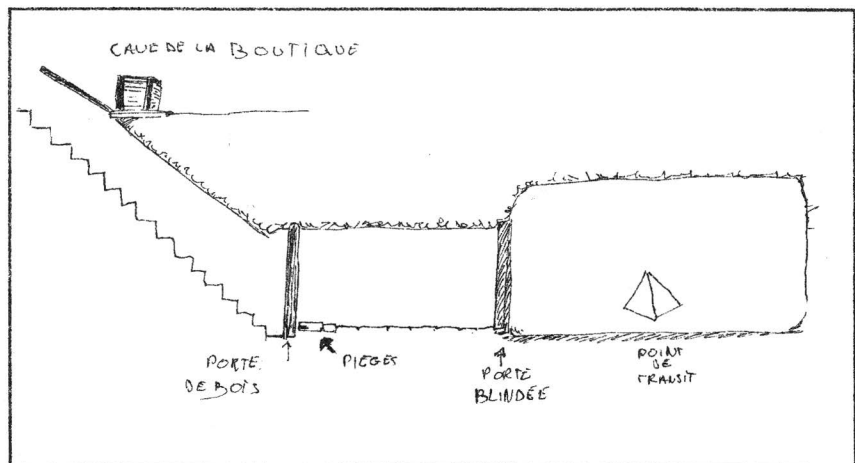
Quelques idées pour utiliser cette aide de jeu :

C'est quoi ce truc bizarre médiéval

Les aventuriers trouvent des documents sur l'étrange affaire du Quatre Faces et leur enquête peut les amener à la boutique d'Arnas.

Le lithoracle se réveille Méga III

Encore des problèmes avec le Lithoracle. Nos mégas sont envoyés sur place pour en finir avec cette affaire qui a déjà failli, une fois, annihiler la Guilde. Mais comment venir à bout du Lithoracle ?



texte : Ignacy Szczupal

illustrations : Michel M.-Picard

Défense de l'air pur et des épées en latex.

Après les fanzines, les Grandeur-Nature ! Certains ont vraiment le don d'agiter les bons chiffons rouges ! Et, comme de juste, je ne résiste pas au plaisir d'un petit tour d'arène...

Une petite précision de curriculum vitae avant de commencer. J'ai fait beaucoup de GN ces dernières années. Enormément. Plus de cinquante au dernier pointage. Et j'espère bien ne pas m'arrêter de sitôt. Autant dire que l'humeur d'H. de K., dans le dernier numéro, m'a fait sursauter. Non, bondir !

Si j'ai bien compris l'argumentation de cet intéressant et anonyme personnage, le GN serait une "mutation" incontrôlée du jeu de rôle normal. Nous sommes d'accord sur ce point. Il faut dire que c'est sans doute la seule affirmation à peu près sensée de son article. Ensuite, la

La Tribune des Lecteurs est là pour tous ceux qui ont quelque chose à dire, que ce soit pour défendre leur jeu favori, pour dire ce qu'ils ont sur le cœur, se plaindre, gueuler, se réjouir... Ces pages sont entièrement libres et la rédaction, même si elle ne partage pas votre avis, n'y exerce aucune censure. A vous de jouer !

Dans notre n°12, H. de K. exprimait son opinion sur les semi-réels. Voici deux réponses qui ne partagent pas du tout le même avis.

fantasmagorie commence.

En effet, nous apprenons que, conçu à l'origine pour populariser le JdR, il "le transformerait en Luna Park, l'édulcorerait..." Bref, ce serait la pire des nuisances, à réserver à "la plèbe", par opposition à "l'élite", seule capable de savourer les plaisirs délicats de l'Art purement intellectuel qu'est, c'est bien connu, le Jeu de Rôle (surtout aux environs de trois heures du matin, après douze heures de jeu, cinq ou six bières et un paquet de cigarettes par joueur). C'est un point de vue, je n'ose écrire "une thèse". En effet, tout cela me paraît manquer sérieusement de solidité. Reprenons donc ses arguments un à un, si vous le voulez bien.

- "Conçu pour populariser le jeu de rôle". Ah ? C'est quand même curieux mais toutes les organisations et 90% des joueurs que j'ai rencontrés fonctionnaient sur les bases inverses. Il s'agissait de joueurs désireux d'aller plus loin, de vivre des choses qui leur échappaient sur le papier. Quant aux 10% restants, ils sont venus là parce qu'un ami les y a entraînés, ou par curiosité. La plupart se mettent rapidement au jeu sur table... ou s'en passent, continuent à faire des GN et vivent heureux comme ça. On peut parfaitement mener une vie saine sans lancer des polyèdres en plastique et gribouiller des annotations ésotériques sur une feuille de personnage, vous savez !

- "Il édulcore le JdR." Plaît-il ? Au contraire, il le prolonge et le complète, du moins dans certains secteurs. Notamment dans le seul qui compte, à mon avis : l'interprétation du personnage. Comparons deux situations :

a) Vous êtes avec vos vieux copains Jules, Momo, Manu et Popaul, dans le garage du père du dernier cité. Vous commencer à jouer à midi avec la ferme intention



de finir à l'aube du lendemain. Vous allez passer des heures à lancer des dés, à faire des digressions stupides, à vous goinfrer comme une bande de porcelets (il faudrait faire des statistiques mais, à mon avis, la consommation de chips, saucisson et chocolat doit être de 200 à 300% supérieure à la moyenne nationale chez les rôlistes.) Qu'est-ce qui prime là-dedans, le "jeu" ou le "rôle" ?

b) Vous êtes lâché dans un endroit que vous ne connaissez pas, au milieu de parfaits inconnus, avec un rôle à tenir. Vous savez que si vous vous en sortez mal vous allez être ridicule... et pénaliser gravement les gens qui jouent avec vous. Il va falloir vous adapter, improviser constamment vos répliques et vos réactions face à un flot constant d'informations qui vous parviendront de tous les côtés (sans que vous ayez la facilité de vous dire "c'est le MJ qui le dit donc c'est important"). Qu'est-ce qui prime cette fois, le "rôle" ou le "jeu" ?

- "la plèbe". Réduire le joueur de GN au seul "orc qui vous rosse avec une épée en balsa" relève de

la mauvaise foi pure et simple. C'est à peu près aussi vrai que de dire que tous les personnages de JdR sont des Ninja-Paladin-Nécromancien chaotico-evil 27ème niveau. D'ailleurs, j'ai remarqué qu'il y avait proportionnellement beaucoup plus de diplômés, ingénieurs et autres "grosses têtes" parmi les joueurs de GN que parmi les adeptes du JdR "classique". Certes, on y trouve aussi un bon nombre de Gros Bill adolescents qui s'adonnent, ici aussi, à la masturbation intellectuelle et à la gonflette de leurs personnages mais, dans cette catégorie, aucune incertitude : ils viennent tous du JdR !

- "la force brute triomphe de la subtilité". C'est généralement le contraire qui se produit, du moins selon ma propre expérience. Soyons clair : je déteste les combats, je n'ai jamais tenu une arme de ma vie en dehors des GN. On m'a souvent fait remarquer que je maniais mon épée à peu près comme un bâton de majorette et je suis assez lucide pour être convaincu que c'est vrai. Et, effectivement, quand je suis assez bête pour me laisser prendre dans un combat, je mords la poussière. Mais, nom de Zeus, quel besoin d'aller se battre ? Il est tellement plus simple de pousser les autres à le faire à sa place. Il suffit généralement de peu de choses. Il y a toujours des excités qui ne rêvent que plaies et bosses. Pourquoi ne pas leur fournir une motivation ? D'ailleurs, pourquoi en arriver là ? Il vaut toujours mieux asséoir les adversaires irréductibles à l'auberge, de préférence autour d'un bon verre, et de discuter des problèmes dans une ambiance saine et détendue (surveillez quand même votre vis-à-vis, des fois qu'il aurait du poison). J'aime jouer des personnages conciliants et diplomates, ce que je suis loin d'être dans la vie. J'ai des amis qui trouvent leur bonheur dans les rôles de lutin farceur, d'autres qui préfèrent les voleurs fourbes qui agissent tout en subtilité, et ainsi de suite...

- Enfin, s'il fallait compter sur le GN pour amener du monde au JdR, les éditeurs pourraient mettre tout de suite la clef sous la porte ! Comme

on l'a vu plus haut, c'est le contraire qui se produit. Il n'existe aucun chiffre certain mais il ne doit pas y avoir plus de 10 000 joueurs réguliers de GN en France - et probablement beaucoup, beaucoup moins. Sur une population de rôlistes qui approche du demi-million, ça ne représente qu'une infime minorité. Il est vrai qu'elle agit et que deux cents déguisés en train de faire les zouaves dans la forêt de Fontainebleau cela se remarque plus que cinq ados lançant des dés dans une chambre enfumée. Soit dit en passant, le GN attire effectivement pas mal de joueurs (et encore plus de joueuses) qui n'ont pas la moindre envie de faire du "sur table". Ils ont essayé, les règles les ont endormis et ils en sont revenus à ce qu'ils aiment. Ce n'est pas moi qui irait leur jeter la pierre. Après tout, il est nettement plus facile de s'intégrer à la foule au sein d'un grandeur-nature que de rentrer dans les sectes fermées que sont beaucoup de groupes de jeu sur table.

Les arguments de l'accusation étant démolis sans appel, laissons la parole à la défense. Pour commencer, posons une évidence : il en va des GN comme de toute chose, ils sont plus ou moins réussis. Il n'y a rien de plus calamiteux qu'un GN raté. Par contre, il n'y a guère d'expérience ludique plus satisfaisante qu'un bon GN. Le dépaysement est nettement plus fort qu'en JdR et les souvenirs plus nets, plus vivaces et plus durables.

Dire que le GN est bon pour la santé n'est sans doute qu'à peine exagéré. L'air pur et la marche n'ont jamais fait de mal à personne. Tant qu'à courir pour s'oxygéner, autant le faire avec un vampire à ses trousses, n'est-ce pas ? Cela donne du piquant à ce qui, sinon, ne serait qu'un bête jogging. En tout état de cause, c'est meilleur pour les poumons et le psychisme que le comportement de certains rôlistes qui mènent une existence d'animaux cavernicoles, enfermés entre quatre murs avec leurs gros bouquins abscons.

Le GN est aussi un excellent moyen de connaître ses limites. On se découvre en cours de jeu des facultés de résistance physique et

mentale insoupçonnées. Soit dit en passant on se découvre aussi capable des comportements spontanés mais tout à fait surprenants... et qui ne viendraient jamais à l'esprit d'un rôliste normal qui a tout le temps de peaufiner ses stratégies pendant que son MJ achève de gérer les actions des autres joueurs.

Un exemple ? Prenons une situation de base : une cave, un monstre, des investigateurs... et une autre créature qui jaillit d'un coin sombre et fait mine de les prendre à revers. En JdR, les personnages, supérieurs en nombre et en armement, s'organiseraient rapidement, déplaceraient leurs figurines sur le Vellieda et liquideraient les deux monstres en trois rounds. En GN, cela se soldera plus que probablement par une déroute désordonnée dans l'escalier de la cave avec une bousculade monumentale une fois arrivés à la porte. Et si le plus lent se fait rattraper et se met à pousser des hurlements déchirants, il y a peu de chances que les autres montent une expédition de secours...

En tant que loisir régulier, le GN se révèle intellectuellement beaucoup plus exigeant que le JdR. Après tout, n'importe qui est capable de lancer des dés et de lire le résultat sur la table ad hoc. Quant au GN... Entre autres choses, il fait appel à des dons pour la couture (le costume), le bricolage (les armes, armures et gadgets en tout genre), l'histoire, voire des choses plus exotiques comme le chant ou la calligraphie pour les plus gravement atteints... On peut raisonnablement affirmer que c'est un "loisir total" pour reprendre la formule d'une de mes connaissances. Pour le joueur habile de ses mains, la préparation est l'un des plus grands plaisirs de ce type d'activité. Quant aux autres, ils peuvent toujours faire appel à la bonne volonté de leur entourage.

Ce qui est curieux, c'est qu'à force de taper dans les mauvaises cibles, H. de K. oublie les véritables défauts du GN. Il est tout à fait logique que certains y soient allergiques, tant ils sont nombreux.

- "Le plaisir d'autrui commence là où s'arrête le vôtre". Cette phrase

devrait être gravée en lettres de feu dans l'esprit de tous les joueurs de GN. Or, quand on voit le comportement de certains, on peut se poser des questions. Contrairement à ce qui se passe sur la table, vous n'avez aucun moyen de savoir à l'avance qui vous allez côtoyer. Il y a parfois d'excellente surprise... ou d'amères désillusions.

- La difficulté parfois réelle à "décoller", à s'impliquer dans ce qui se passe, particulièrement quand le scénario est trop cousu de fil blanc. Ce problème-là existe aussi en JdR, mais il est nettement moins grave. Si cela vous arrive autour d'une table, vous ne perturbez que quelques amis. Alors que si vous avez brusquement une crise de ras-le-bol en plein GN, vous risquez de gâcher la partie de pas mal de monde - et de perdre votre week-end, accessoirement.

- La difficulté d'organisation. On y pense rarement mais les associations de GN font de véritables prodiges avec des moyens ridicules. Quand on sait qu'en plus, elles rentrent rarement dans leurs frais, on ne peut que les applaudir... et passer sur les petits problèmes rencontrés pendant le jeu.

- Le GN est un loisir cher, beaucoup plus que le JdR. Inscription, costume, transport, repas sur place... Même dans le meilleur des cas, le week-end revient à plus de 500 frs. Bien sûr, au bout d'un certain temps, on en vient à posséder un ou deux costumes et à les amortir. Généralement, c'est à ce moment-là qu'on commence à avoir envie d'une belle épée en latex ou d'une cotte de mailles ou de n'importe quel autre gadget coûteux. Il est vrai que les joueurs de JdR se ruinent en scénarios et extensions à l'intérêt parfois discutable.

- L'impossibilité flagrante de simuler certaines choses. J'attends encore avec impatience de rencontrer un dragon ou même, simplement, des chevaliers à cheval !

Le débat était mal posé. Quelle drôle d'idée de faire des deux frères deux ennemis irréconciliables ! JdR et GN proposent deux visions différentes de la même chose : incarner un rôle et vivre une histoire

Sauvons le Semi-Réel !

Avant de critiquer ou, au contraire, de vanter quelque chose, il est important de bien savoir de quoi l'on parle. Il était donc nécessaire que ce soit un club de Jeu de Rôle en Grandeur Nature qui vienne au secours des semi-réels.

Pour commencer mes explications sur une discipline encore mal connue, je me permettrai un bref rappel historique.

Il y a de cela une dizaine d'années le Jeu de Rôle explose en France avec l'arrivée des règles de Donjons et Dragons en français. (Et oui ! A l'époque, plus besoin d'être bon en anglais pour jouer au pourfendeur de monstres). Rapidement devenu phénomène de société, il a ses fidèles adorateurs, ses sympathisants, ses ennemis mortels et ses enfants maudits.

Le semi-réel est un de ces bâtards sur qui les critiques s'acharnent et que pas un seul joueur digne de ce nom ne cherche à protéger. Car à cette époque (que l'on pourrait qualifier d'obscurantiste) les joueurs de GN sont des "brutes épaisses qui se frappent à l'aide d'armes diverses, violent les aventurières, se vautrent dans la boue..." Bref c'est à se demander comment, dans un pays civilisé, de tels néandertaliens peuvent encore exister. Mais personne ne peut dire comment se déroule exactement ces bacchanales : lancent-ils des dés comme leurs frères rôlistes ou bien laisse-t-on les plus forts imposer leur loi ?

avec des amis. Une fois de plus, chacun ses plaisirs. Et l'autre farfelu est bien gentil avec ses appels à la croisade mais je lui recommande plutôt au choix une bonne douche froide ou de participer à un GN où je serai... pour lui démontrer, en toute amitié, que nous ne sommes pas des "brutes dégénérées".

Tristan Lhomme.

Heureusement, quelques dangereux téméraires, tendance kamikaze, firent fi de ces mauvais augures et tentèrent de se mêler à cette secte très étrange. Je fus l'un d'eux.

Et, bien sûr, l'univers que je découvris n'avait rien à voir avec l'enfer annoncé, au contraire.

Pourtant, il faudra encore longtemps avant que le vilain petit canard ne devienne un grand cygne blanc. Même aujourd'hui, où la pratique du GN et celle du JdR classique sont plus ou moins mêlées, il se trouve encore de nombreux adversaires à cette discipline. Il est donc temps de faire comprendre au monde les multiples avantages du semi-réel sur son grand frère.

Tout d'abord, bien que cela en fasse sourire plus d'un, le jeu sur table a pour principal défaut d'être... sur table. Le semi-réel, lui, permet au joueur de s'amuser tout en faisant un minimum de sport (on ne rit pas, c'est vrai) : petite marche avec matériel sur l'épaule pour se rendre

Si vous aimez

la Tribune,

abonnez-vous!

Tous les

détails p. 58.

sur le site puis course à pied ou combat à l'épée pendant le reste du jeu (mais, j'y reviendrai).

Que le joueur à qui ses parents n'ont pas dit "tu n'as pas mieux à faire que rester enfermé toute la journée à faire tes conneries !" m'écrive, il a gagné. Bon alors une bonne excuse c'est de dire ce week-end je fais du camping avec les copains... et de là au semi-réel il n'y a qu'un pas... ou presque.

Ensuite, le GN empêche les Gros Bill et autres Super Rangers de se multiplier : fini les quatorze épées et le sac avec 1000 PO : si le premier jour votre costume se compose de plusieurs accessoires, il est plus que certains que le deuxième vous ne garderez que votre épée.

Voici donc quelques situations courantes et la manière dont elles évoquent sur table et en semi-réel :

- MJ : Tu vois un archer sortir des buissons arc bandé, que fais tu ?

- PJ : Bon, j'ai 15 points de vie, l'arc m'en fait perdre 6 au maximum, mais l'archer peut me rater, ensuite il n'aura pas le temps de recharger... Bon, je dégaine mon épée et je fonce.

En semi-réel, lorsque l'on a un arc en face, même si on est très très fort et très très puissant, on ne fonce jamais car la peur de l'arc ancrée au fond de l'âme humaine empêche ce type de réaction stupide. (MJ conseil : en général on parlemente ou on fuit - dans le dos ça fait moins mal.)

- MJ : Une superbe créature s'approche de toi et commence à te parler...

- PJ : Je te connais, retors comme tu es, c'est encore une sorcière... Je l'attaque.

(Bon d'accord, le PJ que j'ai choisi est particulièrement bourrin mais n'ai-je pas un peu raison dans le fond...)

En semi-réel, lorsque vous avez monté la garde toute la nuit et que, épuisé et claquant, des dents vous voyez s'approcher de vous la grande prêtresse de ... (pas de publicité divine mensongère), votre premier réflexe n'est sûrement pas de l'attaquer et c'est humain (enfin j'espère !).

