

# JDR - BELGIQUE

## Newsletter n° 8

### Editorial

Ça y est ! Le Brussels Games World est derrière nous ! Une belle édition s'il en est ! pour ceux qui y étaient. Une occasion perdue d'expérimenter les brillantes nouveautés pour les autres. Dommage pour eux. Qu'ils viennent l'année prochaine (cf. la Newsletter 7 pour se donner de bonnes raisons d'aller aux conventions). Voyez en page 2 le compte rendu exclusif de nos envoyés non moins exclusifs qui au péril de leurs vies (au pluriel cela va de soi) ont bravé orques et pièges à loups pour vous rapporter leurs impressions.

Le rôliste est donc repu, rassasié, goinfré de rôles et de figurines. Sa tête résonne encore du roulement transcendantal et hypnotique des dés sur la formica des tables du resto de l'ULB. Ses yeux pétillent pareillement de la magie et de la féerie d'une année 2004 riche en jeux de qualité. Pensez aux Mousquetaires de l'Ombre, à Vermine...

Le rôliste s'apprête donc à faire une pause bien méritée, trêve des confiseurs chocolatée d20 façon Marcolini ; il rentre dans sa tanière pour hiberner, se branche en réseau pour FIFA2005 ou Quake « Le Retour », prépare sa période de bloque, c'est selon ! De longs mois d'hiver en perspective, le temps de regarnir son garde-manger, de reconstituer ses réserves pour arriver fin prêt aux manifestations prochaines.

Cap sur les deuxièmes Aventuriades d'Ecaussines, le samedi 5 février à l'initiative des Aventuriers de l'Imaginaire (<http://www.aventurier-imaginaire.org>). Et dans la foulée, puisqu'un bonheur n'arrive jamais seul, affamé par la mise à la diète hivernale, le rôliste enchaîne vaillamment : place au Francorôle 2005 organisé par la FBJS. Date prévue, à notre connaissance : samedi 12 février 2005 (plus d'info et un timing à jour sur <http://www.fbjs.be>). A ce stade, l'ombre du Ludika se profile déjà. Nous en reparlerons.

Ça y est, disais-je. Car nous voici tout bonnement arrivé au numéro 8 de notre Newsletter jdr-Belgique. Et une fois n'est pas coutume, elle se développe cette fois autour d'un thème : la ville.

Beaucoup à dire sur les rapports entre la ville et le jeu de rôle. Metropolis pour Kult, Pôle et Bloodlust, Mort et SLA Industries, le L.A. de COPS ou le Berlin de ... Berlin XVIII... Des villes titanesques, magiques, fascinantes. Mais ce n'est pas tout. A/State, jeu made in Ecosse (quand ils ne livrent pas du scotch, ils font de superbes jeux de rôle, ambiance steampunk assurée), ne gravite qu'autour d'une seule ville, appelée justement la Cité. Heavy Metal était un jeu urbain, bien que fort peu civil, à l'instar de RetroFutur où les villes ont pris possession des banlieues (voir quelques statistiques en page 4). Découvrez aussi (page 6) Exil, ville-univers d'un jdr amateur. Rappelons qu'étymologiquement, amateur vient du verbe « aimer ».

Rayons inspis, comment ignorer les Cités Obscures de Peeters et Schuitten, le Metropolis de Fritz Lang ou le village de Portmeirion cher au Prisonnier (cf. article en page 10). Enfin, « la Mort vous va si bien » prend ses quartiers en ville également et s'étend sur les épidémies. Quoi de plus naturel ! Bonne lecture. Bonne Saint Sylvestre et rendez-vous frais et dispos en 2005 !

Bonjour chez vous !

### Sommaire

Edito ..	pg1
Brussels Games World 2004 ...	pg2
La Mort vous va si bien... les épidémies ...	pg3
Les villes en chiffres... ..	pg3
Inspis ...	pg5
EXIL, un jeu de rôle amateur... à découvrir ! ...	pg6
Portmeirion, un Village très « falkensteinien » ...	pg9

### Crédits

Rédaction : Bernard « Doc.B. » Delhousse, Etienne Goos, Paul-Henri « Pitche » Verheve, Fabrice « Sherinford » Wiels  
Relecture : Docteur B.  
nfographie : Ulrick & Chedya  
Dessinure : Le Grümph

### Nouvelles brèves

Brussels by Night est un supplément amateur pour Vampire et dédié à la Cité du Manneken Pis. 200 pages d'inspis, de complots, de lieux et de PNJs pour tenir en haleine vos joueurs à l'ombre des gigantesques boules menaçantes... celles de l'atomium bien sûr ! Contact : [corusmaler@yahoo.fr](mailto:corusmaler@yahoo.fr).

Du neuf à Mons. Les Bains Douches accueillent depuis octobre des fervents rôlistes. N'est-ce pas un pléonasme ? Meuh, non, c'est un club : les Forgers de Rêves, contacts : Antoine ([capi\\_chou@hotmail.com](mailto:capi_chou@hotmail.com)). Par ailleurs, ça y est, c'est fait. Arts Azimut se relance dans le jeu de rôle. Intéressés ? N'hésitez pas à contacter les responsables via <http://www.artazimut.be.tff/>.

# Brussels Games World 2004

Pour la cinquième édition du Brussels Games World, l'Antre-Jeux avait mis les petits plats dans les grands, pour le plus immense bonheur des nombreux joueurs venus de nouveau se masser le temps d'un week-end dans le restaurant universitaire de l'ULB. On ne peut que se réjouir de voir que cette convention place chaque année la barre un peu plus haut en proposant aux visiteurs toujours plus d'animations, de tournois et de découvertes. Les mordus de jeux de cartes, les fadas du jeu de plateau, les acharnés du jeu de rôle ou les collectionneurs compulsifs de figurines y trouvent tous leur compte.

Nous partîmes 500 et par un prompt renfort nous nous vîmes 3000 en arrivant au port... C'est Cid errant... Tout cela pour dire que les chiffres exacts ne nous sont pas parvenus, mais que les estimations de 30 quidams fournies par la Police nous semblent très en dessous de la réalité ; l'organisateur nous dit 300.000, mais nous avons également un doute (humour). Sans doute la réalité se trouve-t-elle au milieu...

Impossible de présenter l'ensemble des animations proposées durant ce week-end consacré exclusivement au jeu. Je vais quand même m'essayer à un petit tour d'horizon du salon, histoire, pour ceux qui ne sont pas venus, de leur faire passer l'envie de recommencer...

