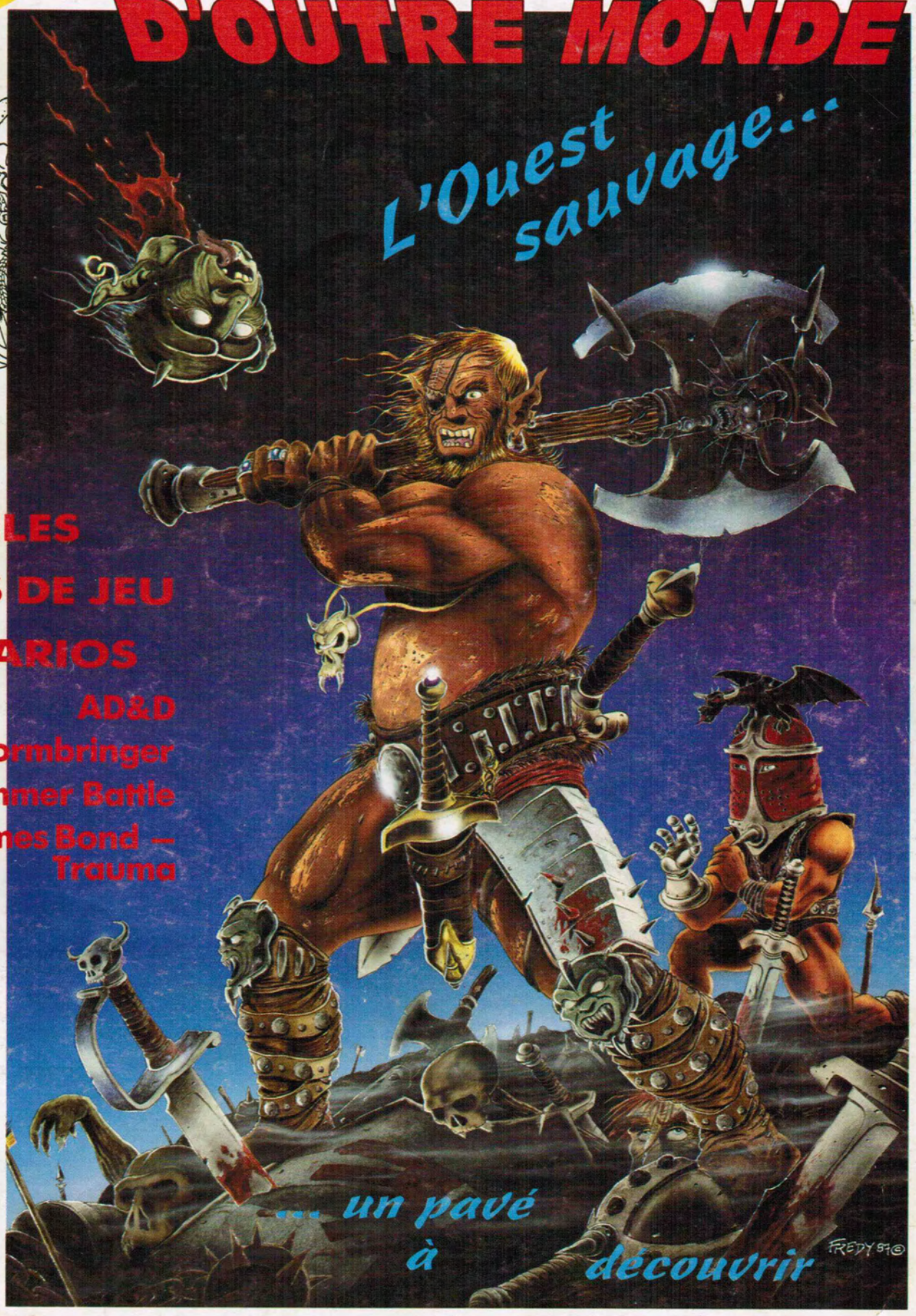
Jeux de Rôle 10

CHRONIQUES D'OUTRE MONDE





ARTICLES
AIDES DE JEU
SCENARIOS

AD&D
Stormbringer
Warhammer Battle
James Bond – Trauma

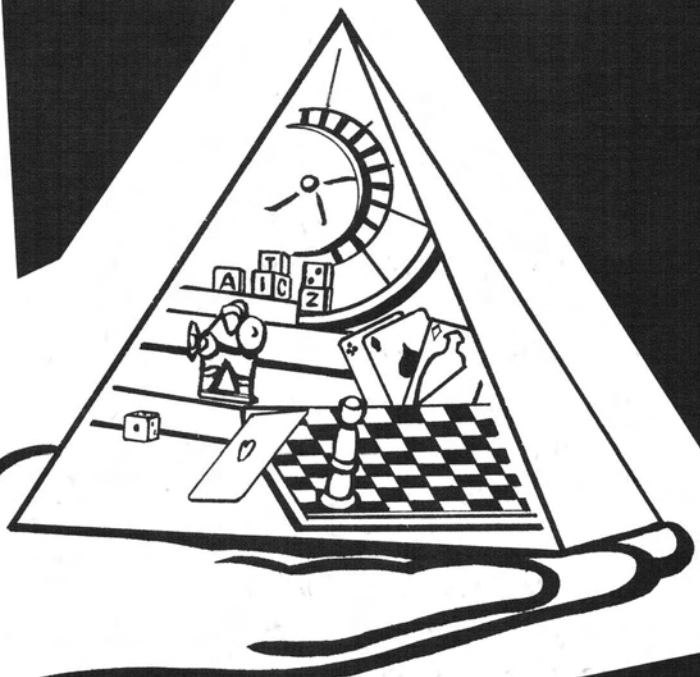
M 2085 - 10 - 30,00 F
3792085030009 00100

M 2085 – N° 10 – 30 FF – ISSN 0764 – 8197

3e SALON NATIONAL
JEUX DE REFLEXION

de société,
de rôle,
de simulation,
d'histoire,

de mathématiques,
de stratégie,
de lettres,
de dés.



Une convention avec tournois
et championnats
une démonstration permanente
des principaux jeux

DU 26 MARS AU 4 AVRIL 88

(de 10h à 19 h)
Nocturne vendredi 1er Avril, 22 h.

PORTE DE VERSAILLES PARIS

Comité des Expositions de Paris
55, quai Alphonse Le Gallo - BP 317
92107 BOULOGNE BILLANCOURT Tél. 49.09.60.82

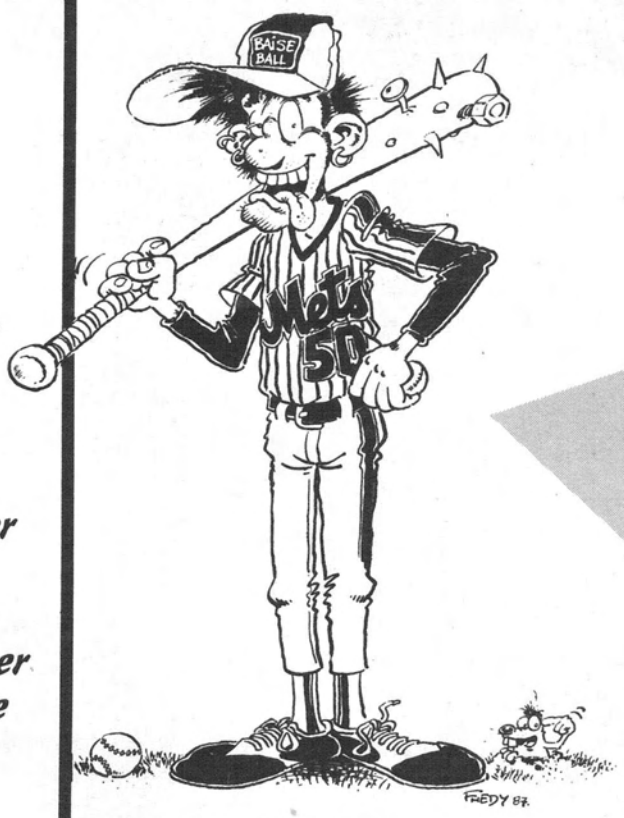
Salut les crainteux, un petit mot en passant avant d'aller rejoindre mes camarades sur la couverture...

Si vous avez des problèmes pour trouver CHRONIQUES D'OUTRE MONDE chez votre marchand de journaux habituel, allez le chercher dans les nombreuses « Maisons de la Presse » qui parsèment notre belle campagne fleurie, ou plus simplement, abonnez-vous !...

Nous vous avions plus ou moins annoncé un « Spécial Trauma » pour fin 87 et nous ne l'avons pas fait. Simplement parce que nous envisageons d'éditer Trauma indépendamment de CHRONIQUES D'OUTRE MONDE, comme un jeu de rôle « normal », avec des règles refondues, plus claires et plus complètes. Quand ? C'est une très bonne question... Si si, je vous assure...

Un grand merci pour la montagne de courrier sous laquelle nous sommes engloutis. Continuez ! Simplement, si nous lisons tout ce qui arrive à la rédaction, nous ne pouvons répondre à tous ou passer toutes les lettres dans « Bafouilles ». De même, nous ne pouvons renvoyer les originaux à tous ceux qui nous font parvenir des scénarios ou des articles...

A bientôt les p'tits canards, faites un gros baveux pour moi à la voisine...



VU ET ENTENDU 4
Et deux nouvelles rubriques, deux !

CHRONIQUE D'UN JEU 17
L'Empire contre attaque

L'ORIGINE DES MYTHOLOGIES 20
A l'aube de l'humanité

CYMENNE OU LA MALEDICTION DE MALUK 24
Siamoises de choc pour aventuriers chics

LA VOIX DE SON MAITRE 31
Un cadavre au petit déjeuner

LE PAVE D'OUTRE MONDE 32
L'OUEST SAUVAGE... Frontière de l'Oklahoma vers laquelle voyage notre chariot bâché...

LE JEU DE GUERRE AVEC FIGURINES 55
Bien saignant SVP !

LA BATAILLE DE MOYNIHANN 58
Un scénario pour Warhammer Battle

LA MOUISE 62
Un scénario pas-de-chance pour AD&D

OPERATION DRACULA 67
Un scénario pour James Bond et Trauma

PIECES DETACHEES 73
Un vaisseau pour voyager plus fort et un monstre qui tape plus loin...

CHRONIQUEZ-VOUS 77
Le divan du Dr Destroy
Petites annonces
Bulletin d'abonnement

VU ET IENDU

Français





Anglais

VITRINE

Frédéric Leygonie — *Fang* — *Patrice Mermoud*

Jeux de Rôle



EMPIRE GALACTIQUE
Le Livre de Poche

Le jeu de rôle de François Nedelec, sorti en 1984 chez Robert Laffont, a subi un sérieux lifting, tant au niveau de la présentation que du contenu. La nouvelle formule, sous blister, comprend :

— Un écran à trois volets.

— Trois livres au format habituel des livres de poche : le Livre du Rôle, le Livre du Maître de Jeu et un scénario, l'Astéroïde.

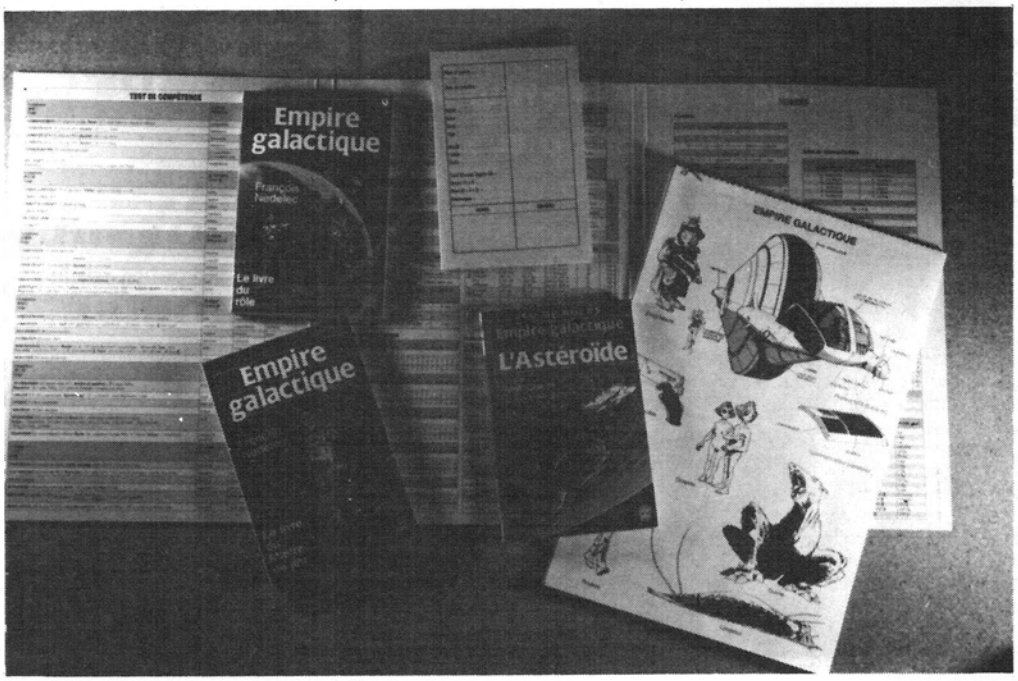
— Un bloc de feuilles de personnages.

— Un grand dépliant d'illustrations et de plans.

Les règles ont été remaniées pour être compatibles avec celles présentées dans l'Encyclopédie Galactique, utilisant les systèmes déjà développés dans AVANT CHARLEMAGNE. La sortie régulière de scénarios (au format des livres de poche, donc les moins chers sur le marché...) est prévue, ceux de Frontières de l'Empire dès maintenant, rapidement suivis de scénarios originaux. Plus de précisions dans la CHRONIQUE D'UN JEU de ce numéro...

ENCYCLOPEDIE GALACTIQUE, Volume 2
Robert Laffont

Reportez-vous à la CHRONIQUE D'UN JEU de ce numéro.



ROYAUME DES DRAGONS
Supplément au Dragon Radieux N° 11
Editions Dragon Radieux

Un mini jeu de rôle en 6 pages **hyper simplifié pour l'initiation** de nos chères petites têtes blondes. Prévu pour des enfants de sept à onze ans, Royaume des Dragons explique bien les mécanismes du JdR et présente un univers médiéval-fantastique facile à appréhender. Une bonne initiative.

SOMBRE CAUCHEMAR
Auto-édité par
Lapointe Pierre-
N BP 3 Geispolsheim-Gare
67400 Illkirch.

Micro jeu de rôle d'horreur « **apéritif** » comme il devient bienséant de les appeler... Gratuit et intéressant pour l'initiation.



QUARTZ
La quête de la Pierre du Temps
David ARSAC
& Patrice VERNET

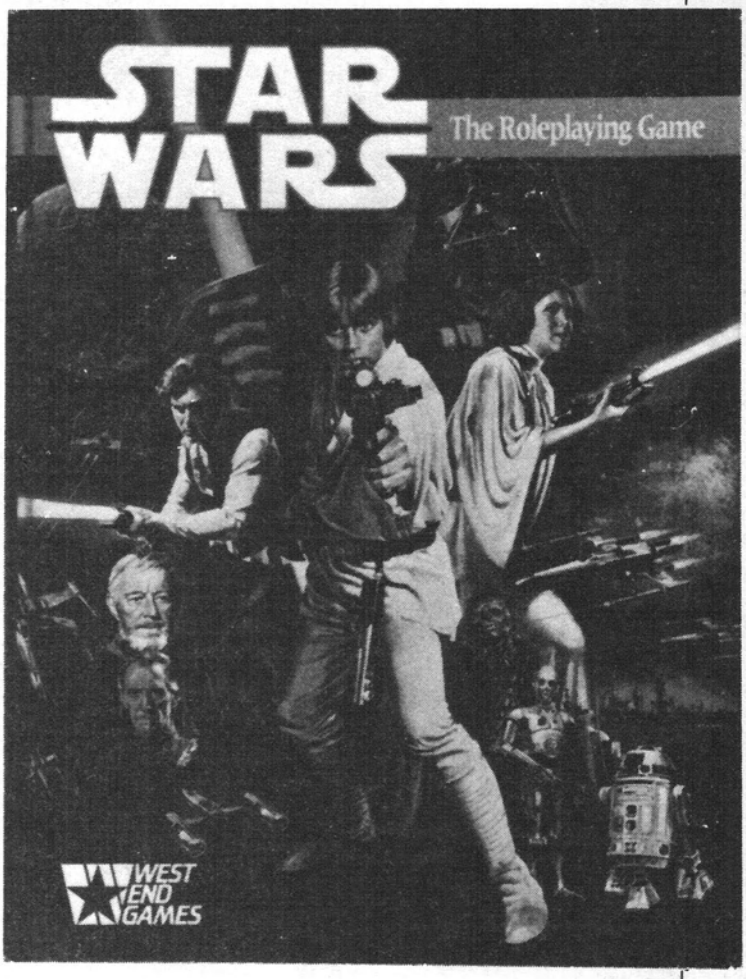
Quartz est un jeu de rôle sur le thème de l'exploration temporelle, auto-édité-bricolé-distribué par les auteurs, d'où une présentation « artisanale » : 120 pages photocopiées et reliées dans une chemise en carton. Le thème : en 3745, la galaxie est sous la coupe des terribles Acturidiens. En travaillant dans l'une des mines où sont envoyés les prisonniers politiques, un groupe d'humains découvre une étrange machine, **Omicron**, fruit de recherches sur la structure du temps menées par un savant humain maintenant disparu... Ils utilisent la machine pour s'échapper mais celle-ci est indirigeable sans un certain cristal bleu, égaré dans les méandres du temps...

A l'actif, un système de jeu tendant vers **l'utilisation d'une table de résolution unique** ainsi qu'une **fraîcheur** et un **enthousiasme** bon enfant. Au passif, des illustrations rebutantes et une certaine pagaille dans les règles... Pour vous procurer Quartz, écrivez à P. Vernet, 14 rue des Vedrines 26 000 Valence, en joignant à votre lettre un chèque de 95 F (frais de port compris).

MYTHES ET LEGENDES
André Louis Gohin

Re-jeu de rôle auto-édité, c'est décidément une mode... Celui-ci a une présentation soignée, issue d'un travail de **mise en page sur Mac Intosh.** Le thème du jeu développe un univers médiéval fantastique sur une terre parallèle à la nôtre, ayant la même configuration géographique. Les règles, succinctes, sont simples et laissent une grande part de liberté au MJ (nommé Maître de Céans) mais lui demandent par contre une grande habitude des JdR. L'univers s'enrichira constamment grâce à la parution régulière de l'**ENCYCLOPAEDIA ALNEBEIS**. Intéressant. Vous pouvez vous procurer les deux volumes de MYTHES ET LEGENDES (règles + scénario) ainsi que le volume 1 (la lettre A) de l'ENCYCLOPAEDIA en envoyant 75 F à André Louis Gohin, 46 rue de la Vanne, 92120 Montrouge.





STAR WARS
The Roleplaying Game
& STAR WARS SOURCEBOOK
West End Games.

Il y a bien longtemps, dans une galaxie lointaine, très lointaine...

Depuis sa sortie, en 1977, **STAR WARS** (le film) a toujours attiré les joueurs de jeu de rôle.

Certains ont donc créé des scénarios pour d'autres jeux de SF en reprenant des éléments de base de STAR WARS tels que l'Empire et la Rebellion ; ils ont même trouvé un jeu, **SPACE OPERA**, développant un très intéressant chapitre sur la « Force ». Maintenant, le second grand thème de SF qui fascine l'Amérique (l'autre c'est **STAR TREK**) est enfin adapté en jeu de rôle par Greg Costikyan...

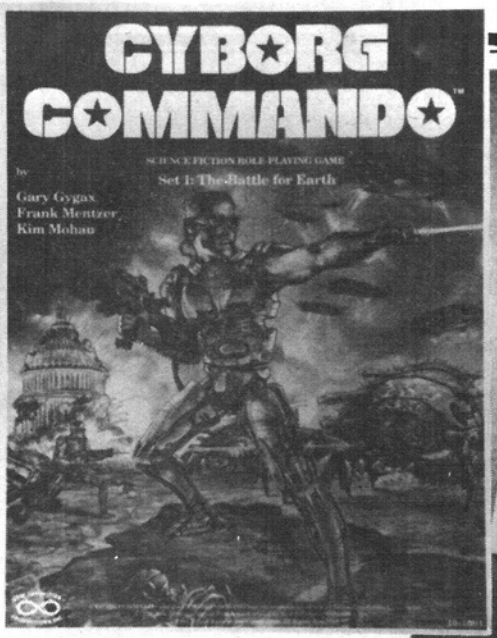
Premier contact : un livre relié de 140 pages, **superbement illustré** avec des photos des films. Engageant, mais combien de joueurs ont-ils été déjà échaudés par un plumage éclatant ?...

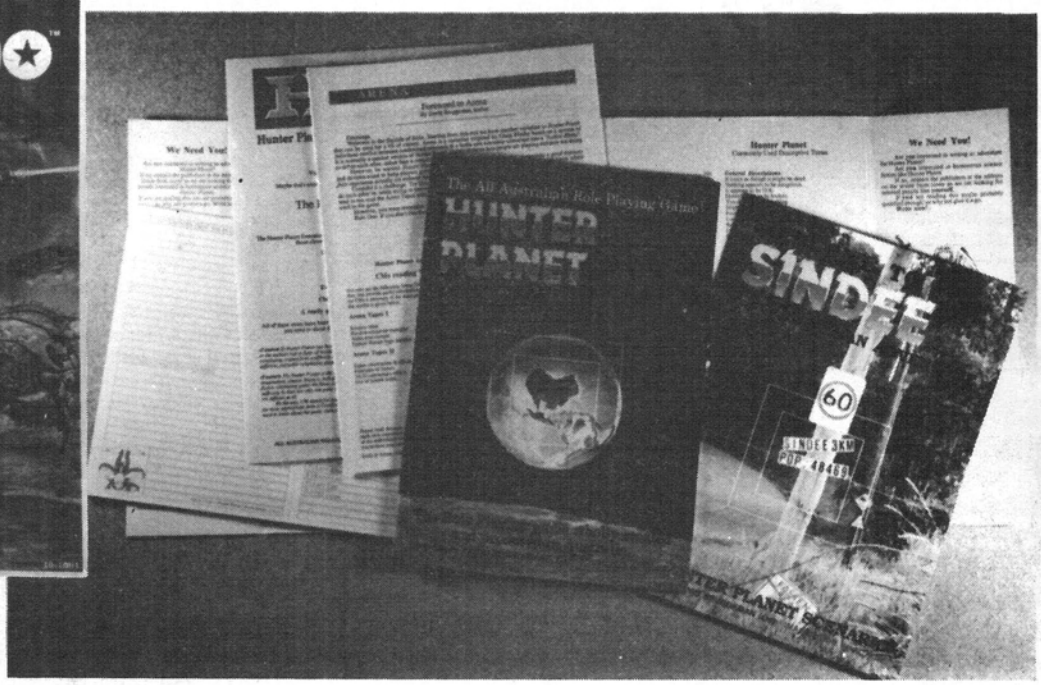
La lecture des règles, entreprise avec méfiance quand on se rappelle des derniers jeux de WEG, est aisée et rapide. Elles sont simples et originales, agrémentées de nombreux conseils aux MJ et aux joueurs et proposent un système de résolution entièrement nouveau. Un personnage est défini par six caractéristiques qui ne traduisent pas une valeur absolue mais **un nombre de dés à six faces** (par exemple 3 + 1 en force signifie que, quand le MJ va demander au personnage de faire une action nécessitant un jet de force réussi à 10 -10 étant la difficulté de cette action précise- le personnage doit lancer 3D6 et ajouter 1. S'il obtient 10 ou plus, il a réussi cette action...). Les compétences sont définies par le même système. Le joueur, lors de la création de son personnage, choisit un « profil » : gosse, contrebandier, Jedi manqué, jeune sénateur, etc, parmi les 24 possibles.

Ces profils sont accompagnés d'un texte de présentation donnant une idée de la raison qui a poussé le personnage à rejoindre la Rebellion. Le joueur n'est donc **pas libre** de choisir la voie de son personnage...

Le Sourcebook apporte des informations sur les vaisseaux, les droïdes, les forces rebelles, etc. C'est plein de cartes, de plans et de croquis. Il est intéressant de noter que les données spécifiques au jeu se trouvent dans des encartés, au lieu d'être disséminées dans le texte. Les joueurs s'y retrouveront plus aisément et les fans de STAR WARS non joueurs pourront sauter ces passages sans s'y attarder. Des fiches des personnages de la saga terminent ce recueil qu'il est indispensable de posséder, en plus des règles, et en plus du **STAR WARRIORS** (wargame tactique pour les combats de vaisseaux spatiaux) pour pouvoir jouer correctement.

Une incitation à la consommation qui n'est pas du meilleur goût (pour notre porte monnaie) démontrant que Star Wars n'est qu'une entreprise commerciale, destinée à « faire du fric ». Et il est probable qu'il en fera, ce nom étant « magique ». Néanmoins, **le jeu est bon**, même s'il est issu d'une « commande » d'éditeur plutôt que d'un élan créatif et même s'il est prévu pour être accessible aux plus jeunes... Vous trouverez dans le prochain numéro de Chroniques un banc d'essai complet de la traduction française (qui sort fin janvier chez Jeux Descartes).





CYBORG COMMANDO
New Infinities Production
Gary Gygax, Frank Mentzer et Kim Mohan

Attendu avec quelque impatience, c'est le dernier jeu du **créateur de AD&D** et le premier qu'il sort depuis sa rupture avec TSR. En 2035, la Terre est attaquée par des aliens hostiles (les aliens sont toujours hostiles...) gentiment appelés Xénoborgs, puissamment armés et dotés d'une technologie très supérieure à celle des humains. Pour se défendre, la Terre dispose de la « Cyborg Commando Force », une troupe d'élite (les personnages des joueurs !) formée d'individus ayant subi, à la suite d'un accident ou volontairement, une opération visant à remplacer la plus grande partie de leur corps par des substituts électro-mécaniques dotés des systèmes d'armes les plus sophistiqués. Chacun de ces cyborgs est capable de tenir tête à une armée mais ils ont trouvé des adversaires de taille avec les Xénoborgs.

Un jeu militariste où les PJ n'ont **que le choix d'aller à la baston** (mais attention monsieur, c'est pour se défendre contre des très méchants)... Les règles se veulent très simulationistes, utilisant un système de multiplication de dés à dix faces peu commode. Cyborg Commando se veut surtout très proche d'un futur scientifique possible, s'inscrivant dans la lignée des « STRARSHIPS TROOPERS » de Robert Heinlein.

Un jeu **débile** pour tous les **dégénérés** qui ne prennent leur pied qu'en « cassant » de l'orc, du soviet ou de l'alien. A éviter...

HUNTER PLANET
(seconde édition)
HPAC Pty. Ltd.

Après avoir lamentablement raté son examen d'entrée dans la Fédération des Planètes, une petite planète nommée **« Crado »** (nom original : Dirt) par les autochtones à été ouverte à la chasse pour les autres habitants de la Fédération... Evidemment, cette planète, c'est la terre, le terrain de chasse privilégié, c'est l'Australie (l'auteur, David Bruggeman, est australien) et le gibier est de choix : l'homme. Le jeu est **proche de TOON** par son esprit délirant et la simplicité de ses règles. **L'humour est omniprésent**, ce qui est loin d'être le cas de tous les jeux anglo-saxons sortant ces temps-ci... Un jeu pratiquement auto-édité (illustrations nulles), sans grande prétention mais à découvrir.

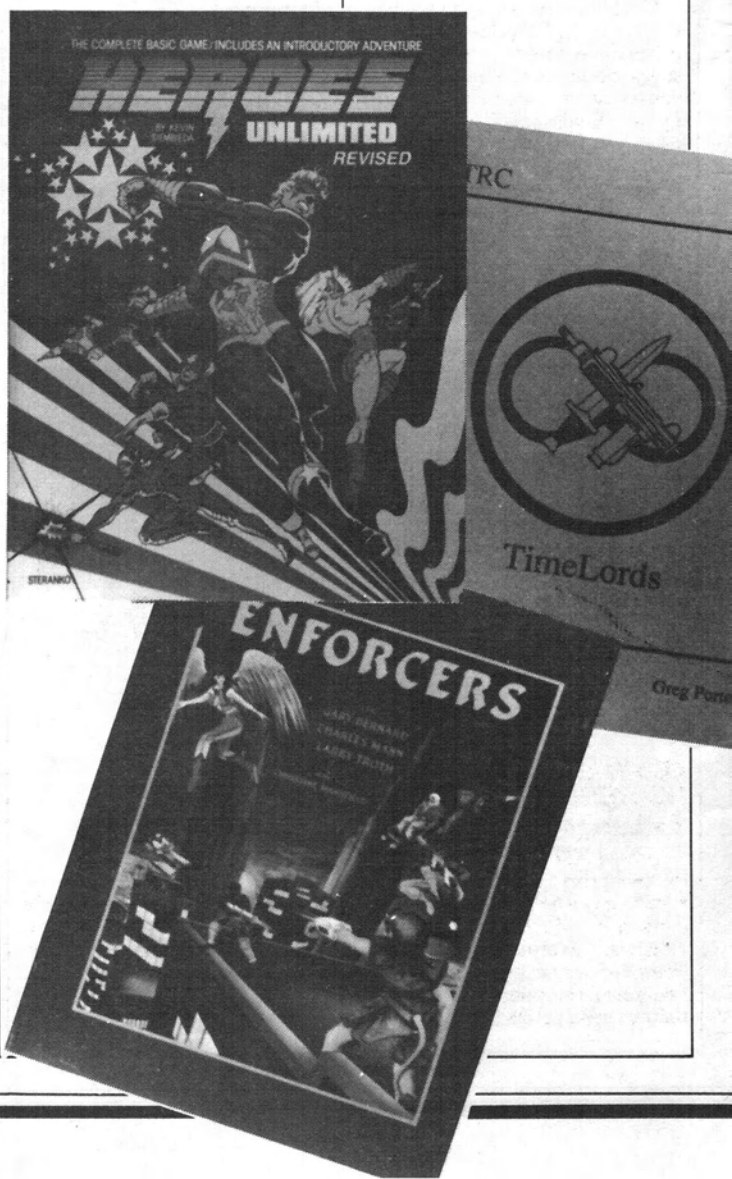
ENFORCERS
21st Century Games

Bienvenue à L.A, nous sommes en 2046 et le monde a changé. L'évolution a été accélérée par la pollution et des retombées radioactives... Les autorités gouvernementales et fédérales ont du mal à résoudre les crises et ont décidé de laisser les **super êtres** faire la police...

