

Dragon Radieux (*la revue-garou qui se change en éditeur à chaque pleine lune*) publie un nouveau jeu de rôle. A l'image de « Laborinthus » qu'elle distribue en France⁽¹⁾, « Hurlements » joue sur la simplicité technique et la création d'une ambiance différente. Mais ici, les recettes employées dérouteront moins nos lecteurs que l'étrange jeu suisse.

A qui s'adresse ce jeu?



Si vous aimez la simplicité.



Si vous aimez la création, la surprise, l'innovation.

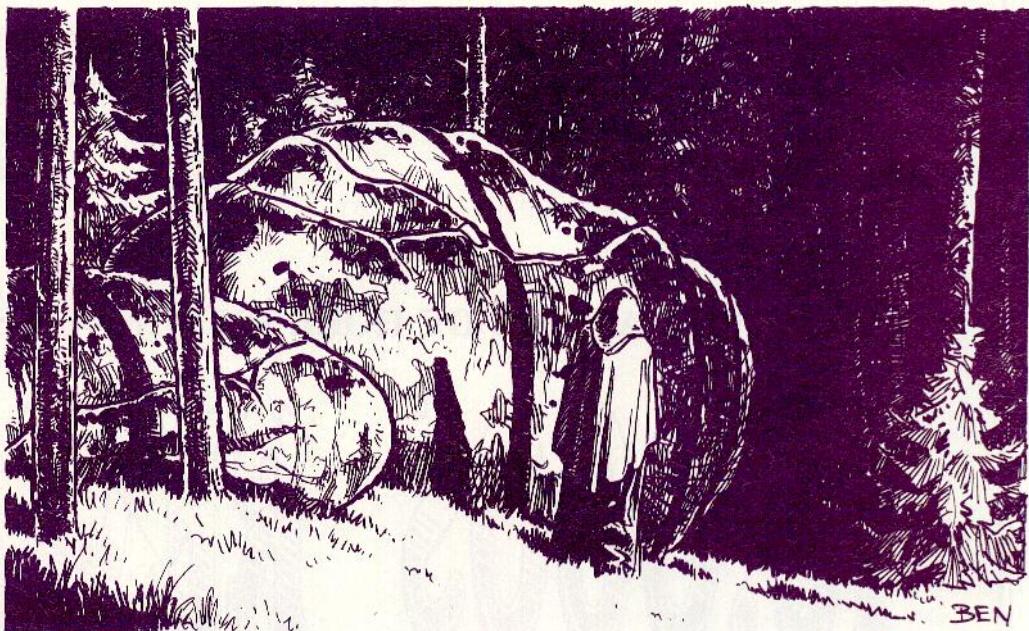


Pour l'initiation.



Pour jouer avec vos copines.

68



Lon Chaney n'avait rien vu !

Quelque part en France, en plein Moyen Âge. Une caravane de saltimbanques amnésiques erre de ville en ville, menée par un individu étrange qui se fait appeler le Veneur. Pour gagner leur vie, les voyageurs organisent des spectacles de cirque. La plupart des numéros présentent des animaux dressés, qui accomplissent des tours époustouflants, jamais vus... Mais, au fait, comment se fait-il qu'en dehors des spectacles, on ne voit jamais les animaux ? C'est tout simple : les forains et les animaux ne font qu'un. Et les joueurs avec. Ils vont devoir se mettre dans la « peau » d'un garou et errer sur les routes de France et de Navarre avec leur nom pour seul souvenir et la caravane pour seul horizon... Ah pardon, j'oubiais : au programme se profilent également des hordes de paysans primitifs armés de torches et d'épieux, au cas où par malheur ils trahiraient l'existence de leur « double vie ». Parce qu'être garou, aux environs de l'an mil, ce n'est vraiment pas la joie ! C'est bien pour cela que le Veneur a recueilli tout son petit monde, d'ailleurs (vraiment ?) leurs chances de survie sont plus grandes en groupe, et sous une couverture anodine.

Si je devais vous suggérer quelques « inspi » pour vous permettre de mieux cerner l'ambiance du jeu, ce serait :

— *Trois Saigneurs de la Nuit*, anthologies de Jacques Finné parues chez NéO. Chacun des trois volumes contient une ou deux très bonnes histoires lycanthropiques.