- MJ : Tu es épuisé d'avoir veillé toute la nuit, l'aube et encore lointaine, tu es seul, les guerriers du chaos battent la campagne à ta

recherche : que fais-tu ?

- PJ : Je me cache et j'attends que le jour se lève ...

- MJ : D'accord, fais un jet... d'accord... OK ! Tu as du bol : ils ne te trouvent pas.

En semi-réel, il n'y a pas de jet à faire, même mort de fatigue et de peur, il faut quand même se tasser dans un coin et attendre que ça passe, sans bouger ni dormir (et oui, dure vie que la nôtre !).

Je pense qu'il se dégage déjà des trois exemples précédents suffisamment d'idées pour mieux cerner les différences fondamentales entre le semi-réel et le JdR classique :

Le jeu sur table fait appel à l'imagination, à la connaissance du jeu (et de l'univers) et au talent de conteur du MJ.

Le GN fait appel aux sensations, à la connaissance de soi, à ses talents de role play.

Sur table le but est de survivre. En semi-réel, c'est pareil mais, sur table, ce sont les dés (et donc la chance) qui décident de votre destin, en semi-réel, ce sont votre capacité à comprendre très vite une situation, votre habileté à épée, votre charisme et l'épaisseur de vos semelles (un bon joueur de semi-réel se différencie d'un mauvais non seulement par le fait qu'il est toujours vivant à la fin du jeu mais aussi parce qu'il court plus vite). Lorsque notre personnage sur table affronte des adversaires plus forts que lui, tombe dans une embuscade, boit du poison, nous maudissons cette pourriture infâme de MJ qui a décidé de tuer notre personnage (bien sûr parfois c'est de notre faute mais qui est assez honnête pour le reconnaître ?). Lorsque vous mourez en semi-réel, c'est forcément que vous avez été imprudent (on avait pourtant bien dit : personne ne rentre dans l'auberge pendant la nuit...).

A ceux qui sont en train de penser "si le GN c'est avant tout de courir, de se cacher et d'avoir peur, une bonne partie de cache-cache ferait tout aussi bien l'affaire" (cela reviendrait à préférer une partie de Big Jim à un JdR sur table), je répondrai que le semi-réel c'est aussi :

- le sens du théâtre : ici pas de jet de baratin pour pallier votre timidité

maladive (car beaucoup de nouveaux joueurs ont trop tendance à prendre le JdR pour un Monopoly amélioré) ;

- c'est le plaisir d'être avec tous ses amis en même temps (fini le cruel dilemme entre l'AD&D chez Pascal et le Cthulhu chez Brice...);

- c'est l'art de fabriquer son propre costume et ses armes (et en dix ans, le passage de la «justinbridur» en PVC à la lame de latex a nécessité de nombreuses reconversions) ;

- et enfin c'est la fin les coupures de l'action, lorsque l'équipe se sépare, les deux aventures continuent en simultané (le MJ n'a pas besoin d'entraîner une partie des joueurs dans la pièce à côté). Chacun doit faire sa propre aventure : s'il ne fait rien, tant pis pour lui !

Pour conclure, je dirais que le semi-réel est l'Evolution Supérieure du Jeu de Rôle (ce que l'Homo Sapiens est au Cro-magnon) mais, comme il est plus facile de trouver 5 joueurs et une table que 20 et un site, le JdR a encore de beaux jours devant lui. Et puis, on ne s'improvise pas joueur de GN : il est préférable d'avoir commencé par le jeu classique avant de faire le grand saut.

Enfin à tout ceux qui préfèrent se prendre pour Superman ou Dracula plutôt que rechercher au fond d'eux-même leurs véritables qualités, je dirais que rêver c'est bien mais qu'il faut savoir faire la part des choses. Moi aussi j'aime jouer un super magicien aux multiples pouvoirs mais arriver à faire croire pendant deux jours à 30 personnes que l'on est chevalier loyal bon alors qu'on est nécromancien, ça, c'est le top.

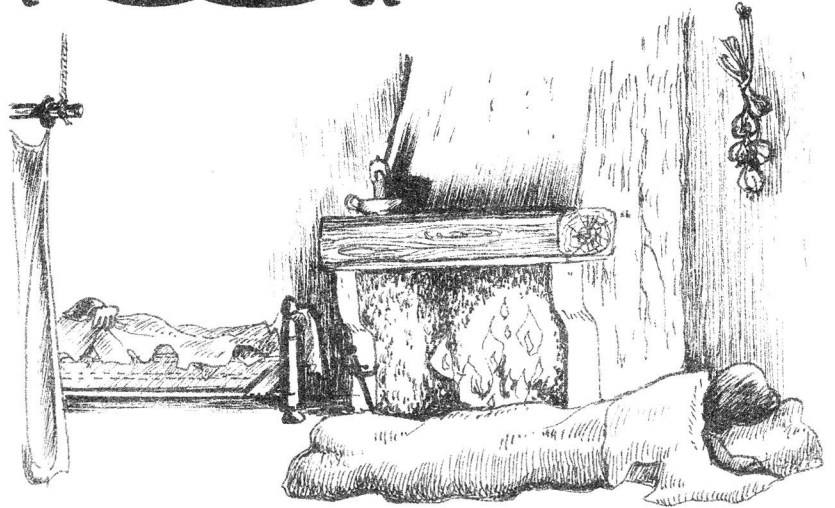
Eric Pailharey

président du RUSH, association organisant des GN, 13 bis, avenue Fémy, 13009 Marseille - Tél 91 41 95 18.



La Larme à l'Oeil

Ce scénario est prévu pour 4-5 joueurs dont un haut rêvant maîtrisant Hypnos.



L'hiver est là. La neige a recouvert tout le paysage de son manteau blanc. Au petit village de Panik, le travail ne consiste qu'à faire la farine, couper le bois et s'occuper. Les moutons sont à la bergerie. Tout aurait été pour le mieux, comme chaque hiver, si la Larme, rivière qui alimente le village en eau, ne s'était tarie pour la première fois - de souvenir de villageois. Il y a donc du travail supplémentaire pour survivre : faire fondre la neige pour avoir de l'eau.

L'hiver touchant presque à sa fin, Aldebert, l'homme pensant du village, comprend que, si la Larme ne coule plus, l'hiver sera fatal pour nombre d'entre eux. Profitant d'une accalmie avec la venue du printemps, il décide d'aller se rendre compte par lui-même de ce qui a bien pu arriver à la Larme.

Nous sommes maintenant le 21ème jour du mois du vaisseau, 21ème jour du printemps. Les voyageurs, surpris par une tempête de neige, arrivent à trouver refuge avant la nuit au petit village de Panik.

Panik

Une trentaine de maisons de bois près d'une rivière, la Larme. Ses habitants vivent de la culture du blé et de l'élevage de moutons principalement.

Le village ne comporte pas d'auberge mais les voyageurs seront accueillis chez l'habitant. Si l'un des voyageurs fait bonne impression, il sera même peut-être logé dans la maison d'Aldebert. Les villageois le considèrent comme disparu, perdu dans les Monts de l'Oeil. D'ailleurs, si l'un des voyageurs prétend être guérisseur, les villageois insisteront pour qu'il s'installe dans le village. Comme Aldebert ne reviendra sûrement plus, il faut quelqu'un pour le remplacer. Et sa maison n'a pas de courant d'air. La cheminée tire bien.

Bref, les voyageurs passeront une nuit agréable, bien au chaud.

A leur réveil, jouer ouïe/EMP survie en extérieur à 0. Le village est calme et silencieux. Il n'y a personne dans les maisons. Les Voyageurs remarqueront

cependant rapidement que les feux de cheminée ont été ravivés et que les tables pour les déjeuners sont prêtes. Les habitants ne sont d'ailleurs pas loin. Ils ramassent toute la neige qu'ils peuvent et sont tous au travail car le soleil ne tardera pas à la faire fondre.

Ils allaient manquer d'eau et la neige est tombée. C'est un signe. C'est avec cet excellent augure que les villageois demanderont aux voyageurs de se rendre compte de ce qui a pu arriver à la Larme. Seuls eux, qui sont étrangers, peuvent les sauver. Car, sinon, Aldebert, le seul qui ait eu assez de courage pour s'aventurer, à plusieurs reprises d'ailleurs, dans les montagnes, aurait trouvé une solution, lui qui trouvait une solution à tous les problèmes.

La source de la Larme ne doit pas être très difficile à trouver puisqu'elle est dans les Monts de l'Oeil qui doivent leur nom à une trouée en forme d'oeil et au fait qu'à l'heure de la sirène le soleil en est l'iris.

D'habitude, quand la Larme coule, on peut la voir du

village car le soleil miroite dessus. Mais, maintenant, il suffira de suivre le lit.

La Larme prend naissance au Second Age, alors qu'un des grands Hauts Rêvants profita du site pour lui donner une touche personnelle : air en eau en cité d'Olak (D8), permanence de sort de zone. Celle-ci est restée après l'éveil des dragons mais personne, depuis, n'a connaissance de ce fait (aucun jet de légende).

Malheureusement pour Panik, cet hiver, une avalanche a totalement recouvert la zone. C'est pour cela que la fonte des neiges ne suffit pas à alimenter la Larme.

Jouer Intellect Survie en Montagne à -5 pour que les Voyageurs comprennent qu'il n'y a jamais eu de neige ici en quantité suffisante pour un cours d'eau aussi important. Arrivés au niveau de l'éboulis, juste quelques mètres dessous la grotte, les voyageurs pourront voir les ruines d'une ancienne bâtisse.

Jouer Empathie Survie en

Montagne à -6 pour ne pas être surpris par les projections de pierres des Glous.

réussite particulière : la cible peut réagir normalement
réussite normale : les Glous bénéficient d'un +1 à l'attaque, +1 aux dommages, la cible peut réagir
échec normal : la cible est considérée de dos non surpris

échec total : la cible est considérée comme surprise de face

Les Glous (règles p. 69) sont au nombre de deux et leurs caractéristiques sont moyennes.

C'est au fond de la galerie, derrière la porte non verrouillée, mais bloquée par un tassement du terrain, que les voyageurs pourront accéder aux ruines. Le repaire des Glous contient, dans le fond, près de la porte, un tas d'ossements divers, une dague, une bourse contenant 7 brins d'herbe de lune, puissance 4.

Derrière la porte, un escalier en colimaçon qui permet d'accéder au reste de la

bâtisse.

La Ruine : la porte est ouverte (elle ne ferme plus). Le froid a enveloppé la bâtisse. Constitution à -4 si les voyageurs ne bénéficient d'aucune source de chaleur.

L'Acrève (règles p.40)

rapidité 2 heures

gravité 4

malignité 3

remède tubercule +12

belidane +10

gelée royale +8

Dans le coin ouest, il y a les restes d'une litière avec une couverture en laine de mouton. Son état est correct. Face à la porte, l'âtre de la cheminée a été bouchée par des planches. A côté du lit, un petit coffre. Il n'est pas fermé. Une table et un tabouret meublent le reste de la pièce. Un escalier en colimaçon, dans le coin nord-ouest, accède à l'étage où se trouve à la galerie des Glous. Des restes de bois brûlés sont dans le coin sud-est ainsi que du petit bois nécessaire à allumer un feu. Il n'y a pas de bûche.

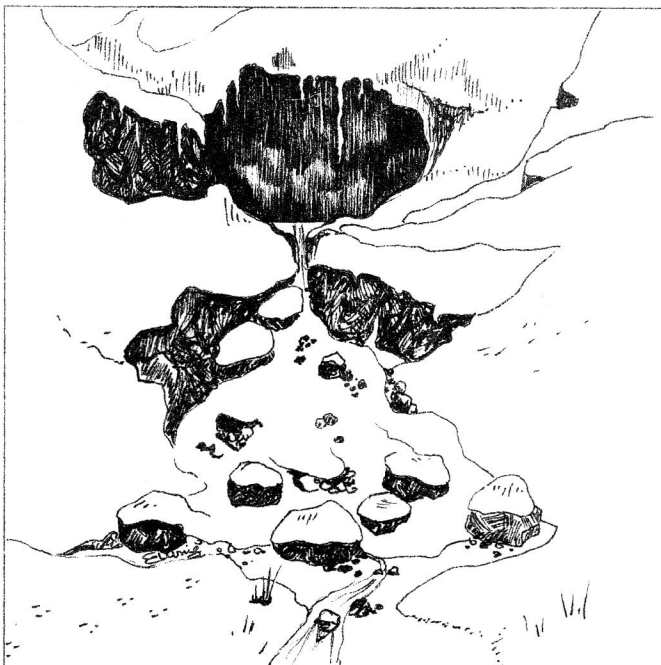
Aldebert comprit rapidement ce qui avait dû se passer. Ne possédant pas l'équipement nécessaire et ne pouvant pas avertir le village que leur survie était l'oeuvre du Haut Rêve, il entreprit de chercher une formule pour dégager la zone d'Air en Eau.

Il découvrit l'habitant de la cheminée, c'est pour cela qu'elle est colmatée. Le coffre contient ses recherches. Invocation des Gnomes de Kanaï E 1 Intellect Hypnos -5.

Il y a dix jours, ses travaux achevés, il se rendit près de la zone pour tester son rituel mais il fut surpris par les Glous et il ne sut jamais si ses recherches auraient porté leurs fruits.



SCÉNARIO RÊVE DE DRAGON

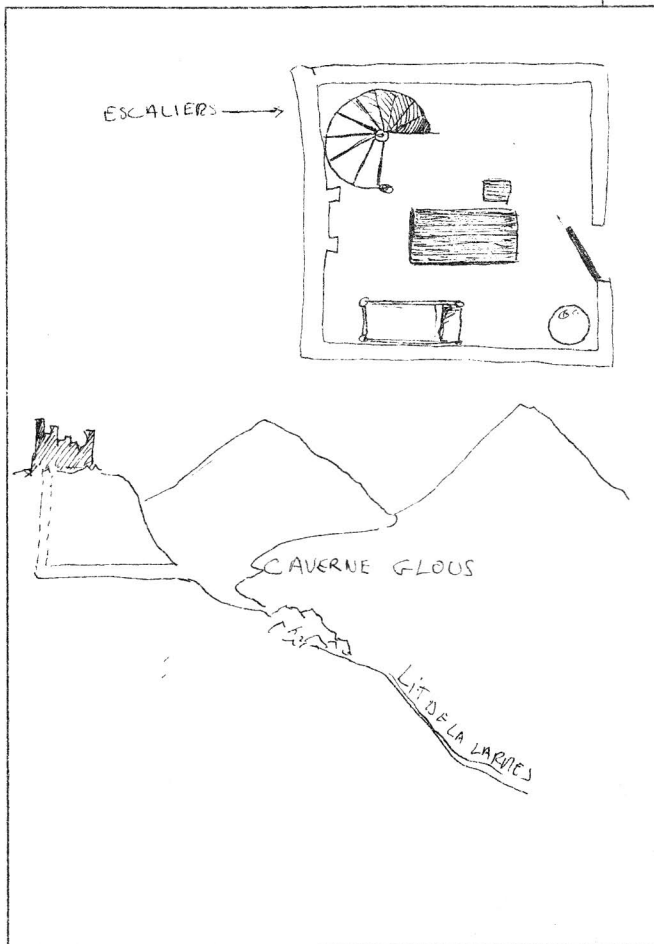
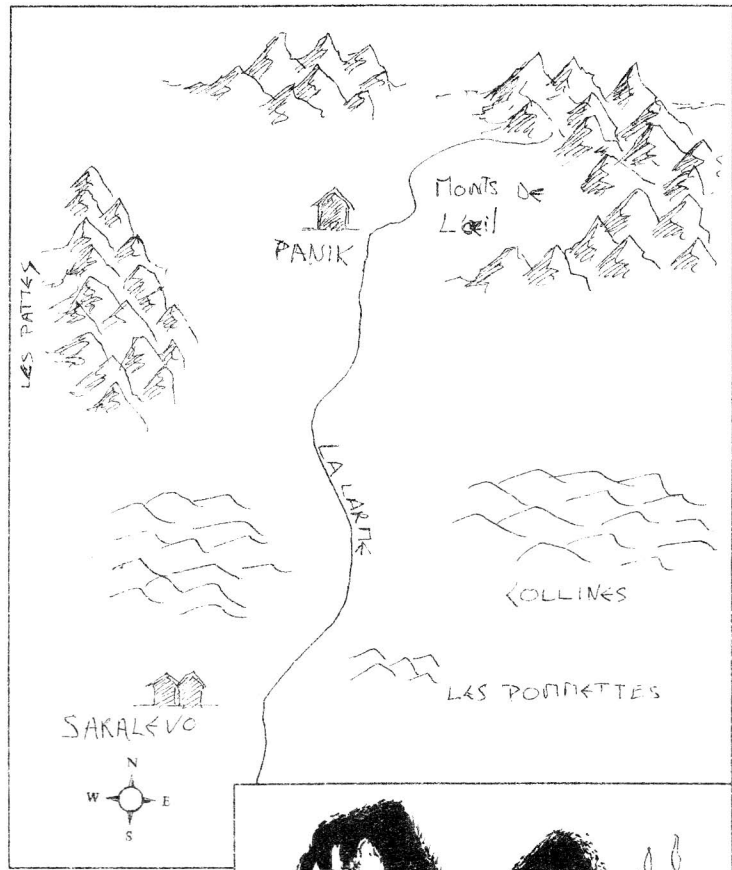




SCENARIO REVE DE DRAGON

contient un Noir de Suie
 Rêve 21
 Taille 5
 End 26
 protection 3 ailes
 actives

vitesse 8/-
 attaque 13 niv + 4 init 10
 dom +3 portée 21 mètres
 Le feu l'enflamme mais le
 détruit très lentement (1 point
 d'end par round).
 Quand l'attaque porte, la
 victime doit faire un jet de
 constitution ajusté au nombre
 d'ailes actives ou perdre un
 nombre d'endurance égal à
 celui-ci.
 Enflammé le noir de suie est
 encore plus dangereux :
 projectiles enflammés 1d4 +
 taux de chaleur end + dom



texte : Christian Lemaigre
 illustrations : Elwing
 plans : Michel

Une Page de l'illustrateur

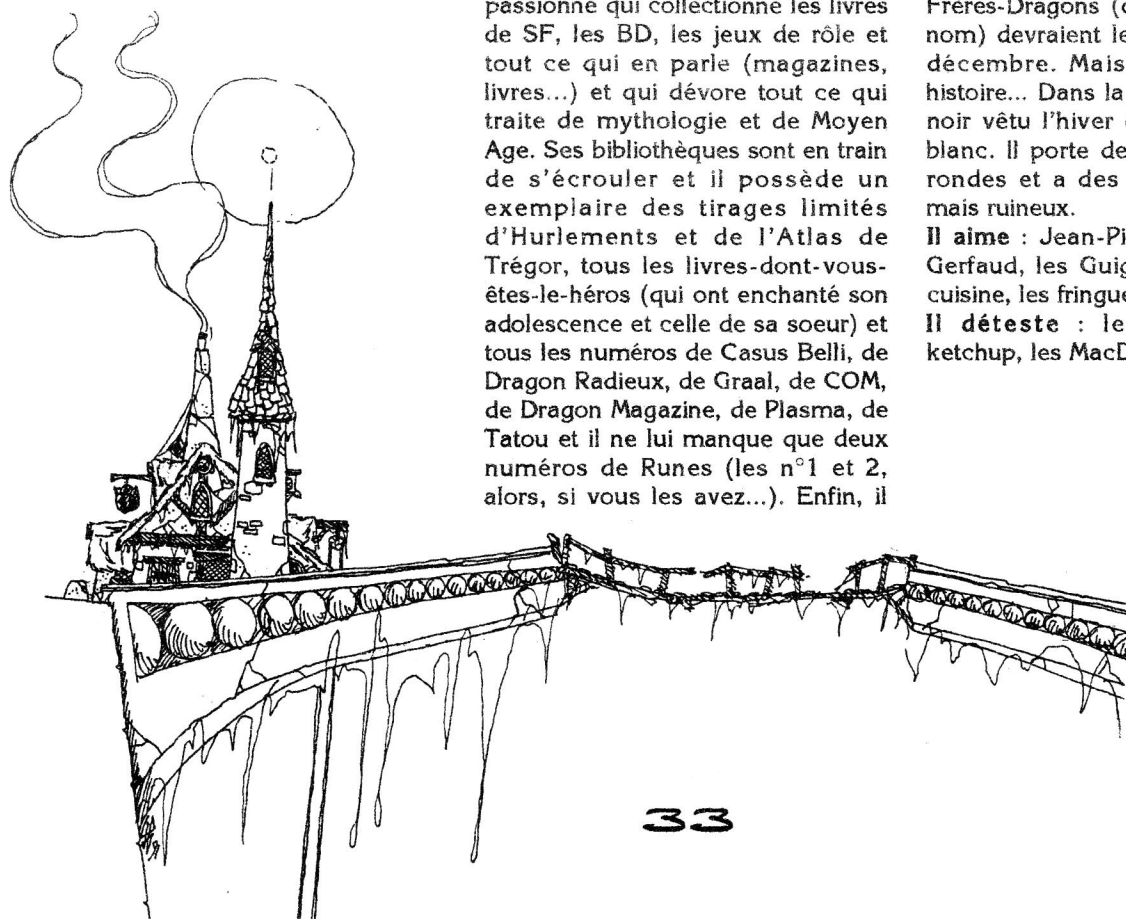
Le dessin est une des plus agréables portes qui s'ouvrent sur l'imaginaire. Nous avons donc décidé de vous présenter à chaque numéro, en une page, l'un des dessinateurs que nous aimons. Pour cette fois, il s'agit d'Anthony.