Encore un jeu sur le thème des super-héros, alors qu'il en existe déjà de bonne qualité : Champions, Adv. Marvel Super Heroœs et DC Heroœs. Enforcers propose un système de jeu qui rend nécessaire l'utilisation d'une calculatrice scientifique : la formule de calcul des dégâts infligés au corps-à-corps comporte le calcul d'un logarithme... Mais le pire, c'est l'univers et la mentalité du jeu : du JUDGE DREDD mais **sans aucun humour**, genre « on est des fachos et on aime ça ». A jeter avec les autres PRICE OF FREEDOM, YEAR OF THE PHOENIX et CYBORG COMMANDO. L'esprit de « l'Amérique de Reagan », saluant les exploits d'un Rambo, il y en a qui aiment, pas moi !

HEROES UNLIMITED
(Revised)
Palladium Games

Deuxième édition du jeu de rôle de super-héros, basé sur le système **Palladium** (RECON, TEENAGE MUTANTS NINJA TURTLES, PALLADIUM RPG, ROBOTECH). Elle complète la première en apportant de nouvelles règles sur la magie, les animaux mutants, les robots, l'équipement... Le système de combat a été simplifié, au point d'en être **tout à fait jouable**, la présentation en est aussi nettement plus claire.



TIMELORDS
Adventure into Forever
BTRC Greg Porter

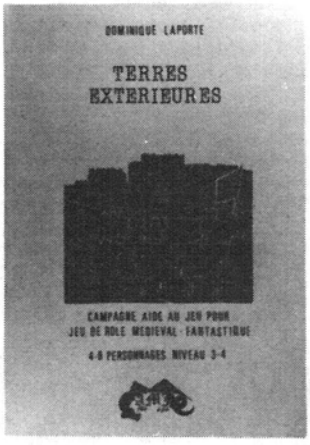
Timelords, JdR sur les voyages temporels écrit il y a plusieurs années, est édité seulement maintenant. Les joueurs peuvent incarner des membres de la Patrouille du Temps (un excellent roman de Poul Anderson), chargés de rétablir le passé chaque fois qu'une de ses altérations risque de modifier le présent. Ou bien, comme le préconise l'auteur du jeu, se projeter eux-mêmes dans d'**infinies tribulations spatio-temporelles...** Timelords est un jeu au système extrêmement précis, lourd et complexe, reprenant des éléments du **système Hero Games** et de **Morrow Project**. A éviter si vous n'aimez pas consulter trois tables et faire six opérations pour régler un combat...

Scénarios et Extensions



TERRES EXTERIEURES
EFGE — Dominique Laporte

Ceci est une campagne-aide-de-jeu médiévale-fantastique-multijeux-auto-éditée. Ouf ! ! ! Essayez de le reprononcer à toute vitesse, vous allez voir, c'est pas facile... Réalisation sérieuse, scénarios soignés et détaillés, bien écrits avec de bonnes idées, entre autres la possibilité de jouer à un wargame avec figurines en parallèle au JdR.



LE SECRET SOUS LA MONTAGNE
Les Elfes

Six scénarios formant une campagne, jouables avec **FEERIE**. Au delà de la **médiocrité** des histoires proposées, du mauvais Donjons et Dragons nous rappelant les Années Noires de la Grande Pénurie, c'est la qualité même de l'édition qu'il faut remettre en question : non seulement les textes ne sont pas photocomposés, mais ils ne sont même pas tapés à la machine : ils sont manuscrits, difficiles à lire... et le tout forme un ensemble de 132 photocopies parsemées d'illustrations sous-zinesques. Craignos.



LES DANGERS DE DUNWATER (U2)
TSR — Transecom

Suite du U1, « Le sinistre secret de Saltmarsh », qui va obliger les aventuriers à se battre et à risquer leurs vies... ! ! ! Pourquoi tant de violence... **Monde cruel** qui ne laisse pas un instant de répit à nos pauvres donjonneurs... Un bon scénario pour AD&D.

LES CONTREES DU REVE
Jeux Descartes

Ce supplément à l'**Appel de Cthulhu** rajoute un univers totalement nouveau au jeu de base. La boîte contient trois fascicules, dont un cahier d'aides de jeu. Le premier fascicule détaille le Monde des Rêves, ses habitants, sa magie un peu particulière, et explique comment passer du monde de l'éveil à cette contrée onirique chère à Lovecraft. Les six scénarios du deuxième fascicule sont de **véritables joyaux**, rappelant parfois les meilleurs scénarios de Rêve de Dragon... Les investigateurs entreront ici dans un univers proprement merveilleux, surréaliste... Le Gardien des Arcanes qui voit s'essouffler sa campagne de l'Appel serait fort bien inspiré de faire glisser ses joueurs sans les prévenir dans ce **monde fantastique** où, comme dans les rêves, **cauchemar et humour se côtoient**. Tous les joueurs de ma campagne qui ont pénétré dans les Contrées du Rêve n'ont plus qu'une obsession : y retourner au plus vite... Et lorsqu'on sait qu'au moment de mourir dans le monde réel, les grands rêveurs voient s'ouvrir une dernière fois devant eux la porte des Contrées, on comprend que le suicide puisse devenir une tentation pour les investigateurs désabusés...

(NDLR : Critique de la version originale parue dans Chroniques n° 4)

LE REJETON D'AZATOTH
Jeux Descartes

Goules, cannibales, comètes radioactives et sorciers indigènes fanatiques se sont donné rendez-vous pour tenter d'arracher les derniers points de santé mentale de vos investigateurs défaillants.

Keith Herber, le génial auteur de « **Fungi de Yuggoth** », a commis là **une campagne pour l'appel de Cthulhu** grandiose à la progression inhabituelle. A partir du scénario du premier livret « Au delà du tombeau », une aventure préliminaire de 32 pages, les investigateurs pourront s'orienter vers le Montana, dans un observatoire d'astronomie, en Floride, à la pêche sous-marine, au sud de l'Inde, pour un rituel religieux interdit aux moins de 18 ans, et enfin aux fins fonds du Tibet... sans compter deux voyages au Pays des Rêves...

Une campagne **cruelle, palpitante**, à la fois **mystique** et très **humaine** dans sa description des PNJ... Un chef d'œuvre...

(NDLR : Critique de la version originale dans Chroniques n° 3)

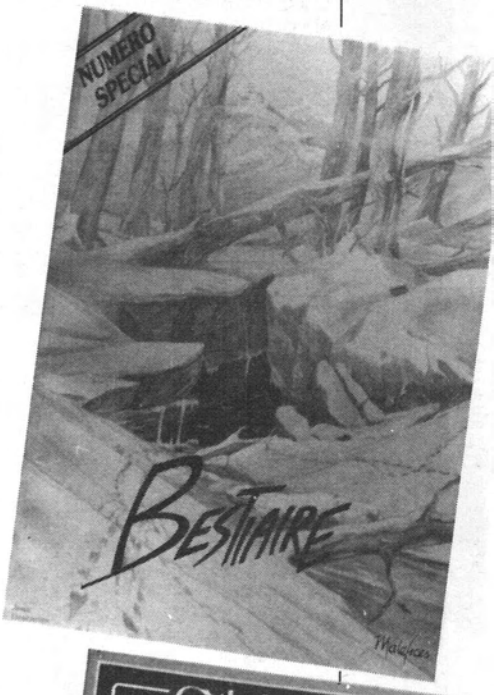
CTHULHU BY GASLIGHT
Jeux Descartes

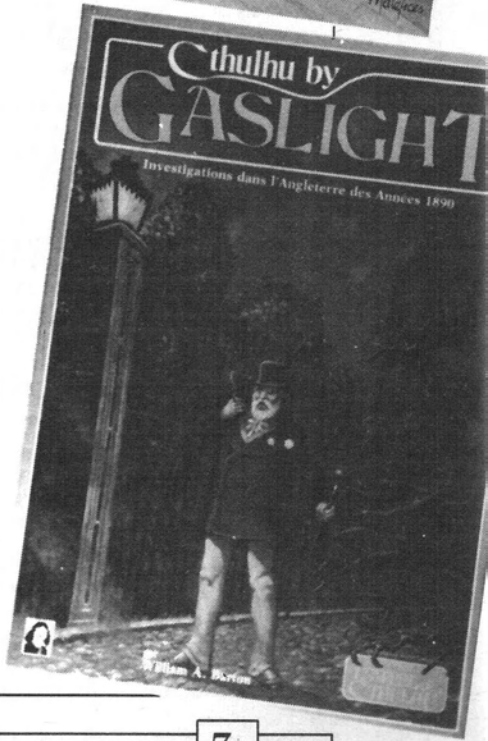
Comme son nom ne l'indique pas, cette extension, permettant de jouer à l'Appel de Cthulhu à l'époque victorienne, est enfin traduite en français ! La boîte contient un guide des **années 1890** très complet, détaillant entre autres des systèmes de voyages dans le temps... et un scénario de 48 pages **très british**, dans une atmosphère proche des romans de Gaston Leroux (Le mystère de la chambre jaune) et de Conan Doyle (Sherlock Holmes) où il est d'ailleurs question de sauver de la pendaison le propre frère du célèbre détective ! On ne regrettera que la qualité du papier, moins beau que celui de l'édition anglaise...

(NDLR : Critique de la version originale dans Chroniques n° 1)

BESTIAIRE pour MALEFICES
Jeux Descartes

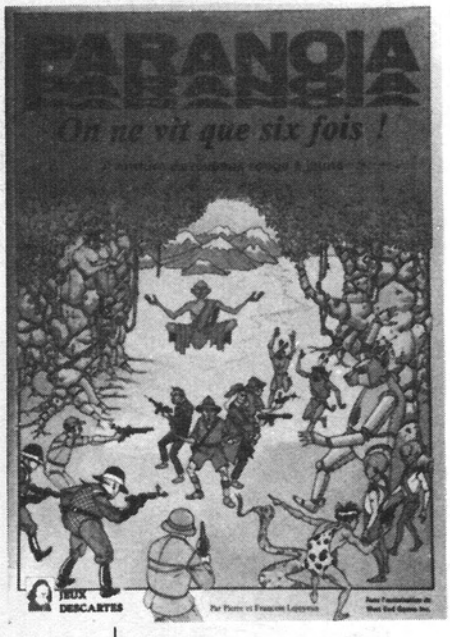
Après « Le Montreur d'Ombre », scénario de qualité très discutable (d'ailleurs on a tranché...), on était en droit de craindre la prochaine publication de la **collection MALEFICES**. Surprise, le BESTIAIRE est une petite mer-





veille de 112 pages, à la couverture superbe et abondamment illustrée. Tous les animaux « traités » sont abordés par le biais d'anecdotes, de récits et de contes populaires européens alternés de « recettes magiques » qui prennent, du coup, toute une troublante crédibilité. Plus qu'une simple suite de caractéristiques d'animaux, légendaires ou non, cette approche **riche et originale** peut également servir pour bien d'autres jeux. Encore !





ON NE VIT QUE SIX FOIS
Jeux Descartes

Premier scénario entièrement réalisé par des auteurs français et malheureusement, ça me fait mal au cœur de le dire parce que justement les auteurs sont français, **premier produit de qualité très contestable** de la collection **PARANOIA**.

A l'origine, le charme de ce jeu repose sur une projection caustique de notre univers ainsi que sur un humour noir guidé par la surenchère permanente dans l'immoral et le sanglant. Là, soit je n'ai rien compris, soit les auteurs se sont plantés... Car, à mon goût, ces ingrédients sont **absents** dans ce pâle simulacre qui déridera peut-être votre petit frère, s'il n'est pas rebuté par les illustrations, nulles...

ZONEQUEST
Siroz Production

Une campagne pour **ZONE** qui va amener les PJ à vivre une vaste odyssée, une véritable quête à travers la France, parsemée de rencontres les plus diverses et les plus typiques de la faune de notre beau pays... **Embrouilles et bastons, sur fond de rock speedé, de braquage et d'amour...** Une bonne histoire, adaptable éventuellement à Trauma. Si vous ne pouvez vous procurer ZoneQuest dans votre boutique favorite, vous pouvez vous le faire envoyer à domicile contre 95 F, frais de port compris, en le demandant à THERY-BOUCHAUD et CIE, 8 rue Gallieni, 78220 Viroflay.

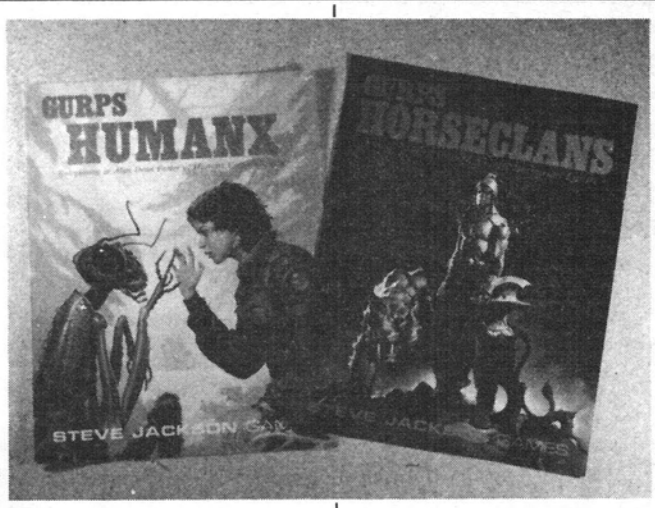


LAND OF NINJA
Games Workshop

« Puissiez-vous rencontrer la gloire, ou une mort honorable... »

Ce livre de 144 pages détaille un univers d'aventures japonais pour **RUNEQUEST**. Les illustrations très nombreuses, mais aussi très américanisées, sont fort peu représentatives de l'univers historique des samouraïs. Le texte est malheureusement médiocrement imprimé, sans toutefois gêner la lecture. Quel dommage, car Land of Ninja est un **vrai travail de création**, et possède des qualités qui risquent de détrôner l'univers plus « donjonnesque » de RuneQuest. Les chapitres sur la valeur personnelle des samouraïs, sur la signification des différentes formes de suicide rituel (avec ou sans l'assentiment de son seigneur, ou afin de désigner un ennemi honni à la vindicte publique ou encore pour échapper à la capture...), ainsi que sur l'organisation du système de castes japonais, sont très complets. Un système particulier, la **magie Ki**, permet aux personnages arrivés à maturité d'utiliser leurs points de pouvoir pour réussir une action surhumaine (lancer plusieurs shurikens à la fois, ou grimper le long d'une paroi lisse) dans la grande tradition des films d'arts martiaux.

Le système des points d'honneur permet aux joueurs d'incarner leurs personnages en tâchant d'agir dans le droit chemin. Enfin, une liste de créatures peu recommandables et **deux excellents scénarios**, adaptables pour Bushido ou AD&D, parachèvent cette addition excellente à la gamme de RuneQuest.

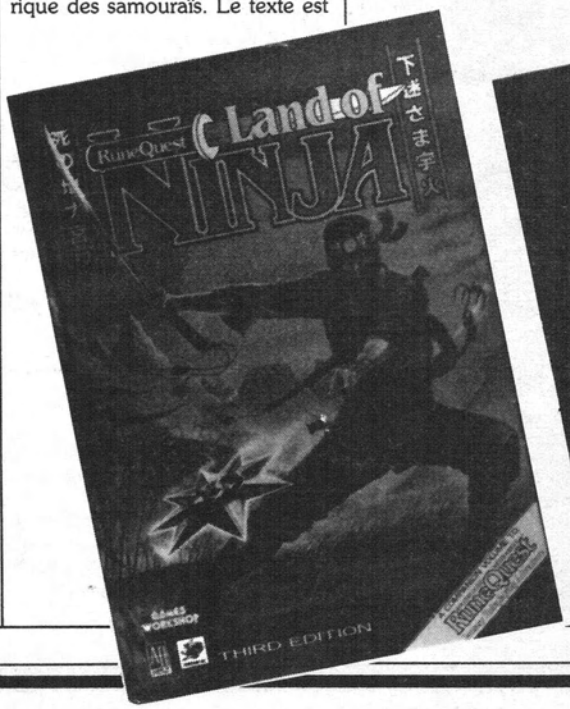


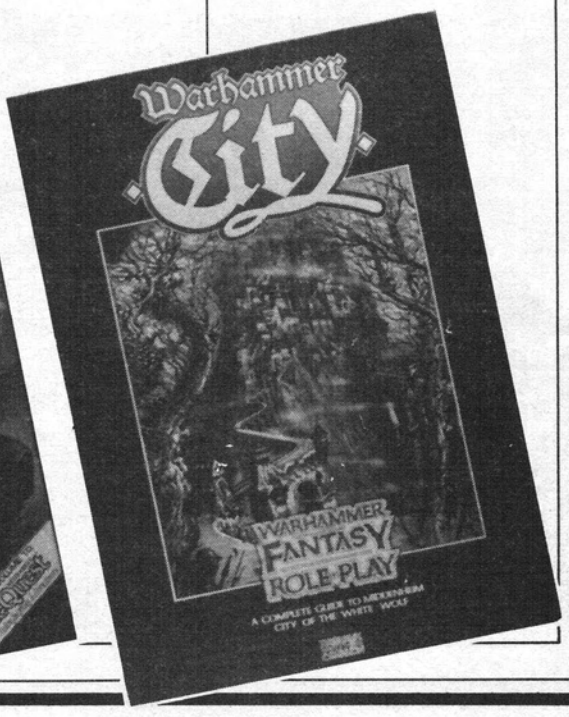
GURPS
Steve Jackson Games

Deux nouveaux recueils sont parus à ce jour : **HORSECLANS**, un univers post-apocalyptique tiré d'une série américaine où des tribus barbares s'affrontent sur leurs tigres aux dents de sabre télépathes (non, attendez, vous n'avez rien compris, relisez doucement...), et **HUMANX**, un univers de SF avec neuf races d'aliens et tout un tas d'artefacts technologiques... En avril devrait sortir **Gurps SURVIVORS**, une campagne post-apocalyptique, et bientôt les nouveaux volumes de l'**Atlas de la Route** pour **Car Warriors**...

WARHAMMER : CITY
Games Workshop

Ce guide complet pour Middenheim, la Cité du Loup Blanc, est une aide de jeu précieuse pour Warhammer ou n'importe quel autre jeu de fantastique médiéval. On notera la saveur très « germanique » de cette ville, avec son mélange étonnant de **fantastique pur** et de **moyen-âge**. Le tout donne une ville à l'atmosphère oppressante sans être franchement horrible, une ville où l'on





conçoit fort bien que des aventuriers décident de se reposer, mais où de sombres mésaventures pourraient leur advenir... Middenheim a été construite sur un pic rocheux, et les adeptes des « donjons » pourront toujours explorer les méandres des égouts qui communiquent avec les cavernes à l'intérieur de la montagne du **Faust-Schlag**, là où nulle lumière ne pénètre jamais, et où rôdent les adeptes du Chaos...

La carte de la ville, en couleurs, est très belle, et les bâtiments principaux sont dessinés amoureusement, comme sur les plans des touristes parisiens... Dans la multitude de PNJ, de scénarios, de documents qui forment ce livret de 100 pages, j'ai une petite préférence pour un article génial, que je n'ai vu traité nulle part ailleurs à ce jour, sur le fonctionnement des lois et des cours de justice, ainsi que sur les sentences requises... très utile pour le maître de jeu lorsque ses joueurs dévient du droit chemin... comme c'est fréquemment le cas, heureusement...

CITY-BLOCK
Games Workshop

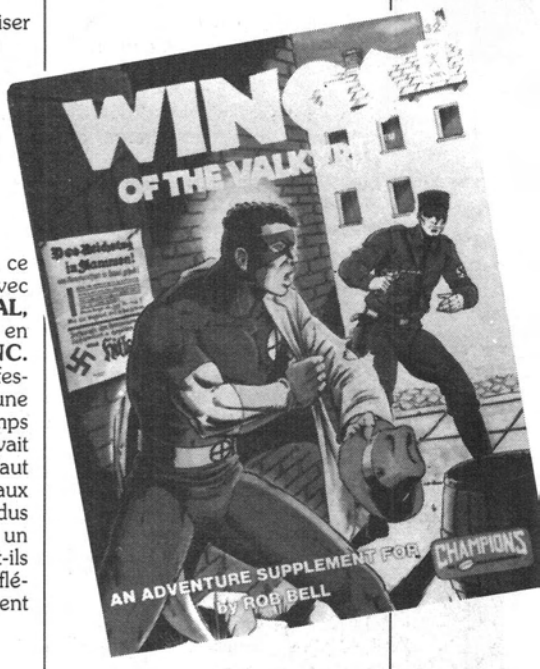
Enfin l'occasion de créer de nouveaux plans pour **JUDGE DREDD** grâce à ces magnifiques additifs de Games Workshop ! Et, joie suprême, des tables pour générer des étages entiers, ainsi que leur aménagement et leurs occupants ! Quelle chance ! Quelle aubaine ! Quel humour ! Nos braves petits juges vont pouvoir casser quelques anti-sociaux de plus ! Wow ! Superbonnard !... Zwwwiiiuuuuuuiiiiii.... Ne touchez pas le bouton de réglage de votre magazine...Nous avons pris le contrôle de cet article.... Zwiiiiiiuuuwwwiiiiuuuu...Il est temps pour le **FANG** (Front Anarchiste Nihiliste Guerrier) de réveiller les populations... Attention, braves joueurs... Sous couvert de jeux amusants, Games Workshop est en train de créer une ligne de jeux inquiétants, tant par leur contenu que leur présentation. Sur la forme, il est évident que leurs additifs sont de plus en plus souvent destinés à faire vendre des figurines, et que la qualité des scénarios commence à décliner... Sur le fond, avec l'introduction de WARHAMMER 40 000, et la possibilité de jouer un Grand Inquisiteur ou un Space Marine faisant respecter la loi par la terreur dans des mondes surpeuplés où l'homme est ravalé au rang de bête, un certain fascisme « bon enfant » que l'on pouvait trouver dans la première édition de Judge Dredd semble faire place à un **univers carrément malsain**, que n'aurait pas renié ce bon Vladimir Harkonnen... L'humour cynique des débuts laisse la place à des situations de jeu très « premier degré », qui ne déplairaient pas à certains débiles racistes et autres skins néo-nazis... Ceci était un message pirate... Nous n'émettrons plus avant quelques mois afin d'éviter que l'Imperium ne retrouve notre trace... Nous espérons vous avoir fait réfléchir et serions heureux de connaître votre avis sur la question... Bonne chance.... Zzzwwiiuuui... Formidable débauche de couleurs, avec un magnifique hélipad, une superbe armurerie ! Achetez City-Block, et faites trembler tous ces délinquants en herbe à coup de bolter ! Wow !

DRAGONLANCE ADVENTURES & DRAGONLANCE ATLAS
T S R

De quoi définir exactement le monde dans lequel se déroule la saga de Dragonlance : les particularités des classes de personnages, des dieux, etc., ainsi que le support géographique pour localiser tout cela. **Bien fait**.

WINGS OF THE WALKYRIE
Hero Games

Prévu pour **CHAMPIONS**, ce scénario peut être joué avec **DANGER INTERNATIONAL, SUPER-AGENTS**, ou même, en partie, avec **JUSTICE INC.** L'idée en est originale : le professeur Litvak a mis au point une machine à voyager dans le temps et a démontré que l'on pouvait **changer l'Histoire**. Il n'en faut pas plus pour mettre les PJ aux prises avec un groupe d'individus décidés à le faire, en tuant un homme en 1931... Mais, n'ont-ils pas déjà réussi ? Et à y bien réfléchir, les PJ voudront-ils vraiment empêcher cet assassinat ?



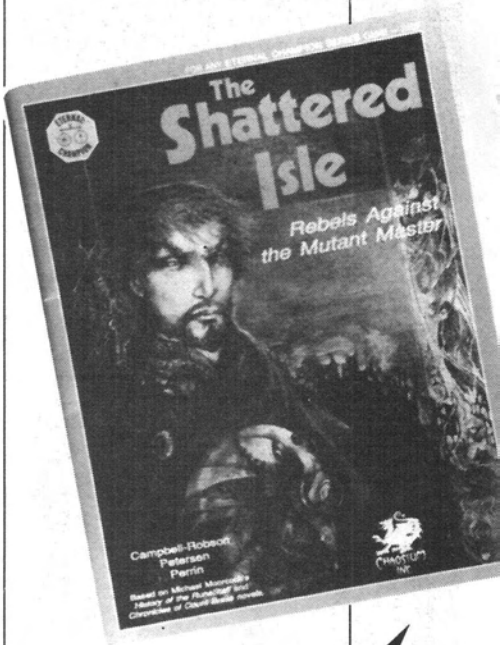
THE SHATTERED ISLE
Chaosium

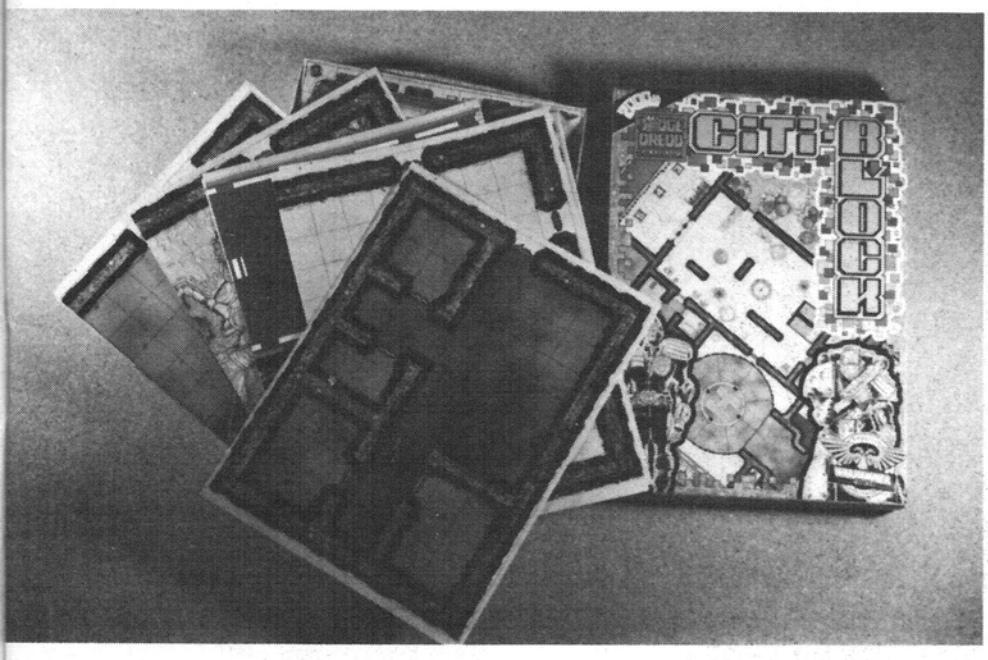
Ce supplément pour la série des jeux de rôle Eternal Champion est conçu pour être joué avec les règles de **HAWKMOON**, et serait compatible avec **STORMBRINGER**. Ce n'est pas évident à la lecture du scénario, franchement ancré dans l'univers de **Granbretan** après le Millénaire Tragique, tiré d'un pan de l'œuvre de Moorcock peu connu en France.

Les règles additionnelles pour Hawkmoon détaillent le combat aérien, de nouveaux véhicules, ainsi que les différents Ordres qui se partagent Granbretan.

Les scénarios, au nombre de deux, sont assez mal présentés, ce qui étonne de la part de Chaosium...

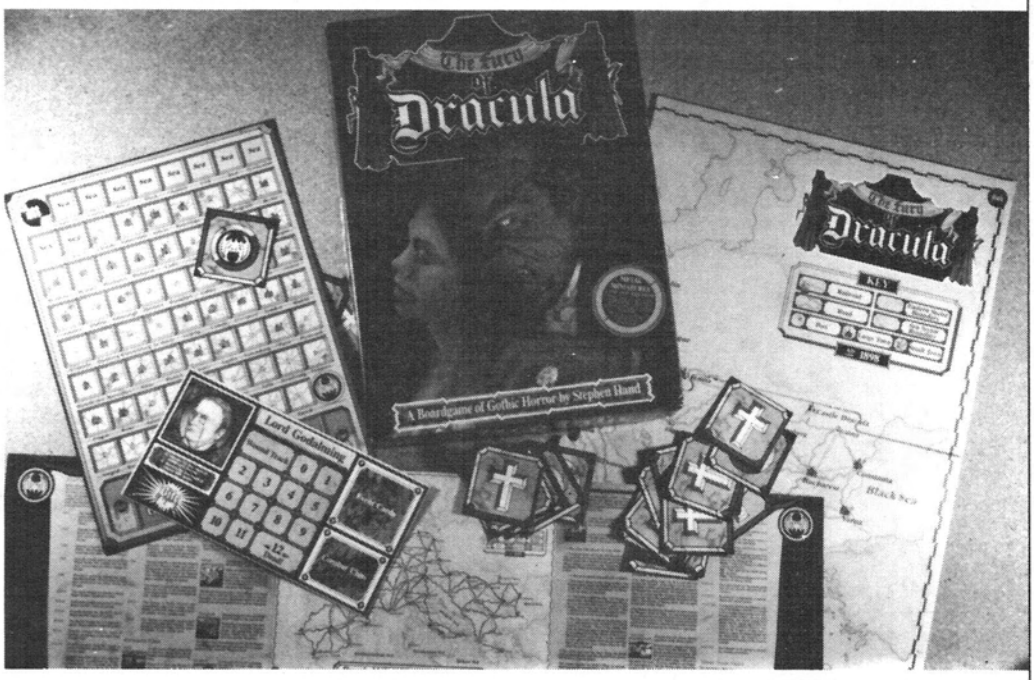
En résumé, un additif très médiocre...