— Toute l'œuvre de Claude Seignolle pour l'aspect « folklore ». En dehors des *Histoires Maléfiques* éditée chez NéO, le reste était autrefois disponible chez Marabout et risque donc d'être un peu difficile à trouver.

— *Le cirque du Dr Lao* (J'ai Lu n° 948), pour la « caravane ».

— Et deux films : *Hurlements* (tiens, justement...) et *Le loup-garou de Londres*.

Un soupçon de technique...

Hurlements se situe nettement dans la lignée des jeux qui s'attachent à gommer les règles au profit de l'atmosphère. La création du personnage est un bon exemple de cette démarche. Le joueur aura en tout et pour tout à tirer deux dés : 1d4 pour définir son origine sociale (même s'il est amnésique au début du jeu, le meneur de jeu peut avoir envie, de temps en temps, de lui offrir un « flash back ») et 1d12 pour déterminer sa « nature » animale (à propos de cette dernière, la liste couvre à peu près tout ce que les joueurs peuvent désirer... et même plus : qui avait jusqu'à présent imaginé jouer un rat-garou ?).

A partir de ces deux éléments, le meneur de jeu va devoir décrire au joueur sa première rencontre avec le Veneur. C'est un moment important, et pour éviter qu'il soit bâclé, les auteurs ont consacré six pages à nous fournir des exemples de prise de contact.

Tous les aspects « techniques » de la création du personnage sont également entre les mains du meneur de jeu. Ce n'est pas un très gros travail : il n'y a que trois caractéristiques (Réflexes, Physique, Mental), notées sur cent. Leur score se calcule en additionnant la note « humain standard » et celle de la forme animale du personnage-joueur.

Le système de résolution est simple. Chaque fois que le joueur tente une action, le meneur de jeu lui indique la caractéristique concernée, plus un éventuel bonus. Le joueur jette 1d100. S'il fait moins que le montant indiqué, il réussit. Pour aider le meneur de jeu à décider quelle caractéristique est utile pour réaliser telle action, il existe une liste d'aptitudes très

complète, avec en regard la caractéristique concernée... Il est conseillé de ne pas la donner aux joueurs — rien ne doit les distraire de leur rôle. Après une ou deux parties, ce système obligera le meneur de jeu à un peu de papeterie : le système d'expérience prévoit en effet que chaque aptitude progresse séparément des autres, et il faudra qu'il en garde une trace.

Quelques bastons...

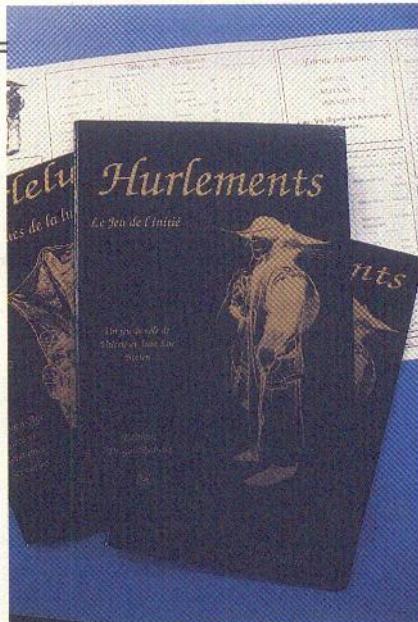
Le système de combat réussit à être simple et efficace, tout en étant très détaillé. Il tourne sur des principes éprouvés (déclaration d'intention par ordre de Réflexes croissants, puis résolution dans l'ordre inverse, les plus adroits frappant les premiers), mais prend en compte des éléments comme le moral des combattants, la fatigue (à chaque round, un petit malus supplémentaire aux compétences de combat), la localisation des coups, etc. A propos de la localisation, on peut remarquer que la bonne vieille « silhouette » qui sert à savoir à quel endroit se situeront vos prochaines cicatrices glorieuses, est plus détaillée que d'habitude (« Et pan ! Dans l'œil ! »).