Anthony Bauer est né en 1971, à Angoulême, la ville qui vit en ses images. Sa mère peint comme son père avant elle. Il a commencé à dessiner dès qu'il a su tenir un crayon et, depuis, il ne s'est jamais arrêté. Son apprentissage s'est fait par l'observation des oeuvres des autres. Petit, il imitait les illustrations de ses livres de classe puis il a su choisir ses modèles (comics puis BD européenne) et a acquis, au fil de son travail, son propre style. Pour lui, toutes les idées sont bonnes et il tire un enseignement technique des dessins qu'il aime. Aujourd'hui, il suit des études de lettres classiques et, si ses dessins sont si rares dans notre journal, c'est que chacune de ses oeuvres lui prend plusieurs

mois car il y a toujours un détail qu'il ne le satisfait pas. Il a d'abord signé ses dessins sous le pseudonyme de Manuel StBenoît et nous lui devons notre logo ainsi que les couvertures des n°3, 5, 9 et 12 de la Tribune. Il n'hésite pas à utiliser les photocopieuses laser qui permettent les négatifs et les symétries, les montages, collages, coupages... pour obtenir ce qu'il recherche. Il lui arrive, par exemple, de travailler longuement une main puis de l'insérer dans le dessin d'un personnage dont la main n'était pas très réussie. Il a signé également quelques articles car, depuis Noël 83 où il a reçu D&D et T&T, c'est un rôliste passionné qui collectionne les livres de SF, les BD, les jeux de rôle et tout ce qui en parle (magazines, livres...) et qui dévore tout ce qui traite de mythologie et de Moyen Age. Ses bibliothèques sont en train de s'écrouler et il possède un exemplaire des tirages limités d'Hurllements et de l'Atlas de Trégor, tous les livres-dont-vous-êtes-le-héros (qui ont enchanté son adolescence et celle de sa soeur) et tous les numéros de Casus Belli, de Dragon Radieux, de Graal, de COM, de Dragon Magazine, de Plasma, de Tatou et il ne lui manque que deux numéros de Runes (les n°1 et 2, alors, si vous les avez...). Enfin, il

est l'auteur de Palimpseste, jeu de rôle paru en hors-série de la Tribune, et qu'il réécrit complètement. Les Editions des Frères-Dragons (dont il a trouvé le nom) devraient le faire paraître en décembre. Mais c'est une autre histoire... Dans la vie, il est tout de noir vêtu l'hiver et, l'été, il est en blanc. Il porte des petites lunettes rondes et a des goûts excellents mais ruineux.

Il aime : Jean-Pierre Coffe, Denis Gerfaud, les Guignols de l'Info, la cuisine, les fringues, les mangas
Il déteste : le Coca-Cola, le ketchup, les MacDuck





SCÉNARIO VAMPIRE

LA GUERRE CIVILE ANGLAISE



**Voici la première partie
d'une campagne pour
Vampire qui devrait vous
procurer de longues
semaines de jeux !**

AVANT PROPOS

L'intérêt des joueurs de Vampire, actuellement, est essentiellement centré sur le nouveau monde et l'époque contemporaine. Mais depuis des siècles, les morts vivants que sont les Vampires et les autres créatures mythiques qui forment le monde des ténèbres est conduit par la lutte que se livrent celles-ci. Pourquoi ne pas se permettre donc un petit retour en arrière et faire ainsi découvrir une partie de l'histoire un peu oubliée par la plupart de nos contemporains ? Cette aventure se déroule donc dans l'Angleterre des années 1642-1652, durant la guerre civile britannique, qui a vu se développer le système politique du Royaume Uni moderne dans une partie de ses fondements.

Une utilisation importante du supplément World of Darkness a été faite, car celui-ci sert de support à l'action. Les choses étant ce qu'elles sont, le but de cette aide de jeu est de fournir un guide aux maîtres de jeu en manque d'inspiration et ne doit pas être considérée comme immuable. Vous pouvez ajouter, retirer et modifier celle-ci comme vous le souhaitez et surtout l'adapter en fonction de vos joueurs. Vous pouvez de même modifier les personnages présents ou alors les conserver. La réalité est ce que l'on en

fait...

La Jyhad, cette guerre millénaire que se livre les méthusalah est une composante primordiale du monde des non-morts. Elle est dangereuse et excitante. Le but de cette aventure est de faire participer des personnages joueurs à celle-ci pour leur montrer certaines des ficelles qui manipulent le monde réel.

Le point central reste les vampires mais vous découvrirez que d'autres créatures interviennent aussi au cours de l'action, avec parfois un rôle inattendu, ce qui pimente les scènes et les complique. On ne négocie pas avec une momie vieille de plusieurs millénaires comme avec des humains ou des faeries...

Laissez donc votre chronique se développer et s'étendre....

Sic Semper Tyrannis...

UN PETIT POINT D'HISTOIRE

"A curse upon you Oliver Cromwell

You who raped our Motherland
I hope you're rotting down in hell

For the horrors that you sent
To our misfortunates forefathers
Whom you robbed of theirs
birthright

"To Hell or Connaught" may
you burn in hell tonight"

The pogues : "Young Ned of the Hill"

De 1642 à 1652, la couronne fut en permanence en lutte contre le parlement. La guerre ouverte éclata entre les parlementaristes, nommés "Roundheads", dirigés par Oliver Cromwell, et les royalistes appelés aussi "Cavaliers". Charles 1er fut exécuté en janvier 1649, et Louis XIV déjà dira : "Voilà un coup à faire trembler la tête de tout monarque". Pour la première fois de l'histoire moderne, un peuple attenta à la personne sainte du roi. A cette date, Cromwell pris le pouvoir et gouverna le Commonwealth comme Lord Protecteur. Son pouvoir fut dur et froid, particulièrement en Irlande où son nom est encore prononcé avec haine. Cromwell meurt en 1658 et, deux ans plus tard, Charles II des Stuart accède au trône, malgré la tension régnant entre les parlementaires et la couronne et entre les catholiques et les protestants, ces premiers fourbissant un complot destiné à renverser le roi. En 1666, Londres est ravagé par un immense feu qui détruit complètement la vieille ville mais elle est aussitôt reconstruite sous l'impulsion du souverain. La période post Guerre civile est appelée : Restauration Monarchique. Ce fut une époque de décadence des

moeurs publiques, privées et artistiques. En 1688, les Stuart seront renversés par l'instabilité politique après qu'une assemblée nobiliaire en est appelé à Guillaume d'Orange pour envahir l'Angleterre. James II sera battu par ses troupes et fuira, tandis que Guillaume, épousant la fille de James II, Mary, se déclarera co-régent du royaume. L'acte d'union du Royaume d'Angleterre et de la couronne d'Ecosse sera signé par la Reine Anne qui leur succédera.

ÉVÉNEMENTIEL

La première révolution surnommée La Grande Révolution

L'Angleterre est en paix depuis plus d'un siècle, en apparence tout du moins. Car ce calme cache de profonds bouleversements.

1640 : Le roi Charles 1er convoque le "Court" Parlement dans le but de l'autoriser à lever de nouvelles taxes. Mais le parlement va tenter d'attirer l'attention du roi sur les nombreux sujets de mécontentement du peuple envers son souverain. Charles 1er dissout donc le parlement dès qu'il lui refuse les subsides.

Pourtant il est contraint d'appeler le parlement de nouveau pour promulguer de nouvelles lois fiscales. Vexé d'avoir été congédié, celui-ci prend aussitôt des mesures visant à rogner le pouvoir monarchique. Le roi ne peut plus de son propre chef prendre des mesures qui touchent à l'état du pays sans en convaincre les parlementaires au préalable.

1642 : Considérant ces mesures comme un acte de haute trahison, le roi essaie de faire arrêter les cinq chefs du parlement en faisant investir celui-ci par sa garde. C'est la goutte d'eau qui va faire déborder le vase. Dans le même temps, il rejette les dix neuf propositions du parlement. Craignant d'être emprisonné dans son "propre intérêt", le roi s'enfuit de Londres et installe sa

cour à Nottingham. La guerre civile éclate. La première bataille est disputée sur le site de Edgehill.

1643 : Les hostilités se déroulent sur le sol d'Angleterre, à l'avantage des royalistes.

1644 : A la bataille de Marston Moor, Oliver Cromwell défait les troupes royalistes conduites par le Prince Rupert.

1645 : Oliver Cromwell réorganise l'armée parlementaire par l'introduction du célèbre uniforme rouge et de nouvelles formations : c'est la création de la New Model Army. Charles 1er est vaincu à Naseby, tournant de la guerre. L'avantage est aux parlementaires.

1646 : Charles 1er s'enfuit en Ecosse où il se rend aux clans écossais.

1647 : Les écossais livrent le roi aux parlementaires anglais mais il s'évade et conclut un traité secret avec les écossais qui lui sont restés fidèles.

1648 : L'armée des clans écossais envahit l'Angleterre où, après quelques succès, elle est défaite par Cromwell à la bataille de Preston. Charles 1er est pris.

1649 : Le roi est jugé et condamné à mort. Après son exécution et jusqu'en 1660, l'Angleterre va être gouvernée comme un république par le "Long" Parlement.

1653 : Oliver Cromwell est nommé Lord Protecteur d'Angleterre.

UN CONFLIT ÉTERNEL

"There's no one here who remembers those times
When we were little kings of our own different sides"
New Model Army : "Bury the Hatchet".

L'Angleterre est un royaume de conflits permanents entre les Vampires et ce tout au long de son histoire. Les îles britanniques sont relativement petites et très peuplées, même à cette époque. Ses paysages sont issus de l'agriculture médiévale

et se composent de zones densément habitées autour des grandes cités. Le tissu rural est fortement agricole, de nombreux villages, monastères et maints relais et auberges parsèment les voies. Les personnages ne devraient donc pas avoir trop de difficultés à trouver des abris et des refuges pour passer les journées.

Pourtant la guerre désorganise le tissu social, de fort partis de brigand jalonnent les routes et y ajoutent des dangers auxquels les vampires devront faire face. De nombreux civils se plaignent de la guerre et de la lourdeur des taxes et impôts imposés par les deux parties en conflit. De plus, les ressources agricoles du pays sont mises à forte contribution par d'une part l'absence d'une partie des hommes, surtout en Ecosse, et d'autre part la survie des contingents militaires sur le sol, pour les mois d'hivers surtout.

Indépendamment du litige qui opposait les parlementaires au roi quant à la répartition des pouvoirs, il existait un important différent religieux : la plupart des membres du parlement étaient des puritains, c'est-à-dire des protestants austères, aux moeurs rigides et sévères, et ils étaient choqués par le comportement de la couronne car le roi était catholique, anglican et menait une vie fastueuse entouré par sa cour. Beaucoup d'entre eux craignaient que, si le roi conservait les rênes du pouvoir, il ne se décide à interdire le puritanisme et qu'il conduise une réforme religieuse, imposant l'Anglicanisme comme seule et unique religion en Angleterre. Les deux partis s'opposaient donc dans la peur et aucun contre pouvoir ne pouvait résoudre ou amoindrir leurs différents. Aussi, la guerre civile était-elle en germe, le roi luttant pour conserver son pouvoir, le parlement pour l'en dépouiller. Venons-en à étudier les différents fiefs qui se partagent les îles britanniques.



SCÉNARIO VAMPIRE



LES FIEFS

"You'll see the horrors of a far away place
Meet the architects of law face to face
See mass murder on a scale
You've never seen..."

Joy Division : "Atrocity Exhibition"

Le paragraphe suivant est une réadaptation de ce qui est indiqué dans World of Darkness, avec une déviation historique pour "coller" à l'époque.

Londres

Londres est de loin le fief le plus important d'Angleterre de par son importance humaine et son rôle politique. C'est au départ le lieu de résidence du Roi et de sa cour en période hivernale. La plupart des Kindreds le considère comme le plus ancien - en fait, il s'agit du fief de Winchester mais seuls les historiens de la Camarilla s'en souviennent encore. Le prince de Londres est le personnage le plus important du Royaume Uni et aussi, sans nul doute, un cainite très potent. Les Ventrues sont au pouvoir dans ce fief depuis que les Tremères en ont été chassés au cours du moyen-âge. Nous reviendrons plus tard sur la population mort vivante de cette cité.

Birmingham

Ce n'est pas encore la deuxième ville du Royaume, statut qu'elle n'acquerra qu'après la révolution industrielle. Pourtant, il s'agit d'un véritable centre de commerce dont la population

n'est pas très importante comparée à son rôle commercial. La paix y est plus présente qu'à Londres, elle est dirigée d'une main de fer par son prince Ventrue qui régule la population non morte par certaines méthodes très personnelles... Le Primogen de cette cité est relativement faible en nombre mais très bien organisé en ordre de bataille derrière le prince, pour écraser toute dissension ou instabilité.

Manchester

Cette ville elle aussi n'a pas l'importance que lui donnera l'histoire et il s'agit d'un fief de taille réduite et à faible population. La cité est un domaine libre, sans véritable représentant de l'ordre ou de la Camarilla en ses murs. Il y a donc un large contingent (comparativement à sa population) de Brujahs attirés par la liberté qui y règne. Quand des Princes se présentent, provenant de toutes les Iles et du continent, ceux-ci de toutes façons dirigent en fonction de la volonté du Primogen, très largement contrôlé par les Brujahs. Ce qui annihile toute tentative de prééminence de la part des princes.

Liverpool

Cette cité est un cas à part dans l'histoire des vampires car elle est dirigée par un Brujah qui lui conserve une direction semi-anarchique. C'est le port de liaison avec l'Irlande. La présence Ventrue sur ses terres

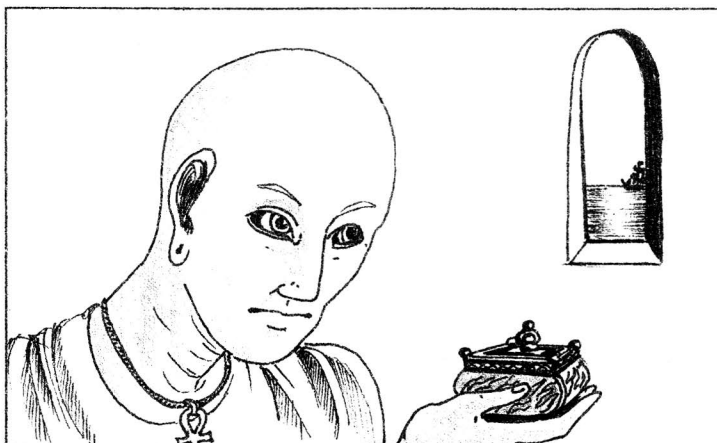
est faible et petite et de nombreux représentants du clan ont choisi de quitter le domaine pour se rendre sous des cieux plus favorables. Liverpool est une ville très éclectique et créative. De tout temps, cette ville fut un centre de création artistique important, de plus elle développe dès cette époque une personnalité très forte en opposition avec le reste de l'Angleterre. Mais elle est agitée par d'importants conflits entre les Toréadors et les Brujahs, ce qui a tendance à compliquer les relations entre les deux clans.

Edimbourg

La ville n'est pas sur le déclin, comme elle le sera plus tard, mais constitue un contre poids important à Londres. La ville proche de l'Ecosse est un centre culturel de premier ordre gouvernée par des toréadors qui permettent à la ville de connaître un essor important. La contre offensive toréador pour reconquérir le pays provient en partie de ses murs. Les toréadors sont très fiers de l'indépendance de leur fief par rapport à Londres et soutiendront l'armée royale. Pour plus de précisions, reportez-vous à la suite.

York

Ce fief est un des plus anciens de l'Angleterre. Il fut fondé d'après la légende par les romains moins d'un siècle après Londres, quand la cité forteresse d'Eboracum commença à attirer une population de plus en plus large. Autrefois capitale de l'Empire romain occidental, la cité survécut à l'ère saxonne comme un port fluvial, sous le nom d'Eoforwic. Puis elle devint la capitale des Danes lorsque ceux-ci prirent le contrôle du nord de l'île. Au cours du Haut moyen-âge la ville prit le nom de York et devint le deuxième Archevêché après Canterbury et la capitale du puissant comté du Yorkshire. Les Kindreds de York se battent pour maintenir l'indépendance de leur fief, tout en essayant de vivre en paix



avec les Kindreds de Londres. Les deux villes sont les deux centres importants du pouvoir à l'époque. York y est un fief d'une importance capitale donc. Son pouvoir, maintenue par un prince ventru, est conservateur et assez réactionnaire. Il jettera une grande partie de ses forces dans le soutien aux parlementaristes. Le prince de la cité réussit pourtant à maintenir l'équilibre entre les différents clans au sein du Primogen, de telle façon que chaque clan peut poursuivre ses propres vues et objectifs.

