

EastenWest

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

1 Quel cirque !

Dans ce Numéro (entre autres) :

Scénario SHADOWRUN

Le nain était trop grand...

Le cadavre d'un nain est retrouvé dans les rues de Seattle. Le frère de la victime charge discrètement les runners de retrouver le coupable... une piste froide, qui va les mener jusqu'à un bien curieux cirque....

Aide de Jeu STAR WARS

Le cirque galactique

Mesdames et messieurs, venez visiter le plus grand cirque itinérant de la galaxie : des numéros à vous couper le souffle, exécutés de mains de maîtres par les spécimens les plus doués de l'univers ! Des billets à tarifs réduits sont mis à la disposition des soldats de notre bien aimé Empire !

Aide de Jeu WARHAMMER

Faire carrière dans le cirque

Vous avez toujours rêvé de parcourir les routes du Vieux Monde avec toute la troupe ? De devenir acrobate, clown, lanceur de couteaux ou de diriger le cirque ? C'est maintenant possible, grâce à un éventail de carrières mises à votre disposition.

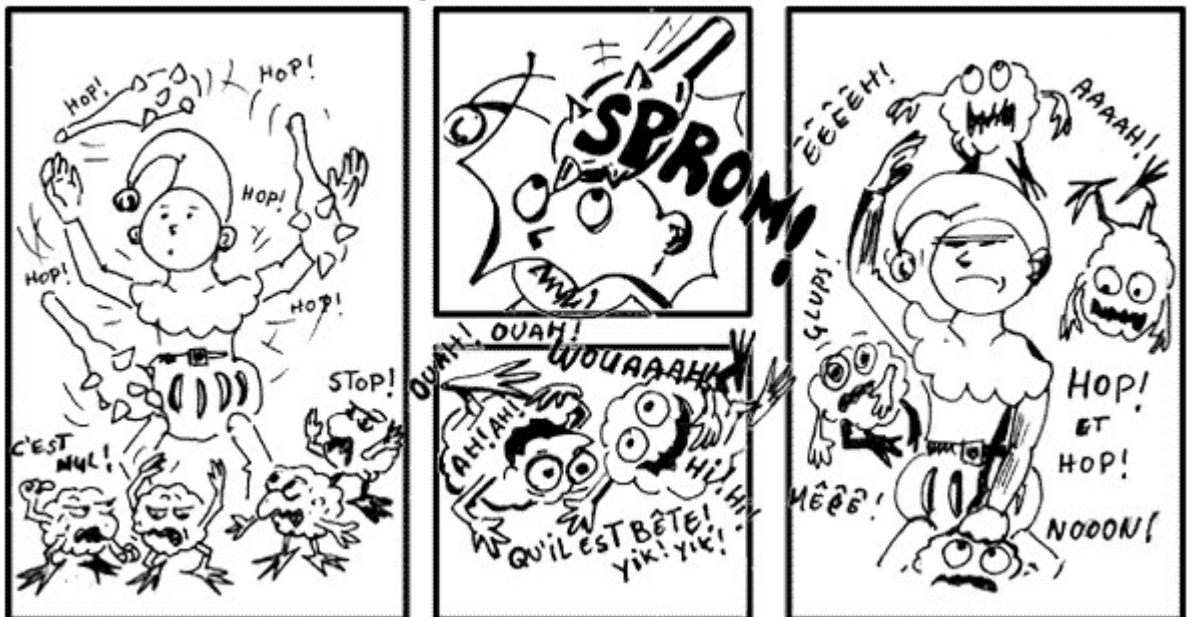
Mini-scénarios

Les **idées de scénarios** vous permettront d'adapter ce thème à d'autres jeux, en les développant. Sont visés ce mois-ci : Appel de Cthulhu, DeadLands ou In Nomine Satanis/Magna Veritas, Gurps Discworld et Stormbringer/Elric.

Interview

Pour mieux plonger dans l'univers du cirque et du spectacle, retrouvez l'**interview de Buffo le clown** (alias Howard Butten)...

Les bourmouss au cirque



© Ghislain Thiery

Bienvenue dans ce premier numéro de notre webzine EastenWest.

Son objectif est de proposer des articles directement exploitables par les maîtres du jeu, en traitant à chaque numéro un thème issu de nos références collectives (imaginaire, littérature, clichés de jeux de rôles) à travers différents jeux. Les articles sont principalement axés sur les jeux les plus pratiqués, ce qui ne nous empêchera pas d'en consacrer à d'autres types de jeux, en fonction de nos coups de cœur.

Le thème choisi pour ce numéro - le cirque - devrait permettre d'insérer les saltimbanques et autres clowns dans les univers connus, ouvrant ainsi de nouveaux champs d'application à nos jeux préférés.

En espérant que cette première édition vous apportera satisfaction, nous vous souhaitons une agréable lecture...

La rédaction

Sommaire

DOSSIER CIRQUE

- 3 Le cirque galactique**
Aide de jeu pour Star Wars
Par Jean-Luc

- 6 Le nain était trop grand...**
Scénario pour Shadowrun
Par Mario Heimbürger

- 11 Faire carrière dans le cirque**
Aide de jeu pour Warhammer
Par Mario Heimbürger

- 14 Mini-scénarios**
Le cirque dans l'Appel de Cthulhu, Deadlands, INS/MV, Gurps Discworld et Stormbringer/Elric
Par Ghislain Thiery et Christophe Osswald

- 18 Interview de Buffo le clown (alias Howard Butten)**
Par Jean-Luc

- 19 Toon**
Critique d'un jeu méconnu
Par Armand Buckel

- 21 Herbier, tome 1**
Par Benoît Martin

- 22 Inspirations**
Sélection de livres/BDS/Films

- 23 Notre sélection de sites**
Nos coups de cœur sur la toile

Prochain numéro :

« L'aubergiste et son auberge » parution prévue : fin novembre 2000

2 scénarios (Warhammer et Cthulhu), aide de jeu générique plus nos rubriques habituelles...

Abonnez-vous !

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

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

Rédacteur en chef : Mario Heimbürger

Ont participé à ce numéro : Jean-Luc, Ghislain Thiery, Benoît Martin, Armand Buckel, Tintin, Christophe Osswald, Mario Heimbürger - Dessinateurs : Ghislain Thiery, Tintin

Techniques utilisées : Microsoft Word 97 et Adobe Acrobat 4.0 pour la version téléchargeable – Lotus Domino 5 et Macromedia Dreamweaver 3.0 pour le site – Adobe Photoshop 5.0 pour le traitement graphique.

Remerciements à l'IUT de Colmar et M. Michel en particulier pour l'hébergement du site et la mise à disposition des techniques.

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

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

Contact : EasteNWest@hotmail.com

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



Le cirque galactique

Une aide de jeu Star Wars par Jean-Luc

"Dans toute l'étendue de la Galaxie, nombreuses sont les formes que peut revêtir la plus suprême incarnation de l'Art du Spectacle. Nul besoin d'évoquer ici ces grotesques déclinaisons qui portent les noms de comédie, musique ou théâtre. Considérons avant tout cela comme un Tout englobant maintes et maintes expressions dont la somme des parties produit un effet bien supérieur à ce que l'on pouvait escompter au départ.

Car il s'agit de la manifestation la plus aboutie du moyen de ravir les sens de tout un chacun, porté à sa quintessence à un point où la moindre erreur est fatale car soumise aux fluctuations des désirs du premier venu. Parti de la rue, cet art s'est élevé aux plus hautes sphères par ses capacités à s'adapter à toutes les situations en suscitant l'étonnement de tous les publics qui ont pu y être confrontés.

En un mot comme en cent, vous venez de pénétrer dans l'Arène des Plaisirs pour oublier vos soucis journaliers mais jamais vous ne pourrez ôter de votre mémoire les sensations que vous allez vivre dans les prochaines heures. "

Discours prononcé avant chaque représentation par le Maître des Lieux.

➤ L'Arène des plaisirs

Tant sont nombreuses les merveilles de la Galaxie qu'un Institut complet d'ethnobiologistes Mon Calamari n'en pourrait faire le tour en l'espace de mille générations. Car pour chaque nouvelle espèce inventoriée, on en découvre dix autres dans le même temps (sans compter celles qui se font exterminer ou qui disparaissent toutes seules). Cette situation vaut également pour l'ensemble des disciplines relevant de l'art du spectacle.

Malheureusement l'indifférence de la majeure partie de la population vis-à-vis de ce problème fait qu'il ne suffit plus de jouer sur la fibre exotique pour étonner le pékin moyen. Il est devenu nécessaire d'ajouter la surenchère à l'inédit pour parvenir à créer l'événement chaque soir de représentation.

Ainsi ont été assemblées les Arènes des Plaisirs qui parcourent les Mondes Connus en proposant un éventail de spectacles dont l'accumulation et le renouvellement constant d'innovations sont à même de faire vibrer la corde sensible du plus blasé des Praticiens de Corruscant.

Dans de larges amphithéâtres, les gradins sont disposés autour de trois à cinq scènes où se

déroulent les numéros en simultané, au son d'une musique quadriphonique. Le public a de cette façon le choix pour diriger son attention là où l'attire son intérêt. Il trouvera également des hôtes en permanence à sa disposition, qui proposent à qui le veut tout un assortiment de boissons, de sucreries et autres petits à-côtés qui agrémentent le plaisir du spectacle vécu en direct.

La diversité des goûts et des plaisirs entre les races dotées d'intelligence imposent cette solution, à condition pour son exploitant d'en avoir les moyens. En effet, si la gestion de la face visible des attractions donnerait des cauchemars à un honnête Ithorien, la machinerie en coulisses tient d'une véritable foire d'empoigne qu'il faut savoir mener d'une main de glater.

Il faut littéralement savoir jongler entre les différentes ménageries, veiller à l'efficacité des mécanismes qui régissent le fonctionnement de tous les systèmes et bien entendu tenir en un ensemble cohérent la foule des artistes qui se produisent tous les soirs.



➤ Le Maître des lieux

Méol II Sul est le dirigeant de cette grande ménagerie qu'évoque parfois notre troupe. Formé à l'école de la rue sur Tatooine (la meilleure des formations qui soit dans notre milieu), il a écumé plusieurs dizaines de mondes avant de trouver la formule qui allait devenir son plus grand succès. Déjà sa réputation le précédait quand il décida de rassembler sous son égide la première troupe de spectacle transpaciale, ce qui lui amena une solide équipe de professionnels parmi les meilleurs.