Il y a trois compétences de combat (armes de poing, de jet et mains nues). Il est un peu dommage d'avoir confondu les deux premières en une seule catégorie sur la table de résolution des combats. Cette dernière est toute simple : la personne qui porte le coup lance 1d100. Selon le résultat, son adversaire subira divers dommages, allant d'un simple bleu à la fin tragique et prématurée. C'est très bien d'avoir supprimé le calcul des points de vie, mais on aurait aimé avoir quelques explications sur, par exemple, la différence entre une blessure « sérieuse » et une blessure « grave ». Bon, ce n'est pas dramatique. Un autre os fera par contre sauter au plafond les joueurs un peu « simulationnistes » : les animaux sont toujours considérés

comme armés. Autrement dit, les petites dents pointues du rat-garou et la grosse papatte pleine de griffes de l'ours-garou font virtuellement les mêmes dommages... Mais je suis bien tranquille : n'importe quel meneur de jeu ayant un minimum d'habitude se fera sa règle sur ces deux points.

... et énormément de mystère

Le jeu mérite largement son sous-titre de « jeu de l'Initié ». C'est bien pour cela que les joueurs n'ont pas le droit de fourrer leur nez dans les livrets de règles : ils doivent faire leur initiation sur le terrain. Car... la métamorphose n'est que le premier des mystères de Hurlements. Ceux qui craignaient de se sentir un peu à l'étroit dans le cadre imposé de la caravane peuvent être rassurés : ils auront l'occasion d'accomplir



Et puis, à plus long terme... Hurlements se déroule théoriquement n'importe quand entre 1000 et 1900. Alors, vivement les *Hurlelunes* consacrés aux grandes chasses aux sorcières du XVI^e siècle, ou à la Bête du Gévaudan, pour ne citer que deux exemples au hasard.

Ramage et plumage

C'est toujours agréable de lire des règles claires et bien écrites. Quand, en plus, les auteurs se permettent des ajouts « littéraires » très réussis (la nouvelle d'introduction et le scénario n° 2), on applaudira. A la lecture, on profite constamment d'un brillant « jeu de bascule » entre réalité et fiction (*Chut !* me soufflent les Voix Dans La Coulisse), et on a envie de tirer son chapeau.

Qui mieux est, ce texte excellent est très bien présenté, avec une maquette claire, ni bugs ni coquilles¹²¹ (juste une question toutefois :

Hurlements

d'autres... voyages (ça, c'est *a private joke* pour initiés). J'aimerais bien vous en dire un peu plus, mais ça reviendrait à galvauder en quelques phrases une révélation que les auteurs mettent deux livrets à vous distiller. Ce serait aussi déplaisant que de vous recommander un polar en disant : « Et on ne devine pas avant la fin que c'est Mr Dupont l'assassin ». Tout ce que je peux vous dire, c'est qu'il y a beaucoup de choses « au-delà » du quotidien de la caravane.

Simplement deux remarques en passant :

● Le jeu est réellement complet. On n'a pas à souffrir de l'exaspérant « les Secrets Ultimes vous seront révélés dans un supplément à paraître ». Les auteurs ont joué cartes sur table. Au point qu'on est parfois un peu suffoqué par l'accumulation de nouveaux éléments, d'où l'angoissante question : « Mais qu'est-ce que je vais bien pouvoir faire de tout ça ? ». Je pense que chaque meneur de jeu prendra ce qui lui plaît, et forgera sa propre caravane avec. Et puis, les trois scénarios fournis aident beaucoup à la compréhension de l'ambiance.

Ceux qui aiment « jouer un rôle » peuvent se précipiter d'emblée sur Hurlements, ne serait-ce qu'avec les interactions entre les personnages, les voyageurs et le Veneur (surtout le Veneur !), ils pourront passer des soirées entières sans jeter un dé...

● Le système de règles qui sous-tend l'ensemble est maigrelet, pour ne pas dire inexistant. Dans un sens, ce n'est pas gênant. Le meneur de jeu n'aura qu'à trancher arbitrairement. D'ailleurs, c'est souvent ce qu'il fait... Mais certains maîtres pourront se sentir complètement perdus sans un Livre omniscient qui dirait : « Si le joueur remplit les conditions suivantes (ici une formule mathématique absconse), on lance les dés sur la table X27 ». Je ne peux rien leur dire d'autre que : ce n'est pas grave ; accrochez-vous, ça en vaut la peine... et rien ne vous interdit de compliquer un peu les règles.

Tous ces nouveaux éléments sont quand même à manier avec précautions, notamment si on joue avec des débutants, sous peine de les dérouter complètement.