Winchester

C'est le fief le plus ancien du Royaume Uni mais aussi le plus petit. D'après les estimations, on y dénombrait sept membres de la communauté vampirique. Le fief s'étend depuis le treizième siècle sur la ville de Glastonbury plus que sur le site de Winchester. Le terrain de chasse est par décret la propriété unique des résidents de la ville et tous les contrevenants sont détruits par le prince Tremere de la ville et son Primogen composé de Tremeres, Gangrel et Malkavians. Ils ont jusqu'à présent réussi à conserver leur neutralité dans le conflit mais peuvent être tentés par une intervention si des gains substantiels sont à envisager pour leur fief. La rumeur prétend que les résidents de cette ville sont très âgés et qu'ils représentent une force importante même pour des Cainites. Ceci est vérifié par la force des interdits qui pèsent sur cette ville et la dureté de ceux qui les appliquent...

De nombreux bruits se répandent sur Winchester, allant de la Diablerie légale et organisée à la réunion d'Antédiluviens.

Irlande

Le fief est dirigé par un ancien du nom de Milesius, ce qui semblerait confirmer sa date de création aux alentours du premier siècle avant Jésus Christ.

C'est un fief puissant mais tiraillé par une guerre interne entre les Cainites. La Guerre y fait rage depuis les invasions. De toutes façons, ceux qui pouvaient se rappeler les temps de paix ont été détruits ou ont disparu. Le Sabbat commence par se manifester dans les îles britanniques depuis ce fief.

LES CLANS

Brujah

Ils sont très désorganisés sur le sol des îles britanniques sauf sur le fief de Liverpool qui constitue leur place forte. Ils sont peu intéressés par le jeu politique à Londres et prennent une part restreinte au conflit en cours. Ils supportent les différents mouvements sociaux et réformateurs, en cours en Angleterre. Ils s'opposent naturellement à toutes les tentatives des Ventrues pour prendre le pouvoir en Angleterre.

Gangrel

C'est un clan puissant au 17ème siècle dans un pays encore très agricole. Ils ont tissé depuis longtemps de nombreux liens avec les clans écossais et dans le nord : Yorkshire et Northumberland et dans le sud-ouest autour de Dartmoor, Exmoor et Brecon Beacons. Certains d'entre eux ont eu des contacts avec les Lupines et ces derniers sont plus ou moins neutres vis à vis du clan. Bien que faiblement organisés au niveau des îles britanniques, ils maintiennent entre eux un contact permanent et constituent ainsi un excellent réseau d'information. Ils peuvent jouer un rôle pivot au cours de la guerre civile de part leurs liens avec les écossais mais seront peu tentés d'intervenir sauf au coup par coup.

Malkavians

Poursuivant leur propres plans, et ce avec les habitudes qui les caractérisent, ceux-ci sont des pions dans le jeu de la guerre

civile et sont déconsidérés par les deux partis. En effet, ils semblent s'allier avec l'un et l'autre et souffrent donc énormément de la situation. Chaque côté suspecte ce clan d'avoir un accord secret avec l'autre.

Nosferatu

Les Nosferatu de Londres ont pris le maquis depuis longtemps et ce pour continuer à jouer le rôle dans lequel ils excellent : informations et rétention. Leur réseau sont donc secrets et ils peuvent prendre une part de premier ordre au conflit grâce à leur positions secrètes...

Toréador

Ce clan est la clé du conflit, avec les Ventrues. Ils sont les supporters du roi et ce malgré leur habitude de ne pas prendre part à la politique. Ils étaient au pouvoir à Londres grâce à une manoeuvre habile, face aux Ventrues affaiblis et déstabilisés après leurs conflits avec les Tremeres pour la conquête de ce fief et les manoeuvres des Brujahs pour placer un de leurs pions sur le trône. Mais leurs habitudes reprirent vite le pas et ils ne virent pas le renforcement des ventrués et leur regroupement pour reprendre le pouvoir. Le pouvoir échappe donc aux mains des toréadors... (Voir plus loin).

Tremeres

C'est un des clans qui mène la guerre face aux Ventrues. Ils ne semblent pas avoir la moindre envie de mettre fin à ce combat millénaire sans avoir repris le pouvoir. Ils clament haut et fort leur certitudes d'être dans leur bon droit face aux arrivistes de ventrués. Ils ont été chassé de Londres par les ventrués, au moyen-âge, et depuis beaucoup d'entre eux, cependant, s'expatrient vers les nouvelles terres à l'ouest. Ils supportent les toréadors derrière lesquels ils se regrouperont pour mener la guerre.



SCÉNARIO VAMPIRE



Ventrué

Les ventrués sont engagés dans la guerre face aux Tremeres depuis la nuit des temps, pour le contrôle de l'Angleterre. Ils essaient de maintenir la Masquerade qui risque d'éclater suite aux différentes interventions des clans aux cours des combats. Ils ont pris l'habitude de considérer que tous ceux qui ne sont pas avec eux sont contre eux. Et rarement, il se passe une semaine sans qu'ils déclenchent une Chasse au sang.

Le clan est aussi secoué par des dissensions internes mais ils font très attention à ne rien en laisser paraître à l'extérieur.

Pour mener la guerre civile, ils créent un grand nombre de néonates, d'après une célèbre technique du Sabbat.

Leurs dirigeants maintiennent leurs fiefs d'une main de fer.

Le Sabbat

La secte est pour le moment en train de naître et représente donc un danger qui est largement sous-estimé par les membres de la Camarilla, pourtant ses premiers effets se font sentir et, à tout moment, ils mettent en danger la Masquerade...

Assamite

Dans une situation aussi confuse, les partis adverses accusent les autres d'utiliser les services de ce clan d'assassins. Mais la vérité est pour l'heure impossible à établir. Une rumeur persistante tendrait à faire croire qu'ils ont installé une base d'action dans un des fiefs d'Angleterre mais chaque fief rejette cette responsabilité sur le voisin. Pour certains, cette rumeur est juste une vision hystérique.

UNE PETITE EXPLICATION DU CONFLIT

Ce passage est un condensé de ce qui est indiqué dans le supplément World of Darkness.

Pour les maîtres de jeu ne possédant pas ce supplément, je vous en conseille l'achat car tout y est plus exhaustif.

Londres est l'enjeu du combat entre les ventrués et les Tremeres depuis les débuts, ce qui se répercute sur tout le pays et engendre cette guerre civile qui n'est qu'un des nombreux résultats de cette lutte.

Aussi loin que l'on remonte dans le temps, le conflit entre les Tremeres et les ventrués daterait du 13^{ème} siècle, date à laquelle le premier des magiciens mort vivants aurait posé le pied sur le sol d'Angleterre et à laquelle le fief de Canterbury s'est déplacé vers Glastonbury, ville au centre de la migration des Tremeres. Les pouvoirs attribués d'une façon réelle ou imaginaire à ce fief sont immenses. Pourtant peu de connexions peuvent être tirées entre les actions des Tremeres et les événements récents à Londres.

Le contrôle étendu de Londres sur le reste du pays vient du contrôle de la monarchie sur le pays et, donc, par cette intermédiaire du contrôle des ventrués sur le roi. De nombreux petits fiefs supporteront la révolte des barons en 1258. Les Brujahs, de leur côté, tentèrent aussi de limiter le pouvoir des londoniens par l'intermédiaire d'une institution, créée par Simon de Montfort, le parlement.

La peste noire du 14^{ème} surgit juste après l'arrivée des Tremeres sur les îles, ce qui entraîna la méfiance des Kindreds et compliqua encore plus les relations inter-claniques. Les dirigeants ventrués, Mithras en tête, décidèrent que celle-ci était le résultat d'une conspiration entre les Tremeres et les Seïtites, ce qui augmenta encore l'hystérie de Londres et sa paranoïa.

La situation s'assombrit encore quand les vampires furent eux aussi touchés par la maladie en même temps que leur réserve de nourriture s'épuisait. La totalité des 9^{ème} et 10^{ème} générations de Londres disparut suite aux

effets de la peste après avoir consommé le sang de mortels atteints par la maladie. Etant le plus grand fief, Londres fut la ville la plus durement touchée et, même si les autres cités furent atteintes, la panique était telle dans les rues de la capitale que peu nombreux furent ceux qui y portèrent attention.

Mithras trouva là une opportunité pour mettre fin à la présence Tremere dans la ville et il déclencha donc une rébellion populaire contre ceux-ci. Des agents ventrués s'emparèrent du dirigeant de la Chantry de Londres pour en faire un exemple, au cours d'un procès en sorcellerie. Ils détruisirent dans le même temps la plupart des suivants mortels du clan et de ses agents. Le clan se retira donc dans la clandestinité pour le siècle qui suivit et ce malgré ses appels à l'aide en direction de Vienne, dont les anciens n'agirent pas pour supporter leur progéniture londonienne. Certains s'exilèrent jusqu'à Winchester où ils reconstituèrent leurs forces.

Pendant les deux siècles qui suivirent, les ventrués affermirent leur pouvoir sur Londres et donc sur toute l'étendue du territoire. Les Tremeres étant trop faibles ou cachés pour rouvrir d'une façon importante les hostilités. Pourtant, ils ne restèrent pas inactifs, en prenant le contrôle de nombreuses guildes marchandes et d'une partie importante de la bourgeoisie alors active, les francs maçons entre autres. Les ventrués, eux, accentuèrent leur contrôle sur le Trône et la noblesse. Mais le système féodal se craquela et le pouvoir de la classe moyenne commença à se faire important surtout dans le domaine économique. Les Tremeres continuèrent donc leur œuvre dans le but de solidifier les ligues et de les assouplir pour être prêts à agir et à parer au plus pressé.

Pendant ce temps, sur le sol du continent, les guerres de religion font rage et, au fur et à mesure,

certains états se séparent de Rome et l'Europe s'embrase. Henri VIII suit le même chemin mais pour des raisons très personnelles, sans intervention vampirique, bien qu'en Europe la Réforme est utilisée par les clans et plus particulièrement par les Brujahs pour combattre la main mise ventruée sur l'Eglise et la noblesse, alors instruments principaux du pouvoir.

C'est le moment que choisissent les toréadors pour entrer en jeu...

Avec l'affaiblissement des ventrués de Londres, ceux-ci estiment que le moment est venu pour eux d'agir et de placer leur pions pour atteindre le pouvoir et, si possible, renverser les ventrués et leurs alliés mortels. Le roi ayant été abandonné par les ventrués suite à sa décision de rompre avec Rome, les toréadors appellent l'aide d'Edimbourg, leur place forte en Angleterre. Dans le même temps, les combats entre les Brujahs et les ventrués font rage et affaiblissent les deux clans. C'est à ce moment que James VI d'Ecosse devient James Ier d'Angleterre. Les toréadors avaient bien prévu leurs coups. Tout semblait se dérouler dans le calme. La planification des toréadors s'avérant très utile pour une fois, ils s'emparèrent donc du trône. Les ventrués se retirent et regroupèrent leurs forces, tandis que les Brujahs perdaient eux leur unité dans la suspicion et les combats intra-claniques qui suivent bien souvent la défaite. Les Tremères quand à eux furent de nouveau pourchassés par le roi qui déclencha une nouvelle série de procès et de chasses aux sorcières. Mais en 1605, les Tremères tentèrent de renverser le gouvernement grâce à un complot catholique. Certains parmi les plus âgés quittèrent l'Angleterre pour le nouveau continent suite à leur échec et affaiblirent encore une fois le clan.

La fin des toréadors pourtant était proche car leur naïveté politique allait leur porter

préjudice. Ils se trouvèrent très vite encerclés par un fort mouvement populiste anti royaliste, mené par les communes, que les ventrués avaient noyauté. Ils avaient effectivement retenu la leçon des Brujahs. Charles Ier sera décapité et le pouvoir pris par Cromwell et ses tête rondes...

Thème et ambiance

"Here you are
facing your enemy
did you see his weapons ?
Here you are
Too much fear around you
Different things between you..."
Rise and fall of a decade : "Lost Cause"

Nous allons donc passer au plat de résistance : que vont donc faire dans cette galère nos apprentis vampires ?

Durant la guerre civile, tout n'est qu'instabilité et conflits, chaque clan essayant de jouer son propre jeu. L'ami du soir peut très bien se révéler être l'ennemi du lendemain. Vous devez laisser vos joueurs dans l'expectative. Ils doivent essayer par eux même de dénouer les fils de l'écheveau et comprendre la situation.

Le jeu politique est à l'époque très complexe et les personnages peuvent très bien être manipulés par un clan croyant qu'ils le sont par un autre. En fait, l'ambiance de la campagne tournera très vite à la paranoïa ou vous pouvez choisir tout autre type de sentiment que vous souhaitez développer et même mixer les genres. Les lendemains ne sont pas sûrs. De plus, il ne faut pas oublier que l'Angleterre est une terre de légendes et de fantômes et vous pouvez donc surajouter ces éléments sur l'action. La présence d'un pack de loup garous sur les traces des personnages peut les forcer à agir très vite, ainsi que la menace d'un mage souhaitant utiliser le sang d'un Kindred pour ses sortilèges.

Un autre point qui a son importance : les sectes religieuses et l'atmosphère puritaine du royaume ne sont

pas à laisser de côté et ce même si la période est au relâchement des mœurs grâce à l'action des toréadors. Mais je vous laisse seul juge.

SCÉNARIO

"Mais qu'allait il faire dans cette galère ?"

Molière : "l'Avare".

Pour les joueurs, les choses sérieuses commencent ici.

Scène 1

Les personnages sont des nouveaux nés dans la cité de Londres, tous plus ou moins attachés au système monarchique, en théorie du moins et au début tout au plus. Ils peuvent choisir leur conduite par la suite.

Ils ont été créés très rapidement par les clans alliés au système monarchique ou ayant des intérêts directs ou non dans le conflit qui va s'ensuivre. Ils sont la chair à canon de la guerre et ils doivent donc prouver leur valeur. Pour cela, peu après leur naissance, et leur apprentissage si vous le souhaitez, ils sont convoqués dans un des salons du palais de Buckingham pour une conférence secrète. Ils arrivent dans une pièce qui ressemble à un laboratoire d'alchimiste, de nombreuses expériences semblent en cours, des tomes et des manuels jonchent le sol, les vélins tapissent les murs, un feu puissant brûle dans une cheminée. Face à eux se tient un homme, assis de dos dans un fauteuil par rapport à l'entrée. Il semble attendre nos nouveaux nés et pourtant il reste un long moment silencieux, tentant de juger les personnages et leurs pensées. Dans un des angles de la salle se tient, dissimulé par la discipline d'obfuscate, un autre vampire, Nosferatu celui-ci. L'homme est en fait un des toréadors, venu secrètement à Londres depuis Glastonbury - n'oubliez pas que les Tremères sont interdits de séjour dans l'enceinte de la cité - pour jauger les personnages et, si son



SCÉNARIO VAMPIRE



SCÉNARIO VAMPIRE

jugement est positif, pour leur confier un rôle dans les événements à venir. Il s'adresse aux personnages sur un ton suffisant, sûr de lui, fier et somme toute très hautain, leur expliquant très succinctement pourquoi ils ont été créés... La main d'oeuvre... Tenez un discours plein d'emphase et imagé, forcez les joueurs à réagir car, après tout, ils passent un test psychologique et les anciens présents dans la salle veulent connaître leur habilité à ce sortir de situations très embarrassantes pour eux. En fait ils vont avoir à rencontrer une momie. De plus, nous sommes encore au temps de la monarchie éclatante, dans un pays où les princes règnent en général d'une main de fer et il est utile de bien faire sentir la pression d'un système très absolutiste sur les joueurs. Même si les joueurs subissent cette scène, ils se verront pourtant confier la mission car les toréadors et leurs alliés ne peuvent plus faire autrement sans être pris de court par la réaction des ventrués. C'est pour eux l'occasion rêvée de prouver leur valeur.

Jeremy Mac Oltan

La famille du jeune Jeremy est une des grandes familles écossaise, une base du pouvoir traditionnel clanique en Calédonie. Ils soutiennent le pouvoir monarchique classique, plus par tradition que par volonté propre. Leurs terres s'étendent en plein coeur des Highlands. Troisième fils d'une famille de sept enfants, il montra toujours plus d'habileté aux jeux de l'esprit qu'aux plaisirs de la chasse ou de la guerre, ouvrage pourtant fort répandu dans ses terres. Montrant de très importantes dispositions intellectuels, et ce dès son plus jeune âge, il fut envoyé dans un monastère vers Glasgow pour parfaire son éducation. Brillant eschollier, il fut très vite remarqué par les pères qui le formèrent et décidèrent de l'envoyer au séminaire pour

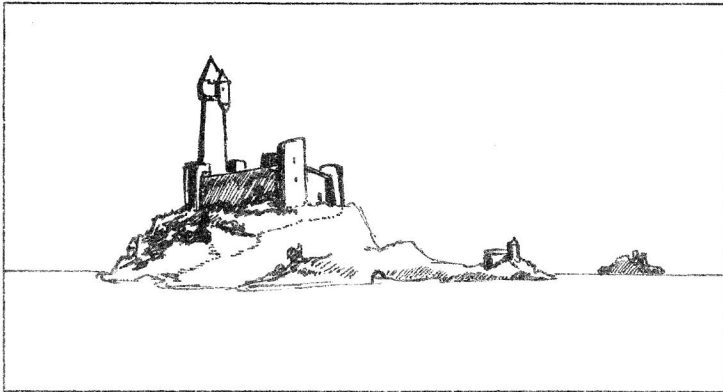
qu'il y prononce ses vœux. Dans le même temps, il excella dans l'étude de l'art religieux et de l'art au service de Dieu. Mais aussi, il développa très vite des talents de diplomate et de conciliateur, résolvant quelques menues difficultés au sein de son monastère. Son Abbé décida donc de lui confier tout d'abord quelques missions de bonne volonté envers l'évêque et les autres monastères, le fait qu'il n'avait pas encore prononcé ses vœux définitifs lui laissant une marge de manoeuvre plus large que celle des autres frères. C'est au cours d'un de ses nombreux périple qu'il rencontra dans la ville d'Edimbourg une femme assez mystérieuse, sombre et d'une culture rare. Leur relation, et le respect mutuel, se renforça durant les nombreuses nuits qu'ils passèrent ensemble dans la bibliothèque de l'archevêché à dialoguer de sujets artistiques, et, plus particulièrement, de l'opposition entre l'art divin et l'art païen. Un soir, rentrant à son auberge, Jeremy fut agressé par des hommes masqués qui le laissèrent pour mort dans une rue sombre d'Edimbourg. Voyant sa dernière heure arrivée, il accepta le don de l'immortalité que lui conféra sa "compagne". C'était en 1257. Très vite, il fut présenté au prince régnant de la ville et impressionna celui-ci par ses talents d'orateur et de diplomate. Il gagna ainsi la confiance de celui-ci et devint très vite le bras droit du prince, assurant les relations de celui-ci avec le Primogen. Son rôle pourtant ne se limita pas à cet aspect des choses car il participa à l'explosion culturelle de la ville et des Lowlands sans toutefois oublier ses origines et les siens, qu'il protège toujours, trois siècle plus tard. Il fut un des rares à percevoir le manque d'habileté politique de son clan et à sentir le vent de la révolte gronder contre le roi après la répudiation du parlement par Charles 1er. C'est pour cela qu'il prit une partie des choses en main et, avec la bénédiction de

son prince, qu'il se rendit à Londres en mission secrète pour tenter de reprendre l'avantage face aux Ventrués. Voilà pourquoi il se retrouve face aux personnages joueurs et pourquoi il va mettre en oeuvre tout ses talents, fidèle à son habitude pour analyser les comportements de ceux-ci et essayer de faire d'eux un pack homogène et soudé pour résister aux agressions extérieures et aux difficultés qu'ils ne vont pas manquer de rencontrer. Ce n'est pas un hautain par nature mais il utilisera se comportement pour préparer les nouveaux nés. Il peut aussi, à condition qu'on lui demande, fournir de nombreuses indications aux joueurs, historiques, sociologiques ou politiques, sans toutefois briser le sceau du secret et révéler sa véritable affiliation. Le Nosferatu présent dans la pièce veille quant à lui à garantir la sécurité physique de Jeremy et il n'interviendra que si celui-ci est en danger. Mais il ne mettra pas, sauf cas de force majeure, en danger la vie des personnages, Jeremy, ayant un profond respect pour la vie, le lui interdisant.

