

Khaos 1795

Organigrammes des Cercles Révolutionnaires

∞ UTILISATION ∞

Cette aide de jeux comporte deux parties :

➤ **la première, « Version PJ »**, regroupe des informations communes des Cercles révolutionnaires. Distribuez à la joueuse ou au joueur la page dédiée à celui auquel appartient son personnage et à ceux pour lesquels il possède une compétence *Influence* ;

➤ **la seconde, « Version MJ »**, reprend les mêmes informations mais y ajoute quelques éléments issus des *Secrets* ou le nom de personnages que les joueurs peuvent être amenés à découvrir en jeu.

∞ TABLE DES MATIÈRES ∞

VERSION PJ.....	2
La Garde Nationale.....	3
Les Citoyens-corsaires	4
Le Jeu de Paume.....	5
Le Siècle des Lumières.....	6
Le Cabinet des Ombres.....	7
VERSION MJ	8
La Garde Nationale.....	9
Les Citoyens-Corsaires.....	10
Le Jeu de Paume.....	11
Le Siècle des Lumières.....	12
Le Cabinet des Ombres.....	13

∞ REMARQUES ∞

Les polices d'écritures utilisées par ce document sont :

- IM FELL French Canon SC ;
- IM FELL French Canon ;
- Zapfino Forte LT Pro.

Version PJ

La Garde NATIONALE

Références : *Khaos* 1795, p. 28 à 30 et *Secrets*, p. 18

COMMANDANT EN CHEF
GILBERT DU MOTIER DE LA FAYETTE

Dirige

LÉGIONS

Dirigées par un officier
Une vingtaine de bataillons

BATAILLIONS

Dirigées par un sous-officier
Une dizaine de compagnies

COMPAGNIES

Dirigées par un caporal
Une centaine d'hommes

élisent

SIGNES DE RECONNAISSANCE :

- Un uniforme de la Garde Nationale,
- Un équipement complet (éventuellement gardé dans une Armurerie).

CODE SECRET : Rarement utilisé. Cryptage simple, en subtilisant une lettre par la Nième suivante, mais toujours rédigé en anglais.

⌘ ACTIVITÉS CLANDESTINES ⌘

- ✚ **Les dormeux** vivent au-dessus de tout soupçon. Mais ce sont en réalité des soldats en sommeil, attendant les ordres pour prendre les armes et porter l'uniforme.
- ✚ **Les armuriers** ont pour triple mission de réunir des armes de guerre dans des armureries clandestines, de les entretenir et de les perfectionner dans la mesure de leurs moyens.
- ✚ **Les sergents recruteurs** sont chargés de la mobilisation de nouveaux volontaires
- ✚ **Les animaliers** sont chargés de combattre les animaux de guerre générés par le Khaos, qu'ils appellent entre eux les bestiaux.
- ✚ **Les gardes-frontières** protègent la France des puissances étrangères.

⌘ FAIRE APPEL AUX CITOYENS-CORSAIRES ⌘

Si membre de la Garde Nationale : demande auprès de son supérieur hiérarchique.

Si *Influence (Garde Nationale)* 1+ :

- ✚ Certains estaminets sont fréquentés par la Garde Nationale. Demander à jouer aux cartes en utilisant le mot de passe (lié au jargon des joueurs). Attendre qu'on propose de rejoindre la partie. L'un des joueurs laisse sa place et fait le guet.

LA GARDE NATIONALE

Caractéristiques

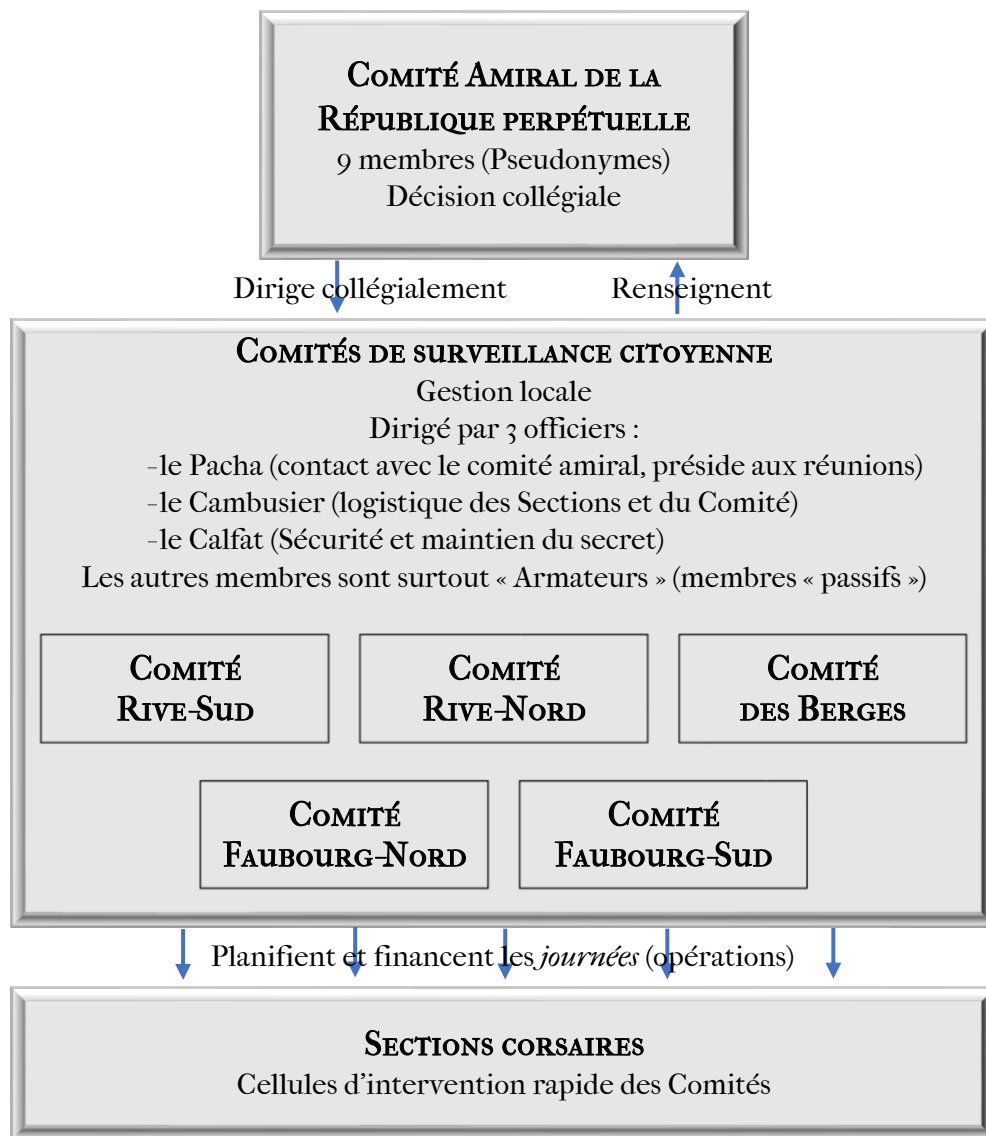
Puissance 3 Réponse 2 Ressource 3 Information 1 Ascendant 1