Affrétant un vaisseau cargo qui seul pouvait contenir l'immense ambition de son projet, Méol II Sul s'ingénia à appliquer les grandes lignes de sa théorie à la pratique. A savoir : le Tout d'un spectacle est supérieur à la somme des numéros qui en font

partie. Le fin du fin étant non pas d'exploiter les légendes qui circulent entre les planètes mais bien de forger sa propre légende pour qu'il n'est rien qui ne soit comparable au Mirifique Trillion d'Artifices.

Caractéristiques de Méol II Sul

DEXTERITE : 2D	PERCEPTION : 4D Commandement : 5D+2 Jeu : 6D
SAVOIR : 3D Bureaucratie : 6D Illégalités : 6D Langages : 5D Systèmes planétaires : 4D+2	VIGUEUR : 3D Marchandage : 7D Recherche : 6D
MECANIQUE : 2D+1	TECHNIQUE : 3D

➤ Le mirifique Trillion d'Artifices

Comment décrire un tourbillon tel qu'il s'en produit chaque soir où se produit le Mirifique Trillion d'Artifices ? Prenons quelques exemples dans la masse :

Les Mille et Unes Merveilles de l'Univers

Tin Panaley, le Grand Chasseur venu de Baast, présente ses captures les plus fameuses. Ces créatures ont été pourchassées dans des milieux extrêmes et sont à présent dressées à obéir à la tentacule et au pétoncle.

Caractéristiques de Tin Panaley

DEXTERITE : 4D Blaster : 5D+2 Esquive : 5D+2	PERCEPTION : 3D Dissimulation-Discretion : 5D Recherche : 6D
SAVOIR : 2D+2 Races Extra-Terrestres : 5D Survie : 5D	VIGUEUR : 3D+2 Escalade-saut : 4D+1 Natation : 4D+2 Résistance : 5D
MECANIQUE : 2D+2 Répulseurs : 3D +1	TECHNIQUE : 2D

Les Jumeaux Parfaits

Batan et Ulic, deux Twi'lek de Ryloth, sont capables de mimer les mêmes gestes et d'éprouver des sensations exactement semblables tout en étant séparés l'un de l'autre dans des caissons d'isolation.

Caractéristiques de Batan et Ulic

DEXTERITE : 3D Blaster : 5D+1 Langages : 5D	PERCEPTION : 3D+2 Dissimulation-Discretion : 5D+1 Recherche : 4D+2
SAVOIR : 4D Cultures : 5D+1 Langages : 5D	VIGUEUR : 3D
MECANIQUE : 2D+2	TECHNIQUE : 2D+1
SENS : 2D (utilisé principalement pour les sens exacerbés)	

L'Ultime Farce

Mortimer le Chanceux résiste aux pires traitements (électrochocs, jets de plasma, températures extrêmes) sans même ressentir la douleur.

Caractéristiques de Mortimer le Chanceux

DEXTERITE : 3D+2 Esquive : 6D	PERCEPTION : 3D+2 Dissimulation-Discretion : 5D Escroquerie : 6D
SAVOIR : 2D Illégalités : 4D	VIGUEUR : 4D Résistance : 6D
MECANIQUE : 2D+1	TECHNIQUE : 3D Médecine : 5D

La Magie des Sens

Martha Faci, une illusionniste rodienne initiée aux Arts Jedi, joue avec les esprits des audacieux volontaires désireux de faire face au pouvoir de la mystérieuse Force.

Caractéristiques de Martha Faci

DEXTERITE : 2D+1 Esquive : 4D	PERCEPTION : 3D Commandement : 4D+1
SAVOIR : 3D Cultures : 4D+1	VIGUEUR : 2D+2 Escalade-Saut : 3D+1
MECANIQUE : 2D+1 CONTROLE : 1D+2 SENS : 2D ALTERATION : 2D	TECHNIQUE : 2D+2

Le Chant des Sphère

une volière d'oiseaux et d'autres espèces similaires venant de la toute Galaxie produit de concert des sons éthérés.



Sans oublier aussi les grands classiques du monde du spectacle :

- un orchestre de musiciens biths et ortolans
- des prestidigitateurs droïdes
- des danseuses de charme

- des gymnastes wookies
- des combats de robots
- des acrobates ewocks
- des clowns gungans
- des jongleurs dug

➤ L'Aethon

Ce qui n'était à l'origine qu'un vaisseau cargo mal dégrossi, l'Aéthon devait devenir, par ce genre de coups de dés qui peuvent changer la destinée, la première Arène des Plaisirs volante. Bien entendu l'intérieur a été entièrement reconstruit pour laisser place à l'amphithéâtre, aux loges des artistes, aux entrepôts de rangement ... L'espace dédié au spectacle constitue la partie la plus importante de l'engin dont la vocation n'est pas la vitesse de croisière. C'est pourquoi le bloc de propulsion occupe (relativement) peu de place. Il existe néanmoins un nombre impressionnant de coursives et de couloirs entre les différentes parties du vaisseau, ce qui causerait des cauchemars à l'ingénieur initial de l'appareil.

Par une ingéniosité courante chez Méol II Sul, l'Aéthon a été équipé progressivement d'une foultitude de dispositifs dans le but de répondre au mieux aux besoins du public. C'est ainsi que lors des représentations en plein espace, un dôme à gravité sélective peut être aménagé sur la scène du milieu afin d'y produire des numéros d'acrobatie en apesanteur artificielle. La technique utilisée pour obtenir cet effet n'a pas encore été copiée malgré plusieurs tentatives.

Une autre innovation fabuleuse consiste en un amphithéâtre mobile car monté sur chenilles qui permet à la troupe du Mirifique Trillion d'Artifices

d'aller à la rencontre des spectateurs dans les villages isolés des mondes dépourvus d'astroports.

A ce point de la description les mots ne suffisent plus à donner la dimension exacte de ce phénomène, chaque soir renouvelé, qu'est le Mirifique Trillion d'Artifices. Les multiples histoires qui circulent sur son compte ne font que refléter une petite partie de la réalité. En effet rien ne vaut l'expérience directe de ses propres sens car on peut littéralement s'attendre à être envoûté par notre spectacle.

Caractéristiques de l'Aethon

Equipage : 8
 Passagers : 30
 Capacité de la soute : 200 tonnes métriques
 Autonomie : 2 mois
 Multiplicateur d'hyper-propulsion : x2
 Navordinateur : oui
 Hyperpropulseurs de secours : malheureusement en panne
 Vitesse sub-luminique : 2D
 Maniabilité : 0
 Coque : 4D
 Armes ; aucune (démantelées par le passé).
 Coefficient d'écrans : aucun

Les Attractions fatales

" Foi de toydarien je crois que je n'ai encore jamais vu de spectacle aussi minable de toute ma pauvre vie. Pourtant j'en ai vu des bouges infâmes comme Sullust où mêmes les esclaves des mines de soufre ne réagissent plus aux pitreries d'un vieux singe-lézard de Kowakien. Ils ont, eux, l'excuse de payer une misère en comparaison à ce que l'on demande dans cette fumisterie. Du vol organisé dès l'entrée, alors qu'on subit des flashes de lasers destinés à masquer les décors aux couleurs délavées. Ensuite un vieil emmerdeur d'humain vient vous baratiner en agitant ses mains comme s'il voulait donner le tournis à tous les spectateurs avant qu'ils ne voient quelque chose. A l'intérieur, c'est une vraie cacophonie tellement le son est poussé à fond. La chaleur, le bruit et l'odeur sont insoutenables à tel point qu'un wookiee pourrait hurler sans gêner personne.

Les attractions fournies sont tout au plus un pot-pourri des vieux nanars du spectacle dont même un neimoidan ne saurait faire l'article. Il y en a dans tous les côtés de la salle au point qu'on ne fait plus attention aux scènes secondaires, disséminées dans le public. D'ailleurs c'est si soulant que j'ai préféré regarder dans la foule où se passaient les affaires les plus intéressantes. Je n'aurais jamais pensé qu'on pouvait demander autant pour des boissons frelatées mais il faut reconnaître que ça marche !

A mon avis le plus rentable dans cette affaire ce trouve bien dans les petits trafics parallèles qui se nouent dans l'ombre. Il serait bon d'appliquer votre formule " protection contre rétribution " quand je vois ce qu'on peut soustraire à des types qui sont traînés là par leurs gosses et qui se font royalement entuber par dessus le marché. "

Rapport secret envoyé à Gorba le Hutt

Le Nain était trop grand

Un scénario Shadowrun par Mario Heimbürger, illustrations Ghislain Thiery

Le nain après avoir patienté pendant une bonne partie du spectacle pouvait enfin vider sa vessie contre l'urinoir central des toilettes du cirque. Pas facile de jouer au clown quand on a une furieuse envie de pisser ! Ce boulot était une aubaine, mais il fallait mettre sa dignité de côté, et ne pas avoir peur des sifflets, qu'il était justement sensé provoquer. Il pensait au pactole qu'il allait toucher à la fin du mois lorsque deux personnes firent irruption dans les toilettes : deux des motards-acrobates, dont le numéro allait bientôt commencer et marquer la fin de la représentation.

Masqué par l'urinoir, le nain allait les interpellier lorsqu'il s'aperçut qu'ils étaient en pleine discussion :

- « Tu crois que ça marchera ce soir ? Au fait, si ça marche, qu'est-ce qu'on devient, nous ?
- T'occupes, le chef sait ce qu'il fait... probablement qu'il arrivera à contrôler les événements.
 - Ouais, mais ça va quand même faire un sacré raffut, ce monstre qui débarquera au milieu de la piste !
 - Tu te poses trop de questions... Eh ! écoute voir ! »

Ce fut le bruit de sa braguette qui trahit le nain, qui voulait se faire tout petit, ne comprenant que trop bien l'échange des deux acrobates... avant qu'il ne soit parvenu à se cacher, un des motards avait dégainé son pistolet et visait l'endroit où se trouvait le nain, se repérant au sommet du cuir chevelu qui dépassait derrière l'urinoir qui fut bientôt transpercé de balles... Les dernières pensées du nain allèrent au pactole qu'il ne toucherait finalement pas... Sale métier, que celui de clown...



Synopsis :

Une enquête sur la cause du décès d'un nain, membre de la famille d'un corporatiste, va amener les shadowrunners de piste en piste jusqu'à un bien étrange cirque, dirigé par un charismatique motard-chaman, aux projets inquiétants et aux sbires coriaces. L'infiltration sera probablement la première arme des personnages, qui se rendront vite compte qu'un rituel magique très important, nécessitant à la fois des réserves de magie et une gestuelle légèrement modernisée, est en préparation. S'il réussit, cela signifiera vraisemblablement la destruction d'un quartier de la ville, et la libération sur le monde d'une menace réelle, et difficile à combattre, un antique esprit : Hakannah, le manipulateur.