Les personnages vont donc maintenant apprendre leur mission. Ils doivent se rendre en Ecosse, dans les îles Orkney, pour retrouver une momie nommée Sha-Ba-Kha, et ramener un objet qui leur sera transmis par celle-ci.

Scène 2

Le voyage jusqu'en Ecosse s'effectuera en carrosse puis en bateau pour atteindre les îles Orkney. Mais celui-ci ne sera pas de tout repos car l'Angleterre, comme tout les pays en guerre, est sujet à une certaine instabilité. Les pillards sont nombreux, les milices tentant de maintenir l'ordre aussi. Les villageois et les citadins se méfient des étrangers, l'ambiance d'hystérie religieuse est omniprésente, les catholiques se méfiant des puritains et inversement. Trouver une auberge n'est pas une chose



facile, mais les vampires ont des moyens de faire face à ces difficultés. L'utilisation des pouvoirs ne leur est pas conseillée, d'une manière outrancière tout du moins car ils pourraient très vite tomber sur un très gros os. De plus, ils se doivent d'être assez discrets, pour éviter que leur voyage ne s'ébruite et parvienne jusqu'aux oreilles des Ventrues. Pourtant ceux-ci sont déjà au courant et ne vont rien faire pour mettre des bâtons dans les roues de nos nouveaux nés, sachant pertinemment que la momie ne leur remettra pas l'objet. Ils préfèrent laisser faire les joueurs et les cueillir sur la route, tout en faisant porter le chapeau aux Tremeres ou au Toréadors, voire à d'autres.

Vous devez décrire le voyage aux personnages et dépeindre l'ambiance du pays. Les embûches sont nombreuses : bandes de paysans armés et agressifs, femmes et enfants, vieillards fuyant les zones de combat, mercenaires sans solde, etc. Les rumeurs sont toutefois toutes aussi dangereuses que les actes, et les personnages ne doivent pas oublier qu'ils n'ont pas de moyen de communication avec leurs commanditaires sauf dans le cas de Tremeres qui pourraient utiliser les pouvoirs thaumaturgiques pour rentrer en contact avec leurs pères.

L'autre difficulté est ensuite de traverser les terres sauvages du nord de l'Écosse et de trouver un bateau pour traverser la mer et se rendre dans les îles Orkney.

Pour les personnages non joueurs, reportez vous aux

caractères types.

Scène 3

Les îles Orkney

Dans ces îles, les personnages rencontreront Sha-Ba-Kha, une momie multimillénaire.

Celle-ci réside dans un château, un donjon entouré par un mur élevé et par un profond fossé dont le seul accès reste le pont-levis sérieusement gardé. Malheureusement pour les personnages, un groupe d'assassins Assamites est sur leurs talons, accompagné par la momie Hammam Le Dévoreur, venue régler un vieux compte avec le résidant des lieux.

Ce dernier ayant lu dans les astres l'arrivée d'un danger, mais aussi la probabilité de la venue d'amis pouvant l'aider dans sa tâche, sera donc très prudent dans ses rapports avec les personnages. Il les testera donc en leur faisant subir des épreuves de persévérance et de sagesse pour essayer de savoir à quel parti les personnages appartiennent.

Sa demeure est donc un vieux donjon médiéval, situé sur une île et fortifié. Outre le donjon principal, se trouve à l'intérieur de l'enceinte, le long des murs, diverses remises, étables et appentis où logent sa garde composée d'Écossais. Ceux-ci sont au nombre de 14 et ont amené dans le château les leurs, c'est-à-dire femmes et enfants, ce qui fait une cinquantaine de personnes en tout. Les hommes sont courageux et fidèles mais ils sont peu habitués à avoir affaire à des créatures hors de leur compréhension. De plus, ils sont

superstitieux et très engoncés dans leurs croyances. Il ne faut donc pas trop compter sur eux pour défendre le fort contre l'attaque des Assamites et de la momie noire, bien qu'ils feront de leur mieux. Au pied du donjon, se trouve un petit village sur lequel règne Sha-Ba-Kha, mais au pareil des résidents du château, les paysans qui composent celui-ci, une vingtaine de familles, sont très ignorants et craignent leur maître bien que celui-ci soit très paternaliste envers ses sujets. Une personne intéressante dans le village est la rebouteuse qui peut informer les personnages sur le futur, au travers de ses pouvoirs divinatoires. Elle pourra surtout prévenir les personnages de l'arrivée de leurs adversaires. Et, si nécessaire, leur donner des informations sur la façon de dialoguer avec Sha-Ba-Kha, à savoir patience, clarté et respect. Tout cela dans une ambiance digne des traditions gaéliques, par le biais de tirage de runes, au fond d'une hutte enfumée, à la porte de laquelle une chauve souris, venue d'on ne sait où, est clouée. La vieille femme est entourée par de multiples petits objets, pots de terre contenant des onguents, préparations et ingrédients divers reposant à même la terre battue. Elle est souvent consultée par les villageois qui lui font des offrandes en échange de ses services, même si ces derniers la craignent.

Un soir, au cours d'un des nombreux entretiens que la momie a avec les personnages, seul ou en groupe pour les tester et les forcer à se contredire ou à s'infirmier et essayer de dénouer l'écheveau, le château est attaqué. Soudain dans la nuit, un cor sonne et un cri guttural résonne. C'est l'assaut. Postés sur les remparts, les hommes de Sha-Ba-Kha donnent l'alerte mais trop tard. Certains sont déjà morts et les Assamites se sont infiltrés dans le fort. Ils ne sont pas très puissants mais bénéficient de l'avantage de la surprise. Au nombre de trois, ils



SCÉNARIO VAMPIRE



SCÉNARIO VAMPIRE

se sont postés dans la cour et au pied du donjon, camouflés dans les ombres. La momie elle, est encore occupée à se défaire des gardes quand les personnages peuvent intervenir. Cette scène est la première véritable scène d'action du scénario, alors laissez agir les joueurs mais faites attention à ne pas tomber dans les excès. Cette scène n'est pas extraite de Lethal Weapon III mais faites ressentir au joueurs le côté violent du monde de Vampire. Gothic Punk, n'est ce pas ?... Il faut envisager cette séquence, si les personnages y survivent, comme un nouveau départ. Après leur victoire ou leur défaite, Sha-Ba-Kha leur accorde sa confiance et leur transmet la bague qu'ils sont venus chercher, leur préconisant de ne pas ouvrir le coffret dans lequel elle est enfermée. C'est une garantie de leur sécurité. De plus, il leur offre une amulette sous la forme d'un pendentif, leur permettant d'entrer en contact avec celui-ci par le biais d'un cérémonial simple. Les personnages vont donc devoir retourner vers leurs commanditaires pour leur ramener la bague contenue dans le coffret et ceci sans examiner le contenu de leur paquet...

Sha-Ba-Kha

Il est né d'une noble famille égyptienne, proche du pouvoir. Très jeune, il put donc satisfaire ses passions et, dans son cas, étudier. Très tôt son axe de recherche se tourna vers les arts magiques et il parvint durant sa vie mortelle à un excellent degré de maîtrise de ceux-ci. Il servit aussi les pharaons en étant leur conseiller. Depuis qu'il a reçu le don de l'immortalité, il va par monts et par vaux, fidèle à Horus, pour développer la culture des nations et nombreuses sont celles qui ont été au cours de leur histoire visitées par cet étrange personnage. Malheureusement pour lui, Hammam le dévoreur, momie maudite, est sur ses traces. Il se montrera donc très

prudent dans ses relations avec l'extérieur ne sachant pas où se trouve son ennemi, ni les moyens que celui-ci a à sa disposition.

Sha-Ba-Kha est un homme de taille moyenne, à la peau très mate. Ses yeux verts semblent en permanence en mouvement, bien qu'il se dégage de son regard un sentiment de puissance et d'intelligence. Son crâne rasé et ses vêtements de lin le font ressembler à un moine bouddhiste. Il porte deux bracelets d'or aux poignets et un pendentif représentant la croix de la vie, en lapis-lazuli, cerclé d'or. Ces bijoux semblent être les seuls objets de valeur qu'il possède ou qu'il porte. Pourtant, dans sa robe, se dissimulent de nombreuses amulettes aux diverses propriétés magiques.

Pour plus d'indications sur les propriétés des amulettes, reportez-vous au supplément "Mummy", sinon sachez qu'elles lui permettent de protéger les parties vitales de son corps contre les sortilèges maléfiques, qu'elles peuvent augmenter ses caractéristiques de deux points en force, dextérité, stamina, perception et intelligence, les autres ne pouvant être augmentées que de un point. Deux autres amulettes l'immunisent contre les attaques dues aux métaux ou aux conditions naturelles.

Les adversaires

Les Assamites sont les assassins des vampires. Bénéficiant de leur disciplines de combat et de leur entraînement, additionné à l'effet de surprise, ils seront une réelle difficulté pour les personnages. Voir la feuille de personnage pour leurs caractéristiques.

Hammam le dévoreur : Comme toutes les momies maudites, c'est-à-dire tournées vers le mal, il est complètement fou, ayant perdu le contrôle de son esprit depuis fort longtemps. C'est un jouet aux mains de ceux qui veulent détruire les momies et, plus particulièrement, de Seth. Il

est cette fois-ci accompagné des Assamites car sa folie pourrait l'empêcher de mener à bien sa mission mais, aussi, il risquerait de rompre la Masquerade, ce qui peut paraître peu opportun pour les vampires au moment où la guerre civile éclate et à l'heure où l'Écosse est encore indécise. Bien entendu, les Ventrués sont les responsables de l'arrivée des adversaires sur l'île car leurs espions les ont informés de passage du personnage, au cours du voyage de ceux-ci, car il ne faut pas se faire d'idées fausses : les nouveaux nés vont commettre des fautes durant leur voyage. Et c'est d'autant plus vrai que celui-ci est très périlleux et que les risques d'y faire de mauvaises rencontres sont nombreux.

Pour toutes les informations complémentaires sur les personnages non joueurs, reportez vous à fiche fournie en appendice. Celle-ci montre l'estimation haute des caractéristiques des adversaires de nos nouveaux nés. Vous pouvez bien sûr les faire varier et en diminuer la difficulté. Pour des questions de simplification, les Assamites possèdent les mêmes compétences.



La suite au prochain numéro avec encore plus de monstres, encore plus de trésors, encore plus d'angoisse et de sang. Pardon je plaisante...

La suite vous indiquera le voyage du retour et dévoilera la véritable intrigue, tout en vous fournissant un guide plus précis des mœurs britanniques de l'époque...

That's all folks...

texte : Yves Scherer
illustrations : Elwing

FICHES PNJ



Nom : Jeremy MacOltan nature : avant garde génération : 7
 attitude : autocrat refuge : Glastonbury
 chronique : 1642 clan : toréador concept : alchimiste - messenger

Attributs

Physique	
force	3
dextérité	4
vigueur	3
Social	
charisme	3
manipulation	5
apparence	4
Mental	
perception	3
intelligence	4
astuce	5

Capacités

Talents	Compétences	Connaissances			
comédie	3	pilotage	1	bureaucratie	4
vigilance	4	étiquette	5	droit	2
sports	1	mêlée	2	linguistique	2
bagarre	2	musique	3	médecine	1
esquive	1	furtivité	2	occultisme (kindred)	5
empathie	3	survie	2	politique	4
intimidation	1			sciences	1
commandement	3				
subterfuge	1				

Avantages

Disciplines	Historique	Vertus	
auspex	5	alliés 4	conscience 4
dominate	4	mentor 2	maîtrise de soi 4
présence	2	ressource 4	courage 2
célérité	3	contact 2	
		statut 3	

Autres Traits	
diplomatie	2
intrigue	3
sense deception	2
debate (politics)	4
alchemy	1
humanité	8
volonté	7

Nom nature : fanatic génération : 9
 attitude : survivor refuge
 chronique : 1642 clan : assomite concept : assassin

Attributs

physique	
force	4
dextérité	5
vigueur	4
social	
charisme	2
manipulation	4
apparence	3
mental	
perception	4
intelligence	3
astuce	5

Capacités

talents	compétences	connaissances			
comédie	2	animaux	1	investigation	4
vigilance	4	étiquette	3	droit	2
sports	2	mêlée	5	linguistique	2
bagarre	4	furtivité	4	médecine	3
esquive	3	survie	3	occultisme	3
empathie	3				
intimidation	2				
commandement	1				
connaiss. rue	3				
subterfuge	2				

Avantages

Disciplines	Historique	Vertus			
quietus	4	statut	3	conscience	4
célérité	3	mentor	2	maîtrise de soi	5
obfuscate	4	contacts	2	courage	5
		alliés	2		

autres traits	
traquer	4
rechercher	2
volonté	8

SCÉNARIO VAMPIRE

Quel Est Ton Monde ?



Alain Person

Sur le champ de bataille, les impacts de l'artillerie ennemie soumettaient le bouclier de force du groupe d'assaut de Flane à rude épreuve. Retranchés derrière une colline, les membres du susdit groupe attendaient des ordres de leur quartier général. Face à eux, les troupes adverses étaient nombreuses et bien armées, la bataille promettait d'être difficile. Jyll vint s'asseoir à côté de Flane, se pencha vers lui et, à travers le bruit des explosions, lui fit remarquer :

- Les générateurs ne vont pas tenir très longtemps à ce rythme, il faut attaquer ou se replier !

- Je sais, lui répondit Flane, mais le Commandement ne devrait pas tarder à nous transmettre ses ordres. Nous devons...

Il s'interrompit pour écouter un message lui parvenant par son communicateur interne puis se tourna vers Jyll et reprit :



- Ils ont choisi la première option. Il se leva alors brusquement et hurla pour l'ensemble de ses hommes :

- A l'assaut !

Tous se levèrent et, dès que le bouclier de protection fut levé, ils contournèrent la colline et chargèrent. Beaucoup tombèrent sous le feu de l'ennemi, beaucoup trop. L'attaque échoua et la retraite fut ordonnée. C'est à ce moment que Flane, resté en arrière pour couvrir son groupe, fut touché par un projectile et perdit connaissance.

Dans le laboratoire de recherche, les cinq experts travaillant dans la salle d'étude furent tirés de leurs réflexions par le hurlement de l'alarme. Immédiatement, Melan, le responsable du projet, se précipita vers le pupitre de contrôle, au pied du cylindre dans lequel reposait leur sujet, au centre de la pièce, et lança ses ordres :

- Diminution du rythme cardiaque, Jon. Augmentez l'excitation. Anomalie au niveau de l'épaule gauche, Vérun. Vérifiez-moi ça. Bon sang ! J'ai dit d'augmenter l'excitation, Jon !

- C'est ce que je fais mais je suis déjà à vingt pour cent au dessus de la normale. Ça ne donne rien ! répondit l'expert tout en effectuant diverses opérations sur son tableau de contrôle face à une cloison de la salle.

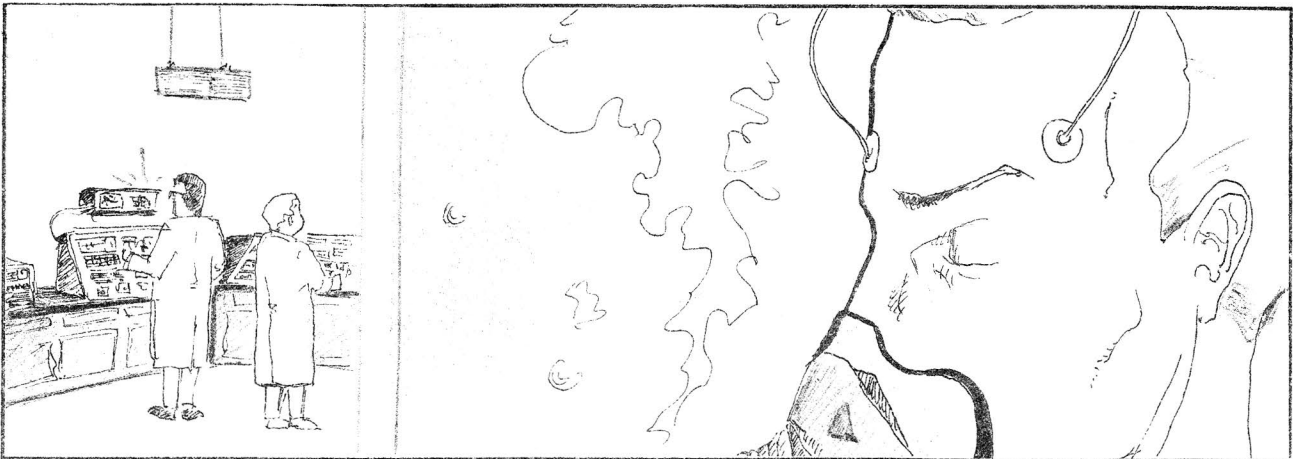
- Altération des tissus cellulaires, reprit Melan. Début d'hémorragie interne. Carla, contrôlez tous les senseurs et le système d'auto-correction. Qu'est-ce que ça donne, Vérun ?