My garou is rich, my history is poor

Traduit en bon français, cela donne : les renseignements « zoologiques » sur les animaux que les joueurs sont susceptibles de devenir sont très intelligemment faits, détaillés et joliment illustrés. Par contre, les renseignements sur le contexte historique sont succincts. Une petite douzaine de pages pour couvrir... cinq cents ans, de l'an mil à la fin de la Guerre de Cent Ans. Je me console en me disant que somme toute, les livres sur le Moyen Âge ne sont pas si difficiles à trouver. De plus, les auteurs promettent des suppléments qui décoreront la vie quotidienne et les événements intéressants, siècle par siècle, avec en plus de nouveaux scénarios.

qu'est-ce que le chapitre « Royaumes » fait dans le deuxième livret ? Il semble plus à sa place dans le premier !). Quant aux illustrations, elles sont à la fois jolies et évocatrices (avec notamment, oh la bonne idée !, le portrait de la plupart des personnages non-joueurs des scénarios). Mon seul regret concerne l'écran : il fait un peu austère en « noir et or ». (Tiens, au fait, je m'interroge : avant Hurlements, Laborinthus était déjà dans ces couleurs. L'imprimeur n'aurait-il que ces deux-là sur sa palette ?)

En guise de conclusion...

Tout le monde sera d'accord sur un point : Hurlements est un jeu au thème très original. Par contre, il y a de fortes chances que le système de règles ne plaise pas à tous, certains le trouveront génialement simple, d'autres protesteront qu'il présente des lacunes graves. Personnellement, je l'aime bien, même si je me dois faire un ou deux ajouts quand je maîtrise une partie...

L'autre aspect qui risque de poser problème sera l'exploitation de « l'initiation » des personnages. Beaucoup de meneurs de jeu risquent de se trouver embarrassés quand il faudra faire franchir certaines étapes aux personnages (et d'autres estimeront que c'est un challenge passionnant). Il serait souhaitable d'avoir rapidement des suppléments qui expliqueraient comment s'y prendre. Avec ça, des scénarios et quelques précisions de règles, Hurlements aura tout ce qu'il faut pour être un succès. D'ici là, achetez-le, ça en vaut la peine.

Tristan Lhomme
Illustration : Ben

INVENTORIUM

Jeu de rôle français publié par les Editions Dragon Radieux.

Auteurs : Valérie et Jean-Luc Bizien.
Illustrateurs : Benoît Dufour, Didier Le Cler.

Présentation : boîte/livret en carton fort de 32 x 21 x 3 cm.
Contenu :

- 2 livrets de 64 pages
 - 1) Introduction (15 pages !), système et principes, le jeu.
 - 2) Le Moyen Âge (rapide présentation de la société et chronologie), les races animales, les Royaumes (chut !) et trois scénarios.
 - un écran à 3 volets regroupant les quelques tables nécessaires au jeu.
- C'est une bonne idée de l'avoir mis dans le boîte... en revanche, les dés manquent (d4, d10, d12, d20, mais ça devient une habitude...).

Prix : 189 F.

1) Voir la rubrique Têtes d'affiche de ce numéro.

2) NDLR : Même s'il y a une ou deux coquilles, c'est quand même approximativement quatre cent cinquante trois fois moins que dans d'autres jeux.

L'organisation



“ROULOTTE”

Il convient d'abord de faire un sort définitif à la « roulotte » utilisée par les questeurs pour silloner les routes de France.

Le terme générique « roulotte », s'il a été retenu pour la rédaction des règles de *Hurlements, le jeu de l'Initié*, est à considérer ici dans son acceptation la plus large : il désigne alors tous les types de chariots qui composent la caravane, du chariot à provisions à celui du matériel, en passant par les chariots « personnels »... Pourtant, nous nous sommes aperçus que l'appellation « roulotte » induisait de nombreux joueurs en erreur, notamment par la fréquente association d'idées qui s'établit entre la roulotte et l'habitation des gitans.

Dans la présente aide de jeu, nous nous attacherons à décrire essentiellement des roulottes médiévales (des chariots tels qu'on en voit apparaître dès le XIe siècle).