Jeux de plateau



GUILLOTINE
Avril et Floréal

Un jeu de simulation historique sur les magouilles politiques de l'après révolution française. Chaque joueur dirige un des quatre partis qui siègent à la Convention Nationale et doit essayer de terminer les dix tours de jeu avec le **maximum de députés vivants...** Notre partie test a vu l'élimination totale de 2 de ces partis, glups... **Ça saigne !** Il existe deux options de règles, l'une qui fonctionne avec des dés, l'autre avec un système de questions sur les prises de positions des partis sur les problèmes de l'époque. Cette deuxième version, beaucoup plus vivante, ne demande cependant pas aux joueurs une réelle connaissance de l'Histoire, mais plutôt un **solide bon sens** permettant de s'imaginer dans la peau d'un Girondin ou d'un Montagnard... Un jeu intéressant.

LE ROYAUME DES CINQ COURONNES
Habourdin International

Premier abord : chouette ! Le matériel est somptueux : pions en bois, petites cartes en couleur, plateau superbement illustré... **Bravo !** Le jeu maintenant. Le thème laissait craindre un sous clone du « Sorcier de la Montagne de Feu » sans intérêt... Eh bien non ! Ce jeu est **original** et **intelligent**. Il s'agit, en contrôlant à tour de rôle un ensemble de chevaliers, d'arriver par réflexion, diplomacie et ruse à prendre possession du trône... La mécanique est simple, originale et laisse peu de place à la chance. Néanmoins, le jeu ne prend une réelle dimension qu'à quatre ou cinq joueurs. Le sous-titre « Jeu d'aventures fantastiques pour s'initier aux jeux de rôle », même s'il n'est pas justifié, pourrait-il laisser sous entendre qu'un nouvel éditeur « grand public » va se lancer dans des produits pour nous ? A suivre de près...



THE FURY OF DRACULA
Games Workshop

Présentation impeccable, plateau et tables de mouvements ornés de lourdes draperies et de fioritures très gothiques... jetons d'où coule un sang épais, cartes marquées d'un crucifix ou de l'aile d'un vampire... The Fury of Dracula est une réussite visuelle, comme la plupart des jeux de plateau de GW. Il y a même quatre figurines inédites, représentant les Chasseurs, Lord Godalming, Doctor Seward et Prof Van Helsing, et le comte Dracula ...

Sur la grande carte d'Europe, Dracula utilise un système de mouvement secret, **semant sur son passage la mort et la destruction**, tandis que les trois chasseurs, courant à l'aveuglette d'une ville à l'autre, tentent d'amasser renseignements et objets magiques (hosties, pieux, etc...) pour détruire le Comte et ceux qu'il a vampirisés sur son passage. **Les règles sont complexes** (niveau de complexité équivalant à celui de Dune -Avalon Hill- par exemple) mais compréhensibles. **Le jeu est plaisant**, quoiqu'un peu frustrant pour les Chasseurs, surtout au début, lorsqu'ils doivent patrouiller en aveugles de ville en ville, tâchant de trouver des indices du passage du comte, tandis que le joueur qui l'incarne, confortablement caché derrière son écran, se joue de leurs pauvres plans humains en souriant de toutes ses dents... Et quand enfin l'un des chasseurs découvre une piste, c'est l'hallali. Révoltes de paysans, trains qui s'arrêtent en rase campagne, brouillards maléfiques clouant les bateaux au port, peste bubonique, tziganes envoûtés et autres joyeusetés en perspective pour les défenseurs du bien. Le système de combat est très lourd, mais cette complexité donne à chaque combat une dimension épique... Prends cette hostie consacrée dans les gencives, chien de l'enfer !....Arrgggghhhhh, par les hémorroïdes de Vlad Tepes l'empaleur, prenez ce coup de croc dans la jugulaire, Van Helsing...etc...etc...

En résumé, **un beau jeu pour 2 à 4 personnes**, sur un thème savoureux et peu utilisé, dans une présentation remarquable. Si Steve Jackson Games ressortait dans une édition de luxe son mini-jeu Dracula, la compétition serait ouverte...(on peut rêver, non...)

WARHAMMER 40 000
Games Workshop

Une superbe présentation avec photos couleurs de dioramas, et tout, et tout, pour ce wargame avec figurines de science fiction. **40 000 ans après Warhammer Battle**, les conflits se poursuivent avec des antagonistes différents - bien que des membres de races « médiévales » continuent à se friter allègrement- au moyen de nombreuses armes qui font très mal. Les règles sont claires, **le jeu beau et bien fait**. Que demander d'autre à part toujours plus de ces compléments délirants dont **Games Workshop** a le secret...

WARHAMMER BATTLE
Agmat

Je sais, je sais, vous allez me dire que cela n'a rien à faire dans la rubrique « Jeux de Plateau »... et vous avez raison... Néanmoins, Warhammer Battle a plus sa place ici que dans « Jeux de rôle » ou « Manifs »... Le premier qui dit qu'il faut créer une rubrique « Wargames avec figurines médiévaux-fantastiques » gagne un **entretien privé avec le Dr Destroy**, le matin, quand il est de mauvaise humeur...

Ceci dit, la boîte est d'un **abord sympathique** et elle contient trois livrets de règles **abondamment illustrées, claires** et dont la **traduction est fort correcte** : Combat, Magie Guerrière et Bestiaire de Bataille.

Pour vous faire une idée plus précise de la composition, complètement hétéroclyte, des forces en présence, jetez un coup d'œil au scénario de ce numéro de Chroniques... Warhammer Battle, la **mega-baston-délire-fantastique-figurinesque qui dépote un maximum !**

DEATH ZONE
Games Workshop

Ce premier supplément anglais pour **BLOOD BOWL**, jeu qui devenait assez lassant, propose 6 nouveaux teams de joueurs, de nouveaux socles ainsi qu'un additif de règles et des feuilles de match. C'est **joliment réalisé**, les commentaires dans les règles sont toujours aussi drôles mais l'ensemble n'est malheureusement **pas assez original** pour donner un second souffle à ce jeu...

1988
LES BONNES RESOLUTIONS DE L'ŒUF CUBE
PLUS
PLUS VITE
MOINS CHER

NOUVEAUTÉS EN FRANCAIS

BLOOD BOWL ..... 135 F
RUNEQUEST ..... 230 F
LA VALLÉE DES ROIS ..... 265 F
LE T1-4 AD&D CAMPAGNE NIV 1-8 ..... 155 F
L'ANTRE DE SCHELOB mod JRTM ..... 55 F
LA GUERRE DES ETOILES ..... 85 F
LES CONTREES DU REVE mod CTHULHU ..... 125 F
CTHULHU BY GASLIGHT ..... 115 F
LE REJETON D'AZATHOTH mod CTHULHU ..... 115 F
LE CHANT DES ENFERS mod STORMBRINGER ..... 105 F
ENCYCLOPEDIE GALACTIQUE VOL1 *(empire galactique)* ..... 125 F
ENCYCLOPEDIE GALACTIQUE VOL2 *(empire galactique)* ..... 140 F

NOUVEAUTÉS EN ANGLAIS

AD&D DRAGONLANCE ADVENTURE ..... 145 F
AD&D DRAGONLANCE CALENDAR 1988 ..... 65 F
AD&D FORGOTTEN REALMS ..... 135 F
AD&D FR1 mod FORGOTTEN ..... 70 F
AD&D FR2 mod FORGOTTEN ..... 70 F
AD&D DRAGONLANCE GRAPHIC NOVEL ..... 90 F
D&D AC10 BESTIARY OF GIANTS .. 80 F
D&D AC11 WONDROUS INVENTIONS ..... 55 F
MX4 adv. marvel FLAMES OF DOOM ..... 55 F
JUDGE DREED COMPANION ..... 125 F
DUNGEON QUEST board game .... 170 F
MEGA TRAVELLER RPG ..... 225 F
REFEREE'S MANUAL mega TRAV. . 90 F
IMPERIAL ENCYCLOPEDIA mega TRAV ..... 90 F
SOVIET VEHICLE GUIDE *(TW2000)* .. 65 F
WARHAMMER BATTLE 3e edition .. 175 F
RUNEQUEST UK ..... 100 F
ADVANCED RUNEQUEST UK ..... 155 F
RUNEQUEST MONSTER UK ..... 120 F
LAND OF NINJA UK ..... 130 F
GLORANTHAN BESTIARY *(RQ USA)* ..... 85 F
IMPERCEPTOR ..... 200 F
GOLDEN MEDUSA mod. INTERC .. 80 F
FIGHTER BRIEFING mod. INTERC . 70 F
TECH. READ OUT 3026 *(batteltech)* 85 F
GALTOR CAMPAIGN *(batteltech)* ... 70 F
HOUSE KURITA *(batteltech)* ..... 130 F
LOST REALM OF CARDOLAN mod. MERP ..... 95 F
ENTS OF FANGORN mod MERP ... 95 F
BRIGANTS OF MIRKWOOD mod. MERP ..... 55 F
ROLEMASTER COMPANION II ..... 105 F
7 TH FLEET (VG) ..... 310 F
HARPOON (GDW) ..... 200 F
TEAM YANKEE ..... 225 F
AIR SUPERIORITY (GDW) ..... 200 F
STAR CRUISER (TRAV. 2300) ..... 190 F
CENTRAL AMERICA (VG) ..... 255 F
RAID ON ST NAZAIRE ..... 185 F
WORLD IN FLAMES ..... 370 F

2 adresses : 24, rue Linné - 75005 Paris – 15, rue G.-de-la-Brosse - 75005 Paris

Bon de commande à retourner à **L'ŒUF CUBE**
24, rue Linné, 75005 Paris - Tél. : 16 (1) 45.87.28.83

NOM .....
PRÉNOM .....
ADRESSE .....
..... TEL. .....
C.P. ..... VILLE .....

JS 49 DESIGNATION	PRIX
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
Participation aux frais de port et d'emballage	35 F
LISTE DES JEUX LISTE CASSE-TETE TOTAL	

Les jeux sont postés EN RECOMMANDÉ dans les 48 heures après réception du paiement
Chèque bancaire - CCP - mandat, à l'ordre de l'ŒUF CUBE - MARCHE COMMUN - Frais de port : 45 F pour 1 kg ; 78 F pour 2 kg
(tarifs postaux en vigueur actuellement)

A paraître

JEUX DESCARTES

Principale sortie annoncée, et de taille : la traduction de **Star Wars** pour tout de suite, le **Sourcebook** et le wargame tactique, **Star Warriors**, certainement pour le salon... Que la Force soit avec eux !

Pour le salon également, Le **Guide des Années Folles**, comme si vous y étiez, un colossal travail de documentation sur la vie quotidienne, les mœurs et les arts, Paris et un million d'autres choses encore...

TRANSECOM

Doit déjà être disponible la traduction du scénario bien connu : **Le Temple du Mal Elémentaire**. Pour la fin du mois, les deux premiers volumes de **Dragonlance** et le complément indispensable aux traductions de AD&D déjà sorties : **Le Manuel des Monstres** !

ORIFLAM

Pas de panique, tout vient à point à qui sait attendre, c'est à dire ce que nous avons déjà annoncé, **RuneQuest** principalement vers la mi-janvier suivi de l'écran en février. Egalement un supplément pour **Stormbringer**, **La Nuit de la Bête** (3 scénarios).

SIROZ PRODUCTION

Bientôt un écran accompagné d'un scénario, **Britanicus Remake, pour Zone**.

GAMES WORKSHOP

Le **Judge Dredd Companion** devrait déjà être là ou ne saurait tarder. Dungeonquest, un jeu de plateau suédois dont on dit grand bien Outre-Manche est en cours de traduction, et comme disent les anglais « comming soon... ».

ICE

Un scénario pour **Space Master**, The Cygnus Conspiracy et un pour **Middle-Earth Role Playing**, Dunland Southern Misty Mountain. Courant janvier.

FANTASY GAMES UNLIMITED

Un scénario pour **Aftermath**, City State, dans les boutiques dès fin janvier.

En vrac



CRIME PARTY Solar

Trois petits livres, Bons Baisers de ma Tombe, Le Secret des Truffes et Le Jeu de la Mort qui vont vous permettre d'organiser des « **grandeur nature policiers** » pour 6 et 8 joueurs où il faudra mener une enquête à son terme pour éclaircir une affaire (de meurtre). La présentation est correcte, le matériel complet, les mécanismes simples, la préparation du jeu aussi et l'organisateur de la « Crime Party » a en plus la possibilité de pouvoir participer sans connaitre le fin mot de l'histoire... Du suspense à peu de frais en perspective.

VOUS ETES LE HEROS

Une collection de livres-jeux chez **ALBIN MICHEL** articulée autour de deux grands thèmes bien connus : **JAMES BOND** et les **TRANSFORMERS**. Cette dernière série est plus particulièrement adaptée aux très jeunes lecteurs (à partir de 8 ans). Distrayants, ils sont surtout pratiques et originaux car le déroulement de l'aventure ne dépend que des choix du joueur (il n'y a pas de système de résolution, en général imprécis et pénible à gérer) et il n'y a qu'un paragraphe par page, évitant la confusion N° de paragraphe / N° de page.

COMPAGNIE FRANCAISE DES LUDOPHILES

Cet organisme a pour but (louable) de développer la pratique du jeu, d'aider à la mise en œuvre d'associations, d'assister tous ceux qui ont des projets (assez fous tant qu'à faire) tant fiscalement, juridiquement, ludiquement que... financièrement. Il faut, bien sûr, avoir préalablement adhéré, mais cela procure quelques autres avantages (réductions dans certaines boutiques, sur des grandeur-nature, etc).

Compagnie française des ludophiles, 121 avenue Victor Hugo, 92100 BOULOGNE.

DRAGON RADIEUX hors série « SPECIAL SCENARIOS »

Un chouette poster et **8 scénarios** pour passer les vacances d'hiver au chaud : Stormbringer, l'Appel de Cthulhu, Bitume, Rêve de Dragon, RuneQuest, Légendes Celtiques et 2 AD&D...

AGMAT

Quoi de neuf ce mois-ci du côté des figurines Citadel ? Et bien de quoi agrémenter les tables de **WARHAMMER BATTLE** : régiments d'orcs, danseurs de guerre, maîtres des animaux, guerriers elfes, bateleurs, minotaures, centaures du Chaos, gardes squelettes, nains gothiques... Et également, pour la SF, nains, slanns, soldats, zoats et pirates, tous de l'espace, ainsi que des motojets pour marines en plastique.

FAIR PLAY

Sous titre : « L'univers des jeux par correspondance pour les branchés du loisir intelligent ». But : vente par correspondance de nombreux jeux à des prix très compétitifs. Moyens : **un superbe catalogue** (contre 11 F ou 5 timbres) qui devrait bientôt élargir sa gamme JdR, disponible sur demande ou sur Minitel (36.15, code CCM, boutique FAIR PLAY) et des cadeaux...

FAIR PLAY, Z.A, 95500 LE THILLAY — Tél : 39 88 33 66

SHADDAM de la GALAXIE

Un nouveau jeu de SF par correspondance géré par ordinateur. Le but : **dominer l'univers** (original...) en mettant en œuvre réflexion, ruse, force et traîtrise pour bâtir un fief à partir de son étoile d'origine... Pour tout renseignement : Marie-Claude Gordi ou Rémi Pelletier, 283 square Renoir, 78190 TRAPPES. Tél : (1) 30 64 73 51.

MINIATHEQUE

La **Guilde des Bâtisseurs** réalise d'agréables décors à l'échelle des figurines 25 mm, pour JdR et wargames. Pour les JdR, les décors peuvent évoluer en fonction des découvertes des personnages et couvrir aussi bien le médiéval fantastique que la SF ou le post. Quant aux wargames, « de l'Antique à la troisième guerre mondiale », tout est possible. Un matériel de base pour la réalisation de dioramas est également disponible. Renseignements : Miniathèque, 72 bd Fenouil, 13016 MARSEILLE — Tél : (16) 91 03 79 83 ou 91 03 63 69.

VARSOVIE

Le jeu de rôle passe à l'est ! Un courrier nous signale l'existence d'un club de JdR à Varsovie (en Pologne pour les abrutis) qui se nomme « **Les Envoûtés** ». Pas de domicile fixe mais une adresse (courrier de la valise diplomatique) : Philippe Ghestin BCAC/CE/VAR 75 997 Paris Armées, et un téléphone : 19-48/22/12-95-20. On y joue à **AD&D, Stormbringer** et bientôt à **Paranoïa** (ils en font pourtant déjà des grandeur nature tous les jours...).

LFJSR

Nous avons déjà parlé de cette **Ligue Française des Jeux de Simulation et de Rôle** dans notre dernier numéro mais voici quelques précisions supplémentaires. Elle a pour but d'aider les clubs à se dépatouiller avec toute la fastidieuse paperasserie inhérente à leur création, puis de les aider pour l'organisation de leurs manifestations (recherches de locaux, de subventions, de lots...), enfin de faire circuler l'information. Elle permet également au joueur isolé de trouver un interlocuteur pour le renseigner efficacement. Elle organise elle-même des manifestations dont la plus importante sur la région lorraine : **la Nuit des Grands Anciens**. La

LFJSR nous charge également de l'excuser auprès de ceux qui lui auraient éventuellement écrit à son ancienne adresse (indiquée dans Chroniques n° 9) mais elle n'a pu leur répondre : la poste n'a pas fait suivre le courrier. Voici donc son adresse définitive : LFSJR, 19D rue des Vosges, 57070 METZ.

CJR

Une dynamique messagerie sur minitel au service des joueurs isolés et des clubs dont on va certainement entendre pas mal parler. De nombreuses rubriques sont déjà en place : agendas des tournois et manifs, liste des clubs et des joueurs pour trouver rapidement des partenaires, infos-journal pour être informé de toutes les nouveautés, petites annonces, boîtes aux lettres, scénarios...

Mode d'emploi : taper **36.15 ICOR**, faire SUITE ; page suivante, taper dans n° de BAL : CJR ; taper NEW si vous êtes nouveau. Vous pouvez dès à présent laisser un message dans la boîte CJR et taper NEW comme mot de passe pour terminer.

Pour plus de renseignements : Christophe Boyer, La Cote, 74410 SAINT JORIOZ.



CHAMPS SUR MARNE

Après **VOYAGE A BROCELIANDE** (1985) et **RETOUR A BROCELIANDE** (1986) vont se dérouler les **MYSTERES DE BROCELIANDE**, un week-end d'initiation aux jeux de simulation, non stop du samedi 23 janvier 1988-14 H au dimanche 24-18 H. La participation est gratuite et le programme de choix :

— Initiations et démonstrations de jeux de rôle, de jeux de plateau et de wargames avec figurines.

— Avant-premières et démonstrations de jeux par les auteurs.

— Projection d'un film : TERMINATOR.

— Exposition de dessins originaux.

C'est au **Centre Social et Culturel Georges Brassens**, Place du Bois de Grâce, 77420 Champs sur Marne (et il y a le RER).
Renseignements : 48 07 23 66.

HENIN BEAUMONT

LES NAINS DES BEAUX MONTS organisent un tournoi de AD&D pour des équipes de 5 joueurs, le dimanche 7 février à 8 H 30 à la **MJC**. Pour tout renseignement, écrire à la MJC, 62110 Hénin-Beaumont.

METZ

Du 2 au 5 mars 1987, premier **Forum des Jeux de Simulation de Metz** qui réunira éditeurs, créateurs, journalistes spécialisés et passionnés. Contacter la **L.F.J.S.R**, 19D rue des Vosges 57070 Metz.

ANNECY

Après le succès rencontré l'année dernière, la **Ludothèque MJC des Teppes** organise le **FORUM DES JEUX DE ROLE 88**, les 29, 30 et 31 janvier. Au programme : démonstrations, initiations, concours de figurines (renseignements magasin NEURONES, tél. 50 51 58 70) et un tournoi médiéval-fantastique multijeux. Inscription : 35 F. Renseignements et inscriptions : Ludothèque — MJC des Teppes, place des Rhododendrons, 74000 Annecy. Tél : 50 57 56 55.

CHATENAY MALABRY

LA GUILDE DES AVENTURIERS organise le **Grand Tournoi des Aventuriers 88**. Il se déroulera à l'**Ecole Centrale des Arts et Manufactures**, à Chatenay-Malabry, les samedi 14 mai après-midi et dimanche 15 mai toute la journée. Les jeux retenus : Rolemaster, AD&D et l'Appel de Cthulhu. Renseignements : (1) 46 60 32 91, demander Philippe Lamoise au poste 1063, chambre F321 ou Yves Duquesnoy au poste 1060, chambre F023.

VITROLLES

Le **JETDOR 88** aura lieu à la **Maison pour Tous** (centre culturel George Sand, BP 151, 13127 Vitrolles — Tél : 42 89 80 77). Au programme de cette manifestation : des tournois de JdR sur table et en semi-réel les 20 et 21 février, une exposition, des parties libres ainsi qu'un forum de créateurs le 22 février. Pendant ces trois jours la projection de films est prévue. Inscriptions closes le 12 février.

GRADIGNAN

LA GUILDE DES MAMMOUTHS MAUDITS organise la **3e convention des JdR et de simulation du Sud-Ouest, STRATEGES 88**, du 2 au 6 avril 1988. Au programme des tournois : AD&D, AdC, JRTM, Supergang ainsi qu'un triathlon sur Les Trois Mousquetaires, Héraclios et Diplomatie, des initiations et démonstrations. Renseignements et inscriptions : **MJC Gradignan**, Guilde des Mammouths Maudits, 8 avenue Jean Larrieu, 33170 Gradignan — Tél. 56 89 17 12.

BOUFFEMONT

LES FORGERONS DE L'EPEE organisent le dimanche 21 février 1988 un tournoi de Rêve de Dragon, en présence de son auteur. L'entrée est libre pour tous ceux désirant s'initier aux jeux de rôle ou à certains jeux de plateau. Inscription au tournoi : 20 F pour un maître, 35 F pour un joueur et 170 F pour une équipe de 5 joueurs et 1 maître. Renseignements : Les Forgerons de l'Epée, 56 rue de Provence, 95570 Bouffemont. Tél. 34 69 85 33 ou 39 91 21 49.

VILLE D'AVRAY

La confrérie **BOUCHERIE INTELLECTUELLE** organise un tournoi de JdR et de wargames le dimanche 20 mars de 10 H à 19 H à **la Maison des Jeunes et de la Culture**. Inscription : 30 F. Pour tout renseignement, tél. à la MJC : 47 50 37 50 et 47 09 66 01. MJC de Ville d'Avray, place de l'Eglise, 92410 Ville d'Avray.

CANNES

3e FESTIVAL INTERNATIONAL DES JEUX. Regroupant et présentant les jeux traditionnels, ce festival tente de s'ouvrir petit à petit aux jeux de simulation... C'est au **Palais des Festivals de Cannes**, du 6 au 14 février 1988.

NANTES

Le club **STRATEGES ET MALEFICES** organise une exposition- démonstration les samedi 6 et dimanche 7 février 1988, de 9 H à 19 H, à **l'ancienne Manufacture des Tabacs de Nantes**. Au programme : concours (figurines, dioramas, Blood Bowl et Supergang), démonstrations (Car Wars, Escarmouche, JdR, Grandeur Nature, etc) et des expositions sur les différents types de jeux.

PARIS

BELPHEGOR et **LES SEIGNEURS DE L'ASTROLABE** organisent la **4e journée ludique de l'Astrolabe** le samedi 27 février 1988 de 9 H 30 à 19 H à **l'université de Jussieu**. Au programme : tournoi de JdR et de jeux de plateau. Buffet prévu. Renseignements et inscriptions (25 F) : BELPHEGOR C/O Sébastien Crozier, 119 rue Lecourbe, 75015 Paris.

PARIS

Nous vous rappelons que le **TROISIEME SALON NATIONAL DES JEUX DE REFLEXION** aura lieu Porte de Versailles du 26 mars au 4 avril 1988. Le programme définitif des animations, initiations, démonstrations, tournois, concours, coupes, championnats et toutes ces sortes de choses n'est pas encore établi. Il devrait cependant être très proche de ceux des années précédentes, avec les nouveautés en plus, Diplomatie en moins et le très demandé AD&D enfin présent. Programme complet dans le prochain numéro.

Renseignements et inscriptions : CEP, 7 rue Copernic, 75782 Paris Cédex — Tél. 45 05 14 37.

LES SORQUERIES DE FANG



Bonjour, fidèles lecteurs des pages Kûltûrelles ! Dans un grand élan de générosité certainement secondaire à l'inhalation concomittante de cocaïne base et d'Eau de Javel, le docteur Destroy m'a confié la responsabilité de cette rubrique. Je tâcherai de m'en montrer digne et de vous apporter à chaque numéro des nouvelles de tout ce qui se fait de mieux dans l'univers fantastico-médiévalo-SF de la BD, des livres et des disques... En revanche, n'hésitez pas à m'adresser un vénéneux courrier si je vous induis en erreur...

Commençons immédiatement par une nouvelle compagnie anglaise, Silva Screen, qui ouvre son catalogue de musiques de films avec quelques joyaux difficilement trouvables jusqu'à présent. Ainsi ce **DAMIEN : OMEN II**, (SILVA SCREEN Import Pathé Marconi FILM 002), deuxième volet de la trilogie « **LA MALEDICTION** », et disque inabordable en France jusqu'à présent (vous avez une idée du prix d'un import japonais ? Ne cherchez pas...). DAMIEN est donc le volet central qui manquait au triptyque de Jerry Goldsmith, l'un des plus talentueux compositeurs d'Hollywood. Disons-le tout de suite, cette suite décevra peut-être les possesseurs du premier disque, car du point de vue thématique, il y a peu de nouveautés. Mais à partir des thèmes du premier album, Goldsmith a tissé des variations surprenantes... chœurs sataniques psalmodiant dans l'obscurité, orgues devenus fous, envolées lyriques macabres... : rien n'y manque. Comme l'indique le logo du film, ce disque est une messe noire à lui tout seul. Excusez-moi, mais il est tard et je crois que je vais rallumer la lumière... Si l'un de vous pouvait m'écrire au journal et me rassurer en me certifiant que le... son... abominable et glauque qu'on entend au début du morceau **Broken Ice** peut être issu d'un instrument identifiable ou d'un gosier humain... je lui en serais éternellement reconnaissant... J'ai beau chercher sur la pochette... Un ingénieur du son qui s'appelle Roger Nyarlathotep, vous trouvez ça normal, vous ?

Pour ne pas quitter immédiatement la musique démoniaque, et pour rassurer vos parents *(regarde, Roger, c'était vrai c'qui disaient dans LE MEILLEUR... ces magazines de jeux de rôle, c'est que des sataniques et des sectes Moon... Brûle-les dans la gazinière...)*, une charmante musique de J. Peter Robinson (glorieux inconnu qui ne le restera pas longtemps) pour **THE BELIEVERS** (VARESE SARABANDE Import Pathé Marconi STV 81328). Sombre histoire d'adorateurs de Satan dans New-York, que devra affronter Martin Sheen (Apocalypse Now) au gré de cette musique somptueuse, parfois mélancolique et tendre, parfois dure et stressante, mais possédant une unité de ton impressionnante. Dans l'espace d'un seul morceau, **Jessica**, co-existent des envolées lumineuses et des plongées angoissantes. Le talent du compositeur est tel qu'il est presqu'impossible de prévoir cette dérive à l'écoute de la bande sonore, et que l'auditeur est constamment à l'affût du moment où la musique bascule... Vous imaginez le désarroi des pauvres investigateurs confrontés à cette galette infernale... ZERO SANITY, me voici !

ALIEN devait beaucoup à la merveilleuse bande sonore de Jerry Goldsmith. Peu enclin aux esbroufes à la John Williams (Star Wars), Goldsmith a créé (SILVA MUSIC Film 003) une de ses musiques les plus angoissantes, dans une carrière pourtant fertile. Sauvage, sans pitié, glaciale, meurtrière... Cette musique est à l'image de la Créature... Il suffit d'écouter ce disque pour être projeté **ailleurs**, dans cet espace où personne ne vous entendra crier. Parfaite ambiance pour un jeu de rôle de SF, ou une post-apocalypse bien destroy *(Roger, regarde, c'est plein de mots que même moi j'y comprends rien... j'te dis qu'not' fils est possédé, j't'l' dis !)*.

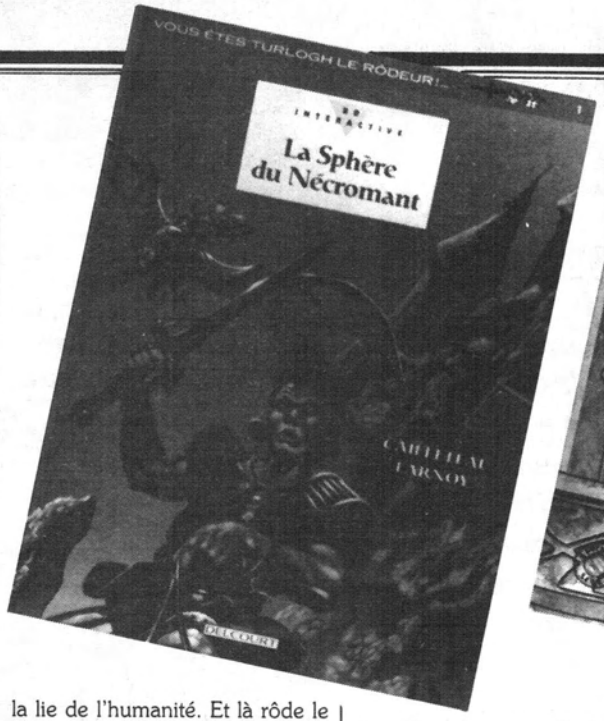
La bande dessinée n'est pas en reste, et depuis la dernière fois que j'avais tenté de guider vos petites menottes fébriles, il s'en est passé des choses au royaume de Mickey : le médiéval fantastique est de retour. Il n'avait jamais disparu, me direz-vous. Mais rarement il avait inspiré autant d'œuvres différentes.

LES FOUS DE DIEU, de Letendre et Simeoni (Ed. Dargaud). Dans un univers proche de celui du Nom de la Rose, Adso, un jeune coupe-jarret vénitien, et Conrad, un mercenaire allemand, escortent Takuan, un moine aimant à manier le bâton, depuis Venise jusqu'à la cour du roi de France. Ils devront affronter la folie d'un groupe de fanatiques religieux comme le Moyen-Age en vomit des centaines, toujours prompts à déceler le Malin chez l'ennemi ou simplement l'étranger. De belles couleurs, un dessin fouillé mais uni-dimensionnel, servent cette histoire au texte parfois un peu grandiloquent, mais fort plaisante.