Vulnérabilités : Capturer les membres d'un comité de la Garde nationale exceptionnel, s'emparer des armureries clandestines, éliminer les sergents recruteurs.

Influence : Obtenir des armes et des munitions, monter un assaut contre une place forte, faire éliminer un bestiau, obtenir des informations sur les passages aux frontières...

Les Citoyens-CORSAIRES

Références : *Khaos* 1795, p. 31 à 33 et *Secrets*, p. 19



SIGNES DE RECONNAISSANCE : Aucun

CODE SECRET : Rarement utilisé. Paires de nombres renvoyant au *Tribun du peuple* de Gracchus. Le premier nombre pour le mot, le second pour la lettre.

ACTIVITÉS CLANDESTINES

- Les **vigies**, corps de reconnaissance, chargé de préparer les embuscades. Leur vivacité et leur bagout les tirent de bien des mauvais pas.
- Les **sabordeurs**, aussi appelés les « barbus », troupes de génie des sections corsaires. Maîtres des chausse-trappes, des pièges et des produits inflammables.
- Les **arailleurs**, spécialistes du corps-à-corps, avec pour vocation d'éliminer l'ennemi rapidement et furtivement.
- Les **boscós** dirigent les sections corsaires. Ils sont en charge de recruter, de former et de mener leurs hommes.

FAIRE APPEL AUX CITOYENS-CORSAIRES

- Les **Comités de surveillance** sont hermétiques et donc difficile à contacter sans être Citoyen-corsaire.
- Les **Sections corsaires** travaillent souvent pour le Jeu de Paume ou le Cabinet des Ombres (diversion...).

Si *Influence (Citoyens-Corsaires)* 1+, connaissance d'une section travaillant avec d'autres Cercles :

- La **Sections L'Enragé**, Rive-Nord, près des Tuileries, dans les tavernes qui encadrent la rue Sainte-Croix (elles possèdent un accès au réseau des carrières).
- La **Sections Égalité**, Rive-Sud, près de la montagne Sainte-Genève. Laisser un message dans les établissements des teinturiers.

LES CITOYENS-CORSAIRES

Caractéristiques

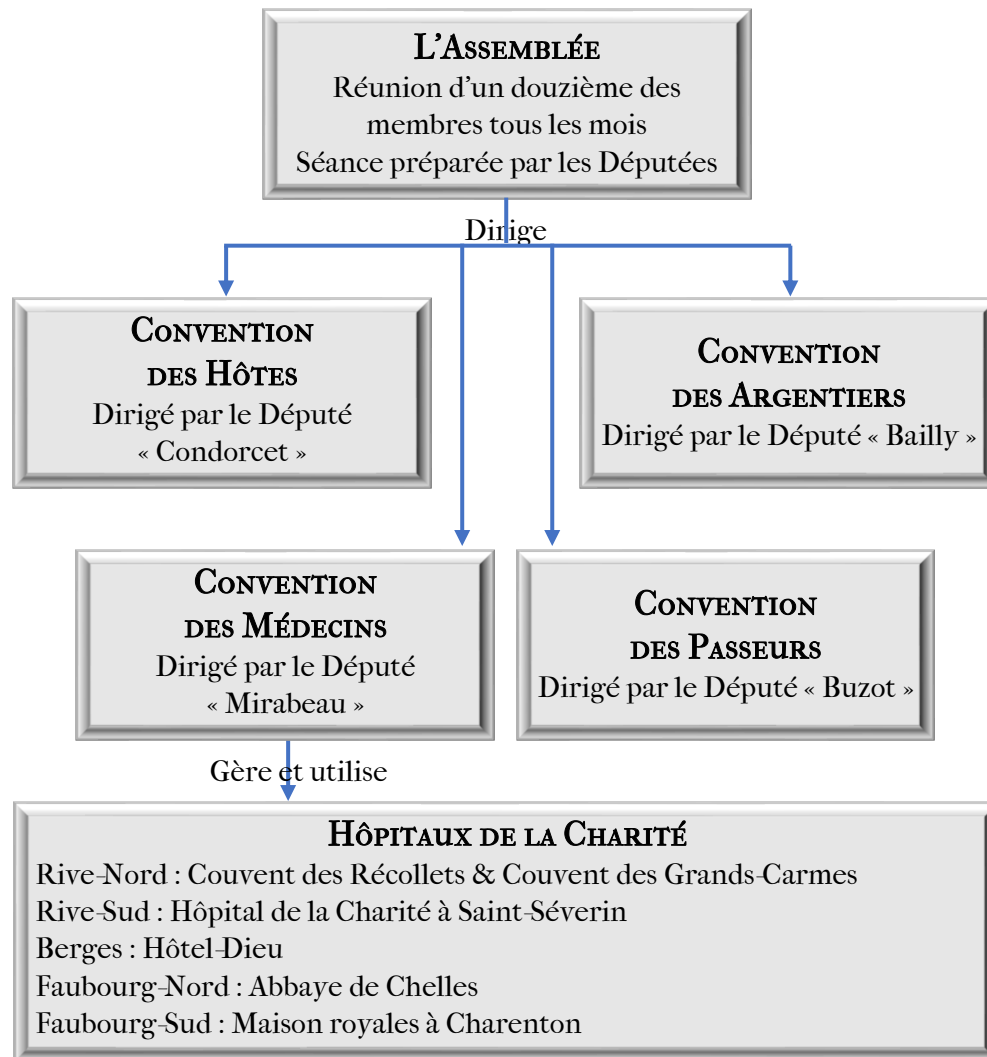
Puissance 2 Réponse 3 Ressource 2 Information 1 Ascendant 1

Vulnérabilités : Capturer ou éliminer les membres du Comité Amiral.