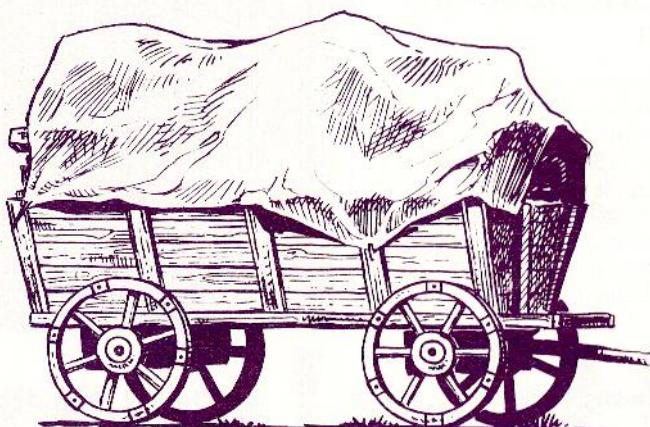
Autant en finir tout de suite avec cette idée fausse : au Moyen Âge, il n'y a pas de gitans, et les roulottes de la caravane ne sont pas des « maisons à roues ». Tout au plus peut-on considérer que ce sont des larges chariots non habitables.

70

Mais alors, à quoi ressemblent ces « roulottes » ?

La caravane est composée d'une succession de chariots de bois, à quatre roues, tirés par des bœufs...

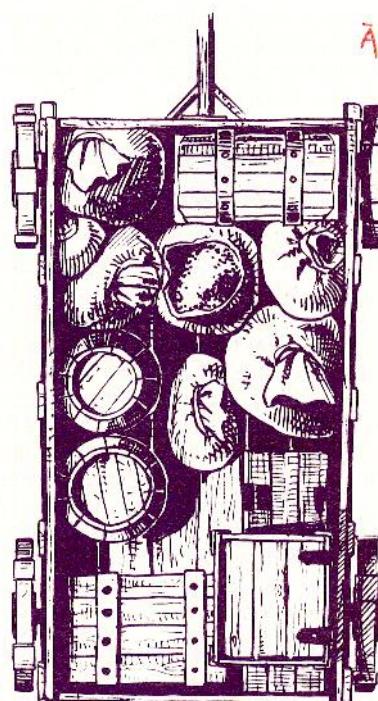
Tous ces véhicules, qu'ils soient utilisés pour le transport de passagers ou de matériel, sont bâchés. Ici encore, un malentendu doit être dissipé : les chariots bâchés du Moyen Âge ont



**CHARIOT
BÂCHÉ**

AMÉNAGEMENT D'UN CHARIOT

À PROVISIONS



peu de rapport avec leurs homologues américains qui s'illustreront lors de la conquête de l'Ouest. Les bâches médiévales sont de larges pièces de tissus rectangulaires cousues « au carré » et assemblées sur de hautes structures de bois (voir illustration). Les tentures latérales peuvent être relevées et permettent une très large vision panoramique.

Ces chariots « confortables » sont réservés au transport de passagers. On y range ses effets personnels dans de gros coffres de bois. Les questeurs se regroupent ainsi en familles, en couples ou tout simplement par états (les chevaliers aimant à se retrouver entre eux, pour approfondir leur connaissance des Royaumes...).

Chacun dispose librement de son espace dans le chariot, qu'il aménage à sa guise. On trouve ainsi les coffres à vêtements, de petits coffrets à bijoux et breloques, de larges couvertures de laine pliées ou roulées puis serrées dans des cordelettes, de rares outils, de petits tonnelets d'eau ou de vin et tous les effets nécessaires au quotidien...

Contrairement aux chariots « modernes », on n'installe rien sous les véhicules (à moins de vouloir dissimuler quelque chose).

Par contre, dans un souci de gain de place, on peut équiper les côtés des roulottes, en y fixant longs coffres et tonneaux. On y stocke l'eau — essentielle — et divers outils. L'intérieur du chariot étant réservé au confort personnel. Les provisions et équipements communs sont transportés dans des chariots plus simples : les sacs de grains ou de farine, les tonneaux de denrées ou de boissons sont directement recouverts d'une large pièce d'étoffe tendue qui les protège du vent ou du soleil.

La composition de la caravane est la suivante : on dénombre cinq chariots de matériel et de provisions et une quinzaine de « roulottes ». Tous ces véhicules sont tirés par des bœufs, plus rarement par des mules et quasiment jamais par des chevaux. De ce fait, le déplacement est assez lent : si un cavalier peut espérer couvrir plus de cinquante kilomètres en une journée, la caravane, pour sa part, se contente en moyenne de quinze à vingt kilomètres journaliers...