Chaque Salon a ses avant-premières. Celui-ci ne faisait pas exception à la règle. Question jeu de rôle, c'était Vermine qui tenait le haut du pavé, avec des démonstrations organisées par l'auteur, Julien Blondel. Parmi les outsiders, on trouvait des démos de Dying Earth organisées par l'équipe d'Oriflam dirigée d'une poigne de bisounours par Xavier "Surcapitaine" Nieudan. A deux pas de là, Sofïène Bouzama faisait découvrir son jeu Apokryph. A côté de cela, de nombreuses parties de jeu de rôle furent proposées aux visiteurs sur les stands de Khimaira, des Aventuriers de l'Imaginaire, de la Fumble Power Force et de JDR-Belgique, avec notamment des parties de l'Appel de Cthulhu, de BESM, de L5A, d'Aquelarre, d'Unknown Armies, d'AD&D, de Métabarons, de Pendragon, ... j'en oublie sans doute.

Les jeux de plateau n'étaient pas en reste, puisqu'on trouvait sur le Salon des démonstrations de Taverne, un jeu qui simule une baston bien médiévale, de Grailnah, que j'ai confondu un moment avec un jeu d'échec circulaire, de Réservoir Dogs, un jeu impliquant des flingues, du bluff et le partage d'un magot (un butin, quoi ! n'allez pas imaginer qu'on démembre un magicien), et de Dungeon Twister, présenté par la Guilde de l'Opale Noire. On trouvait aussi des démonstrations de Frères d'Armes, une règle de batailles de figurines, et bien évidemment du désormais incontournable Confrontation. Il semble que j'aie loupé de peu un jeu de basket fantastique évoquant le blood bowl. Je sais pas comment j'ai pu passer à côté.

Un grand nombre de stands commerciaux se chargeaient de répondre aux demandes des visiteurs, et un certain nombre de bonnes affaires pouvaient être faites. Je n'en reviens toujours pas d'avoir pu acquérir le deuxième numéro de Pleine Lune pour à peine 3 euros. Mais je suppose que c'est parce qu'Hurllements n'intéresse que les "ancêtres" dans mon genre...

Mais le BGW, ce n'est pas que du jeu, on y trouve aussi de l'artisanat. Cette année, outre l'inévitable stand de l'Hydromellerie du château de Milfort (située à 7011 Ghlin pour les amateurs, qui proposait sa "cuvée spéciale". On pouvait également trouver toutes sortes d'objets insolites, depuis le dragon sur son lit de brouillard jusqu'au brûle encens en passant par les vêtements médiévaux, il y en avait pour tous les goûts.

Il ne me reste rien à ajouter. Ah si, un message à l'attention des organisateurs : merci pour tout, et à l'année prochaine !

# La Mort vous va si bien

*On l'entend partout, l'homme est un loup pour l'homme. Et c'est vrai, l'être humain est une machine d'autodestruction « géniale » capable d'éliminer des millions de ses semblables en un seul coup de cuiller à pot. Mais la guerre, même mondiale, possède une compétitrice de haut vol, efficace et insidieuse, à peine visible. Cette meurtrière en puissance, nous la connaissons tous : l'épidémie. Poursuivez votre lecture, et découvrez une des plus fines lames de la grande faucheuse.*

**Prolégomènes** (et cette fois si quelqu'un a déjà placé « mènes », je peux faire Scrabble. Et si vous n'aimez pas prolégomènes, lisez « Mise en bouche », rien de plus indiqué pour quelques réflexions sur les épidémies, en fait)

Commençons par quelques définitions fournie de manière consensuelle par Monsieur et Madame Robert Larousse. Vous avez sans doute tous déjà entendu les mots épidémie, pandémie, microbe, bacille ou virus... Mais que représentent exactement ces termes ?

Une épidémie est la propagation subite et rapide d'une maladie à un grand nombre de personnes par contagion. Il est évident que plus la densité de population est grande, plus vite se répandra la maladie. Dans une ville importante, une épidémie pourrait frapper des dizaines de milliers de personnes en 24 heures.

Une pandémie se différencie d'une épidémie par son importance. Il s'agit d'une épidémie qui frappe tout un continent, voire plusieurs. Vu le nombre de personnes qui circulent de part le monde chaque jour, une épidémie peut rapidement devenir une pandémie si l'infection n'est pas contrôlée (vous souvenez-vous du SRAS en 2002 ?).

Le lecteur, à ce stade, note qu'il manque quelques définitions d'importance. L'endémie est une épidémie qui possède un caractère continu, spécifique, constant, systématique. Bref, non accidentel comme l'épidémie. L'épizootie, c'est l'épidémie qui frappe les animaux. L'épiphytie, elle, touche les plantes. Celles et ceux qui ont fait du grec n'ont rien appris. Tant pis pour eux.

Une bactérie est un micro-organisme unicellulaire. Certaines sont responsables de maladies, mais nombreuses sont indispensables à l'homme (pour la digestion, ou, plus important, la fabrication de la bière).

Microbes et bacilles sont tous deux des bactéries infectieuses. Un bacille est en fait un microbe en forme de bâtonnet, à la différence des coques qui sont ronds. La tuberculose et la peste sont provoqués par des bacilles, la pneumonie par un coque (le bien nommé pneumocoque, qui n'est pas le dernier modèle de Goodyear).

Un virus, quant à lui, est un parasite. Incapable de vivre par lui-même, il infecte une cellule et l'utilise pour se multiplier et infecter ainsi d'autres cellules. Le SIDA, la grippe et la varicelle sont provoqués par un virus.

Ouvrons une parenthèse que ne dédaignera pas notre Ministre de la Santé Publique : la distinction virus-microbe revêt une importance toute particulière dans le traitement y afférent. De là, toute cette discussion sur le recours raisonné ou non aux antibiotiques...

## Un peu d'histoire

Le passé de l'humanité nous offre de nombreux exemples d'épidémies ayant décimé une grande partie de la population, depuis la « peste » d'Athènes en 430 avant J-C au SRAS qui a fait paniquer l'Asie puis la planète entière en 2002. Attachons-nous plus particulièrement à trois d'entre elles qui ont marqué leur époque.