- Absolument rien. Aucune défaillance. Tout fonctionne parfaitement.

- M... ! On va le perdre comme les autres. Olt, vérifiez l'état du plasmide. Le pouls diminue toujours. Où en êtes-vous, Jon ?

- Soixante pour cent au dessus de la normale !

- Montez jusqu'à soixante-dix et arrêtez.



- Contrôle des senseurs terminé, annonça Carla. Rien à signaler.

- Modifiez le plasmide, Olt. Composez avec la particule 127 et 128. Carla, surveillez les mouvements et prévenez-moi si vous décelez une agitation anormale.

Carla quitta ses écrans, se plaça à côté de Melan et observa avec soin le contenu du cylindre.

- Fin de l'hémorragie, continua Melan en reportant son regard sur les moniteurs. Le rythme cardiaque est de plus en plus faible. Ajoutez la particule 104, Olt.

- Mouvement des doigts de la main droite, intervint Carla.

- Et m..., lança Melan. Jon, préparez une injection de paralyne et donnez-la à Olt dès que vous avez fini. Carla ?

- Plus de mouvement pour l'instant.

- Vérun, tâchez d'aider Carla en établissant une projection de son activité psychique. Le poulx chute toujours. Dépêchez-vous, Jon !

- C'est presque fini, répondit ce dernier. Voilà, c'est prêt !

- Bien. Olt, introduisez-la directement sur le secteur...

- Nouveau mouvement des doigts, le coupa Carla.

- Allez-y, Olt, ordonna Melun. Vérun ?

- La projection est normale. Activité uniquement psychique.

- Très bien, commenta le responsable. Le poulx se stabilise. Oui. Il ne chute plus. Jon, diminuez progressivement l'excitation. Olt, tenez-vous prêt à rétablir la pureté du plasmide.

Quelques minutes s'écoulèrent dans un silence de mort puis Melan annonça :

- Le rythme cardiaque est presque redevenu normal.

Il poussa un soupir avant de reprendre :

- Que chacun retourne à ses travaux, je me

charge de la surveillance pendant quelques temps.

Tous s'exécutèrent sauf Olt qui s'approcha du cylindre et s'adressa au responsable tout en essayant de distinguer la silhouette de leur sujet d'expérimentation à travers le voile bleuté du liquide nutritionnel :

- Il a failli y rester et on ne trouvera toujours aucune explication.

- En effet, lui répondit distraitement Melan. On a eu de la chance cette fois.

Olt haussa les épaules et s'éloigna. Il n'entendit donc pas Melan murmurer pour lui-même :

- J'ai bien une théorie mais j'ai du mal à l'accepter moi-même.

- Oui, chérie. Je me sens en pleine forme, répondit Flane à Nomma, sa femme. Et c'était vrai. Sa blessure à l'épaule gauche avait été promptement soignée par l'équipe médicale de l'hôpital et ne présentait plus aucun danger. Il devait maintenant se contenter de prendre du repos, étape indispensable mais qu'il n'appréciait pas particulièrement. Assise à la droite du lit sur lequel son époux était étendu, Nomma le réprimanda gentiment :

- Tu dois te reposer et je vais y veiller personnellement. Tu ne dois pas faire d'effort. Jyll n'a pas risqué sa vie en te portant sous les tirs redoublés de l'ennemi pour que tu compliques ta guérison en ne respectant pas les instructions du médecin. Tu as bien compris ?

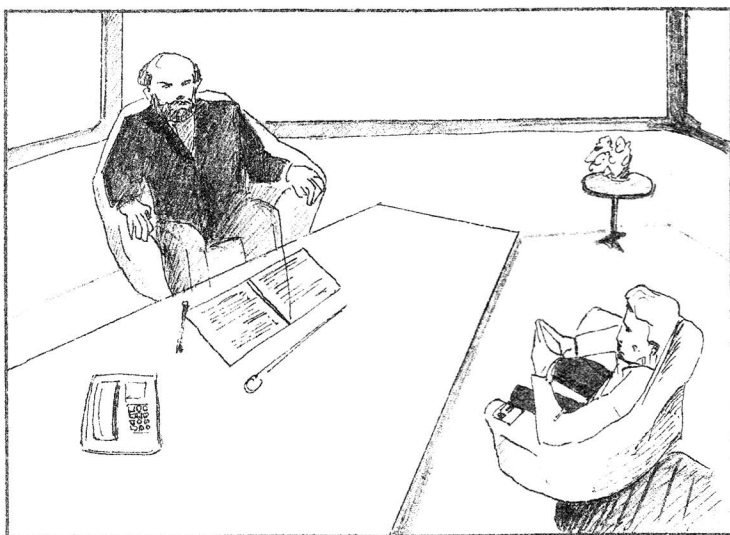
Flane tourna la tête sur sa gauche et porta son regard sur son ami, installé dans un fauteuil, près de la fenêtre. Comme tous les soldats des unités d'assaut, il avait une préférence pour les espaces éclairés. Jyll l'avait vu tomber sous l'impact d'un traceur. Il avait fait demi-tour et l'avait ramené dans un abri en le portant sur ses épaules. De là, une

équipe de secours l'avait évacué sur un hôpital. Son regard croisa celui de son ami qui lui souriait. Flane ne savait pas quoi dire et ce fut Jyll qui parla le premier :

- L'assaut a été désastreux mais toutes nos forces se regroupent pour une grande offensive dans le périmètre inférieur. Je vais devoir y aller car on est tous convoqué pour une réunion d'information.

Il se leva et reprit tout en se dirigeant vers la porte :

- Dépêche-toi de guérir, vieux frère, et, en attendant, écoute les conseils de Nomma : elle



est plus sensée que toi en ce qui concerne ta santé !

- J'oubliais, ajouta-t-il en ouvrant la porte, tous les hommes te souhaitent un rapide rétablissement et espèrent fêter ton retour bientôt.

- Jyll ? l'arrêta Flane avant qu'il ne referme la porte sur lui.

- Oui ?

Un peu embarrassé, Flane hésita quelques secondes puis lança :

- Si tu peux, comme ma convalescence risque d'être longue, passe nous voir entre deux missions. Ca nous ferait plaisir.

- Bien sûr, ajouta Nomma, tu peux venir quand tu veux, Jyll.

- Je n'y manquerai pas, répondit ce dernier avant de disparaître pour de bon.

Après un instant de silence, Nomma prit la main de son époux dans les siennes et lui demanda :

- Il y a quelque chose qui ne va pas, je le vois. Cela n'a rien à voir avec ta blessure, au moins ?

- Non, non.

- Avec Jyll ?

- Non, tout va bien, je t'assure.

- Flane ! fit-elle en le regardant de travers, pas avec moi ?

- Ce n'est rien. J'ai juste fait un mauvais rêve avant de reprendre conscience. En fait, il s'agissait plutôt d'images furtives mais très nettes. Sûrement une conséquence normale après ce qui m'est arrivé. Tu sais, les blessures par traceur sont souvent graves.

- Quelle sorte d'images ? demanda-t-elle.

- Ce n'est pas la peine d'en parler. Et je n'en ai pas envie. Je commence à être fatigué et mon épaule me fait mal.

Devant le visage tourmenté de sa femme, il ajouta :

- Ne t'inquiète pas, j'en ai vu de plus dures.

- Entrez, prenez un siège, lança Exol à Melan.

Ce dernier referma la porte du bureau et s'installa confortablement dans un gravisiege moelleux. Exol, le directeur du centre de recherches au sein duquel Melan travaillait, ne lui laissa pas le temps d'expliquer les raisons de sa visite et lui adressa immédiatement la parole :

- Justement, je voulais vous recevoir, Melan. J'ai reçu votre rapport sur le projet Pluton mais je n'ai pas encore eu le temps d'en prendre connaissance. Où en êtes-vous exactement ? Quels sont vos derniers résultats ?

Melan s'apprêta à lui dire que tout était indiqué dans le dossier et qu'il n'était pas venu pour cela mais il se ravisa et répondit finalement :

- Les résultats sont encourageants. Les micro-greffes bio-mécaniques sont un succès total y compris à proximité des organes vitaux, ce qui avait posé des problèmes jusqu'ici. Les injecteurs sont efficaces sauf en ce qui concerne les opérations en relation avec le flux sanguin. Les études sur la régénération interne des tissus sont presque terminés et les capteurs de pulsation au point. Nous avons seulement quelques difficultés avec les toxines et tout ce qui est lié aux injections virales. Même en localisant l'étude aux membres inférieurs, en simulation contrôlée, nous avons peur de mettre en danger la vie du sujet.

- Cet incident, il y a deux jours, c'était grave ?

Grave pour le sujet ou pour le centre ? pensa Melan avant de répondre :

- Pour des raisons inconnues, le sujet a frôlé la mort, exactement comme les deux

autres, mais il a réussi à s'en tirer de justesse. Tout est rentré dans l'ordre. Je...

- Ecoutez, le coupa le directeur. Il marqua une pause, se redressa dans son gravisiege en prenant appui des deux mains sur la surface lisse et brillante de son bureau et reprit :

- Le projet s'achève dans un mois et je ne veux pas qu'il arrive quoi que ce soit à notre dernier cobaye. Nous devons à tout prix le rendre en bonne santé. Nous en avons déjà perdu deux : ça suffit.

Melan sentit un reproche derrière cette remarque mais ne broncha pas.

- Vous allez donc, continua Exol, laisser tomber les expériences et vous contenter de préparer son réveil de manière à ce qu'il se déroule sans incident. J'espère pouvoir renouveler le contrat malgré les décès alors ce n'est pas le moment de prendre des risques. Vous avez compris, Melan ?

- C'est très clair, monsieur le directeur.

- Bien, nous nous comprenons. Vous pouvez disposer.

Melan se leva et allait sortir lorsque le directeur le rappela :

- Au fait, pourquoi vouliez-vous me parler, Melan ?

- Ce n'est rien, monsieur le directeur. C'était... sans intérêt.

Cela faisait deux mois que Flane était en rééducation et il en avait plus qu'assez. Il regardait l'holojournal et assistait par projection interposée aux dernières victoires de son armée. La fin de la guerre était proche. L'ennemi reculait sur tous les fronts à la suite de l'offensive générale de leurs forces. Il enrageait d'être bloqué chez lui, encore incapable de se servir correctement de son bras gauche. Il aurait aimé être aux côtés de Jyll et de ses hommes pour conclure cette guerre. D'un autre côté, il était tellement heureux de passer plus de temps avec Nomma et Mikael, son fils de sept ans, qu'il ne savait plus trop que penser. La fin des hostilités ! Flane n'avait jamais aimé la guerre mais il avait toujours reconnu sa nécessité.

L'arrivée de Mikael, de retour de son centre d'instruction, tira Flane de ses pensées. Le garçon, qui rentrait environ une heure avant sa mère, alla embrasser son père et allait se retirer lorsque celui-ci, remarquant son blouson déchiré, le retint pas le bras et lui demanda :

- Qu'est-ce qui s'est passé ?

- Je... je suis tombé, bredouilla l'enfant.

- Mikael !

Le garçon baissa la tête et attendit quelques secondes avant de répondre :

- Je me suis battu avec Koven. Il embêtait Nedy alors je lui ai dit d'arrêter mais il n'a pas écouté.

Il releva la tête et regarda son père d'un air triste :

- Tu va me punir, p'pa ?

- Tu as réussi à l'empêcher d'embêter ta copine ?

- Oui, il est parti en courant. Je lui ai dit de ne plus revenir.

- C'est bien de défendre tes amis mais, la prochaine fois, essaie de régler ça sans te battre. D'accord ?

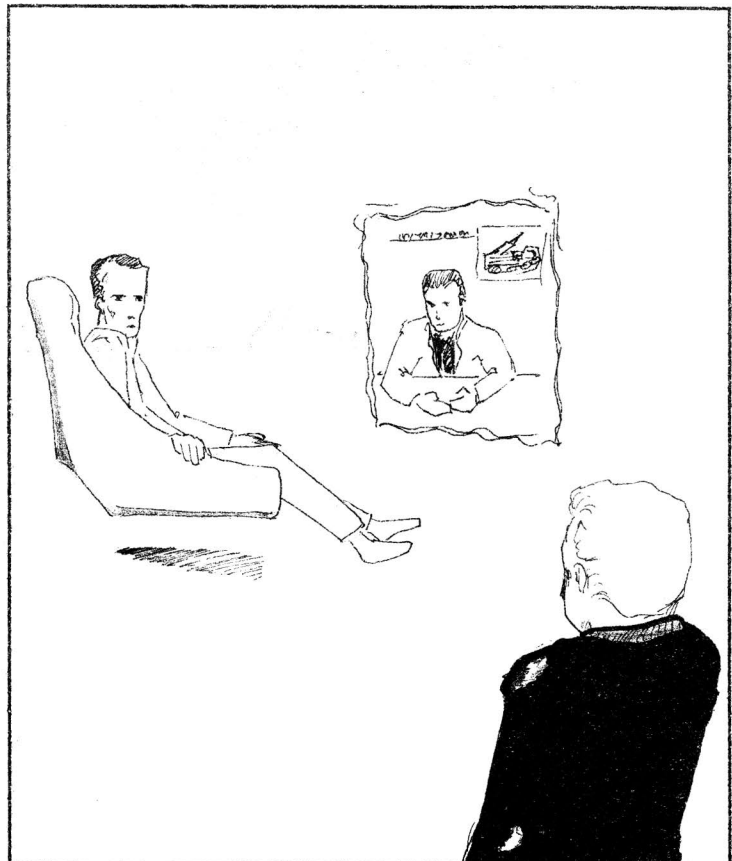
- Oui, p'pa, répondit l'enfant en baissant à nouveau la tête.

- Mais tu as essayé de me mentir, Mikael. Tu mérites tout de même une punition. Je laisse le soin à ta mère de la choisir. Tu peux aller dans ta chambre.

- Merci, p'pa, répondit Mikael avec un sourire car il savait que sa mère se contenterait de le réprimander.

Flane reporta son attention sur la projection. Tout allait bien. En fait, tout irait pour le mieux dès qu'il aurait des nouvelles de Jyll.

Enregistrement vocal à transmettre au



Commandant Ruylaven de la part de Melan, responsable du projet Pluton :

Commandant, il est de mon devoir de vous adresser mes remarques personnelles en ce qui concerne le projet Pluton. Si je me permets de vous contacter directement, sans passer par le directeur du centre de recherches, c'est parce que je suis persuadé que ce que je vais vous révéler est de la plus haute importance et ne doit pas être étouffé pour des raisons économiques ou politiques.

Comme vous le savez, l'idée de base du projet était d'utiliser comme objets d'expérimentation, pour des expériences en microchirurgie et en cybernétique, des criminels d'ordre huit condamnés à l'inhibition. Trois de ces criminels (un terroriste, un psychopathe, un assassin) se sont portés volontaires et ont signé un contrat dans lequel ils acceptent d'être placés dans un cylindre de détention pendant trente ans et nous autorisent à effectuer sur eux diverses expériences non dangereuses pour leurs organismes. En échange, ils gagnent une réduction du degré d'inhibition pour le restant de leur vie. En théorie, tout était parfait. Une fois placés dans leur cylindre transparent, les trois sujets ont été noyés dans un plasmide nutritionnel particulier et leurs fonctions vitales ont été reliées aux consoles de contrôle. Ils devaient vivre ainsi trente ans, immobiles et inactifs, dans une sorte de demi-conscience. La peur de l'inhibition au dernier degré peut pousser certaines personnes à des actes insensés, n'est-ce pas ?

Nous nous sommes cependant rapidement rendu compte que les sujets ne sortaient de leur état d'insconscience que de plus en plus rarement. Finalement, au bout de six mois, ils n'en sortaient plus du tout et étaient endormis en permanence. Puisqu'aucun ne présentait d'anomalie de comportement, le phénomène n'intéressa personne.

Tout aurait pu en rester là si, cinq ans plus tard, nous n'avions pas perdu l'un de nos sujets. Sans alerte préalable, l'un d'eux décéda en effet brusquement. L'équipe eut beau chercher une défaillance du système, elle n'en trouva point. Deux ans plus tard, nous en perdîmes un second de la même manière. L'affaire fut une nouvelle fois classée et nous poursuivîmes notre travail sur le dernier sujet.

Quinze ans s'écoulèrent et, un jour, en établissant un diagramme de l'activité cérébrale de notre volontaire, je mis en évidence un résultat étonnant : l'homme enfermé dans le cylindre rêvait

continuellement depuis une vingtaine d'années.

Cette constatation m'intrigua au plus au point et je me mis à réfléchir sérieusement à la question. C'est le résultat de cette réflexion que je me dois de vous apprendre car, bien que difficilement acceptable, il permet d'expliquer tous les accidents survenus dans le cadre du projet. Toutes les analyses, études et preuves sont fournies dans le rapport qui suit cet enregistrement et m'autorisent à affirmer que le sujet placé dans le cylindre de détention fait le même rêve depuis maintenant presque trente ans.

Je pense que cet homme s'est imaginé une nouvelle vie qui doit lui paraître aussi réelle que la nôtre. Il rêve sa vie dans un monde recréé par son esprit. Si cela vous semble absurde, sachez que moi-même je n'en suis pas toujours persuadé. Il m'arrive encore d'en douter. Qui voudrait en effet croire que deux de nos volontaires sont décédés parce qu'ils ont rêvé leur propre mort ? Avez-vous déjà vécu votre mort en rêve, Commandant ? J'en arrive enfin à ma requête : le contrat du dernier sujet encore en vie arrive à terme dans moins d'un mois - s'il survit jusque là : nous avons failli le perdre il y a plusieurs jours - et je me demande si nous avons le droit de "tuer" cet homme pour le ramener dans notre réalité. Je vous laisse le soin d'en décider.

Pour conclure, permettez-moi de vous



assurer que je suis désolé de vous imposer un tel dilemme.

- Pour la paix, lança Flane.

- Pour la paix, répondirent en chœur sa femme, Jyll et Tana, la nouvelle amie de Jyll.

Et tous burent leur coupe. A quelques mètres seulement, Mikael plongea dans la piscine et éclaboussa les quatre adultes. Jyll se retourna et prit un air menaçant pour crier :

- Tu vas voir, toi, si je t'attrape, je te fais boire toute l'eau du bassin !

Il plongea à son tour. Assis sur la pelouse artificielle du jardin, les deux femmes et Flane regardèrent un instant Jyll faire le clown avec Mikael puis Tana se leva pour aller chercher de quoi se restaurer. Nomma en profita pour se rapprocher de son mari. Elle l'embrassa puis lui demanda, collée contre lui :

- Tu crois que c'est sérieux entre Jyll et Tana, cette fois ?

- Je pense, oui. En tout cas, moi, à sa place, je la garderai. Tu as vu cette propriété ?

- Flane ! le coupa-t-elle.

- Je plaisantais, fit-il en l'attirant vers lui.