Influence : Organiser un assassinat, obtenir du matériel de contrebande, entrer en contact avec la pègre...

— Le Jeu DE PAUME —

Références : *Khaos* 1795, p. 34 à 36 et *Secrets*, p. 20



SIGNES DE RECONNAISSANCE :

- Masque de médecin de la peste lors des réunions,
- Poignée de main secrète.

CODE SECRET : Partition musicale où chaque note correspond à une lettre.

» ACTIVITÉS CLANDESTINES »

- » **Les médecins** soignent les révolutionnaires, sous couvert de visites médicales.
- » **Les argentiers**, financent le cercle en puisant dans leurs ressources personnelles ou en faisant contribuer de riches sympathisants.
- » **Les hôtes**, accueillent les révolutionnaires en cavale et entreposent armes et nourriture.
- » **Les passeurs** sont charger d'acheminer du matériel et des hommes à travers les barrages de l'Armée intérieure.

» FAIRE APPEL AU JEU DE PAUME »

Si membre du Jeu de Paume : demande auprès de son Député.

Si *Influence (Jeu de Paume)* 1+ :

- » **Pour un blessé ou malade**, Rive-Sud, Hôpital de la Charité Saint-Séverin, simuler la démence pour être pris en charge par Jean-Étienne Esquirol.
- » **Pour le reste**, Rive-Nord, passage Sandrié, réserver un court de jeu de paume le lundi, mercredi ou vendredi à 17h00. Votre partenaire sera membre du Cercle.
- » **En cas d'urgence**, Berges, comptoir de l'auberge blanche près des Halles. Commander un verre de vin blanc, sans retirer son couvre-chef afin de passer en arrière-salle où quelqu'un viendra dans l'heure.

LE JEU DE PAUME

Caractéristiques

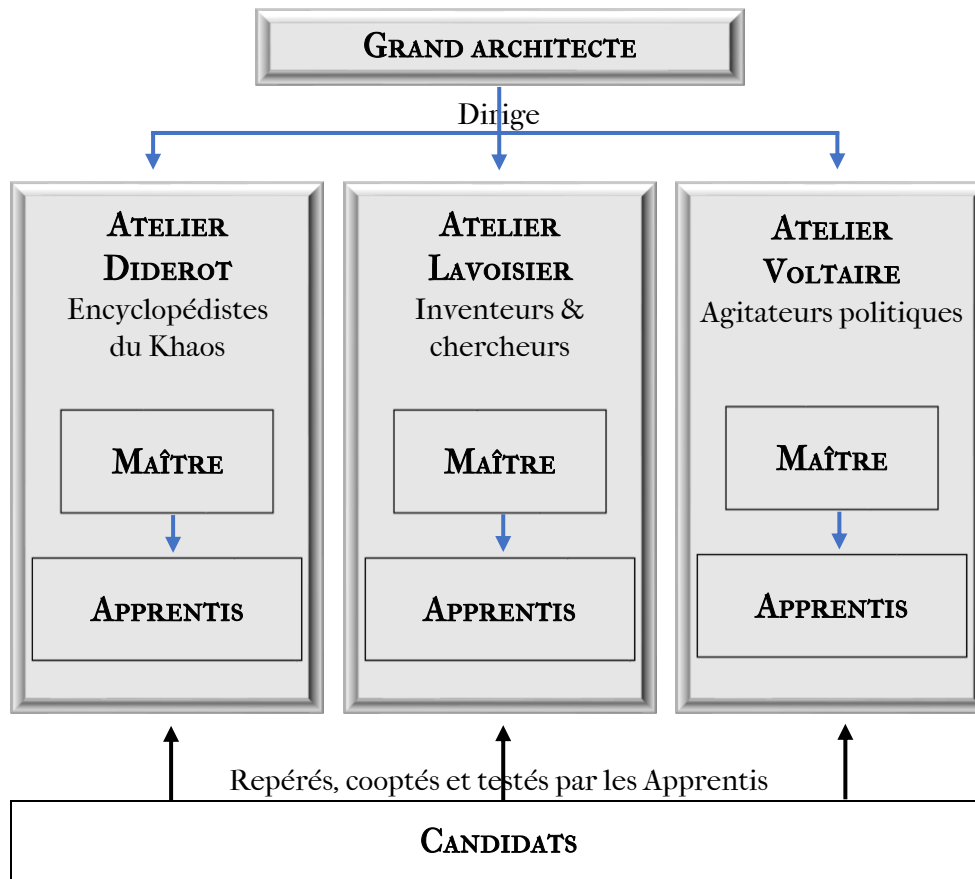
Puissance 2 Réponse 2 Ressource 3 Information 1 Ascendant 2

Vulnérabilités : Empêcher la tenue d'une Assemblée, fermer trois hôpitaux de la Charité, faire parler un Député.

Influence : Obtenir du matériel illégal, se faire soigner, transporter ou cacher des personnes...

Le Siècle DES LUMIÈRES

Références : *Khaos* 1795, p. 37 à 39 et *Secrets*, p. 21



SIGNES DE RECONNAISSANCE :

-Bonnet phrygien lors des réunions solennelles.

CODE SECRET : Longs textes dont les lettres utiles sont marquées d'un fin trou d'aiguille, révélé à la lumière.

⌘ ACTIVITÉS CLANDESTINES ⌘

- ✚ L'Atelier « Diderot » regroupe les « Encyclopédistes » chargés de la rédaction de l'encyclopédie khaotique. Ils rassemblent donc l'ensemble des connaissances sur l'Œil et le Khaos.
- ✚ L'Atelier « Voltaire » est en charge d'initier le peuple afin qu'il se soulève. Agitateurs, philosophes et beaux-parleurs avec pour armes pamphlets, cours discrets, pour éduquer les futurs citoyens, et discours clandestins.
- ✚ L'Atelier « Lavoisier » est celui des inventeurs et des chercheurs. Certaines de leurs inventions s'appuient sur le Khaos.