### La peste noire (XIV<sup>ème</sup> siècle)

Nous sommes en 1337. La Chine vient d'être frappée par une épidémie de peste bubonique qui a causé 13 millions de morts. Après la Chine, l'épidémie réduit à néant la Horde d'Or mongole en guerre contre les Génois en Crimée. Par les soldats italiens, la maladie débarque en Sicile en 1348, et de là, s'attaque à toute l'Europe. Tout le continent sera frappé par la peste noire entre 1349 et 1352. L'épidémie laisse derrière elle environ 40 millions de cadavres, soit près de la

Pour vous donner une petite idée, actuellement les 10 plus grandes villes du monde sont (en millions d'habitants) (estimations pour 2004) : Shanghai 13,3 ; Bombay 12,6 ; Buenos Aires 11,9 ; Moscou 11,3 ; Karachi 10,9 ; Delhi 10,4 ; Manille 10,3 ; Sao Paulo 10,2 ; Séoul 10,1. La première ville africaine est Lagos avec 8,8 millions d'habitants.

On n'est pas aux pièces, et d'une année à l'autre, le classement change pas mal. Pour vous donner une idée, la Belgique abrite 10,4 millions d'âmes en 2004.

Attention ! Ce sont des estimations, les chiffres officiels datant parfois de plusieurs années, ceux-ci sont basés sur les projections démographiques.

Pour vous donner une petite idée de la dynamique des choses, consultons le Larousse Universel de 1925 : New York 5.620.000 ; Londres 4.483.000 ; Berlin 3.803.000 ; Paris 2.906.000 ; Leningrad 2.318.000 en 1913 mais 1.067.000 en 1923 ; Manhattan 2.284.000 ; Tokyo 2.173.000 ; Brooklyn 2.018.000 ; Vienne 1.863.000 ; Moscou 1.817.000 en 1913 et 1.542.000 en 1923 ; Buenos Aires 1.720.000 ; Shanghai 1.500.000 ; Calcutta 1.327.000 ; Pékin 1.300.000 ; Osaka 1.252.000 ; Rio de Janeiro 1.157.000 ; Le Caire 790.000 ; Mexico 471.000...

Il ne vous aura pas échappé que New York, Manhattan et Brooklyn ne forment maintenant plus qu'une seule ville... L'honnêteté intellectuelle dont je me fais fort me pousse également à mettre en doute les statistiques disponibles en 1925. Mais les ordres de grandeur restent.

Par ailleurs, une ville, c'est une entité administrative. Cela ne représente finalement qu'une convention prise par le pays concerné. Il est nécessaire (pour mieux frapper l'imaginaire, han !) d'étendre le concept, et de parler de centres urbains. Prenons la ville et sa banlieue donc, même si elles dépendent légalement d'une autre municipalité, voire d'un pays ! En millions d'habitants (estimations pour 2004), cela donne : Tokyo 31,2 (et moi et moi et moi) ; New York-Philadelphie 30,1 ; Mexico (Mexiiiiicooooo) 21,5 ; Séoul 20,1 ; Sao Paulo 19,1 ; Jakarta 18,2 ; Osaka-Kobe-Kyoto 17,6 ; Delhi 17,4 ; Bombay 17,3 ; Los Angeles 16,7... Moscou est l'agglomération européenne la plus peuplée avec 12,2 millions d'habitants.

De là, toutes les interprétations sont possibles. Imaginez ces méga(lo)pôles dans 20 ans... Considérez les problèmes induits, comme la pollution, la santé publique, la voirie... par une urbanisation croissante (80% de la population des pays développés dans les centres urbains, moins de 30% en Asie du Sud-Est et en Afrique subsaharienne, mais ces pays connaissent des évolutions quasi exponentielles). Tout cela doit faire vivre vos villes dans vos parties de JdR !

Sources :

[http://www.mongabay.com/cities\\_pop\\_01.htm](http://www.mongabay.com/cities_pop_01.htm), Encyclopédie Larousse, 1925, <http://unstats.un.org>, et <http://www.world-gazetteer.com/home.htm>.

Sur la pollution et l'urbanisation des pays : <http://www.worldbank.org/depweb/beyond/beyondfr/chapter10.html>, <http://www.grida.no/geo/geo3/french/401.htm>.

moitié de la population. Dans certaines villes comme Brême, 70% de la population est décimée. Les historiens s'accordent pour affirmer que la peste est un élément majeur du Moyen-Âge européen. Elle a ainsi eut des conséquences démographiques évidentes, mais également sociales, économiques et religieuses. Si vous ajoutez au chaos de la peste les guerres qui émaillaient l'Europe à cette époque – et notamment la guerre de cent ans, vous ne pourrez que conclure comme moi : sale époque que la fin du Moyen-Âge...

On note à ce propos que les contacts, à travers les Croisades notamment, avec les civilisations moyen-orientales ont énormément fait progresser la médecine (et plein d'autres domaines comme la philosophie, l'alimentation...). La peste bubonique était en effet « guérissable » (avec de la chance, des soins et un peu de dextérité) par l'incision des bubons. Cette chose, connue des Arabes, était ignorée en Europe.

Réputée pour avoir tué plus de 200 millions de personnes en plusieurs épidémies, la peste est toujours mortelle. Environ 2600 cas ont été répertoriés en 1999 dans 14 pays, dont 212 furent mortels.

## La grippe espagnole (1918-1919)

Malgré son nom, cette pandémie n'est pas apparue en Espagne, mais en Chine et aux USA (mais c'est plus commode de faire croire que les Espagnols en sont responsables). Elle a sans doute laissé un moins grand impact sur les esprits que la grande guerre, mais elle a pourtant fait plus de victimes : entre 20 et 40 millions. La pandémie s'est arrêtée d'elle-même, et il n'existe toujours aucun traitement contre cette variante du virus Influenza. Si cette souche resurgissait en un point du globe, nous pourrions revivre le même cauchemar. Freud dit énormément de choses sur le fait de revivre le même cauchemar, mais ce point n'est pas essentiel ici.

## Le SIDA (1981 à nos jours)

Le chiffre est assommant : à la fin de l'année 2003, 38 millions de personnes dans le monde sont séropositives, dont l'immense majorité en Afrique sub-saharienne (25 millions) et en Asie (7,6 millions). Tout le monde n'est pas égal devant la maladie. On compte qu'à Harare (capitale du Zimbabwe), 50% des femmes en âge de procréer sont séropositives.

20 millions de personnes ont déjà été tuées par ce prédateur connu sous le nom de VIH. L'ONU estime que d'ici 2015, ce nombre pourrait passer à 74 millions ! Nous avons donc bien là affaire à la plus grande pandémie de l'histoire de l'humanité. Le SIDA est hélas si proche de nous qu'au-delà des chiffres effrayants, il reste un impitoyable drame humain.

Cela est d'autant plus navrant que s'il n'y a pas de remède connu, il existe quand même une manière

toute simple de s'en préserv(ativ)er. Jean-Paul n'a qu'à aller se rhabiller, sortez couverts quoi !