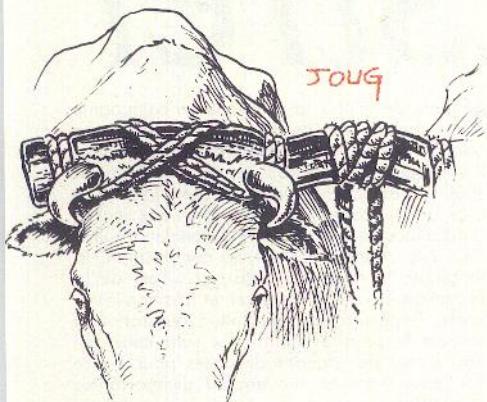
Chevaux et bœufs sont, en tout cas, tous soigneusement ferrés.

De même, on commence à renforcer les roues des chariots en les « ferrant » elles aussi (voir l'illustration).

Au XIe siècle, la roue, jusqu'alors constituée

d'une "roulotte" de la caravane

d'un disque de bois plein, laisse la place à une version plus moderne : on a mis au point les rayons. Ces roues révolutionnaires n'ont que des avantages : elles sont plus légères, plus régulières et plus résistantes...



Autres révolutions technologiques, qui vont considérablement augmenter les performances des bêtes de trait : on équipe les chevaux de colliers qui passent autour des épaules et non plus autour du cou (on évite ainsi la strangulation) et l'on réserve aux bœufs un joug de bois qui vient prendre appui sur leurs fronts et plus uniquement sur leurs cornes. Tout en permettant un meilleur rendement, ces innovations offrent également aux animaux un plus grand confort.
Il va sans dire que la caravane s'est équipée en conséquence...

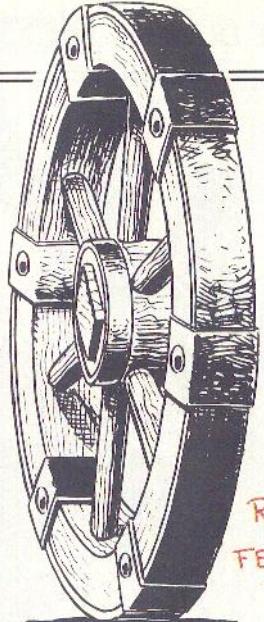
Comment vit-on au sein de la caravane ?

Si les chariots offrent leur abri et leur confort au cours des déplacements, ils sont un peu délaissés à l'arrêt. Les femmes qui le désirent et les enfants en bas âge, y trouvent refuge pour passer la nuit, tandis que les hommes se roulent dans les couvertures et dorment à la belle étoile.

Lorsque le vent souffle, c'est la solution que l'on retient le plus souvent : les lourdes tentures de grosses laines et les rebords de bois offrant une bonne protection aux plus faibles. En période de pluies, les choses sont plus difficiles et il faut souvent chercher un abri plus efficace. Quand vient l'été, tout le monde aime à dormir autour du feu de camp en se serrant les uns contre les autres. En hiver, par contre, les

conditions de vie deviennent trop dures, et l'on « abandonne » momentanément la protection nocturne des chariots. Il faut alors chercher abri dans d'éventuelles cavernes, que l'on peut chauffer par un bon feu, ou proposer ses services dans les fermes ou les hameaux où l'on obtiendra droit d'asile dans les granges. Enfin, si le besoin s'en fait sentir, on aura recours aux solutions extrêmes pour la sécurité des enfants (solutions évoquées dans les règles de *Hurlements*).

Les adultes, pour la plupart, savent s'accommoder des rigueurs de l'hiver. Il est vrai qu'un ours ou un loup savent mieux s'adapter au froid qu'un petit d'homme...



Comme on l'a vu, les « roulettes » de la caravane sont bien loin des « maisons sur roues » que l'on imagine. Vous êtes cependant libres d'aménager vous-mêmes votre refuge : après tout, vous en êtes les propriétaires occupants...
Bons voyages

Jean-Luc et Valérie Bizien
illustration : Ben

Arcanes strictement réservées aux meneurs de jeu

Cette aide de jeu ne s'adresse qu'aux Veneurs qui ont eu accès aux révélations du Jeu de l'Initié. Elle pourra paraître bien curieuse aux autres. Il est d'ailleurs fortement déconseillé à ces derniers de la lire, ou alors... à leurs risques et périls.