⌘ FAIRE APPEL AU SIÈCLE DES LUMIÈRES ⌘

Si membre du Siècle des Lumières : demande auprès du Maître de son Atelier par message codés (dessins, formules mathématiques, poème...) placardé sur un mur, changeant régulièrement.

Si *Influence* (*Siècle des Lumières*) 1+ :

- ✚ Rive-Sud, rue de la Comédie, laisser un message au tenancier du café Procope. La réponse est donnée dans les petites annonces du prochain *Poste de Paris*.

LE SIÈCLE DES LUMIÈRES

Caractéristiques

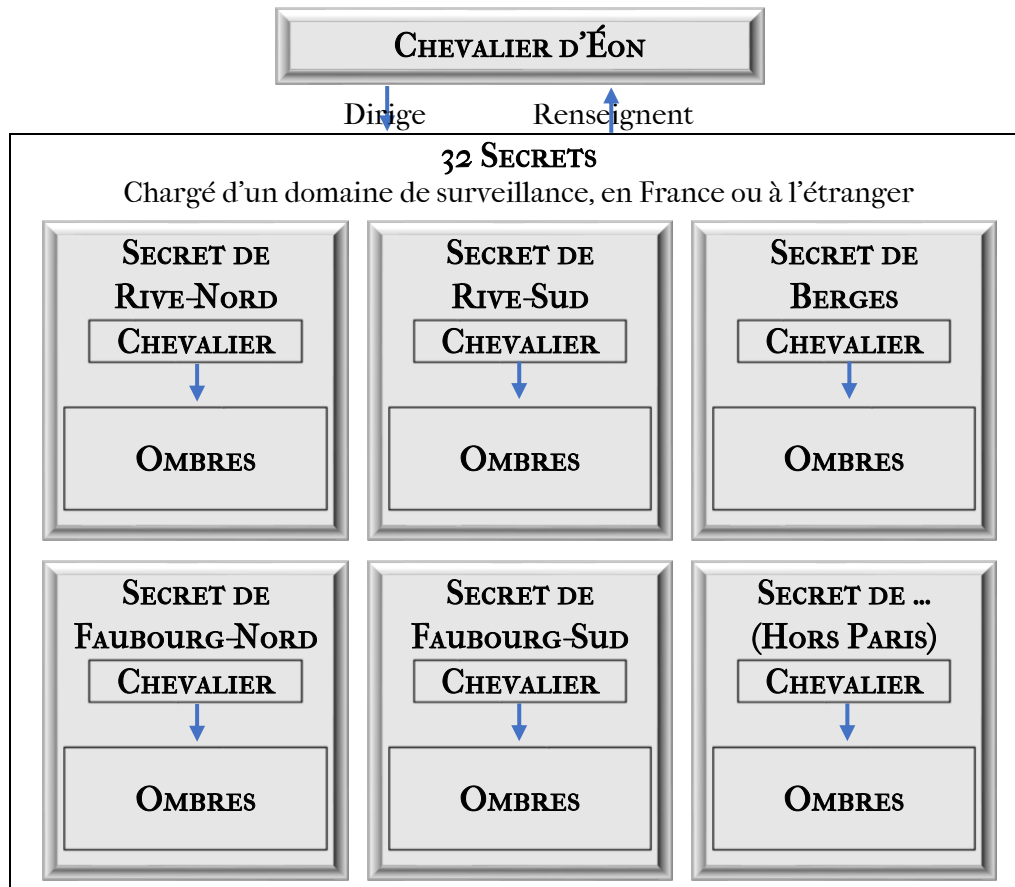
Puissance 1 Réponse 1 Ressource 2 Information 3 Ascendant 1

Vulnérabilités : Capturer ou tuer le Maître de l'Atelier Diderot, Lavoisier ou Voltaire.

Influence : Recevoir un enseignement, obtenir un savoir livresque, apprendre une information sur le Khaos...

Le Cabinet DES OMBRES

Références : *Khaos* 1795, p. 40 à 42 et *Secrets*, p. 22



SIGNES DE RECONNAISSANCE : Aucun

CODE SECRET : Missives cryptées à l'aide de matrices mathématiques complexes.

⌘ ACTIVITÉS CLANDESTINES ⌘

- ✚ **Les messagers** ont pour missions de détourner le courrier du Tribunal. Ils l'ouvrent, le lisent... et parfois le réécrivent.
- ✚ **Les initiés** infiltrent les structures du Tribunal.
- ✚ **Les écuyers** sont chargés d'escorter et de protéger les amis de la Révolution menacés par le Tribunal.
- ✚ **Les pages**, véritables cryptographes, créent les codes secrets des révolutionnaires et déchiffrent ceux de leurs ennemis.
- ✚ **Les hérauts** informent les autres cercles révolutionnaires des découvertes secrètes.

⌘ FAIRE APPEL AU CABINET DES OMBRES ⌘

Si membre du Cabinet des Ombres : demande auprès de son Chevalier par missive cryptée.

Si *Influence (Cabinet des Ombres)* 1+ :

- ✚ Écrire à un cimetière une demande d'éloge funèbre pour la tombe 322 et indiquer habilement où et quand être contacté.

LE CABINET DES OMBRES

Caractéristiques

Puissance 1 Réponse 2 Ressource 1 Information 3 Ascendant 3

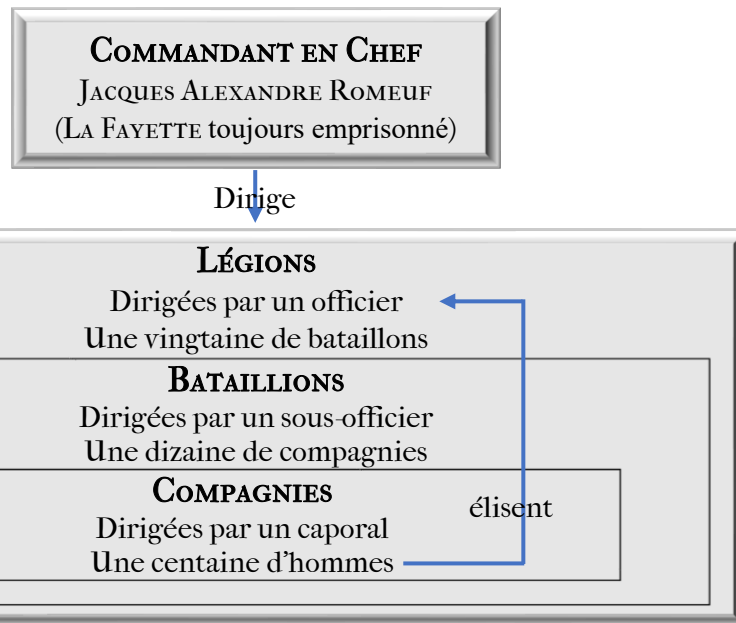
Vulnérabilités : Capturer le Chevalier d'Éon, intercepter le quart du courrier mensuel du Chevalier d'Éon, intercepter la moitié du courrier hebdomadaire des Chevaliers.