Par ailleurs si on veut pinailler, on ne meurt pas vraiment du SIDA, mais des maladies contractées par l'affaiblissement généralisé de l'organisme.

## Hall of Fame des virus

Le nombre de micro-organismes pathogènes qui flottent dans l'air que nous respirons est énorme. Cependant, quelques spécimens méritent notre attention, parce que particulièrement effrayants. Voici un petit Ultratop des pires virus et microbes de notre si beau monde réel.

En numéro trois : le VIH. Nous en avons déjà parlé plus haut, le VIH est la cause de plus grande pandémie de l'histoire : le SIDA. Le virus s'attaque au système immunitaire, rendant le patient vulnérable aux attaques de toutes les saloperies qui traînent. Le malade du SIDA va alors mourir d'une « simple » bronchite. Le VIH peut rester latent pendant des années sans se déclarer. Le patient est alors séropositif et contagieux. Et puis un jour, sans prévenir, la bête se réveille, et c'est le début de la fin. La malade doit être isolé car dès cet instant, son système immunitaire est à l'arrêt. Les dernières thérapies permettent de retarder ce réveil, mais hélas, ces thérapies ne sont disponibles qu'aux nantis, et 80% des malades se trouvent dans des pays sous-développés...

Numéro deux cette semaine : La Variole. Cette maladie a emporté près de 300 millions de personnes au XXème siècle. Elle est officiellement éradiquée depuis 1977, et seuls deux laboratoires sont autorisés à posséder des souches de variole. Evidemment, rien n'exclut les laboratoires clandestins. La variole se transmet par les gouttelettes de salive projetées lors de la toux. Se trouver à moins de deux mètres du malade suffit à la contracter. De plus, il est possible de contracter la maladie en manipulant les draps ou les vêtements d'un malade. Après l'incubation (10 à 14 jours), les premiers symptômes apparaissent : fièvre et douleurs abdominales aiguës. Ensuite surviennent les tristement célèbres éruptions cutanées : plaques rouges et pustules qui se couvrent de croûtes après une bonne semaine. Le cou, le visage, les bras et le tronc sont touchés, le malade est défiguré, au choc physique s'ajoute le traumatisme psychologique. Environ 30% des cas sont mortels, généralement pendant la deuxième semaine. La variole fait si peur que la fièvre anti-terroriste qui frappe le monde depuis 2001 place ce virus au hit-parade des attaques bactériologiques potentielles.

Notre grand gagnant, le numéro Un : Ebola. Le virus Ebola est responsable de la fièvre hémorragique du même nom. Sa relativement longue période d'incubation (jusqu'à 3 semaines), sa méthode de contamination (fluides corporels) et son têt de mortalité très élevé (entre 45 et 80 pourcents des personnes infectées meurent) font d'Ebola une formidable machine à tuer.

Ajoutez à tout ça que le vecteur naturel du virus est toujours inconnu, et vous prendrez la mesure du monstre. Les symptômes ressemblent au début à ceux de la grippe (fièvre, faiblesse, douleurs musculaires). Hélas, cela empire rapidement : vomissements, diarrhée, problèmes hépatiques et rénaux, et enfin, hémorragies internes et externes. La mort survient en quelques jours après l'apparition des symptômes.

(Note du relecteur : rien qu'à lire cela, je me sens mal, je ferais mieux d'aller consulter)

Ce top 3 est un choix personnel. Mais de nombreuses pathologies auraient leur place dans le classement. Citons en vrac la fièvre de Lassa, la fièvre de la vallée du Rift, la méningite, la maladie du charbon (Anthrax), la peste, le botulisme, le cholera, l'éléphantiasis, l'hépatite (A, B, C vous avez le choix) et le prime de la Star Academy.

Tout comme la variole, l'Ebola est classé niveau 4 dans les maladies contagieuses. Il n'existe pas (officiellement) de niveau 5. Libre au meneur lors d'un scénar de laisser découvrir un labo dont les règles de sécurité laisseraient à penser le contraire...

## Fièvre ludique

Bon, on n'est pas à un cours de virologie de l'université de Miskatonic. Alors essayons de voir en quoi les maladies peuvent jouer un rôle dans nos scénarios.

Une épidémie peut d'abord jouer le rôle de menace. Dans ce cas, les PJs sont chargés d'éviter qu'un savant fou ou un groupe terroriste libère un virus dangereux au milieu d'une grande ville (voir à ce sujet la troisième saison de 24 Heures Chrono).

Chargés d'enquêter sur un vol avec effraction, les PJs vont découvrir l'existence d'un labo dont le but premier serait davantage de découvrir des virus que d'en traiter les effets... Evidemment, ils seront pris entre deux feux, leur hiérarchie refusant d'admettre les faits. Ils iront d'accusations en pressions... Réussiront-ils ?

Mais la maladie peut également avoir déjà été répandue. Dans ce cas, le but consiste à trouver un sérum efficace avant que les victimes ne soient trop nombreuses. Effectivement, dans ce second type de scénario, bien plus sombre, les victimes se compteront sans doute par milliers. L'intérêt en sera multiplié si les PJs sont eux-mêmes atteints, redoutant l'apparition des premiers symptômes. L'heure des choix sonne bien vite : que faire pour les proches, les amis, les parents... Tout cela peut vite devenir insoutenable. Ames sensibles s'abstenir.

Ils peuvent également, dans l'optique de Mercenaires ou de James Bond, se mettre dans la peau de trafiquants en tous genres et mystifier l'organisation maffieuse qui possède le virus et le propose au plus offrant...

Imaginons maintenant une petite ville isolée. On y découvre une personne atteinte d'une maladie grave et contagieuse. Les autorités bouclent la ville, et les PJ sont à l'intérieur, exposés au virus. Mais il faut faire aussi le compte des gens qui ont réussi à sortir... La suite vous appartient. (Pour un aperçu de la ville en quarantaine, revoyez Alert).

Dans un bon vieux med-fan, les épidémies seront sans doute magiques, voire divines, afin d'éviter qu'elles ne se guérissent « un peu trop facilement » via des soins magiques de bas étage. Cette maladie libérée par un culte démoniaque est-elle le premier stade d'une guerre totale entre les dieux ? Et si la maladie ne frappait que les humains, laissant les autres races en paix, vous imaginez les conflits raciaux qui suivraient ? Et si elle se propageait via des mœurs dissolues, dont les joueurs raffolent ? Combien payerait un noble pour pouvoir ingurgiter du sang d'elfe, afin de combattre la maladie ? Les hom-

mes sont prêts à tous les excès pour rester en vie. (Relire pour cela le deuxième volet de la BD La Geste des Chevaliers Dragons, ou l'excellent scénario de Bloodlust se déroulant en territoire Think, dans le supplément Flocons de Sang).