L'OEUF DES TENEBRES, de Letendre et Loisel (Ed. Dargaud). Quatrième et dernier volet (pour l'instant) de la Quête de l'Oiseau du Temps, ce volume clôt de façon très abrupte une histoire enchanteresse. Le découpage saccadé, l'accélération brutale de la transformation psychologique des personnages, l'apparition dans les dernières pages d'un deus-ex-machina dont on se serait bien passé, rendent cet album bancal. Quel dommage. Pelisse était toujours aussi belle, Bragon aussi courageux, et le dessin de Loisel aussi étonnant. Mais quelle déception après l'épopée mystique du tome précédent, **Le Rige**... Espérons que les prochains albums retrouveront la puissance des débuts.

DRUUNA, de Eleuteri Serpieri (Ed. Dargaud), nous offre le plaisir de voir la belle et opulente héroïne de Morbus Gravis (le premier tome, kobolds !) se livrer aux délices de la chair dans toutes les positions... Le sexe et l'horreur se mêlent dans cet ouvrage somptueux, à réserver aux adultes initiés. L'histoire ne manque pas d'humour, mais la cruauté omniprésente est difficilement soutenable pour les âmes sensibles... Les autres, les connaisseurs, apprécieront ce monde de phantasmes où rôde un mal atroce qui transforme les hommes en Bêtes, et d'où toute compassion semble avoir disparu... Je vous rassure, Druuna sauve l'humanité à la dernière minute... Ouf !

LA SAISON DES CENDRES de Chevalier et Ségur (Ed. Delcourt). Ouvrant un œil glauque au-dessus de mon clavier, le docteur Destroy fait la moue. Les relents de haschich qu'il régurgite en ma direction me font vaciller un instant, mais sa remarque m'interpelle au niveau du vécu : « Tu n'en as pas marre, vieux, de toutes ces BD médiévales fantastiques à épisodes... La quête du cycle des voyages de la saga des maléfiques gobelins envoûtés des mers du sud... etc... etc... Ces BD à rebondissements ne signent-elles pas une certaine paresse d'écriture des scénaristes, plutôt qu'une prétendue ampleur de leur génie... » Avant que j'aie le temps de lui répondre, les yeux du docteur Destroy s'allument de concupiscence à la vue d'un plein flacon de correcteur pour machine à écrire... Je suis obligé de lui répondre que c'est vrai, que la plupart des sagas de BD actuelles ont une triste odeur de réchauffé... Mais, car il y a un mais, voilà l'exception : LA SAISON DES CENDRES. Moi, Fang Bloodwyn-Mate, fils de Darken, chef légitime des armées de Minas Morgûl, je m'engage à rembourser tout lecteur de ce chef-d'œuvre qui ne sortirait pas envoûté de cette lecture... Ségur et Chevalier sont des créateurs d'univers, le trait de Sé-





gur est un délice, les couleurs sont superbes, quant au scénario, il est tout simplement géant ! Je n'en dévoilerais pas plus pour ne pas briser le charme sous lequel ne peut que tomber le futur adepte... Ah, j'oubliais de vous préciser, mais vous aviez sans doute fait le rapprochement, que ce sont eux les parents légitimes de Krôc le bô, le petit gob de Casus Belli.

Toujours aux éditions Delcourt, un recueil savoureux des aventures de Stan Pulsar, **L'AS DES ASTRES**, de Cailleteau et Vatine. Humour et demoiselles charnues y font bon ménage...

Le même Guy Delcourt édite une très bonne BD interactive, **LA SPHERE DU NECROMANT**, par Cailleteau et Larnoy. Dieu sait pourtant que nous en sommes revenus, à Chroniques, de la BD-jeu... Mais là, rien à dire, c'est dense, c'est superbe, il y a une vraie intrigue, et on fait plus appel à notre intelligence et à notre intuition qu'aux lancers de dés et au hasard... J'ajouterai que les monstres sont hideux à souhait, et les mises à mort du héros charmantes et variées... Ueeeuuuurgghgllllhhhhh !

LE MEILLEUR FLIC DE LA VILLE, de Bernet et Segura (Ed. Humanoïdes Associés). C'est toujours le lieutenant Dante, qui patrouille inlassablement les bas-fonds de Métropol, chassant la pègre et les rebuts de la société dans le dédale des égouts. Là se réfugie la lie de l'humanité. Et là rôde le Kraken, monstre hideux, sorte de limace gigantesque et tentaculaire, née du Mal des hommes. Métropol ressemble un peu aux cités de Judge Dredd. Mais au lieu d'être un connard fascisant, le lieutenant Dante est un héros des temps modernes... (je sens que je vais me faire lyncher...).

LONEVILLE, de Swolfs (Ed. Archers) est le septième album de la saga de Durango, pistolero au cœur pur. Les colts y tonnent toujours aussi souvent, le dessin s'affine. On y trouve surtout un méchant très crédible, et dont les motivations, réellement surprenantes dans une BD, seraient extrêmement intéressantes à utiliser dans un jeu de rôle (pourquoi ne pas le transformer et le jouer avec les règles de TRAUMA-GO WEST détaillées dans notre pavé ? Hum...).

Il semblerait que ce soit la mode et la preuve que les crobardeurs de journaux de jeux de rôle sont géniaux : Yves Corriger, un dessinateur dont vous avez pu admirer les petits dessins dans Chroniques n° 9 et 10 (les illustrations du scénario de Stormbringer pour ce dernier) vient de sortir un album de BD avec un comparse, Nicolas Finet. Il est publié par les éditions Sorg et se nomme « **DAN STAR CONTRE L'UNIVERS** ». Dan Star est un espèce de Flash Gordon dégénéré à la sauce « nul », obsédé sexuel qui tire sur tout ce qui bouge, surtout avec la belle Lucie, garce callyphige à la cervelle atrophiée... A lire d'urgence !

Argghhhh, par la matrice d'Azatoth, j'allais clore cette excellente rubrique sans vous conseiller quelques romans somptueux pour passer les rudes soirées d'hiver... Quand les loups hurlent dans les rues désertées de vos villes de province, guettant le réparateur Darty égaré, glissez-vous dans vos draps froids et humides et savourez ces quelques sulfureux ouvrages...

LIVRE DE SANG, de Clive Barker (ed. Albin Michel) est un recueil de nouvelles de celui qui est en train de détrôner Stephen King au box-office de l'horreur en Angleterre. Retenez bien son nom. Dans quelques années, on parlera du dernier Barker comme on parle du dernier King ou du dernier Spielberg. Ca saigne beaucoup, et on tremble avec les personnages principaux car Barker n'emploie pas de recettes pour écrire, et dans ses nouvelles, personne n'est à l'abri d'une mort horrible...

BRUME, le dernier recueil de nouvelles de Stephen King, aux éditions Laffont, est très inégal, et horriblement cher (140 francs !).

Dommage, car la nouvelle qui donne son titre au bouquin est un formidable mini-roman de 130 pages où les héros, prisonniers dans un supermarché, sont assaillis par des monstres lovecraftiens sortis d'un cauchemar...

L'ambiance est très proche des films d'horreur des années 60, et on y croit dur comme fer.

CHRONIQUES DE THOMAS L'INCREDULE, sorti chez J'AI LU, est le premier tome d'une des sagas les plus connues du fantastique contemporain. Si vous aimez que vos personnages vivent des dilemmes cornéliens, si vous aimez les histoires sombres et gigantesques, si vous êtes fatigués des héros musclés et stupides ou des guerriers-voleurs bien propres sous eux, pénétrez l'univers de Thomas Covenant, un écrivain de notre monde, malade de la lèpre, projeté dans un monde merveilleux menacé par les hordes de Lord Foul... Je sais, ça ressemble à tant d'autres sagas... Mais jamais vous n'avez vu un héros aussi torturé, et des passions aussi terrifiantes... Dallas au pays des Merveilles, mâtiné de Marguerite Duras...

Non, non, docteur Destroy, je vous jure que je n'ai pas touché à votre poudre blanche... J'ai simplement goûté à vos petits champignons mexicains... très savoureux, je dois dire... Wow, ces couleurs sont fabuleuses... enlevez vos doigts de ma gorge, Destroy... Par Crom...c'est plein d'étoiles....

Fang

POUR LES JOUEURS AVERTIS

librairie - galerie
disques - jeux

le cercle

JEUX CLASSIQUES
WARGAMES
JEUX DE ROLE
FIGURINES
PUZZLES

JEUX ELECTRONIQUES
CASSES-TETE
LITTERATURE
SUR LE JEU

Centre Art de Vivre

78630 ORGEVAL
Tél. 39.75.78.00

10 H - 20 H
MEME LE DIMANCHE
FERME LE MARDI

Joystickement vôtre

Une nouvelle rubrique donc pour tous ceux qui ont succombé au charme de certains jeux informatiques qui, il faut le reconnaître, ont bien évolué ces dernières années... Cette rubrique ne se veut pas exhaustive, nous allons simplement parler des jeux que nous avons vus et... qui nous ont plu ! ! ! Le nom de l'ordinateur, après celui de l'éditeur, indique sur quelle machine nous avons essayé le logiciel. Celui-ci peut évidemment être disponible pour d'autres appareils.

L'Ange de Cristal, Crafton et Xunk 2

Ere Informatique
Amstrad CPC

Un mélange d'arcade et d'aventures qui vous envoie au fin fond d'un temple, dans un univers de SF assez délirant. Le graphisme 3D est assez réussi et le jeu plaira à tous ceux qui ont aimé Crafton et Xunk 1.

Selection OR

Loriciels — Amstrad CPC

4 jeux : L'Aigle d'Or et MGT qui sont des mélanges d'arcade et d'aventures, Le 5e axe qui est un jeu d'arcade et Sapiens qui est uniquement un jeu d'aventures. Un cocktail intéressant de jeux dont le dernier, Sapiens, a été primé pour sa qualité.

Pharaon

Loriciels — Amstrad CPC

Un jeu d'aventure avec des images digitalisées très réussies, avec, par moment, des jeux d'arcades placés pour résoudre certaines situations. Le thème : s'approprier une mystérieuse formule de l'anti-matière, mise au point par un Pharaon de l'Egypte Antique...

Forteresse

Loriciels — Amstrad CPC

Un jeu d'aventures se déroulant en l'année 666 (triste hasard...) d'un monde moyenâgeux. Gwendoline, la fille d'un seigneur, a été enlevée par les forces du Mal et vous êtes le preux chevalier volontaire pour aller la secourir. Il vous faudra pour cela trouver comment ouvrir la multitude de cadenas qui la maintiennent prisonnière dans une armure. Un graphisme digitalisé étonnant pour un jeu amusant.

Oxphar

Ere Informatique
Amstrad CPC

Rien de nouveau sous le soleil, vous êtes tranquillement assis dans votre petit pays fantastique et la vie s'écoule calmement jusqu'au moment où une étrange créature, Gal, Le Maître de Jeu, vous envoie en quête de la mystérieuse pierre bleue de Savannah... C'est une quête très dangereuse dont vous aurez peu de chances de revenir. Un thème très classique mais un beau graphisme.

Qin, l'Enigme de l'Armée de Pierre

Ere Informatique
Amstrad CPC, Atari, PC

Petit-fils de l'architecte de l'Empereur Qin, celui qui s'est fait enterrer avec des statues de terre cuite à l'échelle humaine de toute son armée, vous vous lancez à la recherche de son trésor.

De belles images et une bonne documentation font de Qin un jeu d'aventures très agréable au dénouement...

On aime : les proverbes chinois et, pour les possesseurs d'imprimante, la possibilité de garder une trace écrite de tous les mouvements effectués.

Clash

Ere Informatique,
collection Métal Hurlant
Amstrad CPC

Ce logiciel d'aventures ne dépaysera pas les joueurs de Zone : un jeune Hell's rentre chez ses vieux et trouve sa mère trucidée, et, comme un cave, ramasse le surin... Il lui faudra trouver le véritable tueur avant que les keufs ne le coffrent... Un jeu d'aventures original alliant psychologie et réflexion.

L'Arche du capitaine Blood

Ere Informatique — Atari ST

Vous êtes le capitaine Blood, et depuis des siècles vous parcourez l'espace intersidéral, à bord de votre vaisseau spatial, recherchant des clones de votre propre corps, pour essayer de vous sauver de la déchéance physique qui a déjà commencé... L'univers du capitaine Blood, tel qu'on le découvre au fil des écrans, est en perpétuelle évolution et il faudra bien du temps pour l'explorer en intégralité. Rarement un jeu sur micro n'a été aussi prenant. Le programme tire partie au maximum des possibilités graphiques (planètes, aliens, surfaces planétaires en images fractales...) et sonores de l'Atari ST (avec un morceau de musique de Jean-Michel Jarre, extrait de l'album « Zoolook », pour présenter le jeu)... Et puis, il y a toujours la possibilité de faire exploser la planète que l'on survole si l'on s'ennuie...

Bob Morane

Infogrames — Amstrad, Atari, Thompson

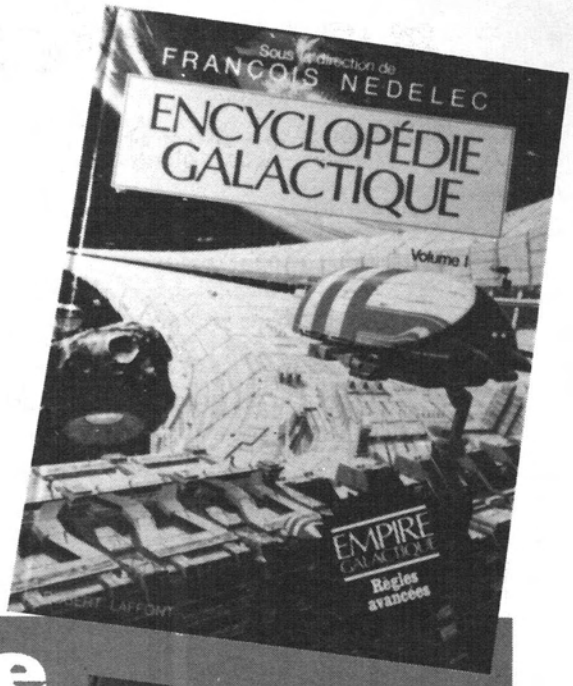
Le héros bien connu par les 150 titres de Henri Vernes est maintenant le personnage principal de trois logiciels de qualité. Dans le « Satellite de l'Ombre Jaune » (l'ennemi héréditaire de Bob Morane), ce dernier doit aller chercher son ami Bill Ballantine, captif du terrible criminel... Au moyen-âge, il recherche le Saint Suaire convoité auusi par l'Ombre Jaune ainsi que les Chevaliers Templiers... A notre époque, il s'enfonce dans la jungle d'Amérique Latine, à la recherche d'un temple précolombien... A la croisée de l'arcade et de l'aventure, un jeu au graphisme étonnant, proche de la digitalisation d'images de BD, livré avec les romans originaux.

Patrice Mermoud

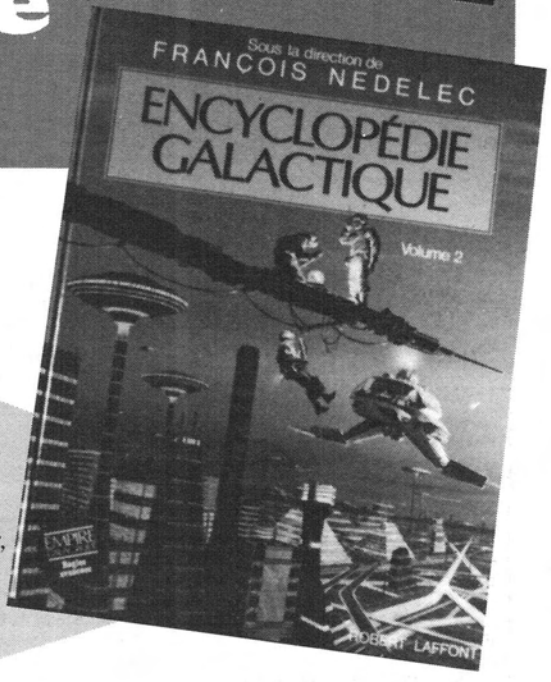


Chronique d'un jeu

On pourra maintenant dire : beau comme l'Encyclopédie Galactique... mais le ramage est-il à la hauteur du plumage ?



Encyclopédie Galactique



ENCYCLOPEDIE GALACTIQUE, Volumes 1 et 2
Textes : François Nedelec, Jean-Charles et Sylvie Rodriguez, Philippe Sallerin et Pierre Zaplotny
Illustrations : Manchu
Editeur : Robert Laffont

Un peu d'Histoire

En octobre 84 paraissaient les règles d'***Empire Galactique***, le deuxième jeu de rôle français de SF (le premier étant ***MEGA***). Six mois après sortait le premier supplément, ***Frontières de l'Empire***, constitué essentiellement de cinq scénarios, plus un résumé de l'histoire de ce fameux Empire : de notre époque à l'année 11500 sur trois petites pages ! Il a fallu attendre deux ans et demi pour en savoir plus, grâce à la parution presque simultanée des deux volumes de l'***Encyclopédie Galactique***, en novembre 87. Le Maître de Jeu pressé avait à peine eu le temps de s'apercevoir que les règles semblaient avoir changé sans prévenir (panique !), que début décembre sortait la nouvelle version desdites règles, en deux livres + un écran (voir VITRINES), en collection de poche. Mais commençons par le plus inédit et le plus alléchant, l'***Encyclopédie Galactique***.

L'Encyclopédie Galactique

Le format « gros livre » de 280 pages (qui était celui de la première version des règles, du premier supplément, et également du jeu ***Avant Charlemagne***) a été abandonné au profit du format album de 96 pages (vol. 1) et 118 pages (vol. 2). Le prix aussi a changé : de 85 F à 120 F (vol. 1) et 140 F (vol. 2).

Vue d'orbite

La présentation des deux volumes de l'Encyclopédie est impeccable, et même luxueuse par rapport à ce dont nous avons l'habitude. L'ensemble est très clairement maquetté, agréable à feuilleter autant qu'à utiliser. Les très nombreuses illustrations de Manchu sont de bonne qualité et, le plus souvent, parfaitement adaptées au texte. Celui-ci est bien écrit, parsemé de notes humoristiques, et relativement homogène (on distingue tout de même plusieurs styles). Tout cela dégage une impression de professionnalisme de bon aloi, et justifie quelque peu le prix élevé des deux volumes.

Puisque nous parlons de prix, dissipons de suite les illusions que pourraient encore conserver certains joueurs particulièrement naïfs : premièrement, on ne peut pas utiliser dans le jeu un volume de l'Encyclopédie sans l'autre, car ils ont énormement de relations entre eux, ce qui est d'ailleurs certainement voulu (mais, patience, nous y reviendrons) ; deuxièmement, on ne peut pas non plus utiliser valablement ces deux volumes sans la nouvelle version des règles, et qui osera dire que ce n'est pas intentionnel ?

Notons que presque toutes les sections de l'Encyclopédie sont introduites par un court extrait de roman, de légende, d'étude historique ou scientifique, de manuel, de chanson, etc., (totalement inventés, bien entendu !) à la manière de Dune, et c'est une idée charmante. Les Tables des Matières sont bien faites, mais on peut regretter l'absence d'index ou de glossaire, surtout dans ce qui prétend au titre ambitieux d'***Encyclopédie***, et qui plus est, ***Galactique*** !

Vue d'avion du Volume 1

Le premier volume de l'Encyclopédie s'intéresse principalement à l'Histoire de l'***Empire Galactique***, à son organisation politique (empereur, assemblées, guildes), à l'astronomie spatiale et hyperspatiale (le ***Triche-Lumière***), aux vaisseaux spatiaux (construction, équipements, performances, combats), et contient un scénario nommé « ***L'Honneur des Corsaires*** ».

Vue d'avion du Volume 2

Le second volume de l'Encyclopédie, lui, est consacré à la société galactique (justice, commerce, communications, ...), à la technologie (objets courants, véhicules, armes et armures, médecine, ...), aux carrières dans les ***Guildes*** (au delà du grade 3), et aux nouvelles compétences (psi en particulier), et se termine par deux scénarios, nommés « ***Cas de Conscience*** » et « ***Le Kerl de Mélancol*** ».

Découpage en Secteurs

Mais observons de plus près le contenu des deux livres. Globalement, on compte trois parties de tailles inégales :

— la partie « ***Univers*** » qui couvre environ la moitié du texte, et qui comprend tous les aspects civilisation, matériel, société, décor au sens large du terme ;

— la partie « ***Règles*** », un gros quart des pages, c'est-à-dire les nouvelles possibilités offertes aux personnages, plus le système de règles relatif à l'***Espace***, au ***Triche-Lumière*** et aux vaisseaux spatiaux ;

— la partie « ***Scénarios*** », à peu près un cinquième de l'ensemble.

Le Grand Univers

Cette partie est la plus importante et, fort heureusement, la plus réussie. L'imagination est souvent au rendez-vous, et même les nombreux emprunts faits à la SF (parfois bien visibles, parfois discrets) n'enlèvent rien au mérite des auteurs. Il est clair que seul un habitué des notions de base de la SF pourra profiter pleinement de toute cette matière, mais en outre, les mordus liront avec un vif plaisir les chapitres consacrés à l'Histoire de l'Empire, à la vie quotidienne au 116e siècle, au fabuleux ***Triche-Lumière***... Tous plus vrais que nature, parsemés de références multiples, saupoudrés de petites historiettes délicieuses (ah ! ***Rosalia-Goutte-de-Pluie***...).

C'est certes dans l'ensemble très classique, ce qui est logique pour un univers de jeu de rôle (qui doit permettre aux MJ d'adapter la plupart de leurs livres ou films préférés), et doté non seulement d'une solide cohérence interne, mais aussi de grandes possibilités d'ouvertures. Ces ouvertures tiennent à la philosophie « libertaire » des ***Guildes*** (affirmation de chacun plutôt qu'un strict embrigadement) et de l'Empire lui-même (voir la justification astucieuse de « ***La Bordure*** » comme réservoir d'idées nouvelles). Personnellement, le système des ***Guildes*** ne m'avait pas du tout convaincu dans le livre de règles initial, et pour ne rien vous cacher, je n'y voyais pas grand chose de plus que le système de classes de personnages du Grand Ancêtre (***AD&D*** pour les intimes). Mais là, je dois reconnaître que la justification de l'existence de ces Guildes (Vol. 1 surtout) est une rationalisation qui tient la route, tout à fait intégrée à l'Histoire de l'Empire.

Vous voulez plus de détails ? OK. L'hyperespace est poétiquement appelé le ***Triche-Lumière***, et peuplé de créatures parfaitement étranges. De plus, tenez-vous bien, dans cette dimension des plus bizarres, tout ce qui est machine (moteurs et armes exceptés) est complètement « paumé », out, inutile. Ceci implique que toute la responsabilité du pilotage, de la navigation, du tir, de la détection même des obstacles retombe sur les frêles épaules des êtres vivants... Ces derniers mènent à bien toutes ces tâches grâce à la ***Psychoperception***, sorte de super-sens dans le ***Triche-Lumière*** (pensez à ***Dune*** et ses Navigateurs bourrés d'épice : dans EG, tout le monde y a droit, oui, même vous !). Inutile de dire que c'est une excellente idée de Jeu de Rôle. Remarquons au passage la section « astronomique », qui est une vulgarisation fort bien faite, et utile. Un problème toutefois, page 35 du Vol. 1, il faut comprendre que l'encadré porte sur le besoin du retour régulier à une perception normale, et non pas sur la ***Maladie du Vol Hyperluminique***. Celle-ci est réellement une tare, déterminée à la naissance du PJ (écrit en tout petit sous le tableau page 63, Vol. 2), et coupant l'accès aux carrières Navyborgs (page 61 du Vol. 2).

Les nombreux vaisseaux (récents) qui parcourent le TL sont de deux types : les monstrueux et lents ***Lehouine*** — dont le mode de propulsion est un secret jalousement gardé — et les petits et rapides (plus ou moins !) ***Varlet***... Si ces deux noms n'évoquent rien pour vous, vous pouvez vous poser de graves questions sur votre culture SF ! Notez que le premier volume de l'Encyclopédie contient les descriptions complètes de dix vaisseaux ***Varlet***, accompagnées d'illustrations pleine page et régulièrement réparties dans le livre ; il est dommage qu'il n'y ait aucun vaisseau ***Lehouine*** pareillement fourni — certainement un oubli — car ce sont de précieuses aides de jeu. Les armes favorites des artilleurs du 116e siècle ont pour nom les ***Fleurs de la Mort*** — vénéneuses — et les ***Canaondes***.

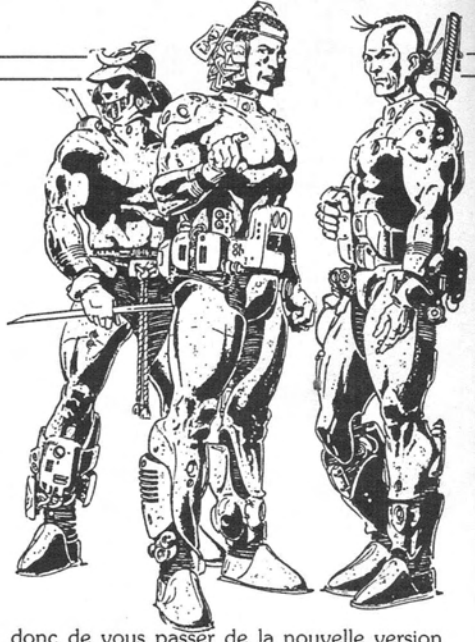
L'Histoire de l'Empire développée dans le Volume 1 de l'Encyclopédie est heureusement conforme à celle résumée dans ***Frontières de l'Empire***. Les présentations des Guildes sont hélas réparties entre les deux volumes, mais cependant intéressantes et bien senties. La section sur la ***Justice Impériale*** (Vol. 2) mérite une mention à part : bâtie sur de bonnes idées, elle est desservie par un style désagréable, verbieux, emphatique, très « propagande impériale », et souvent imprécis (deux exemples : on nous signale le « champ d'induction » des balises diplomatiques et nous ne saurons jamais ce que c'est ; page 15, dans le ***Tableau des Sanctions***, la « ***Confiscation totale des biens*** » est censée être une sanction pénale moins dure qu'une « ***Amende pouvant atteindre la moitié du patrimoine*** » !).

Au plan du matériel, vous vous inquiéterez de constater, que telle qu'elle est décrite, la « ***Douche à Particules*** » va vous débarrasser de vos cheveux... mais pas de vos puces ! Plus sérieux, page 36 du volume 2 de l'Encyclopédie, l'interversion entre les légendes des deux dessins, représentant des armures (« ***Abestos*** » et « ***Thermac*** »). Malgré cela, on s'amuse bien à lire les descriptions du ***Tasp***, de l'***Antigrav de Table***, des ***Patins à Réaction***, du ***Neurofouet***, de la ***Toile***, etc.

Une critique gênante à ce niveau de l'analyse : ces deux volumes de l'Encyclopédie mélangent constamment les éléments qui pourront être lus avec profit par les Joueurs, et ceux qui devront surtout rester le secret du Maître de Jeu... Cela complique beaucoup leur utilisation dans le jeu, hélas.

Le système de règles

Distinguons de suite les règles relatives à l'espace, au ***Triche-Lumière***, à la construction des vaisseaux spatiaux, à leur maniement, aux combats spatiaux, etc, du reste des règles, consacré aux personnages. En effet, les premières sont bien faites, claires, largement commentées, pleines d'exemples, complètes, et on ne peut que leur reprocher une certaine complexité apparente (environ 1/2 heure est nécessaire pour créer un nouvel astronef) ; une calculatrice est souvent indispensable. Malheureusement, il y a un hic, et de taille : ces règles sont conformes et cohérentes avec les règles d'***Empire Galactique*** que vous connaissez déjà ! Où est le mal ? Tout simplement que, comme on nous l'assène en une seule page au début de chaque volume, ces règles sont désormais bonnes à jeter aux orties ! Pour une surprise, c'en est vraiment une (mauvaise de surcroît) ! Nous nous trouvons là en présence d'une incohérence impossible à corriger : d'un côté, les nouvelles règles d'Empire, revues, corrigées et complétées (patience, je vous en parle bientôt), et de l'autre, de très bonnes règles de combats spatiaux, incompatibles avec ces nouvelles règles. En outre, on n'a pas cru bon dans l'Encyclopédie de nous préciser qu'il faut acheter les nouvelles règles d'Empire (au contraire, il est fait explicitement référence aux anciennes règles sur les quatrièmes de couverture) ! Essayez



donc de vous passer de la nouvelle version des règles, et vous comprendrez vite votre malheur !

Le système d'EG ancienne mouture était basé sur la multiplication par deux dés à six faces d'une caractéristique, éventuellement additionnée avec un niveau de compétence. Il fallait que le produit dépasse un seuil (50 pour une action moyenne) pour indiquer une réussite : ce système était certes inhabituel, mais finalement assez souple et simple à l'usage. Dorénavant, il faut lancer de un à cinq dés à six faces (selon les conditions et la précision voulue) et faire moins que sa caractéristique (plus éventuellement le niveau de compétence) : on ne vous le dit nulle part, mais c'est le système d'***Avant Charlemagne***, l'autre jeu de rôle sorti par le même éditeur, et d'ailleurs la dernière page du Volume 2 est une feuille de personnage d'EG nouvelle mouture, parsemée des symboles cabalistiques qui font le charme, paraît-il, d'***Avant Charlemagne***. Entre parenthèses, ce système est tout simplement celui des jets sous caractéristiques du bon vieux ***AD&D*** ! Il est tout de même inouï que le mécanisme des compétences ne soit pas vraiment expliqué, même rapidement dans un des volumes de l'Encyclopédie : je me répète, que vous possédiez l'ancienne ou pas, vous êtes obligés de vous procurer la nouvelle version des règles d'Empire. A côté de cela, les nouvelles compétences sont, pour la plupart, bien vues, avec un déséquilibre en faveur des pouvoirs ***Psi***, fort efficaces à mon humble avis.