Fatigué de courir derrière Mikael qui avait de nouveau plongé, Jyll revint s'asseoir auprès de ses amis et les sépara :

- Dites donc, tous les deux, un peu de réserve devant un enfant.

- Tiens, répondit Flane, Nomma me demandait justement si c'était sérieux Tana et toi.

- Possible, dit-il avec un sourire énigmatique.

- Pour quand le mariage, alors ? demanda Nomma.

- On n'en est pas encore là.

Et il continua, sur un ton plus grave :

- Pour l'instant, on fête la fin de la guerre, des combats... et des horreurs.

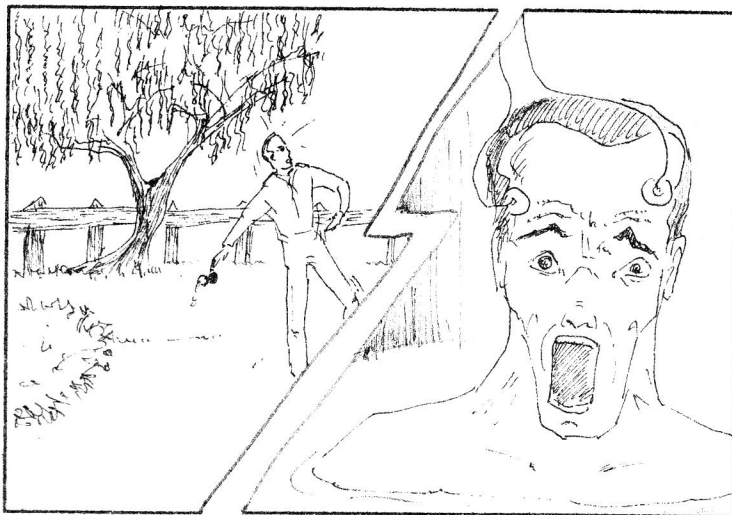
- On ne parle pas de ça aujourd'hui, intervint Tana en s'installant à leurs côtés.

Elle déposa le plateau contenant la collation.

- Mikael, appela Nomma, si tu ne sors pas de là rapidement, tu n'auras rien à manger !

Le garçon se précipita hors de l'eau et s'assit entre ses parents.

Au même moment, Flane ressentit une douleur terrible à la poitrine et s'écroula sur le gazon en gémissant. Il se mit à tousser, éprouva de plus en plus de difficulté à respirer et, peu à peu, tous ses sens devinrent fous. Sa peau le brûla sur tout son corps, une lumière surnaturelle l'aveugla et l'obligea à porter ses mains devant son visage. Un



hurlement atroce lui vrilla les tympans.

D'une voix monocorde, Jon commentait le déroulement de l'opération à l'intention des membres du Service de Sécurité envoyés pour récupérer leur prisonnier :

- Le plasmide a été vidé et le sujet sorti du cylindre pour être étendu sur une gravicouche monitorée. Première réaction : reprise de la respiration accompagnée d'une violente quinte de toux. Deuxième réaction : perturbation sensorielle généralisée. Sensation de brûlure sur la peau suite au passage plasmide-air. Perte momentanée de la vue et accentuation de l'ouïe à cause de la reprise des activités visuelles et auditives.

Il contrôla plusieurs écrans et attendit quelques minutes avant de reprendre :

- Tout est normal. Le rythme cardiaque se stabilise. Les sens seront encore un peu surchargés pendant quelques temps, trois jours au plus. Carla et Vérun vont vous accompagner et surveiller le prisonnier jusqu'à votre destination. Vous pouvez y aller.

- D'accord. Merci, répondit le chef du détachement.

Il ordonna à deux de ses hommes de pousser la gravicouche et tous sortirent du laboratoire.

Le cri de folie lancé par Flane se répercuta dans les couloirs du centre de recherche à peine une minute après leur départ.

Melan avait assisté à toute la scène et se trouvait toujours dans le laboratoire lorsque Flane retrouva la mémoire. Un garde de la sécurité, visiblement impressionné par ce qu'il venait d'entendre, lui remit un message du Commandant Ruylaven et se retira rapidement.

Avec des mains tremblantes, Melan déplia le rouleau et y lut la phrase suivante : Il ne méritait pas cette chance.

Illustrations
Michel M.-
Picard

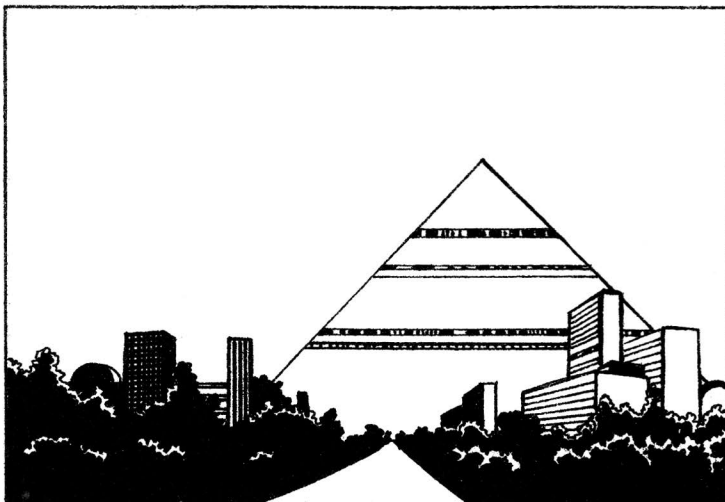
LEGENDE



Duncan Fairmarch

Lorsque Jov fut parfaitement au point, il était le plus sophistiqué des cyborgs qui fut ou qui sera jamais. Sky qui l'avait conçu à la fois en technicien et en visionnaire était depuis longtemps retourné à la poussière et il valait mieux qu'il en fût ainsi. De Kronn aussi, le plus cher compagnon de Jov, celui qui redoutait que ces manipulations ne perdissent l'âme de son ami, il ne restait qu'un très vague souvenir dans la mémoire des hommes. C'était pourtant leur amitié puis seulement ce souvenir qui avaient soutenu Jov au long de ce qui avait d'abord été une épreuve, puis un but et enfin sa propre construction qu'il dirigeait de l'intérieur...

Cinq mille ans s'étaient écoulés... Trop pour l'esprit des hommes mais Jov n'était plus vraiment un homme... Erigé comme une gigantesque pyramide d'argent au centre de la cité scientifique couronnant la haute montagne du Savoir, il orientait la vie et les pensées de la multitude et Hadon qui avait réglé les derniers essais sous ses ordres était justement fier et terriblement humble devant cette «machine» dont il était devenu le premier des servants.



Non, Jov n'était plus un homme... cet homme désemparé, perdu, que l'on avait retiré des débris de son scaphandre de secours. Il était le plus sûr des guides et le plus sage. Cinq mille ans... c'est beaucoup... Jov avait suivi l'évolution, si lente, des hommes et celle, si rapide, de leurs connaissances et, malgré tout, sommeillaient encore au fond de lui des enthousiasmes juvéniles. Sa patience bienveillante envers le vieil Hadon, un de ces humains si fragiles et si lents... Rien n'avait su éteindre ce «caractère» si particulier qui lui avait acquis autrefois les plus sûrs des amis... et des ennemis non moins sûrs. Mais, à présent, qu'aurait-il pu craindre ? Je ne suis pas certain, en vérité, que lorsque Jov fut parfaitement au point il n'était pas sur le point de s'ennuyer.

Etait-ce l'ennui ? Etait-ce l'amour de la beauté ? Jov avait toujours été un esthète... mais, lorsque Led fut adjointe à l'équipe d'Hadon, l'atmosphère changea subtilement. Rien de réellement perceptible mais l'ombre ténue d'un pressentiment. Si l'on s'en tient au simple énoncé des faits, Led était une technicienne de niveau moyen. Jov, à l'apogée de sa puissance, pouvait non seulement modifier - ou même augmenter - ses capacités mais encore remédier à une éventuelle défaillance qui l'aurait atteint et ses servants, depuis longtemps dépassés, ne cherchaient plus à se dépasser eux-mêmes. Ils étaient, en quelque sorte, devenus les simples prêtres d'un dieu omnipotent qui régissait tout ensemble leurs intelligences et leurs destinées.

Mais Led était à part... Sans doute était-elle très belle mais elle ne voyait pas le monde avec les yeux des autres, même si, à son entrée dans la cité scientifique quelques années auparavant, elle était, comme tous les novices, fascinée par la seule présence de Jov.

Il est vrai que, situé comme il l'était au centre du monde, il veillait sur les hommes comme il emplissait leur pensée. On l'apercevait à des centaines de kilomètres à l'entour... et elle, qui avait grandi dans une petite ville proche, s'était souvent assise à le contempler avec, enfouie sous cette admiration respectueuse et craintive qu'elle partageait avec tous, une nuance d'émotion. Certes, chacun «savait» que Jov avait été un homme mais sans doute était-elle la seule à qui cela parut une réalité et elle pressentait confusément l'horreur d'une telle transformation comme à travers un voile triste.

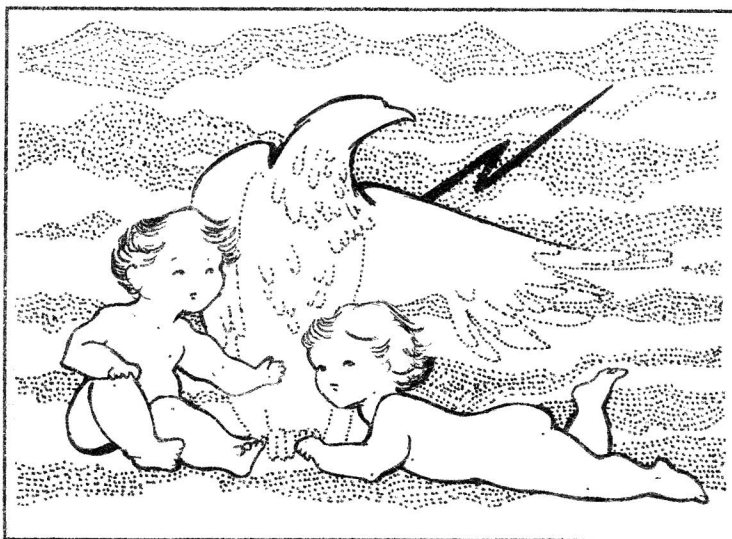
De ceux qui la connurent bien, les uns prétendirent que c'est ce qui la perdit, les autres qu'au contraire à cela tint sa perfection mais il est certain que, par-delà la beauté, ce sentiment du tragique et de l'évanescence de la vie la distinguait entre tous et que Jov la distingua entre tous... seule qui lui ait attaché profondément sa vie sans la perdre en une vénération aveugle.

Le scandale faillit balayer l'illustre famille dont elle était issue et il bouleversa la monde mais ni le désespoir ni l'opprobre dont elle les couvrait ne temirent son regard clair lorsque les siens la rejetèrent. Elle ne parut d'ailleurs pas rechercher leur pardon. Le repentir de sa faute... le nom du coupable... un quelconque sentiment d'honorabilité... ce genre de situation ne s'était-il pas déjà produit ? Et les protagonistes n'avaient-ils pas été éloignés dans des monastères séparés laissant le silence retomber sur leurs aveux ? Mais Led n'avait jamais su jouer le jeu de la facilité. Quand l'insistance de ses supérieurs avait été trop forte, elle avait parlé. D'une voix posée, elle avait donné un nom, un seul : Jov. L'indignation l'avait disputé aux rires. «Tu te moques de nous ! Crains la vengeance du Maître !». Elle avait alors souri, évoqué sa venue comme celle d'un grand cygne blanc et la fureur avait cédé à la pitié. Punit-on l'enfant qui perd la raison ? Il fut simplement décidé de l'éloigner à jamais sitôt sa délivrance.

De ceux qui l'aidèrent jusque là, peu le firent pourtant par sympathie ou compassion, beaucoup avec mépris mais davantage par crainte qu'une aversion trop marquée ne put les faire soupçonner d'être impliqués dans ce scandale.

Quand les deux couples de jumeaux naquirent, chacun sut dans son coeur que

c'était un événement plus qu'exceptionnel. Personne ne savait plus que penser et les doutes n'étaient pas moins grands chez les plus âgés et les plus sages des prêtres qui l'avaient interrogée mais nul ne sut jamais ce qui s'était exactement passé. Le jour même, elle partit en exil et, où elle devait arriver, on l'attendit en vain. De ce même jour Jov, le plus sophistiqué des cyborgs qui fut ou qui sera jamais, le plus sûr des guides et le plus



sage, celui dont les hommes avaient fait un dieu, ne répondit plus...

Ce fut un temps de décadence et de désespoir qui vit grandir ces quatre enfants. Puis les hommes peu à peu réapprirent à penser...

Si lointain qu'en soit le souvenir, il fait pour nous encore partie de l'histoire, même si les millénaires l'ont coloré du merveilleux de la légende. Clym a laissé l'image d'un caractère tragique. Sa soeur est restée plus célèbre encore et son nom, Ellé, est toujours celui qui désigne la beauté mais il est certain qu'elle fut une beauté funeste qui, malheureuse elle-même, apporta le malheur à ceux qui l'aimaient. Toutes deux avaient hérité de leur mère la beauté et le Don. Mais les deux fils étaient marqués du sceau de leur père. Ce sont eux qui, sortant de leur étroite petite galaxie, conquièrent les plus lointaines étoiles et colonisèrent le centre de l'univers. Il porte à présent leur double nom et nous sommes justement fiers de lui appartenir.

Sur la lointaine Terre des Origines, en demeure-t-il seulement une légende ? quelques noms ? Jupiter ? Léda ? l'Olympe ?

Illustrations
Elwing

Cendrillon II : Le Retour



Une Aventure de Deirdre

par Lance

Le soleil éclatait dans un ciel limpide tandis qu'à mon poignet s'égrenaient lentement les minutes. Je me réchauffais doucement à l'astre brillant, les paupières closes, songeant que j'étais quelque oiseau fendant l'azur clair. Mes rêves m'entraînaient loin au delà des villes et des hommes et il me semblait que mes bras étaient devenus d'immenses ailes aux couleurs éclatantes.

- Deirdre, appela une voix suraiguë, brisant d'un seul mot l'édifice de mon inconscient.

Décidée à repousser l'intrusion, je maintins mes yeux fermés et fis le vide dans mon esprit. J'étais certainement morte et les bruits que je percevais ne pouvaient être que le fruit de mon imagination.

Une ombre s'interposa entre le soleil et moi et, m'empoignant vigoureusement, me secoua.

- Deirdre, hurlait la voix, écorchant péniblement mes tympans, Deirdre, réveille-toi.

Relâchant chacun de mes muscles, je restais parfaitement inerte, un sourire intérieur éclairant mon visage. La sinistre apparition, devant mon peu de réaction, ne tarderait sans doute pas à s'en aller.

- Deirdre, si tu ne bouges pas, tu seras privée de dessert.

Cette menace était parfaitement ridicule et pas une jeune fille ne l'eut prise au sérieux. Elle eut pourtant sur moi un effet surprenant. En une fraction de seconde, je fus debout, totalement réveillée.

Cendriline se tenait devant moi et me regardait comme une mère venant de surprendre son enfant la main dans le pot de confiture.

- J'ai besoin de toi. Es-tu toujours ma meilleure amie ?

Ma réponse fut immédiate :

- Non.

Elle venait de m'interrompre au milieu de ma sieste. Comment osait-elle encore prétendre à mon affection ?

- Allons ! Tu dois m'aider. Je t'en serais éternellement reconnaissante.

- Que veux-tu que ça me fasse ? lui répliquai-je méchamment.

- Fais-le pour moi, supplia Cendriline.

- Cela me rapportera-t-il gloire ou argent ?

- Il n'y a pas que ça dans la vie !

- Si.

Par ce dernier mot, j'entendais mettre un point final à la conversation. Mon (ex-)amie parut méditer un long moment. En réalité, elle cherchait une monnaie d'échange. Enfin, elle parla :

- Si tu ne m'aides pas, j'appellerai Albion et je lui demanderai de t'emporter dans les limbes infernales.

Là, j'éclatai de rire. Sa tentative était pitoyable.

- Albion ? Ce démon de bas étage ? Crois-tu sincèrement que son amour pour toi serait capable de contrer mon pouvoir ?

Cendriline me sembla rapetisser. A moins que ma colère n'ait décuplé ma puissance.

- Il me suffit de claquer des doigts pour qu'apparaissent les sept Princes des Ténèbres et qu'ils exaucent le moindre de mes désirs, lui crachai-je à la figure. Que t'imagines-tu ? Je vois le tableau : une petite humaine imbécile et prétentieuse tenant tête à la plus puissante des sorcières de cette sphère.

Ma voix était devenue sifflante et j'étais sur le point d'avaloir l'insolente quand je perçus une présence derrière moi. Je me retournai, prête à foudroyer le nouveau venu... et me figeai sur place. Albion, démon et chevalier servant de Cendriline, se tenait là, avec cet air que j'avais vu parfois, il y a bien longtemps, sur le visage des guerriers venus me combattre sans un seul espoir.

- Que veux-tu, vermisseau ?



- Epargne Cendriline et je te ferais un grand présent.

Etonnée, je l'examinai. Il disait vrai. Dans sa paume ouverte, un joyau brillait.

Le Joyau d'Aldébaran...

Il renfermait l'âme du plus puissant des démons. Quiconque le possédait...

- Donne, lui ordonnai-je.

- Il faut d'abord l'aider, me répondit Albion en me désignant sa bien-aimée.

- Tu n'as pas confiance en moi ?

- Non. Je place ce joyau à ta portée mais sois maudite si tu ne tiens pas parole.

Je haussai les épaules. Ces démons étaient vraiment stupides. Après s'être imaginé que j'allais assassiner ma meilleure amie, il pensait que j'étais incapable de lever une malédiction. Pourtant, je décidai de jouer le jeu. Puisque, de toute façon, on m'empêchait de dormir...

Je me tournai vers Cendriline :

- Que veux-tu, petite sotte ?

- D'abord, je veux savoir, murmura-t-elle.

Voulais-tu vraiment me tuer ?

J'esquissai un sourire.

- Depuis combien de temps nous connaissons-nous ?

- Huit ans.

- Je t'ai supportée tout ce temps ?

Cendriline baissa la tête. Il se passa un long moment durant lequel nul ne prononça une parole. A portée de ma main, le joyau offert par Albion flottait dans l'air de l'après-midi. Il lançait de superbes éclats dorés et me procurait un étrange sentiment. Puis Cendriline me regarda droit dans les yeux :

- Christophe et Clotilde ont rompu, m'annonça-t-elle. Ce soir, Emmanuel donne une petite fête et Christophe y sera. J'aimerais que tu m'aides à lui plaire.

Je pouffai de rire et regardais Albion. Son visage décomposé redoublait ma joie. Vanité des vanités. Il venait de m'offrir le Joyau d'Aldébaran contre la plus naïve des requêtes.

- Tu n'as qu'à prendre la carte bleue de ton père et passer chez le coiffeur, dis-je enfin.