Mon nom est Johnson... Monsieur Johnson

Tout débute de façon fort conventionnelle : un rendez-vous fixé dans un bar, les retrouvailles plus ou moins heureuses des shadowrunners, et un Johnson qui se fait attendre un peu avant de se mettre à table. L'affaire est simple : Mike Gordon (un nain) a été retrouvé à proximité du centre commercial Auburn Center, criblé de balles et de morceaux de métal. Les personnages sont chargés de retrouver les assassins et de venir faire un rapport circonstancié au Johnson. Celui-ci ne nomme ni son

commanditaire, ni ses motivations. Les personnages n'ont pas besoin de savoir que Mike Gordon était le grand frère d'un cadre haut placé dans la CLC (Cane Leisure Corporation, qui exploite de nombreux lieux de plaisirs virtuels).

Les personnages ne disposent que d'une photo du cadavre (représentant un nain assez âgé, au visage plissé et aux traits tirés) et d'un engagement pour un paiement convenable (10.000 new-yens). L'enquête commencera donc par trouver des informations sur le mort (interroger les clochards autour du centre commercial n'amènera rien) et un quartier de résidence présumé.

Mike Gordon, clown

Après avoir interrogé leurs contacts ou avoir fait la tournée des bars du quartier de Gordon, les personnages parviennent enfin à obtenir son adresse, non sans avoir récolté quelques informations sur le caractère du nain : partout il est décrit comme beaucoup trop gentil, avec le cœur sur la main, un grand amour des enfants, etc. A son domicile (une chambre de motel très spartiate) peu d'informations, si ce n'est une lettre de l'agence d'intérim « Chiraku Jobs » lui signalant que suite à sa rupture de contrat (« non présentation sur son lieu de travail ») il est désormais exclu de l'agence.

Une visite au siège de cette agence permettra d'en savoir plus : Mike Gordon avait trouvé un emploi de clown au Hells Circus, un cirque situé non loin du centre commercial où a été retrouvé le corps du nain.

- Des trapezistes elfes qui volent dans les airs en évitant des lames métalliques qui tournoient sous le chapiteau.
- Un numéro de nain ridicule, qui se fait houspiller par un troll (pas très drôle : Mike Gordon était plus amusant, mais il a fallu le remplacer vite fait !).
- Un ork prestidigitateur qui se met dans des situations très dangereuses avec des explosifs et qui se lance des défis digne de Houdini.
- Un homme-torche d'un genre un peu spécial (il apparaît recouvert de synthé-peau passe dans le public en brûlant, et une fois terminé on voit apparaître son armure dermale).
- Etc. (vous pouvez vous servir du cyberware pour créer des numéros extrêmes).



Hells Circus

Hells Circus est situé en face du centre commercial Auburn Center. Constitué d'un grand chapiteau fait dans une matière plastique très dure et très résistante, de couleur rouge sang (avec plusieurs nuances de rouge) et d'un bâtiment en béton qui contient à la fois la partie administrative du cirque et les loges, ce cirque s'est spécialisé dans les spectacles effrayants à tous points de vue, et est par conséquent déconseillé aux enfants. Près de 60 personnes y travaillent, dont 10 administratifs et une cinquantaine d'artistes. Ces artistes, souvent câblés jusqu'à la moelle proposent des cascades et acrobaties époustouflantes, et donnent souvent l'illusion de mettre le public en danger alors que – bien évidemment – tout est calculé au centimètre près.

Parmi les différentes attractions, on peut trouver :

- deux acrobates aux réflexes câblés qui se livrent à un combat de lancer de couteau particulièrement spectaculaire.
- Un mage qui se livre à des illusions tantôt féériques, tantôt monstrueuses.

Hakannah

L'actuel directeur (depuis peu) est un motard charismatique qui se fait appeler Hakannah. Il a été nommé à ce poste après le décès de son prédécesseur (John Wilkut), qui a rendu l'âme après une crise cardiaque à son domicile. Il sera difficile de prouver que ce décès est dû à Hakannah, ce qui est pourtant bien le cas. Ce dernier a en effet des ambitions peu compatibles avec la mission de divertissement du cirque. A moins qu'on ne considère l'anarchie comme un mode de divertissement.

Hakannah est un personnage qui doit rester énigmatique tout le long du scénario. C'est un individu grand, à l'allure assez désagréable et imbu de lui-même. Son vrai nom – Herbie Winston - a été masqué depuis trop longtemps derrière son nom de scène pour que quelqu'un s'en souvienne, et la plupart des interlocuteurs parleront de lui avec crainte et respect. Herbie est un shaman Coyote, à qui la vie a enseigné la haine. Elevé dans la misère dans un quartier violent, victime de nombreuses humiliations, c'est dans la magie apprise auprès de Homah, un vieil indien naïf qui logeait dans les égouts qu'il a trouvé les ressources pour assouvir sa vengeance. Après avoir rendu la monnaie de leur pièce à tous ses tortionnaires, et avoir appris auprès de Homah tout ce qu'il y avait à apprendre, il entreprit une ascension inexorable dans la société.

Cette ascension l'a mené, après avoir pris le contrôle d'une bande de motards qui font aujourd'hui partie du spectacle du Hells Circus à prendre la direction du Cirque pour accomplir un rituel de destruction...



Un chaos programmé

En quittant Homah, Herbie a dérobé chez celui-ci un ouvrage de légendes indiennes. Dans ce livre, un important chapitre (le dernier de l'ouvrage) est consacré à un esprit particulièrement malfaisant. Cet esprit représente chez les indiens du clan Pitewoah (auquel appartient Homah) l'esprit du changement maléfique, celui qui anéantit une situation pour en reconstruire une autre à sa convenance, l'esprit du chaos. C'est un esprit que les shamans invoquent quand il ne leur reste plus aucun espoir de sauver leur tribu et qu'il ne reste plus qu'à châtier l'ennemi.

Dans cet ouvrage était également indiqué la façon de procéder à l'invocation de ce démon, mais les composantes du rituel sont assez difficiles à mettre en place : le rituel doit s'accomplir dans la douleur et la peur, dans un moment proche du désespoir et c'est l'appel incantatoire de nombreuses personnes qui peuvent faire apparaître cet esprit dans le monde réel. Dans le livre, le nom de cet esprit était clairement énoncé : Hakannah !

Après avoir longuement réfléchi à l'invocation, Herbie a monté et affiné un plan d'action afin de mener à bien sa vengeance. Pour commencer, il a pris pour pseudonyme le nom de l'esprit qu'il désire invoquer et maintenant, il a réussi à trouver un environnement qui peut créer artificiellement une forte tension. Depuis quelques jours, Hakannah tente de mener à bien son invocation, mais il ignore qu'il manque encore une composante : le pouvoir. Or seuls des personnes magiquement chargées (des sorciers ou des shamans) peuvent apporter le pouvoir suffisant pour parfaire le rituel, et c'est pourquoi l'incantation a échoué jusqu'à présent. Cela n'empêche pas Hakannah de refaire des tentatives régulières, une par jour. Il n'est pas impossible qu'un jour, parmi les spectateurs, se trouvent suffisamment de magiciens pour que le rituel fonctionne. En fait, ce jour n'est pas si lointain.

Déroulement du rituel

Le rituel d'invocation mis au point par Hakannah représente pour tous les visiteurs le clou de la représentation. Après que les nerfs des visiteurs aient souffert pendant tout le spectacle, Hakannah leur impose un dernier numéro éprouvant : une série de cascades en moto, rythmée de façon hystérique par l'orchestre (composé de quelques synthés et de guitares musclées, sur un rythme Hardcore). Pendant que les motards effectuent des tours de pistes pour prendre de la vitesse, Hakannah apparaît fièrement sur sa moto et s'élance sur une rampe en plastique transparent qui s'élève en spirale tout autour de la piste. Le public voit que cette rampe se termine en haut du chapiteau par un tremplin. Le numéro consiste pour Hakannah à effectuer un saut de l'ange à moto pendant que les autres motards s'élèvent eux aussi dans les airs grâce à des trempins plus courts. L'ensemble donne l'impression au public de voir un vol de motos, qui manquent de peu de se percuter en plein vol et qui de plus menacent de s'écraser sur le

public... Avant le début du numéro, un présentateur demande au public d'encourager le motard en scandant son nom en rythme.

La tension est au rendez-vous, l'incantation aussi. Le pouvoir apparaîtra deux jours après que les personnages soient arrivés jusqu'au cirque, sous la forme d'une sortie organisée par les futurs mages de l'université de Magie de Seattle. Si d'ici là, les personnages n'ont pas démêlés l'intrigue et arrêté le shaman, Hakannah sera invoqué...

L'enquête des personnages

Mais comment les personnages peuvent-ils remonter la piste ? Le plus simple est probablement d'énumérer les différents indices à glaner, et à les distribuer aux joueurs en fonction de leurs activités.

- D'éventuels contacts, shamans ou indiens pourraient renseigner les PJs sur le nom Hakannah, sur la nature de l'esprit désigné par ce nom. Faites croire aux joueurs qu'ils ont affaire à ce démon... Les shamans indiens savent également que c'est un esprit difficile à invoquer et que seul un collectif de shamans pourrait y parvenir, à condition d'avoir perdu la raison.
- Si les personnages se renseignent auprès des employés du cirque, ils apprendront que Mike Gordon était très apprécié de tout le monde : à la fois joyeux et modeste, il représentait l'intermède ridicule du spectacle, sans jamais s'en plaindre. Il a disparu quelques jours auparavant, après la représentation. Personne ne l'a revu depuis. Il n'a pas encore été payé pour son mois de travail, et nombreux sont les personnes qui pensent qu'il a dû finir par craquer sous l'humiliation.
- Concernant Hakannah, tout le monde s'accorde à dire qu'il a un comportement assez mystérieux. Il a formé un clan autour de lui, et ce sont ses hommes de mains qui gèrent effectivement le cirque. Voilà deux semaines, le programme du spectacle a été changé, et de façon générale, les numéros sont plus inquiétants, plus morbides ou plus dangereux. Les autres artistes poussés à bout craignent un accident prochain. Les critiques sont toutefois modérées, et un employé n'acceptera de parler ouvertement que loin du cirque. Le lendemain de leur entretien, l'interlocuteur des PJs sera retrouvé mort, noyé.
- Dans le bureau d'Hakannah (en cas d'effraction discrète des PJs), ils pourront trouver le livre que le shaman a volé à son maître. Seul le dernier chapitre est instructif, mais un shaman sera intéressé par le tout.
- Un des principaux indices pourra être trouvé en assistant à une des représentations : un magicien ou un shaman dans l'équipe pourra reconnaître un flux magique lors du dernier numéro sur la réussite d'un jet de Magie à SR 5. Le passage en vision astrale pourra permettre de repérer comme une sorte de portail pulsant au centre de la piste. A noter que la vision astrale permet également de repérer les deux esprits attachés à Hakannah (voir caracs).