Autre défaut, les équivalences données entre seuils (anciennes règles) et nombre de dés (nouvelles règles) sont mathématiquement fausses (les voici pour ceux que cela intéresse : 1 dé = 20, 2 dés = 40, 3 dés = 65, 4 dés = 90, 5 dés = 110).

Enfin, les règles sur l'accession des PJ aux grades 4, 5 et 6 des ***Guildes*** sont correctes, bien qu'il manque un exemple et qu'on ne nous dise pas comment un personnage de grade 6 peut continuer à progresser, sinon peut-être en payant ses formations ?

Les Scénarios

Mon préféré est celui du volume 1 de l'Encyclopédie, sur « ***L'Honneur des Pirates*** » : un bon mélange d'enquête et d'action violente, avec de savoureuses descriptions des Corsaires et de leurs coutumes (voir aussi les pensées intimes d'***Idaline la Cannonière*** pendant le combat). Le Cas de Conscience (vol. 2), est original (entièrement pacifique), mais assez « léger » tout de même. Le ***Kerl de Mélancol*** peut fournir un bon début de campagne classique pour des aventuriers de haut niveau, voguant dans les sphères impériales. Bref, des scénarios intéressants, bien documentés et bien conçus.

EMPIRE GALACTIQUE,
Version 2
Textes : François Nedelec
Illustrations : Manchu et Jackie Paternoster
Editeur : Livre de Poche

Les Livres de Règles

Etant donné que ces règles ne présentent pas un grand caractère de nouveauté, je me contenterai d'une analyse succincte, soulignant uniquement les points qui sont différents de la première version, déjà connue d'un grand nombre de joueurs. Notons immédiatement, et c'est un bon point, que les règles ont été séparées en deux Livres, le ***Livre du Rôle*** (c'est-à-dire le livre du joueur), et le ***Livre du Maître de Jeu***. Là encore, le format « gros livre » de 280 pages a été abandonné, mais cette fois-ci, au profit du format poche de 160 pages (Livre 1) et 256 pages (Livre 2).

Vue d'orbite

Les deux livres sont pratiques, clairs, aussi bien illustrés que le permet le format poche (avec une réserve toutefois sur certains dessins obtenus sur micro-ordinateur). L'ensemble du texte a été revu, et même les parties non vraiment modifiées ont été peu ou prou réorganisées (sous-titres rajoutés, passages à la ligne supplémentaires, utilisation de l'italique, etc) : de ce point de vue, cette nouvelle édition est très satisfaisante. Les chapitres (cinq en tout) sont repérés (comme sur la première version) par une bande grise sur la tranche, et leurs tables des matières sont assez bien faites ; on peut regretter là aussi l'absence d'index. Les 16 premières pages (reprises de la première version) sont une bonne introduction au Jeu de Rôle en général, présente dans les deux livres.

Vue d'avion du Livre du Rôle

Ce premier Livre contient le chapitre ***Personnages***, soit : leur création, leurs carrières (les six professions), leur éducation (avec la liste des compétences), leur entraînement, etc, et le chapitre ***Matériel***, soit : l'argent, les déplacements, les équipements selon le ***Niveau Technologique***, et se termine par des dessins de personnages à découper, et une fiche de personnage.

Vue d'avion du Livre du Maître de Jeu

Le second livre, lui, renferme le chapitre ***Maître de Jeu***, soit : ses droits et devoirs (excellent : un modèle du genre), les rencontres (les PNJ), la création de planètes et de civilisations, le long chapitre ***Actions***, soit : l'utilisation des compétences, le combat, les duels verbaux, les talents spéciaux et facultés PSI, le commerce, les robots et machines, etc, et le scénario ***« Les Pirates de l'Amas de Gion »*** (hélas, strictement le même que dans la première version), et se termine par 18 pages de tableaux récapitulatifs, plus une fiche de personnage (identique à celle du Livre 1).

Les nouveaux personnages

C'est la modification importante par rapport à la première version, qui a consisté, en gros, à adapter les personnages d'***Avant Charlemagne*** à un monde de SF ; personnellement, je ne comprends pas pourquoi cette source d'inspiration (doux euphémisme !) n'est jamais mentionnée dans ces nouvelles règles. D'ailleurs, je ne comprends pas non plus pourquoi il n'est jamais précisé que ces règles sont nouvelles, et encore moins ce qui a changé. Et pourtant cela aurait été bougrement utile aux « anciens » joueurs d'***Empire Galactique***... mais apparemment, on les a totalement oubliés dans cette affaire. Pour en revenir aux règles relatives aux personnages, disons simplement qu'il existe davantage de caractéristiques, que le système de création donne des personnages débutants plus forts en caractéristiques mais plus faibles en compétences (les « années noires » ont disparu), mais que le nouveau système de montée par expérience ou par entraînement est assez rapide ; la notion nouvelle de ***« Points de Destin »*** — pour remplacer une compétence trop faible à un moment critique — est astucieuse quoique délicate à manier.

Les compétences elles-mêmes sont presque inchangées :

« Embuscade » est devenue « Tactique » (simple changement de nom), « Système D » est remplacé par « Stratégie » et « Prothèse Armure » par « Orientation » (modifications justifiées selon moi). Les règles de tests de compétences sont totalement bouleversées, comme je l'ai déjà expliqué ci-dessus. Encore un problème, toutefois, à ce niveau : chaque compétence est associée à trois des six caractéristiques primaires, et on nous dit (page 96 du Livre 2) que c'est le MJ qui doit choisir, cas par cas, quelle caractéristique doit être utilisée... Comment ? Certes, les tableaux récapitulatifs de la fin du Livre 2 peuvent l'y aider, mais pourquoi ne pas avoir explicité quelque part le triptyque mystique « Tirer, Tenir, Pousser » qui semble être le véritable fondement du système ?



Le nouveau combat

Les règles de combat et de duels verbaux sont basées dorénavant sur le « Poker Chinois » (aussi appelé « Pierre, Ciseaux, et Papier ») : c'est original et amusant (et sorti tout droit d'***Avant Charlemagne***), mais très lent.

Les notions supplémentaires d'étourdissement et de choc sont les bienvenues ; les combats sont tout de même plus meurtriers qu'auparavant. Dommage que sur 19 pages, il n'y ait pas le moindre exemple, pour un jeu manifestement destiné au grand public ! Je finirais sur le combat par deux critiques. Premièrement, il est un peu dommage qu'il n'y ait pas de notion de marge comme dans la règle d'initiation ROLE (la ***Charte Angoumoise***, vous vous rappelez ?). Deuxièmement, et c'est lié, le fait que les dégâts soient proportionnels aux résultats du jet de dés est illogique, et peut conduire à des absurdités : exemple, pour un tireur doué, il vaut mieux se placer dans des conditions défavorables pour tirer, car les dommages éventuellement causés seront beaucoup plus grands ! C'est fou, non ?

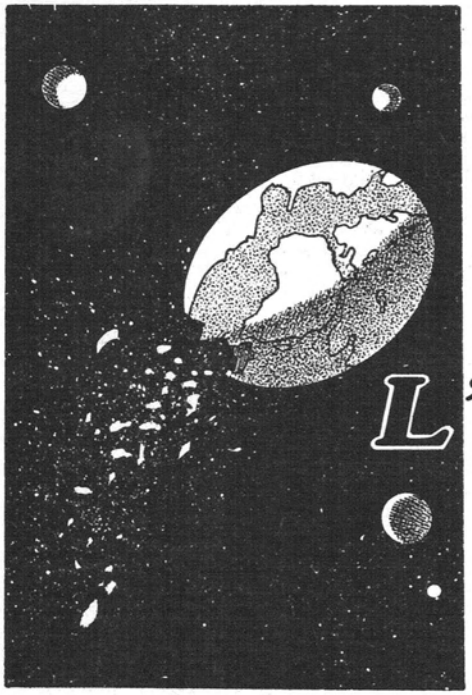
Les autres nouveautés

Le petit chapitre sur les voyages spatiaux est bien sûr en contradiction avec ce qui est dit dans l'Encyclopédie, mais c'est uniquement parce que ces règles sont, ne l'oublions pas, des règles de base ; la fiche de personnage, par exemple, est bien moins complète que celle de l'Encyclopédie. Au plan des matériels et de la technologie, peu de changements (le poids des armures a été revu à la hausse !), mais beaucoup d'adaptations aux nouvelles règles. Les facultés ***PSI*** sont plus détaillées ; les portées, durées de concentration, notion de fatigue, sont ajoutées ; elles sont bien sûr adaptées elles aussi aux nouvelles règles de compétences (il faut d'ailleurs reconnaître pour être juste qu'à part le problème, déjà signalé, des combats spatiaux dans l'Encyclopédie, toutes les règles ont été conçues ou modifiées pour être cohérentes avec les nouveaux principes fondamentaux : c'est heureux). Un petit reproche pour le scénario contenu dans les règles (dont seule l'introduction a été re-travaillée) : il fait intervenir des PNJ de grade supérieur à 3, donc en dehors des règles de base, et en outre, assez faiblards pour des personnages de ce grade !

La Chute

On l'aura compris : les deux volumes de l'***Encyclopédie Galactique*** sont des ouvrages de qualité, intelligents, originaux, attachants, et utiles à plus d'un titre au MJ passionné de SF, même (et surtout ?) s'il est habitué à un autre jeu de rôle qu'***Empire Galactique***. Les auteurs ont manifestement voulu privilégier le décor, le role-playing, au détriment des règles proprement dites. C'est leur droit, évidemment. Quant à la deuxième version des règles d'***Empire Galactique***, en livre de poche, elle est complète et probablement meilleure que la première, dans l'ensemble ; elle est de toute façon indispensable, quoiqu'on vous en dise, à qui veut profiter pleinement de l'Encyclopédie, qu'il soit nouveau joueur ou vieux briscard des Jeux de Rôle. C'est pourquoi je me permets d'autant plus facilement de regretter, d'une part, l'inexplicable absence de liens ou de références explicites entre les deux ouvrages, et d'autre part, les trop nombreuses imperfections, certaines graves, qui les parsèment...

Christian Rossiquet



L'origine des mythologies

Enfin un article qui colle bien aux baskets... Pour tous ceux qui ont des problèmes de relief avec la religion, à défaut d'avoir des problèmes de foi... Aspirine pour les autres.

Stop, arrêtez-vous joueuses et joueurs de rôle médiévaux-fantastiques et surtout d'AD&D. Je m'adresse à vous et vous dis d'arrêter de jeter vos dés à tout propos pour cacher votre ignorance. Où est votre crédibilité ? Mais surtout, je m'adresse à vous, prêtres de Dieux dont vous ignorez tout et dont vous invoquez la puissance pour satisfaire vos désirs et non pour suivre leurs préceptes. Vous dites par exemple « *J'incante un speak with dead — nécromancie* ». Et où est votre incantation ? Dites plutôt :

« Salut, ô Prince de la Lumière (ou mettez son nom)
Toi qui illumines la demeure des ténèbres,
Regarde ! J'arrive purifié, sanctifié, devant toi !
Que vois-je ? Tes deux bras dirigés en arrière
Tu repousses tout ce qui vient de tes ancêtres !
Accorde à sa bouche le pouvoir de la parole
Afin que, à l'heure où règnent la nuit et le brouillard,
Je puisse diriger mon cœur. »

(Livre des morts égyptien. Ch XXI. « Pour rendre au défunt les pouvoirs de sa bouche »).

N'est-ce pas plus réaliste ? **Réalisme,** tel est le maître-mot qui doit guider votre jeu. Hélas, combien d'entre vous l'êtes ? Bien peu ! Quel crédit accorder au prêtre qui ne connaît de son Dieu que les caractéristiques, les niveaux et la fonction principale, et ne sait rien de sa vie, rien des Dieux qui l'entourent, rien de ses ennemis ? De tels prêtres ne méritent pas la vie. De tels joueurs ne méritent pas de jouer. A quoi bon s'échiner à leur dire comment faire ?

Pourtant, une nuit, le Tout Puissant m'est apparu, nimbé d'une lumière irréelle, et il m'a dit : « *Tes pensées sont cruelles, ta bouche emplie de fiel. Pardonne-leur, ils sont seuls et perdus. La parole des tablettes de Gygax le Grand ne donne ni prières, ni incantations, non plus que notre vie. Ils ne savent où chercher. Montre-leur ! Dis-leur comment ils doivent faire. Dis-leur notre vie et nos aspirations. C'est ton destin de le faire, tu ne peux y échapper* ».

QU'EST-CE QU'UNE MYTHOLOGIE ?

Question brève appelant une réponse si importante qu'elle ne pourrait tenir dans toutes les pages de ce magnifique magazine. Pourtant, je dois bien tenter d'y répondre ! Le dictionnaire donne un début de réponse :

Mythologie :
1 — Ensemble des légendes, des mythes qui appartiennent à une civilisation, à un peuple, à une religion, et en particulier à l'Antiquité Gréco-Latine.
2 — Etude scientifique des mythes, de leur origine et de leur signification.
3 — Ensemble de croyances, d'idées se rapportant à la même notion et qui s'impose aux membres d'une collectivité. Ex : la mythologie de la vedette. (Larousse de la langue française. Lexis. Ed. 1979, p. 1216)

Il nous faut voir aussi l'étymologie du mot. Celui-ci vient du bas latin MYTHOS (ou du grec **MUTHOS**) et du grec **LOGOS**. Ce qui signifie discours (ou science) des mythes. Il faut donc voir maintenant la signification du mot mythe, toujours d'après le dictionnaire.

Mythe :
1 — Récit d'origine populaire, transmis par la tradition et exprimant d'une manière allégorique, ou sous les traits d'un personnage historique déformé par l'imagination collective, un grand phénomène naturel : mythe solaire, mythe de Prométhée...
2 — Amplification et déformation par l'imagination populaire d'un personnage, d'un fait historique, de phénomènes sociaux, etc. : mythe napoléonien, mythe de l'argent...
3 — Exposition d'une idée, d'un enseignement abstrait sous une forme allégorique ou poétique : mythe de la caverne chez Platon.
4 — Construction de l'esprit qui ne repose pas sur un fond de réalité : sa fortune est un mythe.

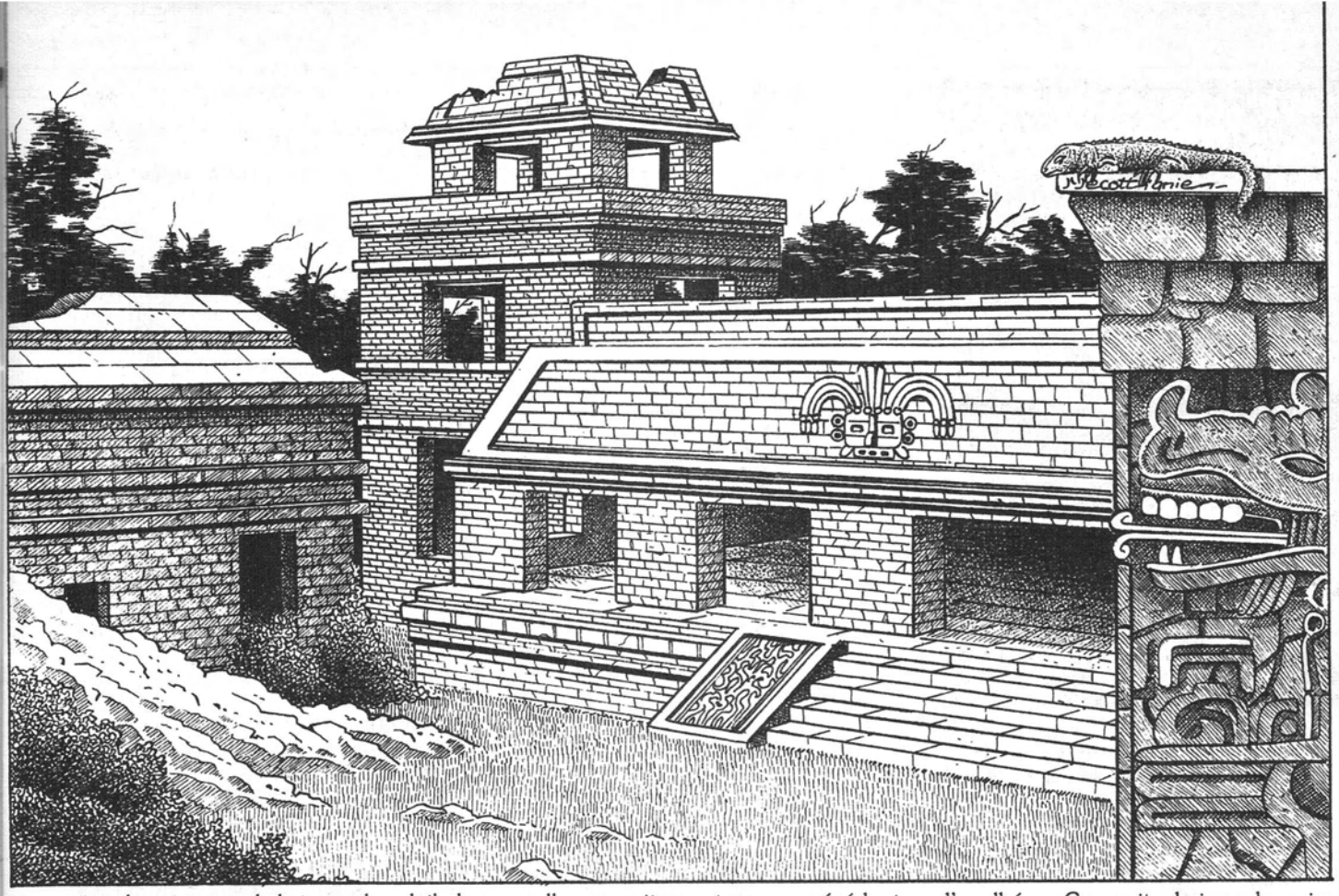
Pour notre étude, le dictionnaire nous a fourni assez de renseignements, trop même, car ce qui nous intéresse ici, ce sont les mythes appartenant à une religion, à un peuple, à une civilisation afin d'aider le joueur ou le Meneur de Jeu à maîtriser des personnages et des mondes plus cohérents. Aucune invention dans ce qui va suivre, puisque les mythologies dont il va être question sont celles des différents peuples et civilisations de la terre. Il y a autant de mythologies qu'il y a de peuples. Toutes ont donné naissance à des religions, pour la plupart éteintes, mais dont beaucoup sont encore actives : religions chrétienne et musulmane, religions des primitifs...

Notre sujet est donc la mythologie religieuse. Il n'est pas dans mon propos, ici, de les passer toutes en revue. L'étude restera générale. J'y aborderai certains mythes essentiels communs à pratiquement toutes les mythologies.

Les divers éléments qui ont permis aux chercheurs d'établir les mythologies des anciennes civilisations sont de plusieurs ordres : documents écrits, archéologiques, oraux, ou bien d'autres encore ; un véritable travail de patiente fourmi... Une fois les mythologies reconstituées et débarrassées de leur contenu romanesque, elles présentent toutes, en gros, le même schéma : **la genèse, les hommes, les Dieux**. Tous les textes nous content les relations des Dieux à l'univers, des Dieux à l'homme, des hommes aux Dieux, des hommes à l'univers, etc. Tous ces textes, ces légendes, sont les mythes qui, assemblés, forment la mythologie d'un peuple.

LE MYTHE COSMOGONIQUE

Voyons, pour commencer, la Genèse, le **mythe cosmogonique** devrais-je dire. Chaque peuple, chaque civilisation possède le sien propre. Tous commencent invariablement de la même manière *Au commencement* — ou par quelqu'autre formulation identique — qui nous place d'emblée au tout début, avant la forma-



tion, la naissance de la terre, du soleil, de la lune, de l'univers. Cette naissance est d'une importance extrême car, à partir de ce moment, tout va naître, jusqu'à la plus humble des herbes.

Le mythe cosmogonique a plusieurs fonctions. Il sert tout d'abord de modèle et de justification à toutes les actions humaines. Il forme de surcroît l'archétype de tout un ensemble de mythes et de systèmes rituels (M. Eliade. Traité d'histoire des religions. Morphologie et fonction des mythes). Le mythe cosmogonique est donc d'importance puisqu'il détermine l'action humaine ainsi que les autres mythes. Il sert non seulement aux actions religieuses — qui y trouvent leur justification — mais aussi de modèle aux actions humaines significatives. Disons que chaque fois qu'une action significative va être faite, le mythe cosmogonique lui sert de modèle : rites, chasse, pêche, navigation, culture, construction de maisons, de temples... Les sacrifices rituels sanglants des Aztèques trouvent leurs origine, explication et justification dans leur mythe cosmogonique.

L'acte devient ce qui pousse au renouvellement, à la restauration donc à la naissance et, par là, à la création cosmique. Tout signe de résurrection de la végétation, ou d'ordre biologique général, équivaut à une manifestation plénière de l'univers — naissance de l'enfant, renaissance de la végétation après l'hiver... Tous les rites retracent, avec un relief inégal, le mythe du drame de la création.

Mais, direz-vous, il n'y a pas que le mythe cosmogonique. Non, mais tout autre mythe s'en est servi à sa naissance. Structurellement, le mythe originel est cosmogonique, les autres en découlent. Le mythe, selon, M. Eliade, est toujours, quelle que soit sa nature, un précédent, un exemple non seulement par rapport aux actions sacrées ou profanes de l'homme, mais par rapport à sa propre condition ; un précédent pour le mode du réel en général. « *Nous devons faire ce que les Dieux ont fait au commencement* » (Catapatha Br.VII.2.1.4). « *Ainsi ont fait les Dieux, ainsi font les hommes* » (Taittirîya Br.I.5.9.4). La conduite de l'homme est ainsi explicite. Cependant cela n'explique pas tout. D'autres mythes revèlent une structure du réel inaccessible à l'appréhension empirico-rationaliste, comme le mythe de la polarité (ou bi-unité).

LE MYTHE DE L'ANDROGYNIE

A partir de là, il conviendrait, pour étudier le comportement sacré ou profane de l'homme, d'étudier chaque mythe. Malheureusement, ou heureusement pour vous chers lecteurs, la place manque. Aussi, seuls quelques mythes seront ici survolés, avec ce qui en découle sur le comportement humain.

Tout d'abord, je dois faire une petite digression. Une des composantes importantes du jeu AD&D est l'alignement. On en compte neuf, issus du mélange logique du Bien et du Mal, de l'Ordre et du Chaos (Chaos qui, pour les joueurs, n'est jamais rapproché du Chaos — grec khaos — originel d'avant la création). Les Dieux eux-mêmes participent de ce principe. Chacun d'entre eux a un alignement et leurs prêtres, ayant le même, doivent s'y conformer plus que tout autre personnage. Quelles étaient les intentions de G. Gygax quant à ce principe ? Ce n'est pas à moi d'y répondre. Toujours est-il qu'ici il est hors de question d'y adhérer. Ce serait rabaisser des principes idéologiques, cosmogoniques, religieux ou magico-religieux à une représentation caricaturale n'ayant pratiquement plus rien à voir avec ce qu'ils étaient.

Certains mythes importants, comme celui de VARUNA, révèlent la bi-unité divine, la fusion des contraires (coincidentia oppositorum), la totalisation au sein de la divinité. Elle est tour à tour bonne et cruelle, créatrice et destructrice, loyale et traîtresse... Le mythe révèle la structure même de la divinité qui se situe au-dessus des attributs et réunit tous les contraires. Ceci se retrouve (ou presque) universellement dans l'expérience religieuse humaine. Coincidentia oppositorum : fusion, transcendance des contraires de manière à accéder à l'unité, à la totale cosmisation, à assumer le cosmos tout entier. Ne faire qu'un avec lui. Devenir l'être indifférencié dans lequel toutes les formes sont résorbées. Accéder au Chaos ultime, réunion, fusion, transcendance de tous les possibles. Tel est le message laissé par le mythe de la bi-unité divine, le mythe de la coincidentia oppositorum. C'est un modèle de vie pour l'humanité.

La bi-unité, que j'ai évoquée plus haut, se traduit pour une part dans le mythe de l'androgynie divine. Les divinités de la fertilité sont pour la plupart androgynes, ou féminines une année puis masculines la suivante. Cette androgynie va jusqu'à être attribuée à des divinités masculines ou féminines par excellence. Les couples divins sont des inventions plus récentes qui ne traduisent qu'imparfaitement ce mythe de l'androgynie divine. Il trouve sa raison dans la naissance à quelque niveau que ce soit. ODIN, LOKI ont gardé des traces d'androgynie,

les chinois ont une divinité suprême androgyne, le dieu de la lumière et de l'obscurité... Ce mythe de l'androgynie débouche logiquement sur la monogénie ou autogénie ; maints mythes nous content des divinités nées d'elles-mêmes.

LE MYTHE DE LA CREATION

En Polynésie, dans l'Inde Antique, en Indonésie, en Iran, en Grèce, en Phénicie, en Lettonie, en Estuanie, en Finlande, en Amérique Centrale et sur la côte ouest de l'Amérique du Sud, l'univers naît d'un œuf : l'œuf universel ou cosmogonique.

Restons sur le plan de la naissance et intéressons-nous plus particulièrement aux mythes de la création, aux divinités de la création. Dans pratiquement toutes les mythologies, on peut constater une évolution quasi identique des divinités de la création : l'effacement.

La presque totalité des croyances, des mythologies qu'ont engendrées les nombreux peuples et civilisations, fait état d'un être suprême, d'un être divin céleste. L'Eternel, le Créateur de l'univers, garant de la fécondité, de l'ordre terrestre et céleste. Celui qui a fait les lois. On pourrait presque dire que les primitifs, les hommes archaïques, étaient monothéistes malgré les apparences. En étaient-ils conscients ? Toujours est-il qu'il faut diviser l'évolution mystique et religieuse en plusieurs étapes dont la première est le stade magique. A ce stade, l'homme est indistinct de l'environnement. Il a conscience d'en faire partie, de ne former qu'un tout avec lui. Aucune conscience ne le détache de son milieu ambiant. On peut dire que, bien qu'il n'ait pas eu d'expériences religieuses telles qu'en ont connues ses descendants, il a eu des expériences de pré-religion. M. Eliade le démontre par l'exemple suivant :

La contemplation de la voûte céleste est, pour le primitif des origines, une expérience mystique d'importance, une révélation . Non pas l'accès à la conscience d'un créateur, mais d'une puissance qui avec le temps, s'affirmera comme créatrice et garante de la fécondité, de l'ordre, et qui trouve sa manifestation dans les moindres faits : naissance, pluie, soleil, jour, nuit, semailles et moissons, cycle des saisons... Autant d'événements qui devaient emplir le primitif de crainte révérencielle devant les manifestations d'une puissance qu'il n'arrivait pas à comprendre.

Selon Siegfried Morenz dans « La religion égyptienne », ce n'est qu'au stade suivant, appelé stade mythique, que l'homme prend conscience de lui-même. Il acquiert une conscience historique, il assez évolué intellectuellement pour personnifier cette puissance. L'homme découvre à ce moment-là la notion de Dieu. La mythologie naît. Ce qui, au départ, n'était qu'une puissance, va devenir un Dieu, puis des Dieux personnifiés agissant dans leurs sphères d'intervention (fertilité, pluie, guerre, orage, naissance, mort, divination...). Des Dieux ayant un nom et un visage. Car, quoiqu'en dise l'Ancien Testament, *« Dieu créa l'homme à son image »*, c'est tout le contraire qui s'est passé, l'homme a créé les Dieux à son image. L'imagerie animalière égyptienne est tardive.

C'est donc le ciel, la voûte céleste, qui a (sans doute) fait germer dans l'esprit de l'homme la notion de puissance créatrice, de Dieux créateurs. Tous les grands Dieux des premiers peuples, des premières civilisations, sont étroitement liés avec le ciel, l'espace, l'atmosphère, donc avec les événements météorologiques. Ce sont là les premiers Dieux. Ils sont bons, créateurs, éternels. Cependant, si un culte leur était voué à l'origine, celui-ci tend à disparaître. Les premiers Dieux sont remplacés par d'autres. Les nouvelles formes religieuses sont plus accessibles, concrètes, dynamiques, fertiles. Parfois l'être suprême ne disparaît pas, il se transforme, se spécialise, mais il perd de sa puissance, il n'est plus créateur même s'il peut encore rester fécondateur. D'autres devenirs sont réservés à cet être : substitution par un Dieu solaire distributeur de fécondité et protecteur de la vie, épiphanie de la norme cosmique et de la loi morale, ou même un renforcement perdurant ainsi son actualité religieuse, sa suprématie, tel T'IEN.

J'ai dit plus haut que parfois l'être suprême — à mesure de la prise de conscience de l'homme de son identité, de sa distanciation d'avec son environnement — se solarise. Il serait donc intéressant maintenant de survoler le mythe solaire.

LE MYTHE SOLAIRE

La solarisation n'est pas un fait relatif à tous les peuples, à toutes les civilisations. De nombreux chercheurs ont pu constater que ce phénomène de solarisation est vérifiable pleinement chez les peuples ayant atteint un degré suffisant de civilisation. Par exemple chez les civilisations indo-européennes, égyptiennes, centrales américaines (Aztèques, Toltèques, Olmèques...), de la côte ouest de l'Amérique du Sud (Incas...), etc. Chez les peuples dits primitifs, la solarisation, si elle existe, n'est qu'à un stade peu avancé. Plus le peuple est primitif, moins la solarisation est avancée, et plus l'influence de l'être suprême, ou puissance créatrice, se fait sentir. Autrement dit, le soleil semble dominer chez les peuples, dirons-nous, historiques. M. Eliade a effectivement constaté une concordance entre la suprématie des hiérophanies solaires et les destinées historiques.

Mais il ne faut pas s'y tromper, les hiérophanies solaires (de même que les autres) ne sont pas expliquées entièrement par leurs figures (héros, Dieux...).

Cette solarisation est due, je l'ai dit plus haut, à l'effacement de l'être céleste suprême, passif apparemment, indifférent aux problèmes de plus en plus nombreux des hommes qui s'installent dans un système social de plus en plus complexe. L'être suprême de structure céleste s'efface donc du premier plan de la vie religieuse et cède la place à des forces magico-religieuses ou à des figures divines plus actives, plus efficaces, plus en rapport direct avec la vie dont l'homme se sent aussi de plus en plus dépendant. Dans l'aire géographique indo-méditerranéenne — en particulier, mais on le retrouve ailleurs — l'être suprême est remplacé par une figure solaire, un Dieu atmosphérique et fécondateur.