Ajoutons que dans un scénario, la maladie peut être tout à fait étrange : transformer les cadavres en zombies, rendre les gens sensibles à l'au-delà ou à la magie, empêcher l'usage de pouvoirs, révéler des pouvoirs latents, rendre les humains comestibles pour des extra-terrestres ou, pourquoi pas, ouvrir l'esprit du grand public aux bienfaits du jeu de rôle...

### Sur la toile

Quelques liens livrés en vrac pour ceux qui voudraient creuser un peu le sujet :

- <http://www.dictionnaire-biologie.com>
- <http://www.pasteur.fr>
- <http://www.vulgaris-medical.com>
- <http://www.who.int>
- <http://www.hc-sc.gc.ca>
- <http://membres.lycos.fr/historel/>

- [http://www.cyberpresse.ca/dossiers\\_a/092004/1,151,1061,092004,784882.shtml](http://www.cyberpresse.ca/dossiers_a/092004/1,151,1061,092004,784882.shtml)
- <http://www.virus-ebola.com/Dossier4.shtml>
- <http://agora.qc.ca/mot.nsf/Dossiers/Peste>

En outre, l'excellente émission C'est pas sorcier a consacré un de ses épisodes aux bactéries et aux virus. Avec de la chance, vous pourrez tomber une rediffusion (scrutez France3 et LaDeux), sinon elle est disponible en DVD.

Relisez aussi La Peste de Camus, ou Ravages de Barjavel, en vente dans toutes les bonnes boucheries.

## Inspis

### Les Amants de Byzance, Mika Waltari, éditions Phébus, Paris, 1990

Byzance en décembre 1452 s'apprête à vivre ses six derniers mois, mais ne le sait pas. De longs mois en perspective pour la ville de marbre, où les tensions internes sont finalement aussi dangereuses que le siège que le Sultan Mohammed va mener.

Le livre est une chronique de cette ville en état de siège et qui ne peut croire qu'elle tombera, abandonnée par la Vierge et par le monde. Le siège proprement dit est intense et ne dure à peine qu'un mois, raconté par Waltari qui se sert d'un amour impossible entre un chrétien et l'épouse d'un notable comme fil rouge afin de nous montrer les luttes d'influence, la faiblesse de l'Empereur Constantin, le rôle des Vénitiens et des Génois plus intéressés par le commerce, les positions de dignitaires byzantins (« plutôt le turban du Sultan que la tiare du Pape »)... Les trahisons succèdent aux alliances indéfectibles. De quoi rendre vivantes vos descriptions de villes assiégées et les empreindre de réalisme.

### Les Cités Obscures, B. Peeters et F. Schuiten, Casterman,

Nom générique de la série. Tout est bon, rien à jeter ! Servez-vous. De l'inspi à l'état brut, 100% consommable de suite avec des vrais morceaux de jdr dedans. Un régal. (<http://citesobscures.free.fr/>)

### Metropolis, Fritz Lang, Kino International, 1927

Lesempiternelthèmedeladéshumanisation, desrapports humains dans unesociété mécanique... Mais ici on est dans du pur culte, du collector, à connaître sur le bout des doigts. De préférence la version originale restaurée, non colorisée et sans la musique de Giorgio Moroder.

# EXIL, un jeu de rôle amateur, une ville !... à découvrir !

*Exil est une cité d'acier géante, bâtie sur les restes de l'antique nécropole cyclopéenne d'une race oubliée, abritant une civilisation humaine décadente. Plongée dans une nuit glaciale presque perpétuelle, battue par les vents, les pluies ou la neige, Exil est perdue au milieu d'un immense et insondable océan noir. C'est la seule cité bâtie sur la lune aquatique qui porte le même nom qu'elle, Exil...*

## Introduction

Les Anciens constituent une antique race mystique. Arrivés sur Forge, des humains qui y vivaient, ils en firent leurs esclaves. Ils en réquisitionnèrent plusieurs contingents qu'ils déportèrent via les Portes d'Airain sur la lune de Forge, recouverte d'eau, afin d'y construire leurs nécropoles. A partir de ce moment, pour ces pauvres hommes arrachés de force à leur terre natale, cette lune fut le symbole de l'exil. Ils la baptisèrent dès lors de ce nom.

Sur Exil, les hommes au moyen de pierres importées de Forge bâtirent palais mortuaires et nécropoles gigantesques. Les Anciens, race sur le déclin, finirent par quitter Forge pour aller vivre sur Exil parmi leurs morts, au milieu de leur cimetière. Les Forgiens déportés se soulevèrent et massacrèrent leurs maîtres. En tuant leurs « pères » affaiblis, ils commettaient là un « parricide » qui n'a de cesse de les tourmenter et de les hanter aujourd'hui, tout du moins inconsciemment, dans leur recherche éperdue de raison, de rationnel, niant farouchement tout ce qui peut sembler bizarre. Paradoxalement, ils choisissent de s'évader dans des délires, paradis artificiels, débauche, luxure. Bref, nous avons là un esprit collectif tourmenté et brumeux tel que l'Océan noir cernant Exil...

Sur ces ruines, ces tombeaux, dans cette ambiance morbide et brumeuse de l'Océan noir, dans l'opacité d'une nuit quasi permanente, ils développèrent la ville d'Exil, la Cité Verticale, aidés de la technologie des Anciens.

## Une édition toute proche

Le livre de base du jeu de rôle d'Exil, complètement revu, considérablement augmenté, majestueusement peaufiné, richement illustré et superbement mis en page est prévu pour mars 2005. En effet, l'édition associative le Ballon-Taxi, Collectif d'auteurs ~ Univers et Jeu de rôles, a passé de nombreuses heures de labeur pour réaliser et finaliser cet ambitieux projet et ainsi le voir édité et distribué par UBIK.

## Présentation générale

Imaginez une ville « début 1900 », le brouillard, la nuit et la pluie sont quasi perpétuels. Voyez ces constructions gigantesques, ces nécropoles impressionnantes faites de cette pierre noire comme la nuit, l'obsidienne. Ajoutez-y un enchevêtrement de bâtiments, de pans de murs, de poutrelles, de ponts d'acier fusant de toutes parts, s'imbriquant l'un dans l'autre, se superposant, formant des plates-formes, voire pivotant sur elles-mêmes, se modulant au gré de l'ingénierie civile. Complétez votre vision par une industrialisation de l'ère de la vapeur galopante, et même dévorante, des quartiers peuplés et grouillants... Pour finir, dites-vous que le tout suinte de mystère, d'humeurs macabres et morbides, de chuchotements étranges, de créatures tapies dans l'ombre. Et persuadez-vous que pour un Exiléen, tout cela est bien normal et naturel. Il y est habitué. C'est ce qu'on appelle le phénomène de Détachement.