Influence : Faire déchiffrer une lettre codée, obtenir un faux document officiel, apprendre une information sur le tribunal...

Version MJ

La Garde NATIONALE

Références : *Khaos* 1795, p. 28 à 30 et *Secrets*, p. 18



Sur Paris : un millier d'hommes, mais 125 peuvent être réunis en quelques jours.

- 1 bataillon de « dormeux », soit 8 compagnies
(Caporaux : Claudes-Jacques Lecourbe, Jean-Baptiste Olivier, Jean Andoche Junot, Nicolas-Joseph Maison, Charles-Philippe Ronsin, Victor-Joseph Delcanfre, Armant Philippon, Gaspard Eberlé)
- 8 armuriers (un par compagnie) ;
- 10^{ne} d'animaliers, accompagné d'un aide (encadrés par le Sous-officier Georges de Buffon) ;
- 6 sergents-recruteurs (encadrés par le Sergent-Chef Jean Humbert) ;
- 10 gardes-frontières contrôlent les voies fluviales (encadrés par le Sous-officier Mathieu Sérurier).

SIGNES DE RECONNAISSANCE :

- Un uniforme de la Garde Nationale,
- Un équipement complet (éventuellement gardé dans une Armurerie).

CODE SECRET : Rarement utilisé. Cryptage simple, en subtilisant une lettre par la Nième suivante, mais toujours rédigé en anglais.

⌘ ACTIVITÉS CLANDESTINES ⌘

- ↳ **Les dormeux** vivent au-dessus de tout soupçon. Mais ce sont en réalité des soldats en sommeil, attendant les ordres pour prendre les armes et porter l'uniforme.
- ↳ **Les armuriers** ont pour triple mission de réunir des armes de guerre dans des armureries clandestines, de les entretenir et de les perfectionner dans la mesure de leurs moyens.
- ↳ **Les sergents recruteurs** sont chargés de la mobilisation de nouveaux volontaires
- ↳ **Les animaliers** sont chargés de combattre les animaux de guerre générés par le Khaos, qu'ils appellent entre eux les bestiaux.
- ↳ **Les gardes-frontières** protègent la France des puissances étrangères.

⌘ FAIRE APPEL AUX CITOYENS-CORSAIRES ⌘

Si membre de la Garde Nationale : demande auprès de son supérieur hiérarchique.

Si *Influence (Garde Nationale)* 1+ :

- ↳ Certains estaminets sont fréquentés par la Garde Nationale. Demander à jouer aux cartes en utilisant le mot de passe (lié au jargon des joueurs). Attendre qu'on propose de rejoindre la partie. L'un des joueurs laisse sa place et fait le guet.

LA GARDE NATIONALE

Caractéristiques

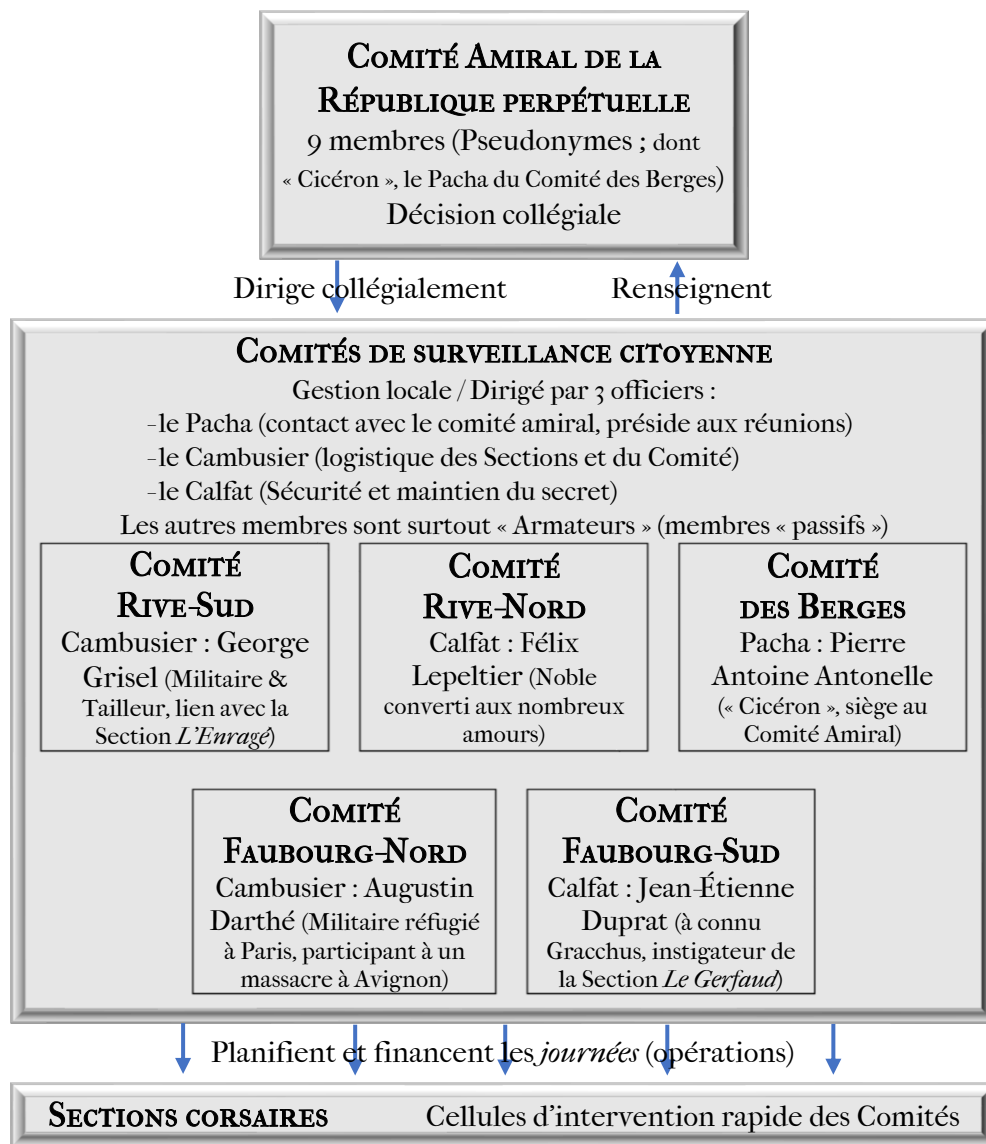
Puissance 3 Réponse 2 Ressource 3 Information 1 Ascendant 1