Hurlements se veut un jeu de rôle différent, qui offre la possibilité aux joueurs de s'incarner à travers l'Histoire de France (et, quelquefois, les y amène par la force des choses) : un personnage peut ainsi, au gré de ses « voyages » côtoyer différents frères, faire la connaissance de troubadours jusqu'alors restés dans l'ombre...

Traduisez : un joueur, d'une partie à l'autre, et s'il a effectué seul l'un de ses « voyages », devra momentanément abandonner ses habituels coéquipiers pour intégrer une nouvelle équipe et vivre d'autres aventures en leur compagnie ou seul s'il le préfère.

Bien entendu, un tel principe de jeu suppose que le Veneur dispose de plusieurs groupes de voyageurs à différents stades de leur évolution/initiation, et que tous soient « compatibles » : si s'asseoir à une table en compagnie de joueurs parfaitement antipathiques peut être considéré comme une belle performance de « joueur de rôle », l'expérience n'en demeure pas moins difficile à vivre.

C'est pourtant délibérément que nous avons choisi d'inclure dans nos systèmes et principes l'éventualité du voyage séparant les habitants de la caravane. Le challenge consistant à rejoindre une autre équipe plutôt que de se reposer sur une tactique routinière avec de très vieux compagnons nous paraît des plus intéressants...

Evidemment, un problème se pose : que faire lorsque le Veneur fait jouer une équipe « invisible » (entendez par là : un groupe d'amis ayant envie de jouer entre eux, par habitude, par choix/obligation ou tout simplement par plaisir), et que lesdits joueurs n'ont aucun contact avec d'autres équipes ?

Autre question épique : lorsqu'un couple joue à *Hurlements*, et que l'un des conjoints, par choix délibéré ou malchance, entreprend seul le voyage... comment les réunir à nouveau ? Sont-ils condamnés à errer chacun de leur côté ou leur reste-t-il un espoir ?

Comment un Veneur n'ayant à sa disposition

qu'un nombre très réduit de joueurs peut-il concilier « voyages » et jeu d'équipe ?

Il n'existe pas une solution, mais il y a plusieurs réponses :

● Si les joueurs veulent retrouver leur compagnon pour vivre à nouveau l'aventure à ses côtés, ils ont toujours la possibilité de jouer une campagne. Mais attention : une campagne du Jeu de l'Initié se vit différemment. Lorsqu'on avance à travers le Temps, même si l'on demeure insensible à ses effets (les voyageurs ne vieillissent pas), il n'est jamais possible de modifier son cours ou de revenir en arrière. Cette solution, si elle est efficace et pratique ponctuellement, peut très vite entraîner une course-poursuite à travers les âges très néfaste pour tous (les joueurs se privant du plaisir de découvrir une époque qu'ils ne reverront plus en tant que tels, et le Veneur doit fournir de gros efforts de documentation !...). De plus, en les attendant, l'infortuné peut rester sage ou s'aventurer à nouveau, au risque de voyager plus loin encore...

● Une autre solution peut être de voyager ensemble : assistant au départ de son compagnon/compagne, le personnage pourra préférer tenter le voyage lui aussi, plutôt que continuer la route seul. Cette solution sous-entend que le personnage a pris conscience de la nature du « voyage », qu'on lui en a révélé les principes...

Tout n'est ici que question de choix, d'options personnelles...

Appliquée à la lettre, la règle peut poser de lourds problèmes...

De même, « arranger » les choses systématiquement ne peut constituer une solution pour le Veneur¹⁾. L'idéal réside peut-être dans l'équilibre, afin que chacun trouve dans *Hurlements* ce qu'il souhaite.

Car, après tout, tout ceci n'est peut-être bien qu'un jeu...

Valérie et Jean-Luc Bizien

1) D'autres solutions vous seront communiquées très bientôt, de même que de nombreux suppléments historiques sont prévus, tant dans les revues spécialisées que dans les *Hurlelunes*...

2) Il est bien évident que si un personnage doit effectuer un voyage il FAUT l'y emmener (que serait le Jeu de l'Initié sans cela ?).