## Une cité urbaine

Les blocs d'habitation forment les quartiers d'Exil. Les ingénieurs les définissent comme un ensemble urbain modulaire que l'on peut individualiser par rapport au reste de la ville. Ils sont reliés entre eux par des ponts ou passerelles. Les passerelles sont des lieux riches en couleurs locales et citadines. On y trouve échoppes, artisans, auberges, marchés, etc. Plusieurs passerelles sont notables pour l'activité particulière qui y règne. Fortement liés aux passerelles, les Mitiers entretiennent leur mécanisme délicat et contrôlent leur structure.

## Une cité portuaire

Étant la véritable porte de la cité pour tout navire venant des Portes d'Airain et le passage obligé pour tous ce qui voudrait la quitter, hommes ou marchandises, le port d'Exil vit sans cesse une activité trépidante.

Le port est immense et a très peu changé depuis sa construction datant des Anciens. Il a tout juste



été quelque peu consolidé au moyen de plaques de blindages et de renforts. Il forme quasi à lui seul une ville dans la ville tant ses quartiers et bâtiments sont nombreux : quai Prime (accostage des navires de marque), quartiers de stockage, Criée, Abattoirs, Capitainerie, Dispensaires (tout étranger est mis en quarantaine avant d'accéder à la Cité), Belvédère (point de vue, grande brasserie où bon nombres d'accords commerciaux sont conclus) et Havres (vaste zone malfamée d'habitations et de débauche).

Dans un souci de protectionnisme, les produits forgiens sont horriblement taxés. Certains en profitent pour écouler en douce au cœur de la cité des marchandises dégrevées de ces lourdes taxes : les contrebandiers. On trafique de tout jusqu'aux êtres humains eux-mêmes !



## Une cité machine

Ce terme désigne la « machine ingénieuriste » qui soutient encore aujourd'hui Exil (essentiellement les Machines Absurdes des Anciens au fonctionnement inexplicable mais néanmoins vital pour la cité), la fait croître et prospérer. La pensée ingénieuriste veut tout moderniser et automatiser pour chasser la précarité. Elle est servie en cela par des principes de Durabilité, de Modularité, d'Automatisme et de Recyclage, mais elle est limitée par les accidents, les entretiens et l'ampleur de la tâche à effectuer. La Machine Soleil est une machine d'un autre type, fruit de la collaboration entre ingénieurs et scientifiques, qui fournit lumière et chaleur servant à l'éclairage, aux cultures hydroponiques, etc.

## Une cité universitaire

Chaque citoyen peut accéder aux savoirs et aux connaissances, toutes deux glorifiées en Exil, en s'inscrivant auprès d'Administration comme étudiant. L'enseignement primaire est gratuit et ouvert à tous. Par la suite, il faut suivre des cours supérieurs ou s'attacher les services d'un précepteur.

Chacune des tours de l'université sont reliées par des ponts d'aciers amovibles et garnis de jardins suspendus. En son centre, la gigantesque et prestigieuse bibliothèque universelle, concentration de toute la Science d'Exil. Les autres lieux remarquables sont l'Observatoire, le pavillon militaire et l'institut des techniques ingénieriques. La bibliothèque universelle, vestige des Anciens, comporte bon nombres de rayonnages inconnus, inconnus et même inexplorés ! Le quartier des imprimeurs jouxte la bibliothèque et le quartier des étudiants.

Les journaux, faute de papier, sont faits à partir d'une pâte de champignons qui tache les doigts du lecteur. Les journaux sont de toutes les tendances : économique, libérale, de droite et gauche, mais toujours publiés sous le contrôle sévère de Censure !

## Une cité grandiose

Au beau milieu de l'architecture stupéfiante et saisissante d'Exil, on trouve aussi des perles de beauté, des endroits de pur ravissement. Le Grand Opéra d'Exil symbolise à lui seul la technique et le machinisme au service de l'homme, la prouesse de ces ingénieurs et la beauté somptueuse de son architecture : suspendu dans le vide, le sol composé de verre trempé, un dôme de verre escamotable, 12 salles de spectacle dont la grande salle centrale à l'acoustique des plus réussies et qui peut accueillir près de 6000 visiteurs. Dans ses coulisses, une machinerie complexe permet de reproduire ou simuler n'importe quel décor ou effets spéciaux imaginés par le metteur en scène.

## Une cité administrative

L'Exiléen voit Administration comme une preuve de civilisation. Il est aussi fier de cette bureaucratie (qu'on peut qualifier d'omniprésente, lente, fastidieuse et manquant de souplesse et de réactivité) qu'il la redoute tant elle peut en un instant l'engloutir ou le broyer. Administration gère la cité sous la délégation des familles nobles et du Consistoire. Les formulaires administratifs sont légions et toute démarche est extrêmement procédurière. D'ailleurs, on peut louer les services d'« assistants aux formulaires » qui attendent à votre place qu'un fonctionnaire daigne avoir le temps de vous servir, de gérer votre demande...

Les principaux départements et ministères : Plan (englobe Taxe) ; Contrôle ; Services internes ; Censure (décide de la ligne culturelle et morale ; Obsidienne, service secret, en dépend) ; Sanitation ; Voirie ; Tribunal et Commerce.

## Une cité industrielle

L'activité industrielle grouille et résonne sous les pas des citadins. Chaque jour, des milliers d'ouvriers s'engouffrent sous terre pour y effectuer leur dure besogne. On y produit le célèbre acier d'Exil, on y entretient les cultures hydroponiques, on y confectionne des étoffes diverses sur de titanesques métiers à tisser...

Les chantiers navals sont indépendants des autres industries. Ils sont exemplaires. Chaque plateforme de travail est modulable et les lourdes machines sont manoeuvrables sur rails. Les hauts-fourneaux amènent massivement et directement l'acier par convoys ferroviaires. Ils sort d'ici de gigantesques et renommés navires.

Un véritable ensemble de jardins suspendus à la flore multiple est entretenu au cœur de la cité grâce à des machines soleils. C'est un enchantement d'y flâner, de s'y reposer, d'y voguer sur les canaux. C'est l'une des principales balades lorsque les citadins sont de sortie. Il abrite également le zoo d'Exil où l'on peut contempler des espèces inconnues pour les Exiléens provenant de la planète de Forge.