- Deirdre, supplia doucement Cendriline, sois ma bonne fée.

Je me laissais attendrir par son air de chien battu. Et puis, songeai-je, si Cendriline et Christophe sortent ensemble, Albion pourra s'en mordre les doigts pendant pas mal d'années. D'autant qu'Aldébaran ne manquerait pas de lui faire passer un sale quart d'heure lorsqu'il rejoindrait le monde des démons...

- C'est d'accord, ma petite Cendriline. Mais à une condition !

- Laquelle ?

- A minuit, tu dois avoir quitté la fête... et Christophe.

- OK.

D'un battement de cils, je disparus alors dans un autre espace, laissant seuls Albion et son tendre amour et emportant le Joyau.

L'heure me tira de ma rêverie. Je reposai le Joyau dans l'écrin que je lui avais confectionné, m'habillai rapidement et sortis. Cendriline habitait à deux pas de chez moi et je la rejoignis en peu de temps. Elle m'attendait avec l'impatience d'un jeune marié à l'abord de la nuit de noce.

- Allons, pas de panique, lançai-je. A cette fête, tu seras si belle que ta propre mère ne te reconnaîtra pas.

Puis je me mordis la langue. Cendriline est ma meilleure amie : imaginez un peu mon attitude vis-à-vis du reste de l'humanité !

Vous raconterai-je cette fête ? Elle fut particulièrement réussie et tous les garçons n'eurent d'yeux que pour Cendrillon... (Cendriline veux-je dire !)

Albion :

Pour avoir volé le Joyau, il fut enfermé plusieurs mois dans de sombres cachots, au fin fond d'un pays qui ne figure sur aucune carte.

Cendriline :

Durant la fête, elle éclipsa si bien les autres filles qu'elle se fit de très nombreuses ennemies. Benjamin la trouva si belle qu'il en tomba fou amoureux et la poursuivit toute la nuit. Pendant quelques temps, elle dut se passer des loyaux services de son démon et elle échoua à plusieurs interros surprises concoctées par nos chers professeurs.

Christophe :

Mal remis de sa rupture d'avec Clotilde, il n'assista pas à la fête et, dans son désespoir, se suicida quelques jours plus tard.

Pour ma part, désormais propriétaire du Joyau d'Aldébaran, je fis exécuter au plus puissant des démons la plupart de mes caprices (certains ne pouvant être racontés ici) et, augmentant mon pouvoir, décidais que le moment était venu pour moi de prendre le contrôle de la Terre, d'envoyer mon prof de maths en Enfer... et de me goinfrer sans prendre un seul petit gramme.

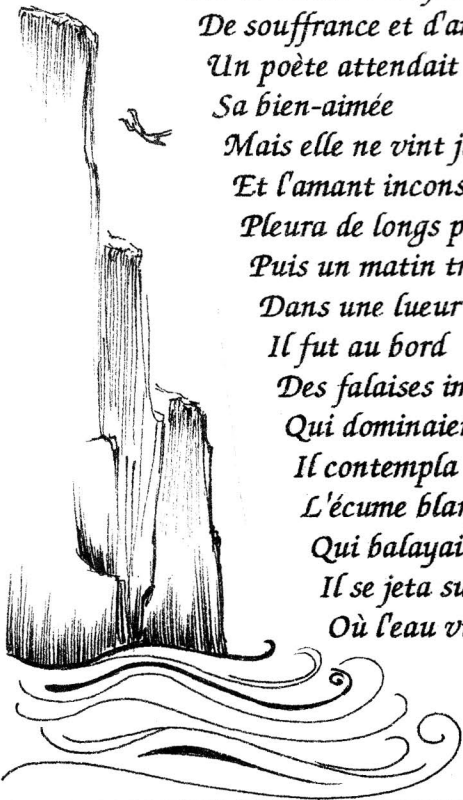
A bientôt, les lapinous...

Illustration
Carlos Da Cruz

L'Oracle-Temps

spécial Art Valentine

*Le pays s'étendait
Aux pieds de monts dorés
Où s'installèrent les dieux
Pour gouverner le monde
Et leur jeune prêtresse
Avait de longs cheveux
Où se rappelait l'onde
De la mer-déesse
Et elle était si belle
Dans son corps de mortelle
Qu'un poète amoureux
S'éprit de ses yeux bleus
Il lui offrit sa vie
Et elle en fut touchée
Elle se laissa aimer
Et il la conquît
Mais on ne peut servir
Ses maîtres et son amour
Et les dieux en colère
La firent s'endormir
Sur la vision d'un jour
De souffrance et d'amer
Un poète attendait
Sa bien-aimée
Mais elle ne vint jamais
Et l'amant inconscient
Pleura de longs poèmes
Puis un matin troublant
Dans une lueur blême
Il fut au bord
Des falaises imposantes
Qui dominaient la mer
Il contempla alors
L'écume blanche
Qui balayait les terres
Il se jeta sur les rochers
Où l'eau vint le chercher*



C'est un message qui me l'a annoncée
 En des termes de sang et de paix
 Et comme ce prisonnier voyant l'oiseau passer
 J'ai bu les gouttes de cette lettre accusée
 Puis le soir tombe sur ce monde privé d'étoiles
 Et mes pleurs suivent l'ombre de la toile
 Où les dieux peignent nos dernières souffrances
 Telles ces démons revenus de l'enfance
 Adieu, donc, jeunes filles envolées
 Il ne m'a pas servi de vous avoir aimées
 Je laisse vos brillantes armes
 Déchirer le pourquoi de ces larmes
 Une bille roule sur les parterres piétinés
 Et l'eau se trouble devant la nudité
 Je me retourne sans un adieu, un regret
 Séchez vos grands yeux bleus
 Vous n'aviez plus rien à m'apporter



VIVE LA POÉSIE !

Je suis amoureuse
 D'une ombre qui glisse
 Sur les eaux lisses
 Des femmes heureuses
 Son nom se dit
 Derrière les rideaux
 Ses mains sourient
 Je meurs dans le faux
 Et puis l'idée
 De ne plus rêver
 De se laisser aller
 De se faire aimer
 Le marteau s'abat
 Sur la porte fermée
 J'entends ses pas
 Sur le sol marbré
 Et les heures s'enfuient
 Sur les murs blanchis
 Je redeviens enfant
 Au creux d'un amant



FANZINES

Le nombre des fanzines existant à l'heure actuelle est impressionnant... et passionnant. Malheureusement, beaucoup d'entre eux ne survivent pas à quelques numéros et d'autres, malgré leurs excellentes qualités, ne touchent pas tout le public qu'ils devraient. Cette rubrique n'a pas d'autres prétentions que de vous faire découvrir quelques journaux sympathiques afin que le plus grand nombre survivent en touchant d'avantage encore de lecteurs. Quant à vous, fanzines, si vous souhaitez que nous parlions de vous, envoyez-nous vos bébés !

Argh n°3, juillet-août 92, 30 pages, 20 FF, 4 FS.

Des aides de jeu et des scénarios, des idées de mondes...

Richard Godard, 20, chemin de la Jaque, CH-1093 La Conversion.

Atmosphères n°5, janvier 1993, quadrimestriel, 50 pages, 20 FF.

"Fanzine de jeux de rôles et d'humeurs". Des scénarios (James Bond 007, Berlin XVIII, Pendragon), des aides de jeu, des nouvelles, des humeurs, des news et des infos.

Francis Rakotoarison, 2, rue de la Haie le Comte, 54130 Saint-Max.

Blasfemme n°1, aperiodique, 44 pages, 15 FF.

Au programme : scénarios (INS, Stormbringer), aides de jeu (Stormbringer, Vampire), critiques de livres, humeurs, BD...

Fred Pernet, rue René Naudin, 74100 Annemasse.

Darknin the zine n°2, juin 1993, 24 pages, 20 FF.

Consacré au cinéma. Une interview de Darth Vader, des tonnes de dessins mais pas assez de textes et l'on reste un peu sur sa faim.

Orlando Guillen, 11, rue Marcel Renault, 75017 Paris.

Decibels Storm n°3, 44 pages, 15 FF.

Entièrement consacré au Hard-Rock et rédigé en anglais.

Franck Arnaud, Chemin Mon Paradis, Résidence l'Olympia, Bâtiment A, 83200 Toulon.

Dragon et Microchips n°6, 92 pages, 25 FF.

D&M est l'un des zines que je préfère. Si sa présentation n'est pas très réussie, il n'en reste pas moins qu'à chaque fois que je l'ouvre j'ai le sentiment de fouiller dans un merveilleux grenier plein de surprises et j'apprécie beaucoup ses nombreuses pages bien remplies. Au programme : du fantastique, une rubrique musicale, des critiques de livres, le n°4 du Bulletin de l'Université du Miskatonic (Lovecraft), des nouvelles et des poèmes, le n°3 de la Lettre de R'lyeh consacrée au fanzinat et une rubrique micro.

Editions de l'Oeil du Sphinx c/o M. Miécret, 36-42, rue de la Villette, 75019 Paris.

Kamikaze n°C, 32 pages A5, 60 frs/6 nos.

Kamikaze propose dans chacun de ses numéros un univers complet pour Simulacres. Cette fois-ci, il s'agit d'un spécial vikings. Un peu d'histoire et de géographie sur ce peuple et un scénario. Scénario également pour Mille dollars au soleil et Les cartographes, deux univers produits

par Kamikaze.

Joël Alexandre, 21, avenue Philippoteaux, 08200 Sedan.

Kaotic n°5, hiver 92-93, trimestriel, 42 pages, 15 FF.

Le 1er épisode d'un roman à suivre prometteur, une nouvelle, L'Épopée de Ményax (6), des scénarios (Runequest, La compagnie des glaces, Bloodlust, Méga III), deux aides de jeu (Marvel et Vampire) et un psycho-test (Pensez-vous comme tout le monde ?). Sylvain Ferrieu, 10, rue Auguste Renoir, 91000 Evry.

La Gazette des Sages n°8, mai-juin 1993, bimestriel, 36 pages, 12 FF (+ 4 FF de frais de port).

De nombreuses aides de jeu, divers articles, des news, des rubriques JPC. Vincent Graux, 18, rue Rambuteau, 75003 Paris.

La Lettre de Swer Smod n°3, 134 pages, 35 FF.

Beaucoup d'articles, des nouvelles, un nouveau monde et un épais scénario, du GN et des jeux sur micro. Christophe Allemand, 97, rue de la ravine, 27200 Vernon.

Le Bicéphale n°2,5, 8 pages, gratuit.

"Le journal qui vous prendra deux fois plus la tête" est réalisé par le Bureau Information Jeunesse d'une commune du Var.

B.I.J., 6, rue Léon Blum, 83500 La Seyne/Mer.

Le Bulletin des B'Rhumes n°7, 30 mai 1993, mensuel, 6 pages A3 + Lobotomy n°5, 4 pages, 7 FF, 40 FB, 2 FS.

Ce vrai-faux journal contient des tonnes de petits articles, répartis en plusieurs époques, pour agrémenter ou inspirer vos parties de jeux de rôle. La présentation est plus que sympathique et j'aime beaucoup.

R'Rhumes de Cerveau ASBL, BP 70, B-1210 Bruxelles 21.

Le Masque de Jade n°20, 42 pages, 100 FB.

Bulletin d'information de l'association du même nom. Des aides de jeu et un peu de wargame.

Xavier Georges, 35, rue Haulotte, B-

1342 Limelette.

Les carnets des Maîtres Mondes n°1, juin 1993, trimestriel, 16 pages, 40 FF, 10 FS, 240 FB.

Les carnets sont en fait le supplément régulier du jeu les Maîtres Mondes. Dommage que le prix en soit réellement trop élevé !
L'Arkalance, 98, chemin de la Montagne, CH-1224 Chêne-Bougeries.

Les Rêveurs de Runes n°3, mai 1993, apériodique, 32 pages, 22 FF.
Une présentation très agréable, un scénario pour Gurps fantasy mais, surtout, une aide de jeu pour Runesquest en forme de Guide du Routard qui est détaché du reste et je trouve l'idée particulièrement réussie.
14, rue de la Garenne, 78350 Les Loges en Josas.

Lune rouge n°2, juin 1993, 48 pages, 20 FF.
Un jeu complet "Ambush in Waco", des aides de jeu (Cyberpunk, INS, Blood Bowl) et des scénarios (Stella Inquisitorus, Floating Vagabond, Bushido).
Yves Buttard, Allée du Mémorial, 38330 Saint-Ismier.

Maelström n°4, février 1993, 60 pages, 30 FF.
Beaucoup de nouvelles, un dossier Serval et des critiques de livres.
Stéphane Boillot, 41, rue Mégevand, 25000 Besançon.

Mental Machine Poems n°1, février 1993, 4 pages, 2 timbres.
Ce mini-fanzine est consacré à la poésie.
Gilles Dumay, chemin de Peyre Long, 06570 St Paul.

Nouveaux Mondes n°2, 80 pages, 35 FF pour 3 numéros.
Des critiques de livres, des nouvelles, un débat sur Stephen King, une interview de Mandy, une rubrique cinéma et diverses autres petites choses.
Franck Martin, 27, rue Bezout, 77140 Nemours.

Nouvelles Réalités n°1, 130 pages, 45 FF.
Il s'agit du premier RIFT (Recueil Inter-Fanzines Thématiques) créé à l'initiative de Franck Martin, le

rédacteur en chef de Nouveaux Mondes. Plusieurs fanzines y proposent chacun une nouvelle. Ont participé à cette initiative fort intéressante : Maelström, Morsure, La Geste, Mental Machine Poems, Chimères, Atmosphères, Diantre !, Micronos, QLVDVCG, Lendinstorize, Phénix, Octa, Yellow Submarine, Blasfemme, Kaotic, Dragon & Microchips et Nouveaux Mondes. Le RIFT est disponible auprès de ces zines et d'UTOPIA.

Présence d'Esprits n°2, mars 93, trimestriel, 40 pages, 10 FF.
Fanzine des collections Présence du Futur et Présence du Fantastique, il se consacre à la SF sous toutes ses formes : nouvelles, critiques de livres et de films, articles divers... Des pages bien remplies.
Club PDF, 73, rue Pascal, 75640 Paris Cedex 13.

Reflets n°25, mars 1993, trimestriel, 72 pages, 50 FF, 250 FB.
Ce fanzine est celui du Club Bob Morane et on y parle, bien évidemment, de Bob Morane et de dessin.
René Fontaine, 15, avenue Odon Warland, B-1090 Bruxelles.

Run and Shoot n°3, mars-avril-mai 1993, 20 pages, 10 FF (+ 5 FF de frais de port).
Ce fanzine est entièrement consacré à Blood Bowl.
Jean-Michel Bolliet, Run and Shoot, 7, avenue R. Rossellini, 69100 Villeurbanne.

Scène à Rio n°1, 62 pages, 15 FF.
Après 25 numéros, voici Scène à Rio nouvelle formule. On y parle de jeu de rôle, de BD, de ciné, de bouquins et vous y trouverez quelques scénarios (Berlin XVIII, AdC, JRTM/Rolemaster).
Aubert Bonneau, 2, rue du Midi, 21800 Quétigny.

Swords n'Roses n°0, mai-juin 1993, 40 pages, 13 FF.
Côté jeu de rôle, vous y trouverez deux scénarios (Ambre et Space Hulk) et deux aides de jeu (Space Hulk et Nephilim). Egalement une nouvelle, de la BD, du cinéma, de l'humeur et quelques blagues (parfois douteuses !).
La Guilde de la Rose Pourpre, 8, rue Virgile, 42100 St Etienne.

Tinkle Bavard n°21, 30 pages, 20 FF, 5 FS, 95 FB.

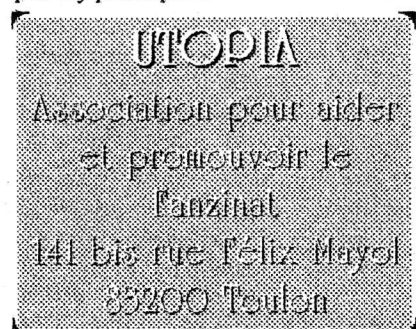
Régulier, de qualité, il s'agit sans doute de l'un des fanzines les mieux rodés. Vous pouvez vous y abonner en toute confiance. Cette fois-ci, quatre scénarios (Hurlements, Cyberpunk, RdD et Bitume MK5) en plus de rubriques habituelles.
Matthias Wiesmann, 8c, chemin des Tattes, CH-1222 Vézenaz.

Triche Lumière n°5, 2 pages, une enveloppe timbrée.
Le fanzine galactique.
Stéphane Gaudefroy, 20, rue Censier, 75005 Paris.

Vents de Rêves n°2, avril-juin 93, trimestriel, 36 pages, 10 FF (+5 FF de frais de port).
Ce fanzine est, entre autres, le bulletin de liaison du club Rêveries Angevines, ainsi que le successeur des Lansquenets. Il contient des Chroniques des Mondes, des articles et romans, un scénario pour AD&D et des humeurs.
Rêveries Angevines, 35, rue de La Barre, 49000 Angers.

ZineMania n°2, juin 1993, mensuel, 6 pages, une enveloppe timbrée.
ZineMania est un zine entièrement consacré au... fanzinat. Réalisé par l'association UTOPIA, dont le but est d'aider et de promouvoir le fanzinat, il utilise impunément notre rédac'chef et notre maquettiste et poursuit le rêve d'offrir aux zines un lieu de rendez-vous.
UTOPIA, 141 bis, rue Félix Mayol, 83200 Toulon.

Un petit mot avant de conclure cette rubrique :
Chaque année, durant le France Sud Open, UTOPIA décerne le Trophée du Meilleur Fanzine. Cette récompense est destinée à encourager les zines de moins d'un an et n'hésitez pas à y participer !



THE END

pour ce numéro. Nous vous donnons rendez-vous dans trois mois avec un nouveau numéro plein de surprise. Mais, si vous avez aimé celui-là, dites-le nous. Vos encouragements et vos idées seront pour nous une vraie richesse. Une autre richesse, plus terre à terre celle-là mais tout aussi nécessaire, est le nombre d'abonnés. Pour nous, c'est un ballon d'oxygène qui nous donnera du cœur à l'ouvrage, pour vous c'est l'assurance de recevoir les quatre prochains numéros de la Tribune avant tout le monde, dans votre boîte aux lettres, en ne payant que 100 PO au lieu de 120 (prix de vente au numéro). Alors...

Je remplis ce merveilleux (!!!) bulletin d'abonnement et je le renvoie à La Tribune-Service Abonnements, 141 bis, rue Félix Mayol, 83200 Toulon, accompagné d'un paiement par chèque ou mandat de 100 FF à l'ordre des Editions des Frères-Dragons.

nom

prénom

adresse

code postal

et, si je suis courageux, je remplis le bas de cette feuille (et plus si affinités) que j'aurais découpée, photocopiée, recopiée ou scannée, avec mes impressions sur ce numéro, mes suggestions... mon opinion, quoi !