Un allié inattendu

Au cours de leur enquête, les personnages vont bientôt remarquer qu'un individu les suit ou les précède dans leurs différentes investigations. Cet individu est Erwyn Tyron, un mage-corporatiste de la CLC. Il a assisté au spectacle du cirque voilà quelques jours, et lors du numéro final il a ressenti des sensations étranges : le picotement propre à une grande quantité de magie qui s'accumulait. Cette sensation inexplicquée, sans effets visibles, a toutefois éveillé sa curiosité.

Il enquête de son côté et les personnages vont peut-être être soupçonneux. Pourtant, s'ils pactisent avec lui, il est capable de partager certaines de ses informations, et peut les accompagner pendant la fin du scénario. Parmi les informations dont il dispose :

- Hakannah est un shaman.
- Un processus magique est déclenché par son numéro.
- Il y a des trous dans les urinoirs des toilettes.
- Hakannah ne se déplace jamais sans son groupe de motards.

Si vous le souhaitez, vous pouvez supprimer certaines de ces connaissances, ou en rajouter, suivant l'état d'avancement des personnages dans le scénario.

La curiosité est un vilain défaut

A un moment ou à un autre, les personnages vont certainement attirer l'attention de Hakannah, ne serait-ce qu'en posant des questions à gauche ou à droite. Lorsqu'il vous semble que l'instant est propice, faites intervenir quelques motards de la bande à Hakannah qui attaquent les joueurs, soit dans un endroit discret, soit au contraire au vu et au su de tous (les motards seront alors masqués, et leurs motos maquillées). Ces motards seront des adversaires de taille (ils sont tous interfacés, conduisent comme des dieux et sont adroits pour les esquives, les acrobaties, etc.).

A vous d'ajuster leur nombre en fonction des talents des personnages, et aussi en fonction de leur discrétion dans l'enquête : s'ils ont enfoncé des portes, torturé des employés du cirque ou fait preuve d'une stupidité crasse, faites-leur vraiment peur en envoyant une horde à leurs trousses. S'ils survivent

cela leur donnera une bonne leçon pour la suite de l'enquête.

Fins possibles

1. *Les personnages comprennent le but du shaman, et décident de l'assassiner.*
C'est probablement la meilleure solution : le shaman hors-circuit, le spectacle continuera, mais la tension sera bien moindre et ne suffira pas à invoquer l'esprit. Vous pouvez toutefois faire peur à vos joueurs en organisant le spectacle sans Hakannah, et en laissant planer le doute jusqu'à la fin pour les faire baliser un peu... Les personnages sont bien sûr les seuls à comprendre à quoi ils ont échappé, mais cela leur rapportera 12 points de Karma en plus de l'argent s'ils font un rapport complet à leur Johnson.
2. *Les personnages parviennent à éviter le rituel d'une autre façon (destruction du cirque, sabotage des équipements, etc.)*
Ce n'est que partie remise... Le shaman aura quelques travaux à faire avant de recommencer son rituel, mais son honneur a été touché, et il mettra ses projets de côté aussi longtemps que les PJs seront vivants. Quelques jours après le rapport des PJs, il échappera de peu à une tentative d'assassinat (le frère du nain aura voulu se venger), et disparaîtra de la circulation. Les personnages ont gagné 10 points de Karma, la récompense prévue et un nouvel ennemi.
3. *Le rituel se fait, et Hakannah est invoqué.*
Cette solution est de moins la plus catastrophique. Dans un premier temps, le cirque est détruit par un immense incendie, qui tuera en un temps éclair tous les spectateurs (300 environ, le shaman compris). Si les PJs y sont, ils auront le temps de voir un esprit atroce (pensez à Itaqua, dans l'appel de Cthulhu ou inventez une description) déchirer les spectateurs. A vous de décider si les personnages s'en sortent... Puis c'est le calme, à une différence majeure : Hakannah est libre. Il va se fondre dans la ville, et tenter par tous les moyens de changer l'ordre établi. C'est peut-être le début d'une campagne...

Caractéristiques des PNJs

Hakannah, shaman coyote



Constitution : 3	Charisme : 5	Essence : 6
Rapidité : 3	Intelligence : 5	Réaction : 4
Force : 3	Volonté : 6	

Compétences :

Armes à feu : 5
 Combat à mains nues : 5
 Etiquette : 3
 Athlétisme : 5
 Invocation : 7
 Sorcellerie : 6
 Théorie magique : 7
 Leadership : 5
 Motos : 8

Sorts :

Boule de force : 5
 Sommeil : 4
 Clairvoyance : 4
 Augmentation rapidité +2 : 5
 Premiers soins (M) : 4
 Chaos : 6
 Confusion : 5
 Invisibilité : 4
 Armure : 5

Les Motards du Hells Circus

Constitution : 5	Charisme : 2	Essence : 0,4
Rapidité : 6	Intelligence : 4	Réaction : 7
Force : 4	Volonté : 3	

Compétences :

Armes à feu : 6
 Etiquette (Rue) : 3
 Athlétisme : 4
 Motos : 6
 Combat armé : 6

Cyberware :

Réflexes câblés 1
 Interface moto 2
 Thermographe
 Implant radio-récepteur

Erwyn Tyon – Mage corporatiste

Constitution : 2	Charisme : 4	Essence : 6
Rapidité : 4	Intelligence : 5	Réaction : 4
Force : 2	Volonté : 5	

Compétences :

Armes à feu : 3
 Etiquette (corpo) : 5
 Invocation : 5
 Sorcellerie : 5
 Théorie magique : 6
 Furtivité : 4
 Psychologie : 4
 Véhicules terrestres : 4

Sorts :

Boule de feu : 4
 Analyse de véracité : 4
 Clairvoyance : 5
 Soins blessures légères : 4
 Masque : 6

Faire carrière dans le cirque

Une aide de jeu pour Warhammer par Mario Heimbürger, dessins de Tintin

Imaginez plutôt : parcourir le Vieux-Monde à roulotte, passer de ville en ville, élever à chaque fois le chapiteau et émerveiller les gens avec des numéros plus stupéfiants et émouvants les uns que les autres, et bien sûr, vivre l'aventure à chaque étape, aider les pauvres à se défendre des riches, aider les riches à calmer les pauvres, et raffermir le ciment social....

Toutes ces opportunités s'ouvrent à vous grâce à cette aide de jeu, qui vous permet de jouer dans le monde du cirque à Warhammer : plusieurs carrières vous sont proposées, permettant - couplées à celles déjà disponibles dans le livre de base (bateleur, conteur, etc.) de créer une campagne avec des personnages hauts en couleur.

Note de règles pour les numéros des artistes : il ne paraît pas judicieux de faire faire un jet au joueur qui exécute un numéro de cirque. Les jets de dés forcément aléatoires ne rendent pas justice au travail préliminaire d'un numéro. Considérez que le numéro habituel d'un artiste est toujours réussi (sauf sur un 100 au dé, qui signifie une catastrophe). Travailler sur un nouveau numéro demande du temps, et un jet n'est à demander que si le personnage tente quelque chose d'imprévu.

➤ Le Lanceur de couteaux (carrière de base de guerrier)



A la fois craint et respecté dans le monde du cirque, le lanceur de couteau occupe une place à part. N'hésitant pas à mettre en danger un être cher (femme, enfants, amis) pour parfaire son numéro, il a néanmoins l'obsession du spectaculaire, poussé à outrance. Comme hypnotisé par le rythme des impacts sur la cible, immobile ou non, il lance ses couteaux encore et encore, jusqu'à devenir une habitude. Alors, refusant le banal, il recommence encore, les yeux bandés, en arrière, ou dans n'importe quelle circonstance qui lui permet d'aller toujours plus loin.

Plan de Carrière														
M	CC	CT	F	E	B	I	A	P	Dex	Cd	Int	CI	FM	Soc
		+20		+1	+2	+20		+1	+10			+10	+10	

Compétences

Adresse au Tir
Acuité visuelle
Spécialisation - couteaux de lancer
Coups précis
Sixième Sens

Dotations

Veste en cuir avec emplacements pour glisser les couteaux
D4+3 couteaux de lancers équilibrés
Foulard noir pour se bander les yeux

Débouchés

Hors-la-loi
Garde du corps
Chasseur de primes



➤ Acrobate (carrière de base de filou)

Son agilité étonne toujours : entre galipettes, culbutes, sauts périlleux, il provoque l'ouverture béante des bouches des spectateurs qu'il entraîne parfois dans son numéro, par jeu. Les possibilités sont nombreuses : tout objet peut servir de base à une acrobatie, révélant des dangers que le public ne suppose même pas. Personne ne regarde plus une chaise avec le même regard après qu'un acrobate s'en soit servi pour ses numéros d'équilibriste ou de sauts...

Plan de carrière														
M	CC	CT	F	E	B	I	A	P	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
			+1		+2	+20			+20			+10	+10	

Compétences

Acrobatie
Chance
Danse
50% Acrobatie Equestre
60% Contorsionnisme
40% Ambidextrie
30% Evasion

Dotations

Combinaisons moulantes pour éviter les accrochages et les frottements

Débouchés

Acrobate de Haute-Voltige
Monsieur Loyal
Cambrioleur

➤ Clown (carrière de base de filou)

Méfiez-vous de l'eau qui dort, dit le dicton. Et ce dicton s'applique parfaitement au clown : malgré son aspect ridicule, ses mimiques absurdes et ses jeux de mots vaseux, le maquillage et les postiches cachent souvent un esprit critique, en accord avec son temps et à la malice aussi affûtée qu'un couteau. Les clowns disposent en effet de cette liberté rare d'avoir deux vies : une en spectacle et une autre bien distincte dans la vie de tous les jours. Une liberté dont certains profitent grandement pour améliorer leur situation.