Vulnérabilités : Capturer les membres d'un comité de la Garde nationale exceptionnel, s'emparer des armureries clandestines, éliminer les sergents recruteurs.

Influence : Obtenir des armes et des munitions, monter un assaut contre une place forte, faire éliminer un bestiau, obtenir des informations sur les passages aux frontières...

Les Citoyens-CORSAIRES

Références : *Khaos* 1795, p. 31 à 33 et *Secrets*, p. 19



SIGNES DE RECONNAISSANCE : Aucun

CODE SECRET : Rarement utilisé. Suite de pair de nombres renvoyant au *Tribun du peuple* de Gracchus. Le premier nombre pour le mot, le second pour la lettre.

ACTIVITÉS CLANDESTINES

- Les **vigies**, corps de reconnaissance, chargé de préparer les embuscades. Leur vivacité et leur bagout les tirent de bien des mauvais pas.
- Les **sabordeurs**, aussi appelés les « barbus », troupes de génie des sections corsaires. Maîtres des chausse-trappes, des pièges et des produits inflammables.
- Les **arailleurs**, spécialistes du corps-à-corps, avec pour vocation d'éliminer l'ennemi rapidement et furtivement.
- Les **boscós** dirigent les sections corsaires. Ils sont en charge de recruter, de former et de mener leurs hommes.

FAIRE APPEL AUX CITOYENS-CORSAIRES

- Les **Comités de surveillance** sont hermétiques et donc difficile à contacter sans être Citoyen-corsaire.
- Les **Sections corsaires** travaillent souvent pour le Jeu de Paume ou le Cabinet des Ombres (diversion...).

Si *Influence (Citoyens-Corsaires)* 1+, connaissance d'une section travaillant avec d'autres Cercles :

- La **Sections *L'Enragé***, Rive-Nord, près des Tuileries, dans les tavernes qui encadrent la rue Sainte-Croix (elles possèdent un accès au réseau des carrières).
- La **Sections *Égalité***, Rive-Sud, près de la montagne Sainte-Geneviève. Laisser un message dans les établissements des teinturiers.

LES CITOYENS-CORSAIRES

Caractéristiques

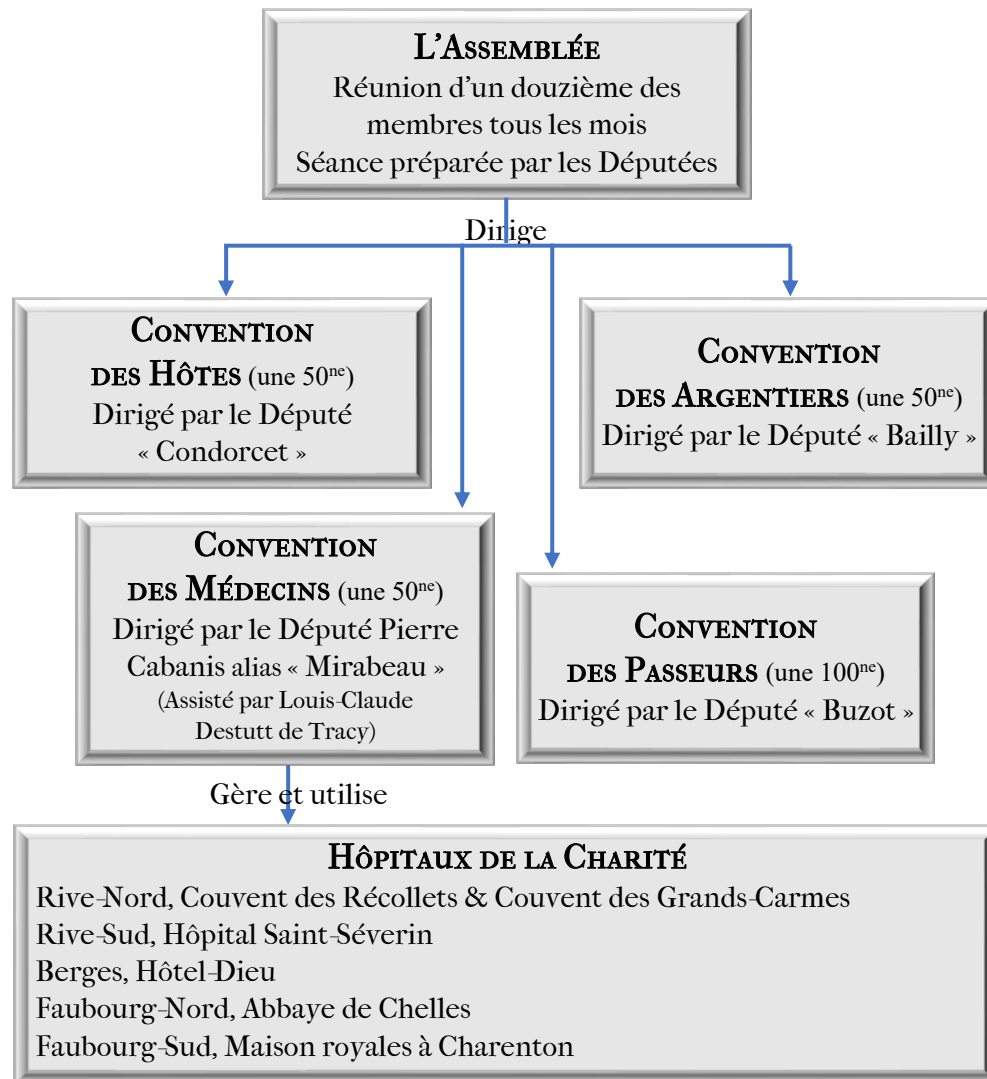
Puissance 2 Réponse 3 Ressource 2 Information 1 Ascendant 1

Vulnérabilités : Capturer ou éliminer les membres du Comité Amiral.