## Une cité nocturne

Le Carnaval d'Exil est l'une des fêtes les plus populaires et les plus renommées. En effet, pendant près de 5 jours, plus rien n'arrête la folie ou la décadence de la cité lunaire. Tous sont pris dans un tourbillon de liesse, de beauté et de folie collective. Pour les Forgiens, il symbolise la décadence des Exiléens. Mais en même temps, chaque Forgien fantasme d'y participer. A cette occasion, les passerelles sont décorées, les familles nobles garnissent de beautés éphémères leurs demeures et offrent quasi sans interruption de somptueux banquets à tout un chacun. Les gens se déguisent et portent des accoutrements des plus extravagants ou bio-mécanisés. Notez que les pires méfaits sont commis sous le couvert de cette folie propice : décadence, meurtres sournois, enlèvements... sans parler de mystérieuses créatures qui profitent de toute cette agitation pour agir en toute impunité et discrétion. Mais qu'importe tout cela, on s'y amuse – et c'est un euphémisme – beaucoup !

Exil ne vit cependant pas de folles nuits qu'au cours de son Carnaval. Ses noctambules l'animent chaque soir, toute la nuit durant. Chaque ruelle sale ou malfamée possède ses établissements de plaisir nocturne qui peuvent damner, dit-on, les âmes les plus vertueuses. On y trouve une offre de divertissements variés : excentriques, lubriques, pervers... Les cabarets offrent à boire et donnent également divers spectacles coquins ou d'illusion. On peut s'y restaurer tout en discutant, se détendre ou se ruiner en des jeux d'argents illicites ou s'envoyer en l'air à l'aide d'une large variété de drogues.

Au rayon des drogues et des autres substances illicites, on peut tout trouver : de l'euphorisant à la drogue hallucinatoire ! Nombreux sont les Exiléens qui s'enferment dans un réjouissant, réconfortant et paisible paradis artificiel pour décompresser un peu de la tension, de l'angoisse, et des mystères latents. La prise de drogue est aussi liée pour les Exiléens à l'inspiration et à la création artistique.

On peut vider une choppe dans les nombreuses et populaires gargotes. Déguster un bon repas à l'une des nombreuses tables renommées d'Exil ou tenter d'accéder à un club privé aux règles d'admissions souvent très strictes et même y pratiquer des séances d'occultisme et d'ésotérisme.

L'érotisme est considéré comme un véritable art par les Exiléens. Ceux-ci lui vouent une forme

de passion ou d'adoration souvent incompréhensible ou mal comprise par les Forgiens. Ceci n'empêche pas non plus qu'une prostitution souvent sordide se développe. Les maisons closes sont nombreuses, de toutes les sortes et pour toutes les bourses.

## Une cité glauque

Bien que la ville d'Exil soit surpeuplée, on y trouve des zones désertées de leurs habitants : les zones mortes. Celles-ci ont été souvent vidées de leurs habitants suite à une épidémie, un incendie ou à une restructuration urbaine voulue par les ingénieurs civils. Parfois certains habitants refusent même, on ne sait pourquoi, de résider dans certaines zones.

Des zones d'habitations anarchiques non domptées par les ingénieurs subsistent également. Ce sont les bas-fonds. Ils servent de véritable Cour des Miracles et de refuges pour les Exiléens qui ont tout perdu et ils sont nombreux dans ce cas. Certains tentent de percer certains mystères ou voler quelques richesses au cœur des tombeaux souterrains, les plus profondément enfouis.

## Une cité policée

Chaque quartier d'Exil possède son poste de police. Cette police de proximité, composée de Pandores, assure le respect de la loi au quotidien. La répression des crimes et délits est par contre confiée à la Sûreté Générale. Celle-ci est subdivisée en plusieurs sections spécialisées. Enfin, l'Obsidienne est la police secrète de Censure. Elle agit dans le secret absolu et peut même, dans le cadre son action, se placer au-dessus des lois ou les bafouer. Espionnage et contre-espionnage est leur tâche. Elle poursuit aussi agitateurs sociaux, troubles fêtes politiques, asociaux, extrémistes, révolutionnaires...

## Une cité militaire

La réouverture des Portes d'Airain a nécessité la protection de la cité face à l'éventuelle menace belliqueuse provenant de l'extérieur. La protection d'Exil, ille perdue au beau milieu de l'Océan noir est avant tout maritime. Les bâtiments de guerre sont nombreux à sillonner les mers.

Les fondations de pierre de la cité, renforcées d'un blindage d'acier, servent de remparts d'où de monstrueux et gigantesques canons peuvent cracher la mort face à une flottille ennemie. Une forteresse militaire abrite les troupes destinées à combattre sur le Continent. Mais c'est la puissance d'attaque aéronavale qui est la plus prometteuse et impressionnante. Pour le moment toutefois, seuls quelques ballons armés de mitrailleuses légères servent aux missions de reconnaissance. La plupart des militaires sont des engagés volontaires complétés quelque fois par des conscrits. La carrière militaire jouit en fait d'une bonne estime sociale.

## Une cité problématique

La composition même de la cité d'Acier lui fait connaître ses propres problèmes.

Ses constructions métalliques véritables piliers de sa conception sont la cible d'un parasite végétal nommé « spores ». Celui-ci s'y développe, corrodant peu à peu les structures. Ceci occasionne de temps en temps l'éboulement de plates-formes entières entraînant avec elle mort et désolation. Des brigades grattent ces spores des conduites et poutrelles métalliques.

Même si des lois ont été promulguées depuis les Grandes Grèves, les conflits sociaux sont toujours latents tant le fossé se creuse de jour en jour. On redoute que de nouveaux conflits soient comme par le passé sévèrement matés par les autorités. La course effrénée à l'industrialisation au détriment des normes de sécurité et d'entretien engendre aussi de fréquents et mortels accidents. Quelques sacrifices "inévitables" à l'autel du Profit ?

La cité Verticale est aussi la proie des criminels. Braquages audacieux, enlèvements avec demande de rançon, vols divers sont devenus monnaie courante. Le crime organisé, la corruption, l'escroquerie, le détournement de fonds sont monnaie courante et gangrènent la société. Par contre, infections, épidémies et maladies professionnelles sont combattues au quotidien par Sanitation avec efficacité.