Plan de carrière														
M	CC	CT	F	E	B	I	A	P	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
					+2	+20			+10	+10	+10		+20	+20

Compétences

Bouffonneries
Comédie
Déguisement
Etiquette - peuple
Humour
Imitation
Pitreries
Sens de la répartie
40% Musique
30% Ventriloquie
30% Pantomime

Dotations

Trousse de maquillage
Vêtements voyants
Objets ridicules (sifflets déginglués, etc.)

Débouchés

Monsieur Loyal
Agitateur
Démagogue
Charlatan

➤ Dompteur (carrière de base de forestier)

Aucun animal ne peut résister à la détermination d'un être humain. C'est en se basant sur ce principe que le dompteur construit son art. Les animaux classiques ne représentant plus un défi, il fait venir de loin (payant souvent des chasseurs pour cela) des animaux réputés indomptables, pas forcément dangereux, mais il faut bien reconnaître que dresser un rat apporte moins de renommée que de dresser un tigre ou un lynx. Cette carrière n'est pas sans risques, mais l'admiration des foules est à ce prix.

Plan de carrière														
M	CC	CT	F	E	B	I	A	P	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+10		+1	+1	+2	+10				+20		+10	+10	

Compétences

Armes de spécialisation - Fouet
Dressage
Soins des animaux
75% Emprise sur les animaux
40% Charisme

Dotations

Fouet
Veste de cuir

Débouchés

Monsieur Loyal
Explorateur



➤ Monsieur Loyal (carrière avancée)

Vendre de la marchandise est une chose. Vendre du rêve une autre. C'est dans ce domaine que s'est spécialisé le Monsieur Loyal. Son rôle consiste à introduire et à grossir les numéros des autres artistes, et il est capable de rendre incroyable le moindre numéro de jongleur. A titre non officiel, il gère la troupe, prévoit les étapes et assure la publicité auprès des nobles, un public fort prisé. Il s'agit souvent d'un ancien artiste de cirque lui-même, qui a accepté cette responsabilité.

Plan de carrière														
M	CC	CT	F	E	B	I	A	P	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
				+1	+4	+30			+10	+20	+20	+20	+20	+30

Compétences

Alphabétisation
Baratin
Calcul Mental
Charisme
Comédie
Eloquence
Etiquette
30% Détournement de fonds

Dotations

Roulotte personnelle
Porte-voix

Débouchés

Démagogue
Erudit

➤ Acrobate de Haute-Voltige (Carrière avancée)



Parmi les activités les plus dangereuses du cirque, il y a la haute-voltige. Effectuer des sauts du haut d'un mât, se rattraper à une corde ou funambuler tranquillement à 10 mètres au dessus d'un brasier font partie des attractions qui apportent à un cirque sa renommée et sa réussite. C'est pourquoi les acrobates de haute-voltige sont particulièrement choyés au sein d'une troupe. Il ne tient qu'à lui de faire durer sa carrière, en privilégiant le spectaculaire tout en calculant très précisément le risque. Car un tel acrobate finit bien souvent plus bas que terre...

Plan de Carrière														
M	CC	CT	F	E	B	I	A	P	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
			+1	+2	+4	+20			+30	+10	+20	+30	+30	+20

Compétences

Escalade
Acuité visuelle
Calcul Mental
Chance
Esquive
Réflexes éclairs
Sixième sens

Dotations

Cordes

Débouchés

?



Pour INS/MV ou Deadlands

(par Ghislain Thiery)

Le cirque du Dr Hermès

Un cirque propose des numéros avec des animaux fabuleux, est-ce une escroquerie ? On constate que des disparitions et des faits anormaux apparaissent après chaque représentation...

Anselme Redmouth, capitaine du glory star, aborde, après avoir essuyé une tempête, sur une île où survivent des créatures de la mythologie grecque. Il décide de les ramener aux U.S.A. et de monter un cirque avec elles.

Les spectateurs, après chaque représentation, semblent en état de choc. De sombres bacchanales se jouent dans les rues des villes traversées :

Des femmes sont enlevées et violées par des être mi-homme et mi-cheval, des battues sont organisées pour les retrouver. Une femme magnifique armée d'une lance et d'un bouclier fait la chasse aux hommes, un homme nu se promène et semble propager des maladies, la peste est de retour ! On parle d'un aigle gigantesque qui enlève les jeunes garçons, une jeune fille dit s'être fait agresser par un cygne géant. Un géant armé d'une massue et vêtu d'une peau de lion casse les bars de la région et libère les animaux des enclos des fermes. Les femmes sont comme prises de frénésie, on parle

d'accouplements sauvages dans les rues avec des hommes déguisés en chèvre. Des chevaux ailés ont défoncé les toits des maisons en y faisant leur nid ?..

La partie des joueurs

Les joueurs découvriront petit à petit les dangers de ce cirque et devront mettre fin aux agissements de ses locataires . Il est possible que le Dr Hermès demande de l'aide car ses créatures le dépassent de plus en plus. C'est peut-être des parents qui désirent qu'on retrouve leurs enfants ; des maris, leur femme.

Pour INS/MV : les créatures ont été ramenées d'une île où l'intervalle entre la terre et la marche de la grèce antique (voir Deus Ex Machina) était faible. L'existence des monstres ravive la foi grecque ! Les PJs sont envoyés pour examiner la situation, et régler le problème.

Pour l'Appel de Cthulhu

(par Ghislain Thiery)

Un jour au cirque

Des enfants poissons vendus à un cirque vont être à l'origine d'une indicible terreur venue des profondeurs.

Le contexte

Un jour, alors qu'il changeait une roue à son véhicule sur une route de bord de mer, un dresseur d'animaux raté, reconverti dans le trafic d'espèces exotiques, tombe sur un couple de jeunes profonds qui batifolaient dans les vagues. Il les capture avec l'aide de SMARTY son fidèle homme de main pour les vendre au magic feary circus. Ce cirque est spécialisé dans des numéros où se produisent nains et géants difformes. Sa ménagerie est également exemplaire tant dans la monstruosité que dans le mauvais goût. On y trouve les animaux habituels d'un cirque : éléphants taciturnes et butés, lions et tigres neurasthéniques qui rêvent de dévorer un vrai bout de viande bien chaud. Mais on y trouve également l'homme tronc, la femme serpent (une vraie ?), Les soeurs siamoises (un peu sorcières ?), la femme à barbe taillée comme un sapeur du désert, l'homme hippopotame énorme, difforme et la tête grosse comme un tonneau. Et bien sûr les enfants poissons ou tritons qui sont le clou de la ménagerie. Ils baignent dans un immense aquarium sous le regard perplexe des badauds. Ils sont gardés en permanence par Georg et Eronfist un géant bardé de chaînes et un nain en canotier qui surveille, assis sur une caisse, les allées et venue des visiteurs.

La situation

Bartholomé Swingweaver , le vendeur de créatures, vient de se faire assassiner. Son homme de main est en fuite. On pense que c'est lui le meurtrier. On imagine qu'une rixe entre deux larrons peu recommandables est à l'origine du meurtre. Ils étaient recherchés pour escroquerie et recel d'animaux volés. Ils travaillaient pour des cirques peu regardant sur l'origine de leurs achats. Ces individus peuvent être connus par les joueurs s'ils incarnent des personnages travaillant au cirque, par des policiers ou des journalistes qui ont infiltré le MAGIC FEARY CIRCUS qui vient de s'installer à proximité des docks de New York.

En fait « BARTH » a été tué par des profonds et pris de terreur Smarthy a fuit et va vouloir libérer les enfants des profonds pour ne pas être lui-même réduit en pâté pour la pêche au gros. Il tentera de les racheter, mais ils rapportent de trop au cirque pour que le directeur, Antony Borinaldi, ne les revende. Une altercation entre le directeur et Smarthy éclate dans la roulotte d'Anthony. Smarthy se fait jeter tel un malpropre du cirque. Celui-ci jure qu'il se vengera. Cela se passe devant tout le personnel dont les joueurs font partie.

Une nuit des cris, une ombre en fuite (Smarthy) et le corps du directeur sans vie, la gorge tranchée.



Les gardiens de quart, cette nuit là, ont été drogués. De plus le bassin des enfants poissons a subi une tentative d'effraction. On voit Smarthy rôder dans les environs. Tout le cirque est sur les dents. Le soir du troisième jour une tempête éclate, le chapiteau est arraché, le public balayé, les cages des fauves éventrées et les enfants poissons disparus. C'est la pagaille, la panique souffle sur la foule, les fauves enfin libres cherchent de la viande fraîche.

Les faits

Un couple de profonds en voie de mutation s'est fait engager pour s'occuper des animaux. Ils attendent le bon moment pour libérer les enfants. Un soir, ils droguent les gardiens et se glissent dans la tente des enfants. Là, ils tombent sur le directeur qui les surprend en train de forcer le lourd cadenas du bassin. Alors ils lui tranchent la gorge à l'aide d'un crochet.

Smarthy qui rôde dans le secteur et cherche un moyen de voler les enfants est témoin de l'assassinat. Il fuit, paniqué à l'idée d'être la prochaine victime.

Le meurtre du directeur oblige les profonds à être prudents. Ils vont invoquer Père Dagon avec l'aide d'une sorcière qui joue du trapèze dans le

cirque pour déclencher une tempête et ainsi reprendre à leurs ravisseurs les enfants.

L'invocation se fera dans un hangar sur les docks de NY. Pour cela, la sorcière doit séduire un quidam et le sacrifier à DAGON. L'eau envahira les docks et emportera le cadavre. Une atmosphère de sourde terreur appesantit l'atmosphère humide des lieux. Alors montera une rumeur et le vent se mettra à souffler violemment, emportant tout sur son passage, des vagues de dix mètres s'écraseront sur les docks. Puis, le silence. Un brouillard épais montera de la mer, des ombres menaçantes se détacheront du fog. Des profonds dégouttants d'eau viendront semer la terreur au milieu des débris du cirque balayé par la tempête et repartiront avec les enfants.

La part des joueurs

Les joueurs devront être amenés à se douter de quelque chose. Ils se seront pris d'affection pour les créatures marines et essaieront de les protéger. Smarthy devra pour un temps être considéré par les joueurs comme un danger. Les joueurs incarnent des artistes du cirque. Cependant, journalistes et enquêteurs pourront avoir infiltré le Magic Feary Circus.