Le passage créateur-fécondateur est donc dû à l'importance de plus en plus aiguë des valeurs vitales, de la vie dans l'horizon de l'homme économique (M. Eliade).

Chez les Indo-Européens, les êtres suprêmes cumulent souvent les prestiges de la fécondité et leurs prestiges solaires. MARDUK en est un exemple illustre. Ce cumul de fonctions s'explique par le fait que le soleil apporte chaleur et vie : il fait pousser les récoltes... Le soleil dispose de la vie, il l'accumule et la distribue. Rien de surprenant alors que dans la conjonction des éléments solaires et végétaux, la divinité solaire — du fait du voyage du soleil — était connue presque partout comme traversant le monde de la mort durant la nuit. Cela rejoint sa fonction dispensatrice de vie. Au coucher, le soleil entre dans le domaine des morts — en enfer — en entraînant avec lui les morts de la journée. Il a donc des prestiges et des valences funéraires tout comme la lune. Mais son coucher n'est pas une mort. Il voyage dans le labyrinthe du monde inférieur et ressort de l'autre côté en ramenant à sa suite, vers la lumière du jour donc à la vie, les âmes qu'il a guidées à travers les régions infernales (réincarnation). Le soleil dispose donc bien de la vie. Maints rituels étaient faits pour aider le soleil dans sa course, par exemple les sacrifices sanglants, les holocaustes que produisaient les Aztèques. Aucune cruauté dans cet acte, mais la nécessité de maintenir l'ordre du monde. Le dieu ne peut agir que si l'homme participe. Le soleil a une double fonction dans son voyage, il est psychopompe (meurtrier) et hiérophante initiatique (en permettant le retour des âmes dans le monde des vivants). En Nouvelle Zélande, la croyance des primitifs veut qu'un regard jeté sur le soleil couchant entraîne votre âme en enfer. Cependant, la destinée des morts entraînés à la suite du soleil n'est pas la même suivant la façon de mourir, le rang social... C'est selon et suivant la civilisation considérée. Dans le mythe que nous venons de voir, la divinité solaire féconde, mais elle n'est pas la seule à participer de la fécondité. La terre y participe également. Ce qui nous envoie au mythe de la Terre-Mère, aux hiérophanies telluriques, aux divinités chtoniennes.

LE MYTHE CHTONIEN

Dans beaucoup de mythologies, où le ciel a joué le rôle de divinité suprême, la Terre est représentée comme sa compagne. La place occupée par la Terre dans les mythologies est presque aussi impor-

tante que le soleil. La terre, comme la femme, porte le fruit. La Terre est mère (Terre-Mère). Souvent dans l'évolution des mythes, on assiste à une substitution des anciennes divinités telluriques (Terre-Mère archaïque) par des divinités agraires, mais sans disparition des mythes ancestraux. Terre-Mère reste vénérée à travers les divinités agraires qui elles sont plus dynamiques, toujours selon le principe du glissement, de la substitution des divinités archaïques passives vers des divinités actives.

Les figures divines telluriques présentent un caractère féminin évident. La Terre est une matrice dans laquelle la vie prend forme, tout comme l'enfant prend forme dans la matrice de la femme. Mais elles présentent aussi des caractères masculins. Elles sont bi-sexuées et accumulent toutes les forces de la création. Autre raison au cumul : toute divinité tend à devenir un tout au sein duquel se retrouvent tous les contraires. Terre-Mère est non seulement bi-sexuée mais elle représente aussi le concept de la vie et de la mort : on y ensevelit les morts et elle prodigue la vie par la nourriture.

LE MYTHE AQUATIQUE

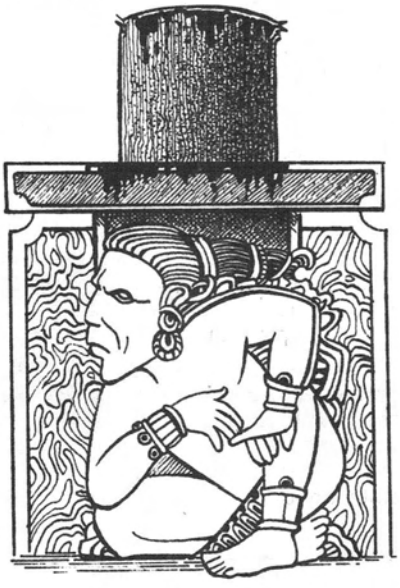
Les mythes cosmogoniques nous content, entre autres, la façon dont s'est formé l'univers. Selon l'origine du mythe, le mode de création varie. Mais le plus connu, ne serait-ce que par la Bible, est le mode de création par l'eau. Insistons bien sur le fait que les cosmogonies ne sont pas toutes aquatiques mais que seules les plus connues le sont (Babylone, la Bible...). Celles-ci résultent de la croyance faisant naître l'homme des eaux. Le déluge (mythe du déluge — mythe aquatique) donc l'eau, engloutit, détruit et tout recommence après. Un nouveau cycle. Tout part de l'eau et tout finit par l'eau.

L'eau, dans les rites, joue un rôle important dans les religions à cosmogonie aquatique. Les eaux désintègrent, abolissent les formes, lavent les péchés et par là purifient et régénèrent en même temps (M. Eliade). L'eau précède la création et la résorbe. Les rituels par l'eau sont des purifications, une remontée au temps de la création, ou plutôt l'actualisation de ce temps. Naissance du monde, naissance de l'homme nouveau, après la mort de l'ancien (ou absolution de ses péchés).

« Tout contact avec l'eau, quand il est pratiqué avec une intention religieuse, résume les deux moments fondamentaux du rythme cosmique : la réintégration dans les eaux et la création » (M. Eliade, traité d'histoire des religions).

TEMPS SACRÉ

Nous avons vu plus haut que le rituel par l'eau nous faisait remonter aux temps originels. Nous nous plaçons là dans le temps sacré (ou mythique, ou magico-religieux) que nous ne devons pas confondre avec le temps profane. Le temps profane rythme la vie du simple (travail, repas, repos...). Le temps sacré traduit tout autre chose : on doit d'abord faire une distinction entre la perception du temps chez les primitifs et chez les civilisés. Il semble que chez le primitif, le temps sacré et le temps profane soient intimement liés. Le temps mythique peut traduire des rythmes cosmiques (hiérophanies lunaires), le temps dans lequel se place une cérémonie, et surtout le temps originel retrouvé par l'intermédiaire du rituel, par la réalisation, la répétition d'un acte pourvu d'un archétype mythique. Selon M. Eliade, dans la religion comme dans la magie, la périodicité (répétition périodique) signifie l'utilisation indéfinie d'un temps mythique rendu présent. Périodicité, répétition, éternel présent sont les trois composants du temps magico-religieux ou sacré.



Comme chaque rituel a été révélé par les Dieux ou par les ancêtres, le rite devient l'imitation du geste originel, qui a eu lieu à l'origine des temps. Par le rituel, on retourne à l'origine, à la création, le but étant de retourner à cet état existant à cette époque : l'unité, le paradis perdu en quelque sorte, mais surtout l'éternel présent.

«Le temps originel sert de modèle à tous les temps. Ce qui s'est passé un jour se répète sans cesse. Il suffit de connaître le mythe pour connaître la vie ». « Un rite est la répétition d'un fragment de temps originel » (Van Der Leeuw — L'homme primitif et la religion).

TRIFONCTION

Je veux maintenant vous faire toucher du doigt la nature fonctionnelle des Dieux Indo-Européens. En gros, on peut dire que toute fonction divine entre dans le cadre d'une organisation tri-fonctionnelle, à savoir :

— administration du sacré (souveraineté sacrée)
— fonction guerrière (force)
— économie (fécondité)

Chaque fonction est dominée par un Dieu. Mais parfois, souvent même, les frontières ne sont pas évidentes. Tel ou tel Dieu peut empiéter sur le domaine d'un autre. THOR, représentant de la fonction guerrière, empiète sur le domaine de FREYR, la fécondité.

Cette idéologie tripartite, dont les Indo-Européens ont eu beaucoup de mal à se débarrasser, se retrouve non seulement dans le mythe, mais aussi dans l'épopée : dans le MAHABHARATA, les héros, les cinq Pandavas, participent bien de l'organisation tripartite des Dieux.



CONCLUSION

J'espère que cet article vous aura aidés à cerner ce que peut être une mythologie : un amalgame cohérent de mythes et d'épopées découlant du mythe originel (cosmogonique).

Les mythes n'ont pas été tous abordés ici, et ceux qui l'ont été ne vous ont fait découvrir que la première peau de l'oignon. Les tentatives d'explications n'ont pas valeur dans toutes les religions. Beaucoup de mythologies se ressemblent mais de nombreux points divergent.

Ici, la matière est difficilement applicable au jeu, mais peut aider le Meneur de Jeu lorsqu'il crée de toutes pièces le monde où évolueront les personnages. C'est juste une sorte d'introduction (un peu fastidieuse je le reconnais) à ce qui va suivre dans les prochains numéros, dans lesquels seront abordées toutes les mythologies du Legend Lore (sauf celles n'ayant aucun appui dans notre histoire mondiale) et même d'autres, qui n'y figurent pas. Pour chaque mythologie suivra un descriptif et une explication des rituels et cérémonies correspondants. Tout ceci sera adapté au jeu en raison de la nécessité d'une jouabilité immédiate.

A bientôt...

BIBLIOGRAPHIE

Traité d'histoire des religions Mircea Eliade (Ed. Payot)
Mythes et Epopées, T.1
Les dieux souverains des Indo-Européens Georges Dumezil (Bibliothèque des sciences humaines— Ed. Gallimard)
La religion égyptienne Siegfried Morenz (Ed. Payot)
Les religions de l'Europe du Nord Régis Boyer (Ed. Payot)
Le livre des morts égyptiens
Le Mahabharata

Patrick Pelleau



L'univers de STORMBRINGER, c'est comme la plainte des mourants sur le champ de bataille au petit matin, c'est comme l'hydromel puant d'un bouge pour marins, c'est comme la vieille Adzza avec ses trente livres de rab : ça craint !

Mais qu'est-ce qu'on aime !

Eric Simon

A Sylvia et Daniella

Cymenne ou la malédiction de Maluk

AVERTISSEMENT AU MENEUR DE JEU

L'aventure qui vous est proposée est plus particulièrement adaptée à des personnages ayant déjà une personnalité bien marquée et connue du Meneur de Jeu. La force des personnages n'est pas l'élément discriminant de ce scénario ; en effet, les périls affrontés seront à la mesure de l'expérience des aventuriers. Ainsi l'accent est mis sur le talent des joueurs à tenir le rôle de leurs « héros favoris ». L'époque est laissée au choix du Meneur de Jeu. Le nombre de joueurs ne saurait être trop élevé, quatre ou cinq représentant le maximum. Ce scénario est idéal pour une partie avec un seul joueur.

INTRODUCTION DES PERSONNAGES DANS L'AVENTURE

Les entrées des personnages peuvent être multiples. En voici quelques-unes vous permettant d'intégrer naturellement cette aventure dans leur saga (les PNJ présentés seront décrits plus loin).

— Ainsi, Aniell, le compagnon de Klao Naussius, peut être considéré comme le père de l'un des aventuriers. Aniell, effaré par la déchéance de son ami, fait appel à des personnes de confiance pouvant lui venir en aide.

— Si l'un des aventuriers est attaché à l'un des cultes de la Loi (prêtre, agent ou initié zélé envers sa divinité), la hiérarchie le mandera à Andlermaign pour tenter de résoudre le curieux problème créé par les deux filles de Klao Naussius. Cette mission demande toute la considération et le tact requis par le rang de Naussius dans le clergé de la Loi.

— Si l'un des personnages est originaire d'Argimiliar, des proches le contacteront : une personne qui lui est chère a été victime des sortilèges lancés par l'une des filles de Naussius.

— Les aventuriers peuvent également être engagés par les notables d'Andlermaign, désireux de retrouver la sérénité perdue de leur cité.

Si aucun de ces préludes ne peut être adopté, libre à vous de créer votre propre introduction, conséquence logique des aventures passées des aventuriers.

ANDLERMAIGN

Quel que soit le lieu de départ des aventuriers, leur route passera obligatoirement par Andlermaign, troisième cité en Argimiliar. Le logis de Klao Naussius se situe à un mille au sud de la cité.

Son isolement géographique a fait d'Andlermaign une ville arriérée au regard des provinces nord du royaume. Les caractères extraordinaires des deux filles de Naussius ont donc immédiatement suscité la curiosité de tous dans cette ville à la vie monotone. Elles sont devenues, depuis plusieurs années, le sujet favori des ragots et des commérages de la cité entière. Cette attention continue ne leur laisse qu'une liberté

restreinte, toutes leurs actions ou déclarations devant témoins étant immédiatement reprises par la rumeur publique.

Pourtant, depuis quelques mois, les deux sœurs siamoises, Syllia et Dyllia, ont adopté un comportement provocateur. Elles parcourent la cité (inséparables de par leur nature) et interpellent les passants : valets, marchands, gardes, nobles, peu y ont échappé. La rencontre semble alors obéir à un rituel, dont le sens serait seulement connu des deux sœurs. L'une pose une question indiscrète sur la vie privée du passant et l'autre répond, justement le plus souvent et à la grande surprise du badaud. Ces intrusions dans l'intimité des habitants d'Andlermaign, l'omniscience des deux sœurs, leur conduite faisant fi de la réserve imposée aux femmes dans la province sud du royaume, ont dressé tout le monde contre Syllia et Dyllia. Peu à peu, les commérages sont devenus calomnies, mille méfaits et pouvoirs démoniaques leur ont été imputés.

Le rang élevé de Naussius dans la hiérarchie de Goldar aurait suffi à limiter aux calomnies habituelles la réaction des citoyens d'Andlermaign si certains événements récents n'avaient fait basculer la situation.

Un mois avant le commencement de cette aventure, Andlermaign résonnait aux échos de sa grande fête annuelle. Le combat des arènes fut le couronnement des festivités, combat certes violent mais non à mort, à double utilité. D'une part, la noblesse y vide ses querelles et maintient ainsi ses traditions belliqueuses, garantes de la survie d'Argimiliar face à son menaçant voisin, Pikarayd. D'autre part, les champions de Goldar et Mabelrode, élus par les temples de la cité, s'y affrontent. Le champion victorieux détermine le temple prédominant et la divinité tutélaire de la cité pour l'année à venir. La sagesse des habitants d'Andlermaign a ainsi déterminé une solution pacifiste à la lutte entre le Chaos et la Loi.

Cette année, le combat entre les champions des temples se déroula et se conclut d'une façon insensée. Lors des discours précédant le duel, les deux héros modifièrent la proclamation rituelle : le défenseur de la Loi dédia sa lame à Dyllia et celui du Chaos à Syllia, au lieu de leurs divinités respectives. Les regards du public convergèrent vers les sœurs siamoises puis se fixèrent sur les champions s'affrontant déjà dans l'arène. Là, dans un même élan, l'un enfonça son épée dans le corps de son adversaire qui lui fendit le crâne de sa hache et tous deux s'écroulèrent en une seule masse. A l'arrivée des prêtres juges, ils étaient morts...

Ces événements extraordinaires — la mort des champions et l'absence de vainqueur — ont provoqué des réactions diverses. Les extrémistes des deux cultes rivaux y ont vu le signe d'un retour à la lutte sans merci entre le Chaos et la Loi. Depuis, ils prêchent à travers la cité, appelant à la guerre sacrée... La noblesse, profitant de l'échec du jugement des dieux, a condamné cette cérémonie et, à travers elle, le pouvoir des prêtres dans la cité qui freine leur propre puissance. Chacun y va donc de son couplet, alliant l'événement à des rancœurs personnelles. Mais tous s'accordent sur le fait que les responsables sont évidemment Syllia et Dyllia.



Pour leur salut, les deux sœurs ont disparu le jour même du jugement des dieux et les recherches effectuées depuis sont restées vaines. Tout Andlermaign est convaincu que Naussius abrite ses filles dans sa demeure mais personne n'a encore osé s'y rendre. Sa réputation de puissance est telle que nul n'ose la vérifier à ses dépens mais, pour les habitants, il est évident qu'il cache ses filles et les défendra contre la cité entière s'il le faut tant il y est attaché. La crainte qu'il inspire n'empêche cependant pas la colère de monter. A l'admiration inspirée par la gloire qui fut celle de Naussius, l'émerveillement suscité par la beauté et l'exotisme de sa demeure, à la curiosité provoquée par l'origine étrangère de ses serviteurs, se substitue insidieusement une haine nourrie par les rancœurs, la jalousie et les frustrations du passé.

Lors de l'arrivée des aventuriers à Andlermaign, toutes les conversations tourneront autour de cet unique sujet, les sœurs siamoises et leur père, tous étant unanimes sur la nécessité de les mettre à mort. Les personnages obtiendront facilement la narration des derniers événements.

L'ARBRE CUIVRE

Les murailles de la cité franchies, la demeure de Naussius, perchée sur une élévation, sera immédiatement visible. Les aventuriers découvriront alors un arbre, d'une taille gigantesque, à la cime perdue à plus de quatre cents pieds de haut. Son origine est visiblement étrangère aux Jeunes Royaumes. Son tronc, d'une largeur inhabituelle, se ramifie en de multiples branches tissant un impénétrable et harmonieux réseau. Son ramage est orné de volumineuses excroissances oblongues dont émergent des racines arborescentes. Ses feuilles, aux doux reflets cuivrés, couvrent branches,

tronc et racines, transformant l'arbre en une gigantesque statue de métal. Arrivés à son pied, les personnages remarqueront des orifices à la base du tronc, desquels s'exhale un souffle chaud en un rythme sourd.

Les premières personnes rencontrées près de cet arbre seront des serviteurs dont l'apparence attire automatiquement l'attention. Leurs visages et leurs corps semblent avoir été taillés par un sculpteur ignorant des courbes : tout en eux est anguleux, cubique, droit, carré, plan, minéral, jusqu'à leur peau dorée. Naussius s'est attaché la fidélité de ces Klemains, originaires de par-delà le bord du monde, qui l'ont suivi dans ses voyages et se sont établis avec lui en son lieu de retraite. Les Kelmains se comporteront d'une façon très formelle avec les aventuriers. Ils les guideront avec hâte à travers l'arbre cuivré jusqu'aux appartements de Naussius. Les Kelmains répondront avec politesse aux questions posées mais sans rien dévoiler sur leur maître et ses filles.

L'intérieur de l'arbre n'a rien à envier à sa splendeur extérieure. Un complexe réseau de conduits assez larges pour permettre le passage d'un homme, traversés par le souffle chaud au débit lent et rythmé, dessert les protubérences. Creuses elles aussi, elles constituent les pièces d'habitation de cette étrange demeure. Son ameublement et sa décoration reflètent le passé du maître de l'arbre cuivré et proviennent de toutes les contrées des Jeunes Royaumes, et même d'au-delà.

LA RENCONTRE AVEC NAUSSIUS

Naussius recevra les aventuriers dans sa chambre. Bien qu'encore jeune, il n'est plus que l'ombre du puissant agent de Goldar qu'il a été : la face émaciée, le corps desséché, il paraît être aux portes de la mort. Il confirmera lui-même son état à ses visiteurs et leur dira savoir qu'il est atteint depuis des années par un mal incurable et que seule sa connaissance des plantes lui a permis de repousser l'issue fatale. Mais la maladie s'est aggravée récemment et Naussius vit actuellement ses derniers jours.

Dans un lent discours, entrecoupé de soupirs et de silences, Naussius racontera l'histoire de ses filles. « *Lors d'un voyage par-delà les bords du monde, j'ai rencontré celle qui fut la femme de ma vie. Elle me donna son amour et deux enfants : Syllia et Dyllia... Trois ans après leur naissance, elle disparut mystérieusement, laissant derrière elle un dernier message. Elle partait, obéissant à un appel impératif. Jamais je ne la revis. Elle me laissait nos deux filles, vivant souvenir de notre*



amour... Je quittai alors les mondes étrangers pour revenir à Andlermaign. Ma femme m'avait également laissé une pierre, je suivis ses commandements à son sujet et d'elle jaillit cet arbre cuivré. Depuis, j'ai vécu à l'écart du monde, j'ai renoncé à ma charge au sein du clergé de Goldar, j'ai tout abandonné pour mieux me consacrer à mes filles.

Contrairement aux autres enfants siamois, Syllia et Dyllia, dès leur plus jeune âge, ne se manifestèrent aucune sympathie, aucune complicité. Leurs relations empirèrent avec l'âge et, après des querelles d'enfants incessantes, ce furent des disputes sans fin et finalement une rancune renforcée doublée d'une haine insurmontable. Elles reçurent le même enseignement mais l'une s'est vouée à la Loi et l'autre au Chaos. En toutes choses, elles agissent en opposition, ce qui est aimé de l'une étant maudit par l'autre. Depuis quelques mois, leur hostilité s'exprime à travers leurs actes. Ce fut d'abord ce concours stupide où, à l'aide d'un démon et d'une vertu de connaissance, chacune voulut prouver à sa rivale sa supériorité. Mais le jeu des énigmes à Andlermaign ne désigna aucun vainqueur. Elles envoûtèrent alors les héros des temples et en firent leurs champions personnels... vous en connaissez les conséquences ! Depuis ce malheur, je les ai plongées dans un sommeil magique car je crois que leur haine a atteint une telle force qu'elles se donneraient la mort en un double crime.

Il reste cependant un espoir de sauver mes filles. L'ultime lettre de ma femme évoquait des problèmes qui pourraient affliger nos filles et elle m'a laissé un manuscrit de sorcellerie pouvant être utile dans ce cas. Aniell et moi l'avons compulsé depuis peu. Il explique la construction d'une porte de voyage vers un monde inconnu. Aniell a construit cette porte, elle vous attend... si vous voulez m'aider. Franchissez-la et sauvez mes filles »...

Après cet épuisant monologue, Naussius tombera dans un sommeil proche du coma. Aniell s'occupera alors des aventuriers et répondra à leurs questions. S'ils gagnent sa confiance en se montrant fermement résolus à franchir la porte, Aniell les mettra en garde contre d'éventuels périls. La femme de Naussius l'avait averti que quiconque franchissait cette porte serait confronté à des ennemis terribles. Aniell révèle également aux personnages la récompense qu'ils obtiendront à l'issue de cette quête : trois souhaits seront accordés à chacun ainsi qu'une forte somme en joyaux.

Dès le lendemain de leur arrivée à l'arbre cuivré, Aniell conduira les aventuriers dans une salle souterraine (les galeries se prolongent dans les racines). Ils y découvriront un étrange portique, formé de minces plaques de bronze et d'or reliées par des baguettes d'ébène. Ni Naussius, ni Aniell ne peuvent affirmer qu'il permet un éventuel retour.

Le passage de ce portique provoquera aux aventuriers une perte momentanée de tous leurs sens. Ils récupèreront leurs facultés après quelques secondes passées dans l'isolement le plus complet.

CYMENNE

Un étrange spectacle s'offre à la vue des aventuriers. Ils sont réunis sur un point culminant d'où ils découvrent un paysage uniforme : une plaine de cendres s'étendant à perte de vue. Pas la moindre forêt, rivière ou colline ne vient rompre la monotonie de ce drap funèbre. Deux armées se livrent combat sur cette scène macabre, l'une manœuvre dans le plus grand ordre, ses guerriers aux armures d'or agissent en parfaits automates, la seconde rassemble des hordes de créatures difformes à l'aspect changeant, explorant les combinaisons offertes par toutes les morphologies humaines et animales. La lutte de ces armées est animée par une fureur de destruction bestiale. Le point d'observation des personnages se révèle être une muraille, visiblement construite pour repousser tout assiégeant, fut-il divin. Ses murs sont aussi élevés que la tour des Empereurs de Melnibonée et un dragon pourrait trouver refuge sur son sommet. La muraille affecte une forme circulaire, et aussi loin que le regard puisse porter, aucune ouverture ou porte n'affaiblit sa puissance. Ces murs n'abritent nulle cité mais une forêt composée exclusivement d'arbres cuivrés. Parmi le moutonnement des feuillages, les personnages pourront distinguer des clochetons de couleurs vives perçant avec peine le cen-

tre de la forêt. Des volées de marches au flanc de la muraille permettent d'en descendre mais il est également possible de passer directement dans les arbres grâce à leurs branches qui viennent toucher le chemin de ronde.

Cependant, avant que les aventuriers ne quittent la muraille, l'aventure viendra à eux. Des clochetons aux vives couleurs s'envoleront les gardiennes de Cymenne, la cité des arbres cuivrés, la cité aux murailles closes. Ces gardiennes se présentent comme des statues de bronze poli, toutes moulées à la même image, celle d'une femme ailée revêtue d'une délicate armure et armée de javelots. Elles se dirigeront avec célérité vers les aventuriers et engageront immédiatement le combat en hurlant des crisstridents issus de leurs gorges métalliques.

Les gardiennes de Cymenne

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
19	16	12	05	12	10	14

Points de vie : 16 – Blessure grave 08 – Armure : 1D10 + 5 – Javelot lancé – Attaque : 40 % – Dégâts : 1D8 + 1D4 + 2 – Javelot – Attaque : 40 % – Dégâts : 1D8 + 1D6 + 2 – Parade : 40 %

Toute personne entendant le cri des gardiennes de Cymenne doit confronter son pouvoir à celui des gardiennes sur la table de résistance. En cas d'échec du personnage, celui-ci, éprouvé par le hurlement, voit ses compétences réduites de moitié pendant dix minutes. Ces statues ont l'intelligence limitée des automates : elles réagissent à la présence de tout intrus dans Cymenne, s'envolent à sa rencontre pour l'engager dans un combat à mort. Elles obéissent à leur seul créateur : la caste des uniques.

Le nombre des gardiennes lors de ce premier combat sera égal à celui des aventuriers.

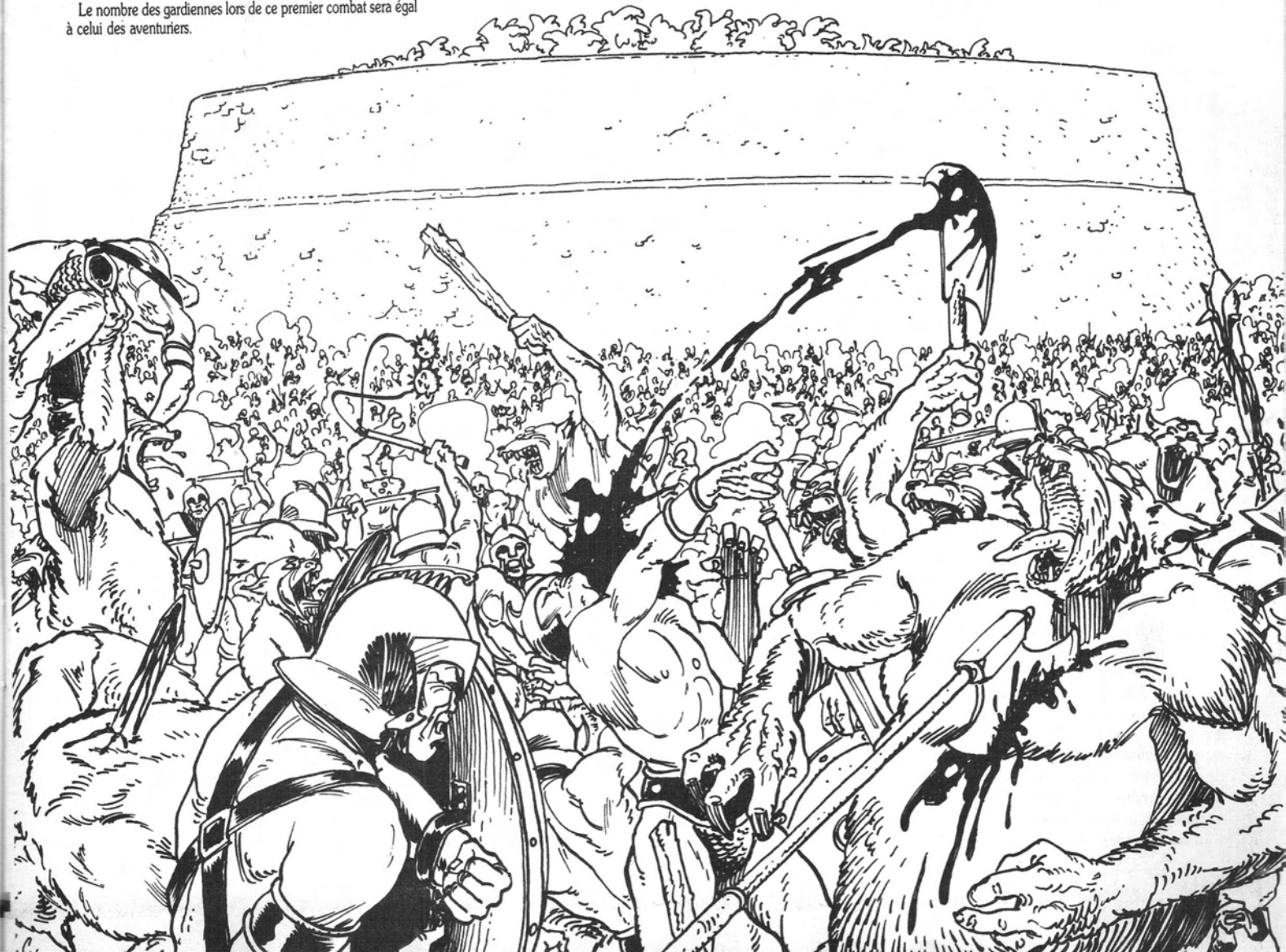
Lorsque le combat aura pris fin, ou auparavant s'il risque d'être fatal aux aventuriers, les habitants de Cymenne se manifesteront.

Avant de continuer cette histoire, mieux vaut évoquer le passé de la cité et de son monde.