## Source

- Livre de base d'Exil disponible en téléchargement gratuit sur le site web du jeu, <http://exil-jdr.fr.st/>.
- URL : <http://www.ballon-taxi.org/Exil> pour le site de l'éditeur (téléchargement gratuit possible aussi),
- Steampunk, de la vapeur dans vos JdrA par Llew paru dans l'e-zine Jeux d'Ombres, lumières sur les jeux de rôles amateurs n° 3 du 15/08/2004.
- L'analyse critique « Lumière sur ... Exil » de Seagull et Victorio de Jeux d'Ombres, lumières sur les jeux de rôles amateurs n°3 du 15/08/2004 : [http://guildedesbrumes.com/jeuxdombres/article.php3?id\\_article=35](http://guildedesbrumes.com/jeuxdombres/article.php3?id_article=35).

# Portmeirion, un Village très « falkensteinien »

*Si Château Falkenstein, le jeu de rôle, ne s'était pas déroulé en Bavière à l'époque victorienne en Nouvelle-Europe mais durant les Années Folles au Pays de Galles, le Grand Jeu aurait pu se jouer à Portmeirion, le Village.*

## Son fondateur, son bâtisseur, son concepteur, tout à la fois

Il n'est pas l'œuvre d'Aubéron, non ! Le Seigneur Faës, aidé de la thaumaturgie (magie dans Château Falkenstein), érigea d'un coup, achevé et meublé, Château Falkenstein, QG du Second Pacte. Portmeirion représente en fait le travail d'une vie entière ; le village fut construit par Sir Clough Williams-Ellis (1883-1978 nous dit le dictionnaire), architecte de métier, au gré de ses propres moyens financiers.

## Son idéal architectural

Ce qui le pousse à faire sortir de terre ce village construite de toutes pièces, proche de son rêve d'éclectisme architectural, c'est sa protestation contre la rigidité, l'épuration progressive de lignes qui annoncent déjà le modernisme de l'Art Nouveau et celui ultérieur de l'Art Déco. Il veut tenter de réunir des éléments d'architectures hétéroclites et les fondre harmonieusement. C'est pour lui une « protestation vivante, de bois et de pierre, contre les dégâts commis au nom du sacro-saint progrès ». Son « refuge de bâtiments déchus » comme il aime l'appeler, est ainsi fait de morceaux d'édifices sauvés de la destruction, telle que des maisons de style grégorien, jacobite ou victorien. La place centrale est agrémentée d'un vaste étang, le tout dominé d'un dôme et d'un campanile (clocher d'église isolé du corps du bâtiment, à la manière italienne ainsi que petit clocher à jour sur le faite d'un bâtiment). Le dôme s'impose ainsi au regard, lequel est aussi attiré par les 1 001 détails surprenants qui foisonnent, tels que des statues hindoues, un bouddha géant, etc.

## Sa construction

En 1925, Sir Clough Williams-Ellis acquiert un petit promontoire rocheux proche de Porthmadog, un lieu-dit nommé « Aber là » qui signifie « estuaire glacé » en gallois. Il entreprend alors pendant près de 50 ans (de 1925 à 1972) l'édification in concreto de son rêve au gré de ses découvertes, coups de cœurs et moyens financiers, un petit village sans véritable plan d'urbanisme. Ceci lui permet d'oublier les « horreurs, destruction et sauvagerie » d'une Première Guerre mondiale qui l'a beaucoup marqué. Il a bâti Portmeirion en s'inspirant fortement du village de Portofino en Italie pour lequel il a eu le coup de foudre. On y retrouve la couleur ocre si caractéristique. Il y a aussi des touches rappelant des lieux visités lors de ses voyages en Autriche. Il suffit d'avoir voyagé au Tyrol pour y retrouver une nette et frappante similitude dans le style et les tons des peintures qui garnissent les façades. L'ensemble possède un agréable et charmant parfum baroque-roccoco teinté de couleurs pastel.

## La série « Le Prisonnier »

En 1967, Patrick McGoochan, alias n°6, faisait de Portmeirion « LE » Village des 17 épisodes de sa série « Le Prisonnier », créée avec George Markstein et dont il a également réalisé quelques épisodes (NdR : dont certains sous le pseudonyme de Joseph Serf).

NdR : On notera, pour l'anecdote, que Don Chaffey, réalisateur fabuleux auquel on doit Jason et les Argonautes, s'est également fendu de quelques épisodes, tout autant que David Tomblin (Space 1999) et Robert Asher (réalisateur de plusieurs épisodes du Saint, période Roger Moore). Cf. <http://www.imdb.com/title/tt0061287/>.

Depuis sa première diffusion, la série a déstabilisé son public. Sa trame donne la part belle à toutes les polémiques ou délires car elle laisse une multitude de questions sans réponses : qui est n°6 ? Qui sont les gardiens et leurs prisonniers ? Pourquoi n°2 change-t-il à chaque épisode ? Qui est n°1 ? Pourquoi cet habillage « début du siècle » et ces bonnes manières polies ? Que sont ces sortes de ballons blancs qui étouffent littéralement toute tentative d'évasion ? Etc.

Enfin, toujours est-il que cette série exerce toujours une puissante fascination. En effet, depuis la fin des années '60, il y a un tel afflux de visiteurs que des horaires de visites ont dû être aménagés et qu'un droit d'entrée a dû être fixé. Et aujourd'hui encore, Portmeirion reste l'un des endroits les plus visités du Pays de Galles et près de 10 000 personnes se réunissent tous les deux ans, 2 semaines avant Pâques, pour y tenir une convention autour de la série « Le Prisonnier », sujet passionnant, mystérieux et envoûtant, s'il en est.

## Et pour quelques weblinks de plus

Pour plus d'infos sur Château Falkenstein, je vous conseille d'amener votre souris jusqu'à ces liens qui vous feront découvrir et décrire plus en détails son univers Steampunk Pulp victorien, teinté et mêlé de magie et de faës : <http://eastenwest.free.fr/?type=articles&ID=74> et sur Château Falkenstein, inspiré du château de Neuschwanstein, en particulier à cette adresse : <http://www.sden.org/jdr/falkenstein/visite/intro.htm> (dans le même genre, je vous invite à découvrir le Palacio da Pena (Sintra au Portugal) à <http://www.sden.org/jdr/falkenstein/palacio/pena.html>).

Sur Portmeirion, rendez-vous sur <http://www.portmeirion.wales.com> (anglais of course) mais impressionnant de par sa qualité, son design et sa masse d'informations. Voir également <http://www.portmeirion-village.com/en/index.php>.

Cf. également le Métro du mercredi 14 janvier 2004, pages 16 – 17, CHECK-IN