Pour GURPS Discworld

(par Ghislain Thiery)

La piste étoilée

Ce matin là, Ankh Morporck s'est réveillée au son des trompettes. Les habitants, stupéfaits, ont découvert sous leurs fenêtres la parade très colorée du cirque « la piste étoilée » : un nain en habit militaire bleu et rouge lance un drapeau aux reflets d'or en l'air et le rattrape avec aisance, des trolls grimés comme des femmes du quartier des Ombres poussent des cris et lancent des rouleaux de papiers colorés au-dessus des toits des chaumières. On peut voir aussi ces animaux étranges du pays de Klatch qu'on appelle des « nez-laid-faons ». Des donzelles bien en chair sautillent sur le dos de puissants chevaux blancs. Une grande rousse bardée de cuir moult rugit de conserve avec des lions et des tigres qu'elle tient en laisse comme de vulgaires toutous. Une sorte de magicien vêtu d'une cape noir doublée de rouge flamboyant fait apparaître des pigeons. Ceux-ci s'empressent de s'installer sur la tête de la statue du maire qui préside la grande place de la ville.

Après le passage de la parade, les rues de la ville sont tapissées de tracts et d'invitations gratuites pour les enfants. Un des papiers publicitaires vante le mérite du célèbre « presque-digitateur » Alto Griot qui de ses mains fait apparaître et disparaître moult choses. Il n'en fallait pas moins pour attirer toute l'Université Invisible curieuse de voir ce phénomène

et aussi pour découvrir les trucs du « magicien », car il y a toujours un truc comme chacun le sait. C'est ainsi que tous les mages, le doyen en tête, se retrouvent le jour des enfants, car c'est moitié prix, sur les bancs de la piste étoilée. Les mages ont dévalisé le stand de grains sauteurs et s'empiffrent également de petits pains aux saucisses douteuses de « Je-me-tranche-la-gorge ».

Ils commentent tous les numéros pour le plus grand déplaisir des autres spectateurs. Arrive alors Alto Griot dans un nuage de fumée bleue et enveloppé dans sa cape noire. « Facile » disent les mages. Mais ils apprécient tout de même la qualité de la mise en scène. Tout est question de mise en scène. Suivent les numéros des pigeons dans un chiffon, du lapin dans un chapeau, des fleurs dans l'oreille d'un spectateur, de la femme découpée dans une boîte et transpercée par des sabres dans une autre? « PFFFF ! » Disent les mages. Soudain, Alto demande un volontaire. Le doyen lève la main. Le magicien du cirque l'enferme dans une caisse avec des chaînes, des cordes, un nain vérifie la solidité des liens et que la boîte n'est pas truquée. Et ABRACADABRA ! Le doyen doit se retrouver derrière ce beau rideau bleu. Et bien pas du tout ! Avec angoisse on ouvre la caisse : pas de doyen. Glups !

Il a disparu. Les mages se regardent en essayant de deviner qui a fait le coup. Mais force est de constater qu'aucun n'y avait pensé. Cependant le spectacle continue. On se dit que le mage finira bien par revenir. Quand les spectateurs quittent le cirque, leur ville a changé, elle semble presque propre. Des



nuées de pigeons sillonnent le ciel de la cité. La statue du maire est remplacée par celle d'un roi en couronne. Les habitants se font des politesses. Aux portes de la ville on peut voir une pancarte qui dit : «Ankh la lumineuse vous accueille dans la joie. Visitez ses musées et ses restaurants. Ankh ville calme et prospère. Les trolls, les nains et les mages ne sont pas acceptés. »

Les joueurs se trouvent parmi les spectateurs du cirque et décident de tirer cette affaire au clair. De plus un jeune mage féru de nouvelle doctrine soulève un vent d'angoisse quand il annonce : « on a changé la réalité de ce côté du multivers ! Si cela continu nous allons tous disparaître et être dévorés par les créatures des basses-fosses ou pire elles vont profiter d'une brèche dans le continuum du temps et

détruire ce plan ! » Les personnages décident de chercher l'origine de ce changement. Ils découvriront que ce n'est autre que le doyen qui, bloqué sur un monde parallèle, a décidé de changer « sa » vie, du moins celle de son double, celui du plan où il vient d'arriver sans trop savoir comment. Cela a pour effet de perturber la réalité des autres plans parallèles. Car, comme chacun le sait, l'univers rectifie toujours les petits bouleversements pour rétablir un équilibre.

Les personnages vont devoir aller sur ce monde parallèle et faire en sorte que tout redevienne comme avant. Ils rencontreront leur double. Ils feront des rencontres romanesques. Il y aura de la passion et de l'action. Mais les créatures des basses-fosses veillent et attendent les personnages au tournant.

Pour Stormbringer/Elric

(par Christophe Osswald)

Du Sang et des Vivats pour mon Seigneur !

Mise en place

L'action débute à Dhakos, premier port et capitale du Jharkor. Elle s'adresse à des personnages d'allure solide, dont on attend du muscle, une grande gueule, et du bon sens, mais sans excès. Il ne faut pas non plus qu'ils semblent être de trop fervents adorateurs de la Loi. Mieux vaudrait qu'ils ne soient pas trop avancés dans leurs carrières d'aventuriers, et qu'ils soient intéressés par l'argent, car tel est le premier moteur de leur implication dans l'aventure.

Ils sont recrutés comme mercenaires indépendants, ou comme enquêteurs privés. Si le terme peut être choisi librement, le métier ne le peut pas. L'homme qui les engage se présente comme Escado Khalnn, banquier. Il est à la recherche d'un de ses clients qui lui a fait faux bond. Le gage que celui-ci lui a laissé, prétend-il, ne couvre pas le dixième du montant du prêt, aussi son retour à Dhakos est-il urgent.

En effet, le mauvais client, Peren Karnsfeld, a quitté la ville dans la direction de Thokora, à l'ouest, deux semaines plus tôt. Khalnn donne une description précise de l'homme, mais ne donne pas de renseignements sur son métier. Il décrit celui qui l'accompagne par le déguisement qu'il porte, sans préciser sa vraie nature. La vie de Karnsfeld est importante, et aucune récompense ne sera versée s'il est mort. Aucune condition n'est placée sur celui qui l'accompagne.

En fait Karnsfeld est prêtre des Chardros, important dans la hiérarchie de Pan-Tang, et un démon déguisé l'accompagne pour le protéger, et Khalnn en est bien conscient. Toutefois il ne veut pas essayer un refus des PJs, ni risquer de

devoir déboursier une fortune. Un autre groupe, mieux renseigné, les suivra.

L'employeur

Khalnn n'est pas non plus celui qu'il prétend être. Il est Kras T'aasren, prêtre de Chardros et Maître du temple de Dhakos. Peren Karnsfeld est un envoyé de Pan-Tang, et avait affaire à Thokora, mais aurait dû être de retour depuis près d'une semaine. Le démon qui l'accompagne lui permet de rester en contact avec l'église de Chardros, et lui sert de garde du corps. Il n'est toutefois pas très discret, et porte un épais déguisement de vêtements de toile. Le démon est injoignable depuis plusieurs jours et T'aasren s'inquiète.

T'aasren placera (discrètement), un petit démon dans l'équipement d'un PJ. Celui-ci servira à Thorn pour les suivre.

Khalnn tient officiellement boutique en association avec Lanro Bellena. Celui-ci confirmera leur engagement aux PJs, mais il leur sera impossible de revoir Khalnn. Bellena fournira des excuses plausibles et passablement invérifiables pour justifier son absence, si besoin était.

Peu après, T'aasren envoie un autre groupe sur la piste de Karnsfeld. Celui-ci est mené par Leif Thorn, un Pan-tangien nouvellement promu à la prêtrise de Chardros. Il est accompagné par Lailo Tell, un initié originaire de Jharkor, et Kiniv, un assassin Dharijorien.

Ce qui est arrivé à Karnsfeld

L'envoyé de Pan-Tang ne s'est pas enfui. Il est entre les griffes de Iann Brisco, Agent de Baloo, et directeur des arènes de Lulhor, une



petite ville du centre du Jharkor, peu éloignée de Shazaar.

Brisco fait du grand spectacle en obligeant les innombrables concurrents de son Dieu à s'affronter. Il lui arrive assez souvent de capturer des agents du Chaos ou de la Loi qui voyagent incognito, et qui sont donc bien incapables de prouver leur statut d'hommes libres. Il dispose de cellules bien équipées pour recevoir ce genre de prisonniers. Pour se fournir en prisonniers de moindre valeur, il dispose de plusieurs troupes qui traquent les esclaves en fuite à la frontières de Shazaar. Lulhor est une antique arène, mais depuis l'arrivée de Brisco, trois ans plus tôt, elle vit une nouvelle jeunesse, et attire une foule toujours plus nombreuse. La population de Lulhor lui est fidèle et les commerçants et aubergistes le bénissent.

L'un de ses jeux favoris est de libérer un démon de son lien au milieu de l'arène, face à quelques gladiateurs, voir à deux groupes de combattants ennemis si le démon est faible. Un autre de ses plaisirs est d'opposer un agent du Chaos à un agent de la Loi. Il vient de capturer Lorkon Mhy, un agent de, un géant tonitruant qui vient de Lormyr. Il entend bien que son combat se passe bientôt, face à Karnsfeld.

Le démon de Karnsfeld est toujours vivant, mais il porte désormais un casque qui annule son pouvoir de communication avec le temple de Chardros. Il se trouve dans un cellule sous l'arène, prêt à devenir un piège pour les combattants (comme les tigres dans Gladiator). Si les PJs venaient à le combattre dans l'arène, ils pourraient le reconnaître : il porte encore une bonne part de ses vêtements. Ils pourraient éventuellement négocier avec lui avant de le renvoyer en enfer. Il ne s'agit pas d'un démon de combat, et le nom de Karnsfeld lui rappellera des obligations encore vivaces.

Brisco est bien conscient du lien de Karnsfeld avec l'église de Chardros, et s'est préparé à recevoir une tentative pour le libérer. Thorn va essayer de faire capturer les PJs pour qu'ils soient en position de combattre dans les geôles et dans l'arène pour sauver Karnsfeld. Lui et ses compagnons seront dans les gradins.

L'enquête

Les PJs devront suivre la piste de Karnsfeld jusqu'à sa rencontre avec les hommes de Brisco. Durant l'enquête ils apprendront de nombreux éléments sur le commerce d'esclaves, et sur le cirque du Lulhor. Kiniv, l'assassin, n'est jamais très loin, et cherche à avoir les informations dont disposent les PJs. Si jamais ils piétinent, il les remettra discrètement sur la voie, en leur donnant des renseignements qu'il a pu glaner lui-même. Thorn et son apprenti restent plus en retrait. S'ils sont découverts, ils seront honnêtes, et tâcheront de fondre leur groupe dans celui des PJs, se révélant une bonne source d'information.