Le monde étranger dans lequel les aventuriers ont pénétré par la porte magique a été détruit par l'affrontement de la Loi et du Chaos. Comme sur la plupart des plans d'existence, les deux forces étaient présentes et avaient divisé les hommes de cette terre. Au cours des siècles, la lutte s'amplifia, mais nul ne faiblit devant son adversaire. Bientôt, cette guerre embrasa tous les royaumes et les nations qui s'y jetèrent à corps perdu. Cette guerre devint l'unique souci des hommes ; les pays, les cités, la vie furent détruits dans ce maelstrm. Les combattants eux-mêmes perdirent leur nature pour devenir des automates à la perfection cristalline, servant la Loi, ou des créatures informes, adeptes du Chaos. C'est à l'une de ces éternelles et incessantes batailles qu'assistent les aventuriers lors de leur arrivée sur Cymenne.

Dans ce monde en ruines subsistait un havre de paix, une cité, Cymenne, qui avait refusé de se lier à l'un ou l'autre des deux partis. Nombreux furent ceux qui vinrent y trouver refuge, fuyant Loi et Chaos. L'existence de cette autre Tanelorn devint insupportable aux ducs du Chaos et l'un d'entre eux, Maluk, promit à ses pairs la destruction de la cité. De la matière bouillonnante du Chaos, Maluk créa alors une légion de titans, terribles créatures de pierre aux armes d'acier.

A la tête de son œuvre, Maluk marcha sur Cymenne. Dans son orgueil sans borne, il proposa aux habitants de se soumettre à sa personne afin d'être épargnés. Ceux-ci feignirent d'accepter et l'invitèrent dans la cité. Maluk, confiant, pénétra sous les voûtes des arbres cuivrés puis dans le palais aux clochetons. Un piège l'y attendait, que les prêtres et sorciers réfugiés à Cymenne lui avaient tendu. Lorsque le duc du Chaos fut au centre de la grande salle, les prêtres et sorciers l'entourant prononcèrent une incantation fatale. Le sortilège fit pleinement son effet, la forme de l'avatar se dissipa, sa matière retourna à l'état d'argile informe, parcelle du Chaos. travers l'avatar, le sortilège atteignit Maluk, il oublia qui il était et sa conscience se dissipa



dans le néant. La « destruction » de Maluk se propagea à ses créatures : les titans perdirent leur forme. Les sorciers de Cymenne modelèrent cette matière à nouveau vierge en de puissantes murailles, celles qui protègent aujourd'hui la cité. De par sa nature divine, Maluk ne pouvait être détruit par la sorcellerie des hommes. Son essence a survécu, prisonnière à jamais de « l'argile » qui constituait l'avatar, essence piégée par son propre chaos, qui recherche en vain son nom afin de retrouver sa forme. Ainsi, si le nom de Maluk est prononcé dans la grande salle où est gardée l'argile, prison du duc, celui-ci retrouvera sa forme, son être, et les murailles de Cymenne s'effondreront pour redevenir titans.

Dans le bref instant qui précéda sa disparition, Maluk maudit les habitants de Cymenne : leurs enfants vivraient dorénavant dans leur chair la lutte entre la Loi et le Chaos à laquelle leurs parents échappaient à jamais. Depuis, tous les enfants des habitants sont siamois et la malédiction s'exprime travers leurs personnalités diamétralement opposées, l'un étant lié à la Loi et l'autre au Chaos. La haine survient immanquablement, le meurtre ou le suicide achevant souvent tragiquement leurs misérables vies.

Mais il existe une échappatoire : si les deux siamois surmontent leur hostilité réciproque, s'ils dépassent la lutte factieuse qui les oppose, ils échappent à la malédiction de Maluk. A ce moment, les deux corps perdent leurs formes et se fondent en un nouveau corps, leurs deux âmes fusionnent en un nouvel être unique, libéré de la Loi et du Chaos.

Il en est ainsi pour Syllia et Dyllia, la malédiction les a frappées à travers leur mère, Anaelle, originaire de Cymenne. La seule solution pour les filles de Naussius est leur venue à Cymenne où elles pourront se libérer de la malédiction. Pour cela, les aventuriers devront convaincre Anaelle et les habitants de Cymenne de leur sincérité, et triompher d'un problème personnel...

Le combat contre les gardiennes terminé, les personnages feront face aux habitants de la cité, les siamois et les uniques — ceux qui ont surmonté leur dualité. Ces derniers, entourés des gardiennes, interrogeront les aventuriers. Si les uniques en concluent qu'ils sont des agents du Chaos ou de la Loi infiltrés dans Cymenne, ils lâcheront sur eux toutes les gardiennes de la cité et les personnages perdront alors la vie... Par contre, s'ils réussissent à les convaincre de leurs intentions amicales, ils seront accueillis chaleureusement. Les uniques encadreront les personnages, écartant d'eux les siamois. Ils répondront cependant de manière elliptique aux questions posées sur Cymenne et les siamois.

Le soir de leur arrivée, une cérémonie sera organisée en leur honneur. Pour la clôturer, les uniques entameront un long discours, chacun d'eux énoncera une fraction de l'histoire de Cymenne et de ses enfants. Mot après mot, les personnages se sentiront envahir par un profond sommeil ; le dernier mot prononcé, ils sombreront dans l'inconscience.

Ils se réveilleront après plusieurs jours d'un sommeil comateux empli de cauchemars. Tous se retrouveront liés à un individu au physique identique au leur. Ce frère ou sœur siamois partagera un bras de l'aventurier dont il est le négatif. En effet, la malédiction de Maluk frappe aussi bien les enfants de Cymenne que leurs visiteurs. Les uniques n'ont pas mis en garde les aventuriers car, selon leurs principes, ce dédoublement est bénéfique. Leurs armes, vêtements et objets personnels ont disparu.

Cette épreuve représente le centre d'intérêt du scénario, aucun système n'est proposé pour résoudre l'antagonisme entre un personnage et son double, ce dernier incarnant tout ce qui est haï, détesté ou méprisé par l'autre... Dans la relation entre les siamois, le joueur incarne son personnage et le meneur de jeu son double (raison pour laquelle un nombre de joueurs restreint est souhaitable). Il est vivement conseillé de faire s'éterniser cette situation afin que le problème semble insurmontable aux joueurs : chacun verra son personnage lié à son pire ennemi pour le reste de sa vie... Il n'existe aucun moyen pour tuer son double, la mort de l'un provoquant immédiatement celle de l'autre.

Les problèmes seront permanents, le premier étant celui du déplacement puisque deux volontés opposées se partageront un seul corps... En termes de jeu, le double possède les mêmes caractéristiques, classe et compétences que l'original, seuls changent les cultes qui, à l'image des doubles, sont diamétralement opposés.

Cette expérience devrait permettre aux joueurs d'affiner, selon le principe de l'opposition, l'identité de leurs personnages. Cependant, la réussite ou l'échec de l'expérience repose sur le meneur de jeu qui doit avoir une vision nette de la mentalité des personnages pour jouer des doubles crédibles, vrais, profonds, réellement insupportables...

Lorsque les joueurs atteindront le fond du désespoir, d'autres solutions peuvent leur être proposées. Il existe, parmi les siamois, un complot qui vise à libérer Maluk, car nombreux sont ceux qui ont secrètement renoncé à surmonter leur dualité. Ces conspirateurs hésitaient à attaquer le palais aux clochetons, défendu par les gardiennes et les uniques, mais l'arrivée des personnages les a décidés. Ils leur demanderont de les guider à l'assaut du palais et les aventuriers pourront, par leur intermédiaire, récupérer leurs armes et possessions. Ils espèrent tous que la libération de Maluk dissipera sa malédiction et séparera les siamois. Que les aventuriers acceptent ou non leur offre, les rebelles attaqueront le palais et le camp vainqueur sera celui des personnages.

Si Maluk est libéré, Cymenne et ses habitants seront détruits par les titans et leur maître. Ce sort funeste sera partagé par les aventuriers, à moins que certains ne puissent négocier avec les puissances du Chaos. Dans ce cas, ils seront à jamais débarrassés de leurs doubles au moment de la libération du duc, les siamois originaires de Cymenne seront tous séparés et les doubles des personnages seront dissipés. Les aventuriers auront la vie sauve, si Maluk la leur accorde, vraisemblablement en échange d'un pacte qui les liera au duc du Chaos. Le meneur de jeu peut développer la bataille dans le palais, en faire un parcours du combattant pour ses joueurs. La place manque ici pour détailler le palais, les gardiens démoniaques, les pièges qui protègent la grande salle où est détenu Maluk.

Quelques jours avant l'attaque du palais, Anaelle contactera les personnages. S'ils lui apportent la preuve du péril qui menace ses filles, Anaelle leur proposera une autre solution à leur problème contre l'aide qu'ils pourront lui apporter dans les Jeunes Royaumes. Il existe un rituel, proscrit par les uniques, qui permet de séparer deux siamois en des êtres indépendants, aux corps intègres. Elle est prête à l'accomplir sur les aventuriers si ceux-ci acceptent.

Elle disparaîtra alors trois semaines afin de rechercher les ingrédients nécessaires, laissant les personnages confrontés à la bataille du palais.

Les siamois

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
11	13	12	11	12	10	11

Points de vie : 13 — Blessure grave : 07 — Armure : sans — Gourdin — Attaque : 25 % — Dégâts : 1D6 — Parade : 30 % — Deux attaques par round

Les uniques

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
11	10	12	12	14	13	12

Points de vie : 10 — Blessure grave : 05 — Armure : sans — Bâton de combat — Attaque : 40 % — Dégâts : 1D8 — Parade : 40 %

Dès son retour, Anaelle pratiquera le rituel. A leur réveil, les personnages se retrouveront avec elle près d'Andlermaign, au pied de la colline de l'arbre cuivré.

Elle leur annoncera alors que leurs doubles sont en vie, quelque part dans les Jeunes Royaumes. Désormais, chaque personnage a un ennemi personnel et proche, avec lequel il partage la même mémoire, aucun n'ignorant les forces et les faiblesses de l'être haï plus que tout au monde. Après quelques mois, la recherche de l'alter ego et sa destruction

seront pour les personnages, comme pour leurs doubles, une obsession qui ne disparaîtra qu'à la mort de l'un d'eux ; cette compulsion est une conséquence du rituel.

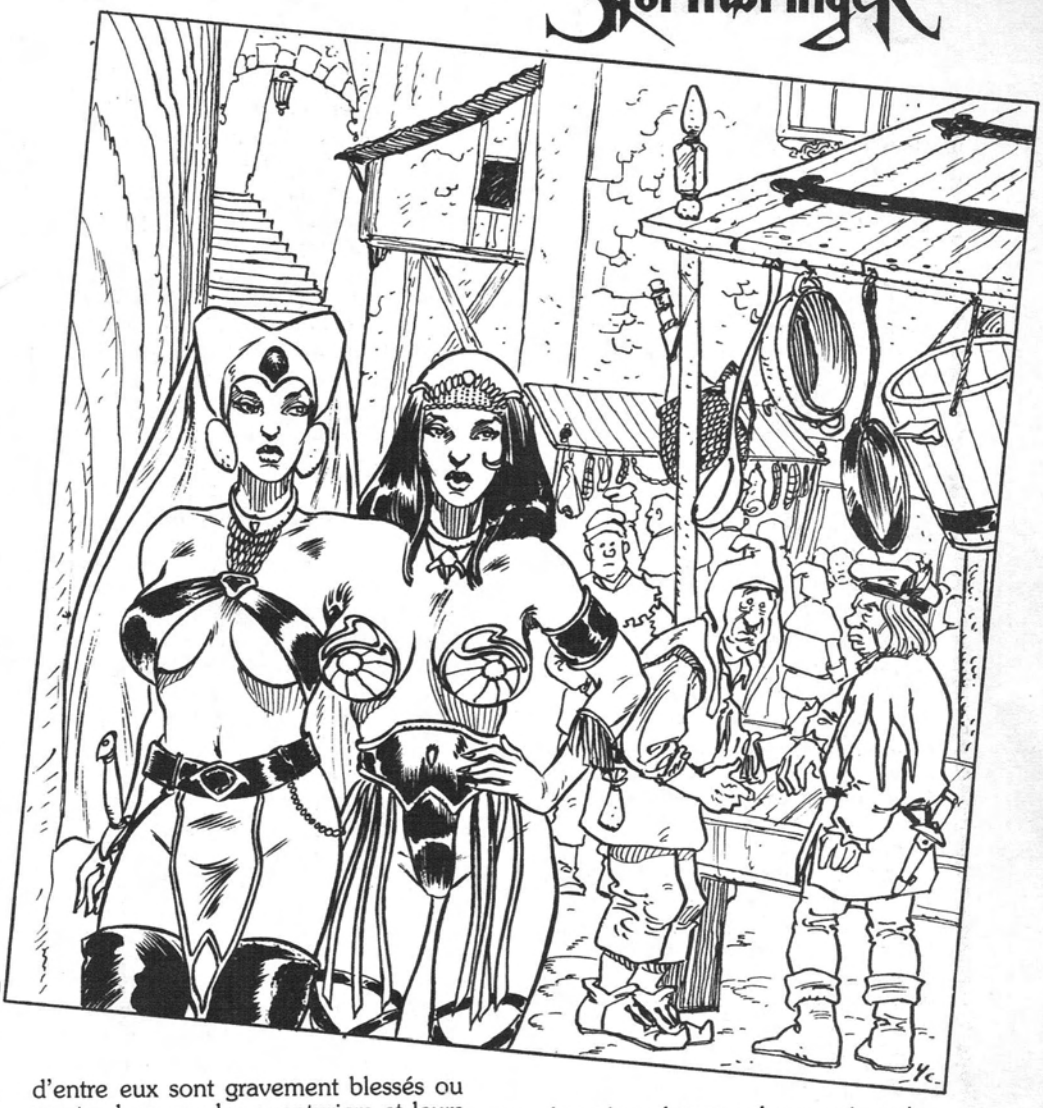
LE RETOUR A ANDLERMAIGN, OU LA FIN DE L'AVENTURE

De retour à la cité, une catastrophe attend les aventuriers. L'arbre cuivré a été brûlé, il n'en reste qu'un tronc noirci et fumant, entouré des cadavres des Kelmains. Les nobles et les prêtres des cultes rivaux ont, à la suite d'un conseil extraordinaire, décidé du sort de filles de Naussius. Elles furent réclamées à leur père, qui refusa de les livrer. Les gardes de la cité donnèrent alors l'assaut à l'arbre cuivré, les Kelmains furent rapidement terrassés, les sœurs enlevées et, dans la confusion du combat, une lanterne renversée transforma l'arbre superbe en un gigantesque brasier dans lequel périt Naussius.

Si les personnages s'approchent de l'arbre cuivré, ils seront rejoints par une petite troupe embusquée dans des taillis proches. Elle est composée d'Aniell, qui a fui le massacre sur les prières de Naussius, et de quatre Kelmains. Dorénavant, le seul but d'Aniell est la libération des deux sœurs, détenues dans la tour de la justice, avant leur exécution imminente — quelques jours maximum — en place publique.

Si les aventuriers désirent achever la quête, deux possibilités s'offrent à eux : l'attaque de la tour de justice ou la libération des prisonnières au moment de l'exécution. Aniell, les Kelmains et Anaelle — si elle est présente — les accompagneront.

La tour de justice est l'une de celles qui renforcent les murailles de la cité. Une seule porte permet d'y accéder, située dans la ruelle du Dernier Chemin qui mène à la place où sont exécutés les condamnés. De rares et étroites meurtrières garnies de barreaux représentent les seules autres ouvertures de la tour, couronnée par un toit d'ardoises abritant la cloche des morts. Elle doit son nom au fait qu'elle retentit à chaque exécution. La porte d'entrée (constitution : 28) donne sur la salle de garde occupant tout le rez-de-chaussée. Un escalier central mène aux sous-sols et aux étages. Six gardes se tiennent dans cette salle en permanence et n'ouvrent la porte que si le mot de passe convenu est prononcé. Si la porte est forcée, cinq d'entre eux feront face aux assaillants alors que le dernier montera au dernier étage prévenir le prêtre bourreau d'Arkyn qui fera alors sonner la cloche des morts. Le guet, fort de ses dix-huit gardes, arrivera à la tour 2D6 + 3 minutes plus tard. Les gardes de la tour comme ceux du guet ne montreront qu'une ardeur relative au combat. Si plus du tiers d'entre eux sont gravement blessés ou morts alors que les aventuriers et leurs amis continuent le combat, ils prendront la fuite.



Les gardes de la tour et du guet

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
12	14	13	11	10	11	10

Points de vie : 15 — Blessure grave : 08 — Armure : demi-plate (1D8 — 1) — Hache de bataille — attaque 55 % — Dégâts : 1D8 + 1D6 + 2 — Parade : 55 % — Ecu — Attaque : 25 % — Dégâts : 1D6 + 1D4 — Parade : 45 %

Chacun des deux groupes est commandé par un sergent qui a les mêmes caractéristiques et compétences que les gardes.

La première cave se divise en douze cellules, vides ou non au gré du meneur de jeu. L'escalier prend fin au second — et dernier — sous-sol, occupé par la « salle des questions » et ses annexes. Elle est meublée de divers appareils destinés à provoquer les aveux.

La tour compte deux étages supérieurs, le premier comportant quatre cellules, dont l'une abrite les sœurs siamoises. La porte de cette cellule est en acier (constitution : 30 — résistance identique à celle d'entrée de la tour : 7) et le prêtre bourreau en détient les clés. Il demeure au dernier étage, avec trois acolytes.

Toute discussion avec eux s'avèrera inutile et ils combattront fanatiquement tout intrus, n'implorant ni n'accordant aucun quartier. Lors du combat, Asien de Losaz, le prêtre, lancera de sa voix puissante imprécations et malédictions contre ces impies qui troublent l'ordre et la justice.

Asien de Losaz, prêtre d'Arkyn, 31 ans — nation : Lormyr — élan : 21

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
14	16	20	13	15	11	16

Points de vie : 24 — Blessure grave : 12 — Armure : cuir de qualité (2D6 — 1) — Hache lormyrienne — Attaque : 58 % dégâts : 1D8 + 1D6 — Parade : 42 % — Dague — attaque : 41 % — Dégâts : 1D6 + 1D4 + 2 — Parade : 37 %

La hache maniée par Asien est en réalité une vertu : Haccyan : vertu d'attaque, POU : 17

Asien est un colosse barbu dépassant les deux mètres et pesant plus de 300 livres ; la hache lormyrienne semble un jouet entre ses mains puissantes. Depuis sa prêtrise, Asien officie comme bourreau à travers les cités du sud, mais sa véritable occupation est de traquer les hors la loi recherchés par le culte d'Arkyn. Trois lormyriens l'assistent dans cette tâche. Sa légende affirme qu'aucun de ses gibiers ne lui a échappé...

Les trois acolytes : Kerem, Drell et Kasien

Classe : guerrier — nation : Lormyr — culte : Arkyn

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
13	12	14	08	12	13	09

Points de vie : 14 — Blessure grave : 7 — Armure : cuir (1D6 — 1) — hache de bataille — attaque : 51 % — Dégâts : 1D8 + 1D6 + 2 — Parade : 46 % — Ecu — attaque : 55 % — Dégâts : 1D6 + 1D4 — Parade : 59 %

Si Asien survit à la victoire des aventuriers, il deviendra un PNJ de grande valeur, la honte de sa première défaite deviendra une

obsession et il n'aura de cesse de retrouver les personnages. En cas de défaite face aux personnages, il est conseillé au meneur de jeu de le sauver par un artifice quelconque : sa valeur sera grande lorsqu'il reparaîtra ultérieurement.

Si les personnages décident d'intervenir au moment de l'exécution, les événements seront les suivants. Sorties de la tour, les deux sœurs, escortées par Asien, ses acolytes et trente gardes, se dirigeront vers la place. Une foule nombreuse et vindicative se bouscule de la ruelle du Dernier Chemin à la place. L'intervention des aventuriers et de leurs amis sèmera évidemment le plus grand désordre. La foule, explosant de colère, dispersera les gardes par ses mouvements incohérents et tentera de lyncher les condamnées. Les aventuriers n'auront donc à combattre qu'Asien et ses acolytes. Ceux-ci terrassés, il leur restera à fuir la foule, avec les deux sœurs, sous une pluie de pierres. Trois personnes au moins devront lutter contre cette foule



pour la retenir, six rounds de combat seront nécessaires pour se dégager. En termes de jeu, la foule sera considérée comme un « monstre » unique.

La foule

Attaque : 100 % – Dégâts : 1D4 + 1 – Parade : sans – Trois attaques par tour

Si Anaelle est présente, dès le premier moment de répit, elle remerciera les personnages et s'éloignera avec ses filles. Leurs images paraîtront se déformer, flotter dans les airs, puis disparaîtront : elles sont retournées à Cymenne... Sinon, quoi que tentent Aniell et les aventuriers, Syllia et Dyllia, prises d'un accès de rage quelques mois plus tard, se donneront la mort en un double suicide.

Après la libération des captives, les personnages devront rapidement fuir Andlermaign. Selon leur comportement, le meneur de jeu décidera si Aniell a réussi ou non à sauver de l'incendie les ingrédients nécessaires à la conjuration du démon de désir et l'or promis par Naussius.

LES PRINCIPAUX PERSONNAGES DE L'AVENTURE

Naussius

Agé de cinquante ans au moment de l'aventure, l'ancien prêtre et agent de Goldar est aux portes de la mort. Toute action, quelle qu'elle soit, lui est impossible, toute attaque mentale ou physique, lui est fatale. Il n'est donc pas nécessaire de fournir ses caractéristiques.

Aniell, sorcier de second rang

Agé de quarante-six ans, il a été le compagnon de Naussius lors de nombreuses quêtes. Les années passées ensemble ont lié les deux hommes à jamais. Aniell sera fidèle à son vieil ami jusqu'à la dernière extrémité. Prêtre de Goldar mais versé aussi dans la sorcellerie, il a progressé également dans les voies de la Loi et du Chaos. Cette double connaissance a fait de lui un être cynique ayant perdu foi en tous les dieux. C'est pour cette raison qu'il a suivi Naussius dans sa retraite. Ayant renoncé à la pratique de la sorcellerie, aucun démon ne lui est lié.

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
09	11	10	19	20	12	14

Points de vie : 11 – Blessure grave : 6 – Armure – sans – Dague – attaque : 53 % – Dégâts : 1D4 + 2 – Pparade : 66 % – Arc du désert – attaque : 65 % – Dégâts : 1D10 + 2

Compétences en sorcellerie :
Invocation d'une sylphe : 78 %
Invocation d'un gnome : 64 %
Invocation d'un démon de connaissance : 93 %
Invocation d'un démon de désir : 71 %

Compétences diverses – lire et écrire (L.E) langue commune : 100 % – L.E bas-melnibonéen : 81 % – L.E haut melnibonéen : 68 % – premiers soins : 78 % – connaissance des plantes : 67

Les Kelmains

Ils sont seize au service de Naussius, d'une fidélité sans faille.

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
12	17	14	11	12	10	08

Points de vie : 19 – Blessure grave : 10 – Armure : demi-plate (1D8 – 1) – Epée longue – attaque : 62 % – Dégâts : 2D8 + 1D6

8 parade : 59 % – Fronde – attaque : 46 % – Dégâts : 1D6 + 1D4 + 1

Syllia et Dyllia, 22 ans

– Syllia – classe : noble prêtresse – culte : Goldar – élan : 0 Dyllia – classe : noble – culte : Mabelrode – sorcière de second rang

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
10	12	11	18	18	09	15

– Points de vie : 12 – Blessure grave : 06 – Armure : sans

Leurs caractéristiques physiques et mentales sont rigoureusement identiques.

Dague – attaque : 46 % – Dégâts : 1D4 + 2 – Parade : 43 %

– Compétences diverses – L.E langue commune : 86 % – L.E bas melnibonéen : 59 % – L.E haut melnibonéen : 47 % – mémoriser I8 : 51 % – connaissance des plantes : 47 % – connaissance de la musique : 32 % – éloquence : 48 %

Compétences en sorcellerie de Dyllia – ondine : 61 % – 8 sylphe : 57 % – démon de savoir : 75 % – démon de possession 59 %

Syllia et Dyllia apparaissent comme deux personnes insupportables, toute leur énergie semblant être dirigée dans un seul but : la destruction de l'autre. Ainsi, en dépit de leur père étranger, elles sont victimes de la malédiction de Maluk contre les habitants de Cymenne. Il y a grand danger à les fréquenter car, pour elles, leur entourage a la valeur d'un échiquier, les individus représentant les pièces qu'elles tentent de manipuler. Seule Anaelle réussira à maîtriser leur instinct de destruction.

Anaelle, 49 ans

Classe : noble – nation : Cymenne – culte : sans – sorcière de troisième rang

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
09	13	14	17	25	12	16

Points de vie : 15 – Blessure grave : 08 – Armure : voir démon de protection – Dague – attaque : 75 % – Dégâts : 1D6 + 1D4 + 2 – Parade : 83 % (arme de qualité)

Compétences diverses – se cacher : 65 % – chercher : 74 % – persuader : 72 % – éloquence : 67 % – premiers soins : 89 %

Compétences en sorcellerie – sylphe : 81 % – gnome : 62 % – 8 salamandre : 59 % – démon de voyage : 85 % – démon de possession : 73 % – démon de protection : 66 %.

En dehors des démons de voyage qui lui permettent de se transporter de monde en monde, Anaelle possède un démon de protection lié, ainsi que trois élémentaires (un de chaque type) liés dans trois bagues.

Kaloz Azan : démon de protection

CON	POU	CHA
91	15	24

La forme sous laquelle Kaloz Azan est lié est une longue 18 cape de velours vert parée de rubis.

Dans cette aventure, le comportement d'Anaelle sera dicté par deux considérations majeures : protéger Cymenne et sauver ses deux filles. Tant que ces deux désirs ne seront pas en contradiction, la sorcière de Cymenne aura un comportement logique. Par contre, si les deux se heurtent, seul le meneur de jeu décidera de son attitude.

Si les aventuriers la trompent, sa nature vindicative la poussera à accomplir sa vengeance ; dans le cas contraire, elle les aidera au mieux par l'utilisation de toutes ses compétences.

Testé au club « La cour des Miracles », à Nancy.

Aniello Della Croce



SA VIE

Aniello Della Croce naquit en Sicile en 1885, le soir de Noël. Le décès de son père dans l'incendie d'une métairie en 1890 le laissa à la charge de sa mère et de son frère aîné, Vito.

Lorsqu'Aniello atteignit l'âge de douze ans, sa mère l'envoya vers les Amériques pour le soustraire à l'influence de son frère, qui commençait à fréquenter la pègre de Palerme. Aniello atterrit à New York en 1899, après un séjour de six mois à Ellis Island, île de décontamination et de mise en quarantaine des étrangers. De la fenêtre de sa chambre, Aniello pouvait apercevoir la statue de la Liberté de l'autre côté de la Baie, proche et pourtant inaccessible. Lors de son quatrième mois de quarantaine, Aniello fut témoin de la mort de son compagnon de cellule, un jeune polonais atteint de tuberculose pulmonaire. L'agonie de son ami resta marquée à jamais dans l'esprit du jeune garçon.

Enfin débarqué à New York, Aniello débuta comme garçon de courses chez son oncle maternel, Massimo Corleone. Sous l'influence de sa tante May, d'origine irlandaise, Aniello apprit à lire et écrire l'anglais, et rattrapa rapidement son retard scolaire. Sa décision de poursuivre des études universitaires fut acceptée avec quelques réticences par son oncle, et Aniello dut continuer à travailler la nuit pour payer ses études de médecine.

A l'âge de trente ans, en fin d'études, il partit en Europe se battre dans les tranchées et fut blessé à la jambe pendant la bataille des Flandres. Revenu à New York, il apprit que son frère, fraîchement arrivé sur le nouveau Continent, avait repris l'épicerie de l'oncle Massimo. Ravi de retrouver Vito, Aniello dut vite déchanter. Son frère aîné avait en peu de temps réussi à s'entourer d'une bande de petits loubards qui, sous couvert de protéger les commerçants de Little Italy, se livraient à un racket en règle du secteur, après qu'en 1917 Vito ait abattu le parrain local, Don Fanucci.

Pour échapper à l'emprise de son frère, Aniello accepta un poste à l'hôpital de Boston. Ses talents de chirurgien militaire, son sens de l'observation et son esprit méthodique lui valurent l'amitié et le soutien du professeur Andrew Kavanagh, un médecin-légiste de renom. Lorsque le professeur Kavanagh prit sa retraite pour devenir chef du service de Zoologie Comparative à l'Université d'Arkham, Aniello Della Croce, malgré son jeune âge (42 ans), se retrouva à la tête du service d'Anatomo-Pathologie de l'hôpital de Boston. Peu de candidats s'étaient d'ailleurs présentés pour le poste. A 42 ans, Aniello Della Croce était devenu le patron de la plus grande morgue de la côte Est.

SON OEUVRE

Le psychiatre sait tout mais ne fait rien.
Le chirurgien ne sait rien mais fait tout.
Le dermatologue ne sait rien et ne fait rien.
Le médecin-légiste sait tout, mais un jour trop tard.

Vieux dicton médical.

La médecine légale a débuté avec le siècle, et son essor a permis le diagnostic rétrospectif de nombreuses maladies, mais aussi l'étude policière de la mort (noyades, pendaisons, blessures par balles...). Le médecin légiste peut aussi bien être amené à pratiquer l'autopsie d'une vieille dame morte de congestion pulmonaire que d'un mafioso retrouvé étouffé dans une poubelle de speakeasy... La ville de Boston abritant une pègre diverse et variée, Aniello Della Croce est devenu expert auprès de la police dans nombre d'affaires de meurtre. Malgré les pressions diverses exercées sur lui au fil des années par des malfrats de Boston, Aniello Della Croce n'a jamais cédé. La vérité est sa seule passion. L'absence de représailles n'est pas liée à la protection, inefficace, de la police, mais bien plus à la surveillance discrète de son frère qui, sous le nom d'emprunt de Vito Corleone, commence en ces années 1924 à se tailler une grosse part de la « Big Apple » New York... (voir la biographie de F. Coppola : LE PARRAIN)

La mort fascine Aniello Della Croce. C'est son univers, sa vie. Pourtant rien de commun entre l'image que l'on pourrait se faire d'un médecin-légiste et la réalité. Grand, mince, élégant, Aniello Della Croce est un homme extrêmement séduisant, au charme typiquement latin. Attablé devant des lasagnes, il peut, en dégustant un vin de toscane, décrire par le menu sa dernière autopsie sans se départir d'une certaine poésie...