Influence : Organiser un assassinat, obtenir du matériel de contrebande, entrer en contact avec la pègre...

Le Jeu DE PAUME

Références : *Khaos* 1795, p. 34 à 36 et *Secrets*, p. 20



SIGNES DE RECONNAISSANCE :

- Masque de médecin de la peste lors des réunions,
- Poignée de main secrète.

CODE SECRET : Partition musicale où chaque note correspond à une lettre.

» ACTIVITÉS CLANDESTINES »

- » **Les médecins** soignent les révolutionnaires, sous couvert de visites médicales.
- » **Les argentiers**, financent le cercle en puisant dans leurs ressources personnelles ou en faisant contribuer de riches sympathisants.
- » **Les hôtes**, accueillent les révolutionnaires en cavale et entreposent armes et nourriture.
- » **Les passeurs** sont charger d'acheminer du matériel et des hommes à travers les barrages de l'Armée intérieure.

» FAIRE APPEL AU JEU DE PAUME »

Si membre du Jeu de Paume : demande auprès de son Député.

Si *Influence (Jeu de Paume)* 1+ :

- » **Pour un blessé ou malade**, Rive-Sud, Hôpital de la Charité Saint-Séverin, simuler la démence pour être pris en charge par Jean-Étienne Esquirol.
- » **Pour le reste**, Rive-Nord, passage Sandrié, réserver un court de jeu de paume le lundi, mercredi ou vendredi à 17h00. Votre partenaire sera membre du Cercle.
- » **En cas d'urgence**, Berges, comptoir de l'auberge blanche près des Halles. Commander un verre de vin blanc, sans retirer son couvre-chef afin de passer en arrière-salle où quelqu'un viendra dans l'heure.

LE JEU DE PAUME

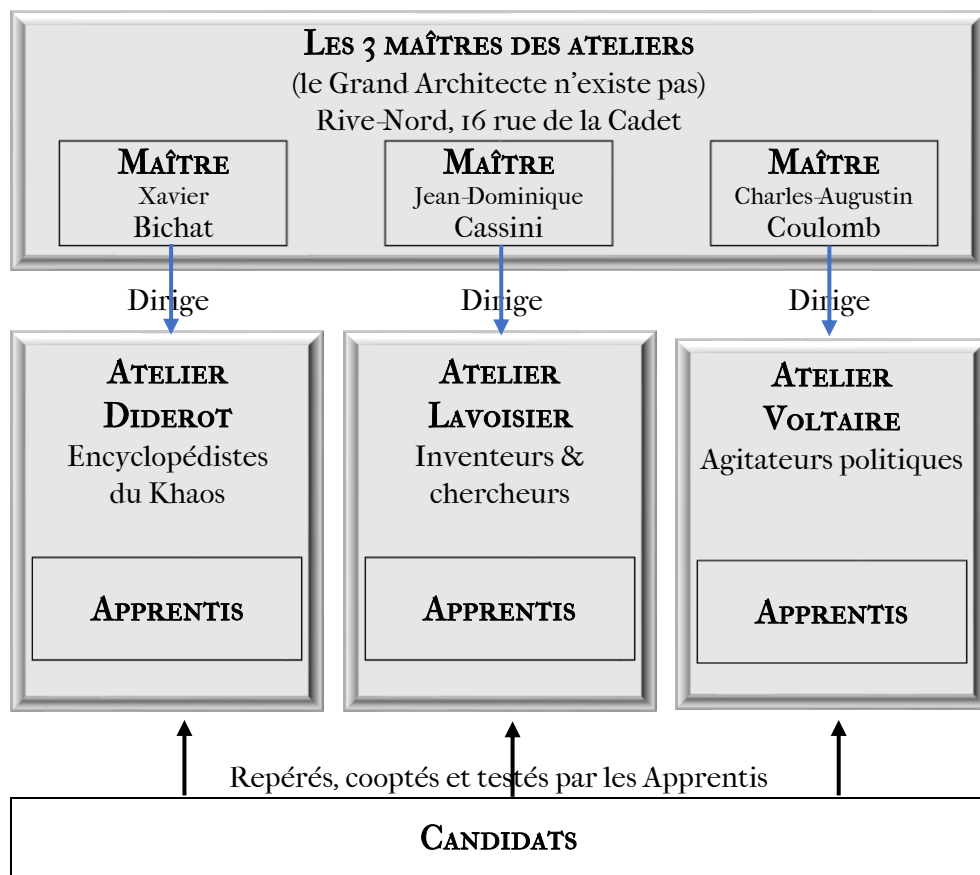
Caractéristiques

Puissance 2 Réponse 2 Ressource 3 Information 1 Ascendant 2

Vulnérabilités : Empêcher la tenue d'une Assemblée, fermer trois hôpitaux de la Charité, faire parler un Député.

Influence : Obtenir du matériel illégal, se faire soigner, transporter ou cacher des personnes...

— Le Siècle DES LUMIÈRES —



SIGNES DE RECONNAISSANCE :

- Bonnet phrygien lors des réunions solennelles.

CODE SECRET : Longs textes dont les lettres utiles sont marquées d'un fin trou d'aiguille, révélé à la lumière.

Références : *Khaos* 1795, p. 37 à 39 et *Secrets*, p. 21

⌘ ACTIVITÉS CLANDESTINES ⌘

- ↳ **L'Atelier « Diderot »** regroupe les « Encyclopédistes » chargés de la rédaction de l'encyclopédie khaotique. Ils rassemblent donc l'ensemble des connaissances sur l'Œil et le Khaos.
- ↳ **L'Atelier « Voltaire »** est en charge d'initier le peuple afin qu'il se soulève. Agitateurs, philosophes et beaux-parleurs avec pour armes pamphlets, cours discrets, pour éduquer les futurs citoyens, et discours clandestins.
- ↳ **L'Atelier « Lavoisier »** est celui des inventeurs et des chercheurs. Certaines de leurs inventions s'appuient sur le Khaos.