En trois ou quatre jours, les PJs doivent arriver au cirque de Lulhor. L'édifice est imposant ; il peut accueillir quelques 20.000 personnes. La porte des geôles est bien protégée, dans les deux sens, et ses abords sont piégés, surtout le premier couloir. Les gardes à l'entrée ne sont que deux, et s'enfuient face à une menace supérieure. Ils savent que les intrus n'iront pas bien loin à l'intérieur, et qu'il feront de bonnes recrues pour Brisco.

Kiniv n'hésitera pas à faire accuser les PJs d'un crime imaginaire, qu'il montera lui-même, s'ils ne se font pas capturer par Brisco. Les arènes sont une peine populaire à Lulhor, surtout lorsque les criminels sont des étrangers.

Combat final

Pendant le combat, la plupart des gardes seront au niveau de l'arène plutôt que des geôles, car les combattants risquent de faire appel à des forces surnaturelles importantes. Kiniv, aidé par les sortilèges de Thorn, entrera dans les geôles discrètement pour libérer les PJs, puis les entraînera vers l'arène. Ces couloirs seront assez déserts.

Bien que Karnsfeld dispose d'une arme-démon, l'Agent de la Loi a le dessus. Il ne restera plus qu'aux PJs à dégager le prêtre de son adversaire, puis à se frayer un chemin à travers les gardes pour se retrouver à l'extérieur.

Thorn est en mesure de les récompenser grassement, bien au-delà du contrat initial. Karnsfeld pourrait bénir quelque équipement au nom de Chardros.



BUFFO, un clown au talent immense

Une interview par Jean-Luc

Cette fois le clown Buffo s'est adjoint un acolyte éminemment émérite en la personne de Pierre AMOYAL, de son état violoniste virtuose. A ma gauche donc, Buffo, clown triste créé il y a 26 ans avec un nez rouge, un costume pas très ajusté et plein de surprises dans les poches. A ma droite, Pierre AMOYAL, Premier Prix du Conservatoire de Paris à 12 ans, célèbre dans les orchestres du monde entier et heureux possesseur d'un Stradivarius de 1717, le « Kochansky ». Les deux réunis sur scène nous content l'histoire d'un clown qui voulait apprendre la musique, quitte à gêner un tantinet le concert du violoniste en tenue de gala. Je ne vous dirais pas comment ils vont réussir à interpréter et à danser le traditionnel Lac des Cygnes, car il faut le voir pour y croire. Mais quand à la fin Buffo aura obtenu le droit de jouer de son instrument, il accompagnera à merveille le Stradivarius de Pierre AMOYAL.

Autre chose à savoir sur Buffo, de son vrai nom Howard Buten, c'est que l'individu a trois casquettes. C'est à dire qu'en plus du clown Buffo, Howard Buten est également l'auteur de « Quand j'avais cinq ans, je m'ai tué » mais il oeuvre aussi comme docteur en psychologie auprès des enfants autistes. Chapeau bas !

On a vu un mélange pas ordinaire de musique classique et de clowneries avec de part et d'autre le musicien qui va faire le clown et le clown qui va jouer de la musique classique. C'était une expérience d'apprentissage pour les deux ?

- Oui et dans la vie, c'est pareil; par exemple, Pierre AMOYAL est virtuose du violon et moi je suis clown. Moi, j'étais un violoniste raté car malgré toute ma volonté je ne faisais pas le poids pour être violoniste. Je m'y retrouve ainsi et lui aussi. Il voulait aussi faire autre chose car la vie d'un virtuose, mime de rien, n'est pas rigolote tout le temps. On s'est donc retrouvés comme cela et chacun y trouve son compte. C'est bien, on s'amuse ...

Est-ce un nouveau moyen de faire ressentir de l'émotion ? Soit le clown va réagir à la musique ou bien le musicien va jouer différemment. Est-ce une autre gamme de sentiments, de mélanger le rire et la musique ?

- Oui, mais il faut dire quand même qu'à la base, j'espère que cela ne se voit pas, c'est vraiment un numéro de clown classique. C'est à dire que Pierre est un peu le clown blanc qui arrive pour faire son concert et il y a le clown Buffo qui est plutôt l'Auguste qui arrive pour foutre la zone parce qu'il veut participer alors qu'on ne veut pas de lui. C'est le truc le plus classique du monde mais cela a une autre gueule car il est réellement virtuose du violon avec un pianiste qui joue un vrai concerto, non, une sonate de Grieg. C'est aussi beaucoup plus élaboré et plus fin. Finalement à cause de cela, ça se mélange et la musique prend une autre forme et la comédie aussi par la même occasion.

Il y a aussi une démarche pédagogique : la plupart des morceaux sont présentés dans un panorama très éclectique de musique classique. Le clown est-il là pour montrer que le classique n'est pas si rébarbatif ?

- Pour dire la vérité, pour moi ce n'est pas du tout le cas. Pour Pierre oui, car il a tout à fait conscience

d'un but pédagogique, lequel serait de faire connaître les musiques classiques.

Comment s'est élaborée votre rencontre et comment est partie l'idée de ce concept ?

- J'ai joué à Genève et Pierre est venu me voir après mon spectacle solo. On a convenu de dîner ensemble car j'avais entendu parler de lui avant. Puis il est tombé malade et, un peu médicamenté, il a eu une vision du spectacle qu'on allait faire ensemble. Alors il m'en a parlé et même si ce n'est pas le numéro que l'on fait finalement, son idée m'a séduit.

Est-ce que le spectacle peut évoluer dans d'autres directions ?

- Il y a une version que je fais avec un orchestre symphonique et une autre avec un orchestre de chambre. On réfléchi avec Pierre à un deuxième spectacle que l'on pourrait faire ensemble sans que cela soit la même chose, mais on ne trouve pas pour l'instant. Tout en continuant mon spectacle solo, c'est bien de travailler avec d'autres artistes, voir avec des personnes qui ne sont pas forcément des artistes. C'est enrichissant par la suite pour mon spectacle solo, qui est quand même mon métier et le base de ce que je fais sur scène.

Vous avez beaucoup de cordes à votre arc, comment pouvez-vous vous définir ?

- Je suis un être humain free lance qui essaye de vivre le mieux possible et d'aider les autres à vivre le mieux possible. Quant à mes professions, il se trouve que j'en exerce trois en parallèle et très sérieusement toutes les trois. Même de plus en plus sérieusement chacune. Ce n'était pas un choix, mais tout simplement quand j'étais petit aux Etats-Unis, j'étais assez intéressé par plein de choses et mes hobbies ensemble sont devenus mes professions par la suite, étant adulte parce que je n'ai jamais vu la raison de choisir. Mais je ne me définis pas, humainement parlant, par mes professions, mime de rien. Alors cela devient très complexe de faire tout cela. Je m'arrange pour les faire toutes les trois.

Toon

Une critique d'Armand Buckel



➤ De Nullepartville à l'espâââce...

Un cartoon, univers mystérieux et plein d'incohérences. Vous rêvez d'en faire partie. Eh bien maintenant vous le pouvez. Vous avez de l'humour et un don pour le non-sens, vous êtes fait pour ce jeu. TOON, comme son nom l'indique se passe dans le monde fou et joyeux des cartoons. Une des règles d'or est : **oubliez tout ce que vous savez sur les jeux de rôles et agissez avant de penser**. Vous pouvez y incarner tout ce que vous voulez ; de la chouette qui a peur du noir aux kangourous joueurs de basket en passant par le pannel d'humains tous plus fous les uns que les autres (non c'est peut être trop près de la réalité) .

Différents terrains de jeux sont proposés :

- NULLEPARTVILLE est la ville toon par excellence. Vous pouvez y mettre un cabaret avec BETTY BOOP comme star comme il peut y avoir un port mal famé. C'est le rêve de tout maître de jeu : une ville modulable à merci. Différents achétypes de locaux comme la maison hantée, l'usine, la fête foraine, y sont plus amplement décrits.
- L'ESPACE, proche et lointain : que de merveilleuses aventures pouvons-nous vivre dans ces endroits-là. Je ne vous dis pas le nombre de journaux de bord que j'ai déjà pu faire. Tout un univers d'absurdités multiples est à découvrir d'urgence. La station spatiale Zéro virgule Zéro Un est un plaisir à découvrir.
- Vous pouvez bien sûr pasticher tous vos univers préférés. Les inspirations sont

nombreuses, du moment que c'est incohérent et loufoque à souhait .

➤ Agissez avant de penser !

L'esprit du jeu est bien représenté dans les règles par les dix commandements suivants :

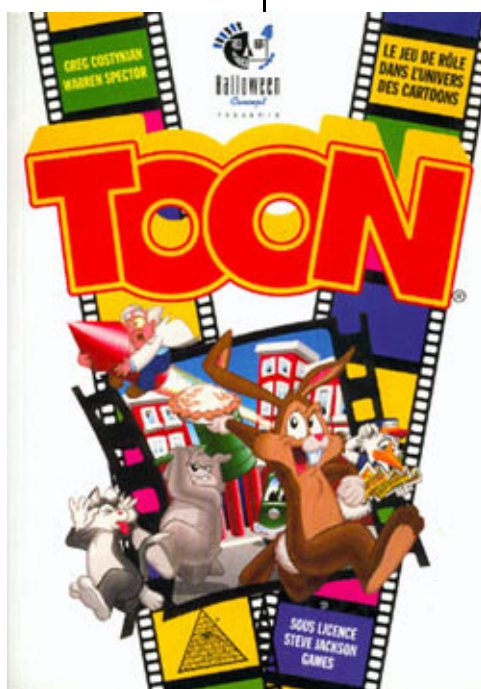
1. OUBLIEZ TOUT CE QUE VOUS SAVEZ SUR LE JEU DE ROLE
2. AGISSEZ AVANT DE PENSER
3. CONNAISSEZ LES REGLES - LES VERIFIER PREND DU TEMPS. LA LENTEUR EST UNE CHOSE NUISIBLE
4. VOUS CONNAITREZ VOTRE PERSONNAGE COMME VOUS-MEME
5. SI VOUS VOULEZ FAIRE QUELQUE CHOSE, EXAGEREZ-LE
6. NE FAITES PAS SIMPLE QUAND VOUS POUVEZ FAIRE COMPLIQUE
7. SI VOUS ETES DANS LES ENNUIS, FAITES TOUT VOTRE POSSIBLE POUR LES FAIRE EMPIRER
8. LORSQUE VOUS AVEZ UN DOUTE, RECAPITULEZ
9. SI VOUS NE POUVEZ PAS RECAPITULER, SORTEZ UN TRUC DE NULLE PART
10. ET SI VOUS NE POUVEZ PAS SORTIR UN TRUC DE NULLE PART, TRICHEZ

A ma connaissance c'est bien le seul jeu où l'on est incité à tricher du moment que l'on s'amuse autour de la table.

➤ Des muscles, de la cervelle et du zip !

Quant aux règles : d'une simplicité enfantine. Enfin un jeu où il ne faut pas ingurgiter une tonne de littérature avant de commencer une partie. Déjà tout se fait avec deux dés à 6 faces. Le personnage se définit à travers différents paramètres très simples.

D'une part le sujet en tant que





tel ; les choses à mon avis importantes sont la définition de ses ennemis naturels (que serait un personnage de Toon sans ennemis ?) et ses croyances et objectifs qui lui donnent un peu de psychologie. Cela peut s'avérer utile en cours de partie.

D'autre part il y a comme dans tous les jeux des compétences qui sont dans quatre grandes familles :

- Muscle : définit toutes les actions physiques plutôt musculaires
- Cerveille : définit toutes les actions faites avec réflexion (même dans l'absurde : il faut savoir penser absurde !)
- Zip : définit les actions liées à l'adresse (non pas celles de l'annuaire...)
- Pêche : définit le baratin, la discrétion, et autres...

Quant aux délires, c'est une chose à part. On pourrait dire que se sont les capacités magiques des personnages mais revues et corrigées façon Toon. Elles sont très diverses et rien ne vous empêche d'en inventer d'autres (du moment que c'est absurde).

Autre point intéressant des règles : on ne meurt pas. Après épuisement des points de vie on revient dans la partie après trois minutes chrono passées au coin, un bonnet d'âne sur la tête.

Il y a même tout un chapitre de tables aléatoires de création de scénarios toutes aussi loufoques les unes que les autres. C'est une bonne approche pour sentir l'esprit du jeu.

➤ Rire à tout prix !

Un conseil pour les maîtres, soyez de bons improvisateurs. Une bonne partie de toon se caractérise par de la rigolade et de l'imprévu, cohérent dans l'incohérence. Les tables d'événements aléatoires diverses et variées en fin de règles sont une aide précieuse mais sachez les utiliser avec rythme et souplesse ; il ne faut surtout pas que ça ralentisse l'aventure. Car une partie de Toon se doit d'être aussi speed qu'un vrai dessin animé.

Et c'est là peut-être le plus dur pour le maître de jeu.

Les différents scénarios proposés sont intéressants dans le sens où il y a une bonne progression pour évoluer dans les règles. Ma préférence va quand même pour le dernier : de vampire en pire. C'est une merveilleuse histoire de savants fous et de vampires sur le retour. Il y a là de quoi passer de grands moments de rigolade.

Pour conclure, Toon est un jeu de qualité pour maîtres et joueurs qui ne se prennent pas au sérieux, pour qui le jeu de rôle reste avant tout un jeu et non pas une prise de tête.

Je ne pourrais conclure sans citer le grand philosophe gréco-irlandais du 24ème siècle SAM O'THRACE : « L'univers de Toon est très ouvert ; de grandes et nombreuses années de découvertes sont encore devant nous. Avec nos vaisseaux, allons de l'avant. »

THAT'S ALL, FOLKS !!!

Herbier, tome I

Un article de Benoît Martin

Avertissement : Bien que les plantes présentées dans cet article existent réellement, ne tentez pas de vous servir de ces fiches pour réaliser de la phytothérapie. Faites appel à votre médecin ou votre pharmacien.

➤ Houblon grimpant (*Humulus Lupulus*)



Biotope : Très répandu dans les forêt, souvent proche des rivières. Liane vivace atteignant 6 m aux feuilles dentelées vert-pâle, les fleurs sont jaunes et s'élargissent en cônes à la maturité.

Récolte : Juillet – août

Propriétés : C'est un hypnotique.

Préparation : Il faut prendre 50 grappes de fleurs fraîches et les mettre dans une solution 25cl d'alcool fort, laisser mariner pendant 6 jours dans un vase, fermer puis presser et filtrer le liquide.

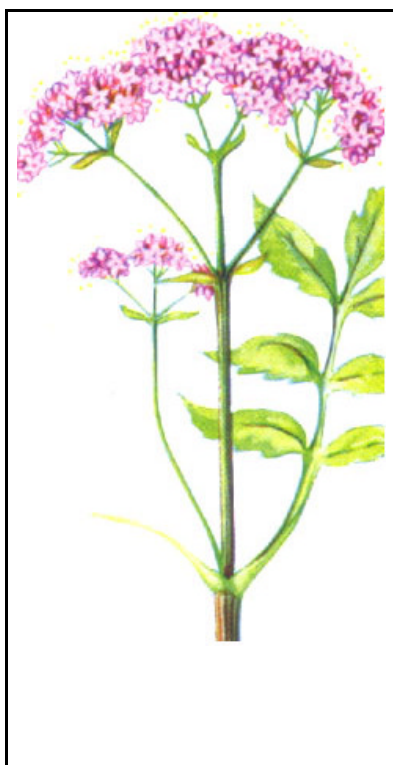
Utilisation : Le liquide ainsi obtenu peut être mélangé à des boissons ou une sauce, il n'est que très faiblement détectable et provoque une crise d'euphorie pendant la première heure puis des troubles de la vigilance et enfin des troubles de la conscience menant au sommeil.

Coût : Pour une préparation, Moyen/ d'un traitement, Assez coûteux

Action en jeux de rôle :

- **Médiéval** : permet de faire rire facilement et ensuite de captiver l'attention, facilite l'utilisation des compétences d'hypnotisme, de charisme ou de séduction.
- **Contemporain** : Idem.
- **Science Fiction** : Idem.

➤ Valériane, herbe aux chats (*Valeriana officinalis*)



Biotope : Très commune dans les clairières près de l'eau. Plante vivace à tige simple aux feuilles pennées et aux petites fleurs roses.

Récolte : Août – Octobre

Propriétés : C'est un somnifère et un euphorisant pour les félins.

Préparation : Il faut 12 racines de la plantes pour la préparation. L'écrasement de la racine donne un suc qu'il faut placer sur une plaque avec la même quantité de lait, après complète évaporation il suffit d'en récupérer la poudre.

Utilisation : Une dose de poudre peut faire somnoler une personne de corpulence normale en 20 minutes. 3 doses font dormir un homme de forte corpulence en 5 minutes en abaissant graduellement ses perceptions et ses facultés de réactions. Pour un félin elle a l'efficacité d'une drogue hallucinatoire puissante (paradis des chats), 1 dose par 10 kg de poids.

La poudre a un très léger goût de laitage (Indécelable dans une préparation a base de lait).

Coût ; Pour une préparation, Faible / d'un traitement, Assez coûteux

Action en jeux de rôle :

- **Médiéval** ; Permet de faire dormir des personnes souhaitant veiller de façon assez efficace, pour y résister il faut considérer la préparation comme un poison moyennement virulent, y résister entraîne toujours une forte baisse de la vigilance. Pour les félins, la drogue est très puissante et permet de leur faire oublier leur objectif (un tigre sera comme un chat jouant avec une pelote de laine irréaliste).
- **Contemporain** ; Idem
- **Science Fiction** ; Idem.

Livre

(par Mario Heimbürger)

Un enfant de la balle (John Irving)



John Irving signe ici un roman dépayçant, mais qui peut facilement donner lieu à un scénario : dans l'Inde d'aujourd'hui, quelques destins se nouent autour de plusieurs intrigues, allant de la recherche d'un serial-killer aux tribulations emplies de quiproquos de deux jumeaux qui ignorent leur existence respective.

Le maître du jeu pourra y trouver des informations pittoresques sur une Inde débarassée de tout mysticisme, et bien ancrée dans la réalité du vingtième siècle. Le monde du cirque est grandement abordé, mais on trouve aussi des descriptions intéressantes des castes, des transsexuels et travestis, des jésuites, du cinéma indi etc. Bref, un panorama complexe, qui peut servir de décor à une série de scénarios, surtout que les personnages du roman sont quasiment "prêts à jouer" avec une histoire, un caractère, un but.

Avec toutes ces informations, il ne devrait pas être difficile d'adapter directement le roman en scénario, ce qui permettrait pour une fois de faire une partie sans un gramme de fantastique, mais avec un sens certain de l'absurde réaliste, propre à Irving.

BD

(par Ghislain Thiery)

Ring Circus



RING CIRCUS n'est pas ce qu'on pourrait appeler une BD d'aventure. Cela se passe dans les coulisses de la caravane d'un cirque au milieu du 19^{ème} siècle dirais-je. L'histoire se déroule sur un rythme emprunt d'une certaine lenteur affectée. Ici, Les auteurs se sont attachés à créer une atmosphère où se mêlent le mystère, l'amour et le badinage. Le tout est servi par un dessin raffiné, sobre et riche en couleur.

L'intérêt de la série repose sur les détails apportés à la description de la vie d'un cirque aussi sur la variété des personnages qui peuvent donner du relief à vos PNJs. Le scénario n'est pas directement utilisable tel quel. En effet, les personnages sont passifs et subissent, pour l'instant, les événements sans trop chercher à les comprendre.

Cependant, les pistes d'intrigues sont nombreuses et possibles pour tout bon maître de jeu porté sur l'ambiance. Sauveur du monde s'abstenir.

Ankou

Pratiquement chaque domaine d'activité (pêche, médecine, etc.) avait son moteur de recherche, qu'il faut maintenant appeler Site portail, car l'étendue de leurs services est bien plus importante que la recherche de sites. Le jeu de rôle, hélas, n'en disposait pas.

C'est aujourd'hui chose faite avec la création d'**Ankou's Gate**, grâce au dynamisme de Sean McLane, le webmestre... Sur ce site, vous trouverez un nombre de services impressionnant :

- **Liste de sites de jeux de simulation** (jdr, magic, jeux de plateaux) mais aussi de sites relatifs (jeu sur ordi, jeux en ligne, illustrations, etc.). La classification est tout à fait correcte, et permet de retrouver facilement un site.
- **Liste de nouveautés** : les dernières sorties en magasin, les sorties annoncées, etc.
- **Jeux concours variés**, avec des prix intéressants fournis par les éditeurs.
- **Articles** génériques sur les différents aspects du jeu de simulation.
- **Nouveautés de sites**, annoncés par les webmestres
- Et beaucoup d'autres choses : bêtisier, petites annonces, forums, etc.

Bref, un site incontournable pour tout rôliste qui désire avoir un bon point de départ sur le web.