⌘ FAIRE APPEL AU SIÈCLE DES LUMIÈRES ⌘

Si membre du Siècle des Lumières : demande auprès du Maître de son Atelier par message codés (dessins, formules mathématiques, poème...) placardé sur un mur, changeant régulièrement.

Si *Influence (Siècle des Lumières)* 1+ :

- ↳ Rive-Sud, rue de la Comédie, laisser un message au tenancier du café Procope. La réponse est donnée dans les petites annonces du prochain *Poste de Paris*.

LE SIÈCLE DES LUMIÈRES

Caractéristiques

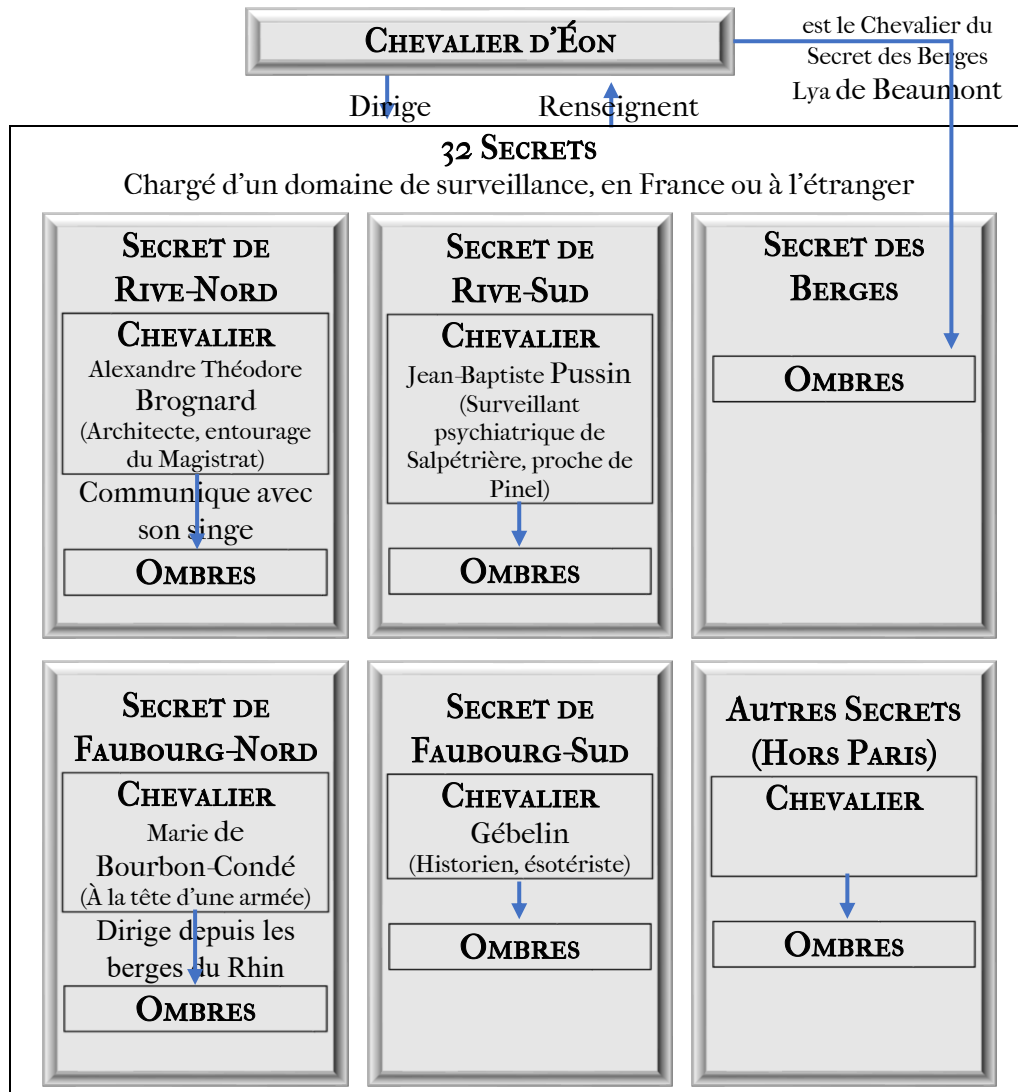
Puissance 1 Réponse 1 Ressource 2 Information 3 Ascendant 1

Vulnérabilités : Capturer ou tuer le Maître de l'Atelier Diderot, Lavoisier ou Voltaire.

Influence : Recevoir un enseignement, obtenir un savoir livresque, apprendre une information sur le Khaos...

Le Cabinet DES OMBRES

Références : *Khaos* 1795, p. 40 à 42 et *Secrets*, p. 22



SIGNES DE RECONNAISSANCE : Aucun

CODE SECRET : Missives cryptées à l'aide de matrices mathématiques complexes.

ACTIVITÉS CLANDESTINES

- Les **messagers** ont pour missions de détourner le courrier du Tribunal. Ils l'ouvrent, le lisent... et parfois le réécrivent.
- Les **initiés** infiltrent les structures du Tribunal.
- Les **écuyers** sont chargés d'escorter et de protéger les amis de la Révolution menacés par le Tribunal.
- Les **pages**, véritables cryptographes, créent les codes secrets des révolutionnaires et déchiffrent ceux de leurs ennemis.
- Les **hérauts** informent les autres cercles révolutionnaires des découvertes secrètes.

FAIRE APPEL AU CABINET DES OMBRES

Si membre du Cabinet des Ombres : demande auprès de son Chevalier par missive cryptée.

Si *Influence* (Cabinet des Ombres) 1+ :

- Écrire à un cimetière une demande d'éloge funèbre pour la tombe 322 et indiquer habilement où et quand être contacté.

LE CABINET DES OMBRES

Caractéristiques

Puissance 1 Réponse 2 Ressource 1 Information 3 Ascendant 3

Vulnérabilités : Capturer le Chevalier d'Éon, intercepter le quart du courrier mensuel du Chevalier d'Éon, intercepter la moitié du courrier hebdomadaire des Chevaliers.

Influence : Faire déchiffrer une lettre codée, obtenir un faux document officiel, apprendre une information sur le tribunal...