Ses conquêtes féminines sont nombreuses, mais Della Croce ne veut pas s'encombrer d'une femme. Son travail est une maîtresse trop exigeante... Della Croce ne dédaigne pas non plus les jeunes hommes, ou les plaisirs de l'opium. Mais il gère ses « perversions » en épicurien, sans se laisser entraîner trop loin. Esthète, amateur d'opéra et de littérature, c'est un grand seigneur, un homme de la Renaissance...

Il se dégage cependant de sa présence une impression étrange de malaise. Les yeux de ce bel homme ne sont-ils pas un peu trop brillants lorsqu'il parle de sa dernière autopsie ? Ses gestes ne sont-ils pas empreints d'une certaine fébrilité lorsqu'il endosse ses gants de chirurgien ?... Pourtant Aniello Della Croce n'a jamais fait de mal à une mouche... Pas encore... Il suffirait cependant qu'un ennemi se dresse sur sa route pour que cet homme découvre en lui des trésors de violence et de sadisme.

EN CONCLUSION

Aniello Della Croce peut devenir un allié extrêmement utile aux investigations des PJ. S'il est convaincu de la légitimité de leurs recherches, et si son expérience (ou les recommandations de son vieil ami, le professeur Kavanagh, maintenant membre de la Miskatonic University d'Arkham) l'amène à faire confiance aux PJ, il pourra les aider dans leurs enquêtes. Les cadavres atrocement mutilés qui parsèment les aventures lovecraftiennes de L'APPEL DE CTHULHU lui révèleront tous leurs secrets. Qui sait, Aniello Della Croce pourrait même devenir le premier expert des monstres de l'APPEL. « Hmmmm... Les lacérations sur l'abdomen de cette jeune femme ont été perpétrées par un byakhee d'au moins six pieds de haut, et l'animal est victime d'une maladie de peau fort rare causée par cryptosporum obiculare, un champignon peu commun sous nos latitudes... » Si le besoin s'en fait sentir, Aniello Della Croce pourrait même faire le coup de feu aux côtés des investigateurs, extraire une balle sans poser de questions, ou participer activement à des interrogatoires de suspects très... raffinés (il faudrait pour cela qu'il soit convaincu de la culpabilité du suspect). Son lien de parenté avec un des pontes de la mafia new-yorkaise pourrait d'ailleurs s'avérer utile, ou fort dangereux, dans certaines aventures. En résumé, ce Sherlock Holmes du bistouri peut devenir l'ami de dernier recours des personnages de vos joueurs avant, qui sait, de recueillir un jour leurs dernières confidences... post-mortem...

CARACTERISTIQUES APPEL DE CTHULHU

FOR : 13 CON : 15 TAI : 16 DEX : 18 APP : 16 INT : 14
POU : 13 SAN : 65 EDU : 19

compétences : Médecine légale 70 % (un score de 96 à 00 indique une erreur complète, mais totalement crédible pour les joueurs... sur l'heure de la mort, etc.), Chimie 65 %, Zoologie 70 %, Médecine 40 % (mieux vaut se faire autopsier par Aniello que se faire soigner une angine...), Premiers Soins 70 %, 38 Webley 50 %, Bistouri 80 %...

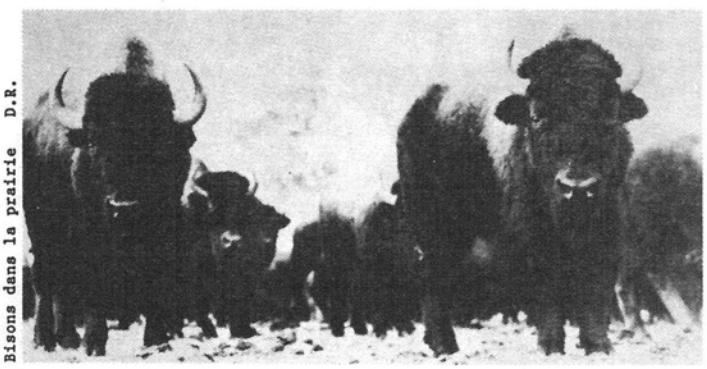
Fang

PAVE D'OUTRE MONDE

Forgé par la sueur, l'or, l'eau de feu et la poudre, voici :

L'Ouest Sauvage

Pierre Zaplotny
Dominique Granger



Bisons dans la prairie D.R.

Sommaire

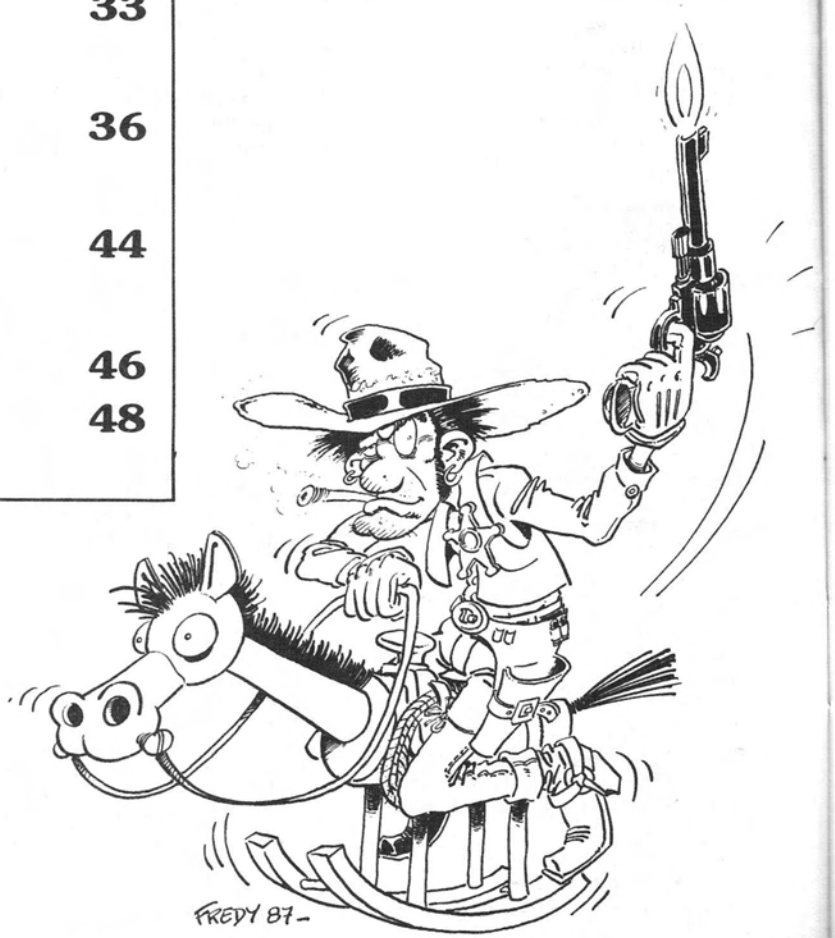
L'histoire 33
Les premiers américains
Chronologie

Les personnages 36
Indiens du Far-West
La vie quotidienne des Blancs

Le jeu 44
TRAUMA-GO WEST : adaptation des règles de Trauma

Bibliographie & filmographie 46

Scénario : Lily Blues 48



L'HISTOIRE

LES PREMIERS AMÉRICAINS

UN PEU DE PRÉHISTOIRE

« Il y a très, très longtemps, il n'y avait que de l'eau. Pas d'Amérique, non plus que d'Indiens. Aussi le Vieil Homme-Coyote se servit-il de la boue que lui apportèrent les Canards-Plongeurs pour faire la terre, puis les Hommes. Après un certain temps, ces Canards (qui en fait étaient tous mâles) lui sussurèrent de créer la Femme ; et ce fut un tel succès qu'il fabriqua aussi des Cannes ! »

La création du monde, vue par les indiens Crows.

D'où venaient les premiers Indiens ? Vers 1830, un anglais, Lord Kingsborough, dépensa sa fortune à essayer de prouver qu'ils descendaient des tribus perdues d'Israël, soutenu plus tard en cela par les Mormons... Certains disent qu'ils étaient les héritiers « des Atlantes ». D'autres, mieux renseignés « des habitants de Mù ». On continue par les Egyptiens (Thor Heyerdahl se couvrit une fois de plus de ridicule à cette occasion), les Baleines (mais oui !), et, pourquoi pas, une évolution parallèle ; les mêmes singes ayant produit les mêmes humains, interfertiles... D'autre part, l'ambassade de R'lyeh nous prie de faire savoir que le Grand Cthulhu n'est pour rien dans toutes ces histoires !

Billeversées...

Ceux que nous appelons les « Indiens d'Amérique » commençèrent d'arriver sur le continent, soit vers 35 000 avant J.C., soit de – 24 000 à – 9 000. Ces Paléo-Indiens étaient des Asiates qui vinrent en traversant le détroit de Bering, à pied. Le fond du détroit était à sec : le niveau des océans de toute la planète était bien plus bas (moins 120 mètres) à cause de la dernière glaciation. Les Paléo-Indiens furent bloqués un certain temps (peut-être pendant 7 000 ans) dans les plaines qu'étaient le Canada, le détroit de Bering et le plateau continental, un barrage de glace isolant, de façon paradoxale, ces régions du reste du continent. Ce mur infranchissable s'étendait de l'Atlantique au Pacifique. Puis, à un moment, un étroit passage se libéra sur le versant ouest des Rocheuses, et l'homme se répandit vers le sud... Vers les années – 11 000, les Paléo-Indiens puisaient dans la merveilleuse réserve de viande du Pleistocène, avec un succès certain : ils furent en grande partie responsables de la disparition de la mégafaune de cette époque. Vers – 3 000, au moment des prémices de la splendeur de Babylone, ils étaient installés dans leurs villégiatures définitives.

AVANT COLOMB

« Si traitables et pacifiques sont ces gens que je puis jurer à Vos Majestés qu'il n'existe nulle part ailleurs au monde de meilleure nation. Ils aiment leur prochain comme eux-mêmes, et parlent toujours de façon douce et aimable, tout le temps avec le sourire ; et s'il est vrai qu'ils sont nus, leurs manières n'en sont pas moins bienséantes et dignes. »

Extrait d'une lettre de Christophe Colomb à Ferdinand II le Catholique et Isabelle.

Il y avait sur le continent nord-américain 12 millions d'Indiens au minimum, avant l'arrivée des Blancs, répartis en plus de 320 ethnies, certaines séparées en sous-ethnies (les anthropologues) eux-mêmes baissent les bras). Le langage est le seul mode de classement que nous possédions. A l'époque de Christophe Colomb, ces gens parlaient plus de 500 dialectes différents d'après certaines sources, jusqu'à 2 000 selon d'autres. Beaucoup d'Indiens maîtrisaient deux ou trois langues, et il existait des moyens de communication intertribaux : langues parlées (Espérantos avant l'heure), et le célèbre langage des signes.

Selon certaines sources, le taux de natalité était bas, mais les Indiens jouissaient d'une bonne santé insolente : le bon sauvage, en somme ! Selon d'autres auteurs, sans doute plus sérieux, le taux de mortalité infantile et chez les mâles (soumis aux rigueurs de la chasse et de la guerre) était élevé. Quoiqu'il en soit, l'économie de ces gens était faite de sorte à ce que les aléas naturels soient maîtrisés du mieux possible, jugez plutôt :

— L'agriculture régnait maîtresse à l'est des plaines, au sud des Grands Lacs, le long des fleuves et autour des points d'eau des régions semi-désertiques du sud-ouest (Arizona, Nouveau-Mexique, ouest du Texas). Selon les régions, on cultivait le chocolat, la tomate et la patate douce, le haricot et le riz sauvage, mais aussi et surtout le merveilleux maïs.

— La chasse était pratiquée au nord et dans les régions subarctiques (caribou, bœuf musqué, lièvre, élan du Canada), les Appalaches (cerf), et bien sûr, dans les plaines (buffles, plus connus sous le nom de bisons). On chassait le lapin en Californie, sur le versant ouest des Rocheuses, vraisemblablement au moyen de pièges.

— La pêche était pratiquée en Californie et sur les côtes du golfe du Mexique (pêche en mer, coquillages) et le long de toutes les « rivières à saumons ».

— La cueillette et la collecte étaient fréquentes en Californie (racines, glands, grain sauvage).

Ces ressources étaient utilisées de façon très rationnelle, avec un savoir-faire considérable. Des techniques de stockage et de conservation remarquables étaient utilisées. Les tribus se ren-

Groupes de langues indiennes

I) Eskimaleut
- a Eskimo
- b Aleut
- c Haida

II) Na-Déné
- a Athapaskan
- b Tlingit
- c Mosan (dont Salishan)

III) Macro-Algonquin
- a Algonquin
- b Gulf (dont Muskogean)

IV) Aztec-Tanoan
- a Shoshonean
- b Tanoan
- c Kiowan

V) Penutian (Californie)

VI) Hokan-Coahuiltecan
- a Hokan
- b Yuman
- c Coahuiltecan

VII) Keresan (Isolée)

VIII) Macro-Siouan
- a Siouan
- b Troquoian
- c Caddoan
- d Yuchi

IX) Yukian (Isolée)

Ce tableau est loin d'être exhaustif. Il figure ici pour donner idée au lecteur du problème de la communication entre Indiens eux-mêmes, et entre Indiens et Blancs. A notre connaissance, le langage des signes était compris partout. Il ne comprenait aucun mot articulé. C'était une succession de postures et de mimiques. Chaque tribu avait un signe propre. Il existait aussi quelques Espérantos dont nous n'avons pu trouver les noms.

contraient fréquemment et commerçaient. Il existait même de véritables routes commerciales. A titre d'exemple, les Apaches, nomades des plaines, rencontraient une fois par an les Pueblos, agriculteurs du Nouveau-Mexique. Ces rencontres avaient lieu l'hiver. Les Apaches apportaient viande, peaux et sel, qu'ils échangeaient aux Pueblos contre des poteries, du maïs et des kilts et tabliers de fibres (remplacés après l'arrivée des Espagnols par des cotons tissés, qu'ils avaient appris à fabriquer aux Pueblos.).

Contrairement à ce que disent certains idéalistes bêlants, les Indiens ne s'étaient pas débarrassés de la guerre : les villages fortifiés des Pueblos en témoignent. Les Tétons, des Sioux de l'Est du Dakota, raffolaient de rapporter des scalps et de voler des chevaux, quand ceux-ci se furent répandus jusqu'à leurs terres. Et il ne faisait certes pas bon tomber entre les mains des Apaches... Mais il est indéniable que du cercle polaire au Texas, la plupart des conflits étaient brefs, et tenaient plutôt de la razzia et du « pousse-toi de là que je m'y mette » que de la guerre totale.

Les religions étaient extrêmement variées, mais cohabitaient sans problème. Ici, le mot « tolérance » peut s'appliquer sans arrière-pensée... De fait, les missionnaires chrétiens furent reçus sans animosité, tant qu'ils ne devinrent pas violents. En deux mots, les religions indiennes étaient toutes basées sur le fait que l'univers n'est pas conflit mais harmonie, et que l'homme, quoiqu'indissociablement lié à tous les autres êtres vivants, est à l'image d'un dieu au sommet de l'évolution : curieuse similitude avec nos conceptions les plus modernes et les plus audacieuses de l'idée de Dieu ! D'ailleurs les rites, quoique très complexes, étaient moins des cultes organisés que l'occasion de rencontres, au sens profond du terme : celui qui avait eu une vision s'empressait de faire partager son expérience à ses semblables.

La tribu n'obéissait pas aux règles majoritaires. Elle n'était pas la somme de ceux qui la composaient, mais leur rencontre. Le rôle du chef n'était pas celui d'un leader mais d'un gardien des coutumes. Il n'avait aucun pouvoir de commandement... En fait chacun agissait selon son entendement lorsqu'aucun consensus ne pouvait s'établir. Cela, les Blancs ne purent, ou ne voulurent jamais le comprendre...

Dans le même ordre d'idées, le territoire n'appartenait pas aux individus, ni même aux tribus. Il permettait à celui qui l'occupait de se réaliser, d'où une extrême importance de l'environnement, et la nécessité d'une profonde harmonie avec la nature : nous revenons au divin.

Vinrent les Caravelles...

LES BLANCS

« Méfiez-vous des Blancs... »

Leitmotiv d'une chanson écrite par Ravel pour une milliardaire Américaine tout à fait Blanche

Les Européens qui considérèrent les Indiens comme une civilisation à part entière sont remarquables tant humainement que par leur rareté. Les trois premières plaies apportées par les blancs furent la traite, l'alcool et le désastre démographique.

La traite

Les Blancs furent très tôt demandeurs de fourrures et de peaux de toutes sortes. Il en résulta une ponction considérable de la faune (les loutres de mer avaient quasiment disparu sur la côte pacifique au XIXe siècle, et que dire des bisons au début du XXe) ! Les conséquences sur la vie des indigènes sont évidentes...

L'alcool

L'Indien ne supporte pas l'alcool. Nul racisme dans cette allégation, c'est un fait qu'il faut reconnaître, et accepter. De plus, le délire éthylique était assimilé à un rapprochement de l'état divin. La consommation d'alcool était donc abusive, surtout parmi les jeunes hommes, avec des conséquences encore pires que l'on peut l'imaginer.



Un guerrier apache D.R.

Le désastre démographique

Il tient en peu de mots. Les navires des Blancs amenèrent rougeole, typhoïde, grippe, tuberculose, choléra, peste, et surtout la variole (smallpox). Des familles, des tribus entières furent décimées. Plus grave, si l'on ose dire, l'image de l'univers-harmonie fut frappée de plein fouet. On tue le plus sûrement un peuple si l'on détruit ses croyances, et cette guerre bactériologique avant la lettre, quoiqu'involontaire, fut du pain béni pour les Blancs.

Ces trois fléaux furent à l'origine de la destruction du système social : certaines tribus, ne pouvant plus rien produire, furent contraintes de voler. Elles achetèrent des outils et surtout des armes aux Anglo-Français (les Espagnols ne vendirent jamais de fusils) et allèrent piller leurs voisins... Les vols étaient certes connus, mais ils prirent alors des proportions jamais atteintes. Les victimes durent s'armer à leur tour auprès des Blancs ! Or les fusils coûtaient de plus en plus cher. Un bon moyen d'échapper aux razzias était d'avoir des chevaux, que les Espagnols avaient fini par accepter de vendre à contre-cœur. Et les Ibères étaient très demandeurs en matière d'esclaves, dont ils avaient besoin pour leurs mines. Pour pouvoir échapper aux attaques d'Indiens, des Indiens vendirent d'autres Indiens...

Les premières guerres tribales à grande échelle eurent les prétextes les plus divers (Hurons et Algonquins à propos du Saint-Laurent, Indiens convertis au catholicisme contre païens autour des colonies espagnoles de Floride). Elles furent meurtrières... On vit apparaître à ce moment les premiers leaders, au sens occidental du terme... La société des Premiers Américains semblait s'écrouler. Mais les Indiens avaient de la ressource...

LES CONFEDERATIONS

Première force politique indienne, la Confédération Iroquoise fut fondée de 1649 à 1655. Bien que perpétuellement en mouvement, on peut la localiser dans le quart nord-est du continent. Elle était basée sur une réaffirmation des valeurs indiennes. Au fil des ans, elle accueillit en son sein d'autres groupes ethniques, au fur et à mesure que ceux-ci étaient repoussés par les Blancs. La Confédération joua habilement de la rivalité anglo-française. Son but à long terme était, excusez du peu, la cessation de tous les conflits, y compris ceux des Blancs entre eux, et le retour aux règles de vie pré-colombiennes : libre circulation des hommes et des marchandises. Les Creeks suivirent cet exemple, et firent au sud le même travail que les Iroquois au nord.

Les voilà, nos sauvages sanguinaires : ils œuvraient pour que même leurs ennemis puissent vivre en... harmonie !

Les demandes indiennes en produits européens commencèrent donc à stagner. Les sociétés indiennes d'alors (1770) étaient certes fort différentes de celles rencontrées par Colomb, mais elles commençaient à résister culturellement. Certaines restaient fidèles à des vieux principes selon lesquels la Terre appartenait à tout le monde, y compris aux Blancs...

Les rencontres inter-raciales étaient épisodiques. Des chasseurs blancs étaient accueillis dans des camps indiens et recevaient l'hospitalité. Ceux qui n'habitaient pas en ville rendaient d'ailleurs la politesse quand des Braves se présentaient chez eux. On échangeait des renseignements sur le gibier, et on se quittait bons amis. De temps en temps, un Blanc offensait un Indien et se faisait tuer d'un coup de tomahawk, et de temps en temps, un Indien chapardeur se faisait descendre par un colon ou par sa femme... Très rarement, un groupe d'exaltés d'un camp ou de l'autre faisait une « descente » dans un village de l'autre, et commettait les atrocités habituelles. Si la riposte ne se faisait généralement pas attendre, les escarmouches finissaient par se « tasser » avec le temps.

Il se produisit dans la seconde moitié du XVIII[e] siècle trois faits particulièrement importants.

— La rencontre entre le fusil (apporté par les Blancs du nord) et le cheval (vendu par les Espagnols) fut consommée, et ce fut la naissance de l'Indien tel que nous le voyons dans les westerns...

— La révolution américaine (1776), réalisée par des Blancs encore idéalistes (pour très peu de temps), et la naissance de la politique des traités...

— L'exclusion des Français du continent nord-américain, qui eut pour conséquence l'effondrement de la ligue des Iroquois... Mais qu'importait, les Delawares, Shawnees, Miamis, Potawatomis et autres Ottawas, chassés par les Blancs, et se renforçant au fur et à mesure qu'ils étaient regroupés, formèrent une autre confédération plus puissante, en 1785...

Mais cette force préférait encore la négociation... Face aux visages pâles à la langue fourchue, ce qui devait arriver arriva. Entre 1785 et 1856, les Américains signèrent quelques 45 traités, qu'ils dénoncèrent sous tous les prétextes possibles (trahison, manque de gratitude (!), fainéantise, immoralité, paganisme), pour rogner encore et encore les territoires indiens...



Red Cloud, chef des Sioux Oglalas D.R.

CHRONOLOGIE

Le « Far West » désigne à la fois une période et un territoire qui a sans cesse évolué, nous ne pourrons le détailler.

a) Pour les Blancs, nous nous limiterons au laps de temps qui sépare la fin de la Guerre de Sécession (1865) de l'aube du XX[e] siècle.

b) Pour les Indiens, nous sommes remontés plus loin dans le passé (cf les Premiers Américains). En effet, ce pavé est une aide de jeu au sens large du terme, et il est impossible de jouer correctement un Indien sans avoir au moins une idée de ce que sont ses coutumes, ses racines, sa vie. Le contraire produirait un Indien de pacotille, et ce n'est pas ainsi que nous concevons le **« jeu de rôle »** à Chroniques...

Cela dit, en 1865, la côte ouest était colonisée quasiment jusqu'aux Rocheuses, mais à l'est, entre les Rocheuses et la « Frontière » (la limite de l'occupation territoriale), s'étendait une bande de terre plus ou moins bien explorée mais non colonisée. Inutile de préciser que ce territoire diminuait très rapidement devant l'avance des trappeurs, mineurs, éleveurs et enfin des fermiers. En 1890, à l'occasion d'un recensement, on déclarait officiellement que la Frontière n'existait plus. Au fur et à mesure de l'avance des colons, les états étaient constitués — auparavant on les appelait les « Territoires » : « Territoire de l'Oklahoma », etc. Pour vous donner une idée de l'accroissement démographique américain à cette époque, voici quelques chiffres qui parlent d'eux-mêmes :

— Entre 1820 et 1860, la population passe de 9,6 millions pour 23 états à 31,3 millions pour 33 états.

— Entre 1830 et 1860, 4,6 millions d'Européens émigrent aux Etats-Unis.

— Entre 1860 et 1914, la population passe de 31,3 millions à 91,9 millions et le sol américain a reçu 21,9 millions d'émigrants.

1836 (6 mars) Fort Alamo
1836 constitution de l'état d'Arkansas
1837 constitution de l'état du Michigan
1845 annexion du Texas
1845 constitution de l'état de Floride
1846-1848 Guerre du Mexique, les Etats-Unis conquièrent le Nouveau Mexique et la Californie
1846 constitution de l'état d'Iowa
1848 constitution de l'état du Wisconsin
1848 (24 janvier) ruée vers l'or (Sutter's Mill, Sacramento)
1850 constitution de l'état de Californie
1858 constitution de l'état du Minnesota
1859 constitution de l'état d'Oregon
1859 forage à Titusville du premier puits de pétrole américain
1860-1861 mise en place du Pony-Express entre St Joseph (Montana) et Sacramento (Californie)
1861 constitution de l'état du Kansas
1861-1865 Guerre de Sécession
1861 (12 avril) bombardement de Fort Sumter
1861 (21 juillet) Bull Run (première bataille)
1863 constitution de l'état de la Virginie Occidentale
1863 (1 au 3 juillet) bataille de Gettysburg
1864 constitution de l'état du Nevada
1865 (9 avril) reddition du général Lee
1865 abolition de l'esclavage
1866 fondation du Ku-Klux-Klan
1867 constitution de l'état du Nebraska
1869 ouverture du premier chemin de fer transcontinental (Omaha-San Francisco) par la jonction des deux voies à Promontory Point dans l'Utah
1871 dissolution officielle du Ku-Klux-Klan
1876 constitution de l'état du Colorado
1876 (dimanche 25 juin) bataille de Little Bighorn (mort du lieutenant colonel Custer)
1889 constitution des états du Dakota du Nord et du Sud
1889 constitution de l'état du Montana
1889 constitution de l'état de Washington
1890 constitution de l'état d'Idaho
1890 constitution de l'état du Wyoming
1892 (5 octobre) massacre du gang Dalton à Coffeyville
1896 constitution de l'état d'Utah
1898 guerre hispano-américaine

LES PERSONNAGES

INDIENS DU FAR-WEST

« On ne peut pas dire que les Indiens fumaient le Calumet de la Paix, transmettaient la lignée de leur mère, utilisaient des canoës faits d'écorces de bouleau, vivaient dans des tepees en peau, et scalpaient leurs ennemis. Certains Indiens faisaient cela, mais d'autres fumaient la cigarette ou chiquaient, appartenaient à la famille paternelle, pagayaient à bord de coracles, ou sur des paquets de roseaux, vivaient dans des maisons de pierre, ou prenaient TOUTE la tête comme trophée... »

Geoffrey Turner (Op. cité)

Gardant à l'esprit cette citation de Mr. Turner, nous essayerons tout de même de généraliser quelque peu.

LES COMMUNAUTES INDIENNES

Elles étaient fréquemment de petite taille, et ce pour des questions de nourriture. Un recensement de 1805, effectué parmi les Indiens du Canada, fait apparaître les chiffres suivants.

Pour 1 000 individus (soit 10 tribus moyennes) :
74 hommes
212 femmes
714 enfants et adolescents

L'homme

Jusqu'à la fin du XVIII[e] siècle, les hommes chassaient et guerroyaient, aussi leur taux de mortalité était-il élevé. Un jeune ne pouvait être respecté que s'il était à même de ramener de la nourriture. Avant le fusil, et même après, l'apprentissage de la chasse était une rude école, et l'examen de passage, tant pour la nature que pour les hommes, était réussi si l'on obtenait 20/20. L'homme adulte et l'adolescent fabriquaient les flèches et les objets cérémoniaux ; et chez les Pueblos, au sud, les hommes filaient la laine, cultivaient le maïs et tissaient. Les vieux flemmardaient souvent, mais ils apprenaient aussi aux jeunes à tirer au fusil et à l'arc, contaient les mythes de la tribu, et faisaient la morale (les contes moraux étaient très importants).

L'homme incapable de devenir guerrier devenait femme. Il en adoptait les vêtements et les tâches, et se voyait même attribuer des responsabilités dans des cérémonies importantes. On l'appelait berdache, et il était bien dans sa peau. Il paraît que le problème de l'âme des berdaches flanqua des migraines théologico-culturelles aux missionnaires...

En résumé, le travail de l'homme était fait d'efforts violents et de dangers... Si les chasseurs de daims étaient très occupés, les chasseurs de bisons et les pêcheurs du nord de la Californie avaient beaucoup de temps à consacrer aux cérémonies, aux jeux et à la guerre.

La femme

Tel n'était pas le cas pour les femmes. Leurs journées étaient remplies des mêmes petits travaux répétitifs que toutes les femmes du monde. Mais l'Indienne fabriquait la maison, ses instruments de cuisine et les vêtements de la famille. Elle allumait et entretenait le feu, allait ramasser le bois et procédait à son stockage. Elle était quelque peu artiste, architecte, fermière, pêcheuse, trappeuse, médecin, prédicatrice et parfois leader.

Quand la tribu n'avait pas d'esclaves, il ne pouvait pas y avoir de serviteurs ; aussi les vieilles comme les gamines aidaient-elles la maîtresse de maison.

Le mariage était simple : le soupirant déposait des cadeaux devant le lieu d'habitation de la famille de sa belle. S'ils étaient acceptés, la demoiselle allait s'installer chez son époux. En cas de ménage polygame, il ne semble pas qu'il y ait eu de quelconque règle d'antériorité entre épouses : le mécanisme des relations de pouvoir entre ces femmes doit être intéressant. L'enlèvement consenti, et même le prêt de femme étaient courants. Evidemment, si l'on pardonnait leurs frasques à ces messieurs, l'épouse



Bill Powers, Bob Dalton, Grat Dalton et Dick Broadwell. Coffeyville, le 5/10/1892 D.R.

adultère avait le nez coupé. La femme répudiée retournait chez ses parents sans plus de façons.

Quand la tribu se déplaçait, l'homme devait chasser, guetter les Indiens ou les Blancs hostiles : il ne pouvait se permettre d'être encombré. Avant le cheval, ou si cet animal n'était pas disponible ou en quantité insuffisante, le portage incombait à la femme. Il y avait certes le chien, mais cet animal pouvait tirer au maximum 35 kilos sur un travois. Des témoignages dignes de foi rapportent des cas de femmes portant 68 kilos pendant une journée : plus que n'en auraient supporté la plupart des cow-boys... Les bébés étaient portés par les fillettes...

Nous sommes loin de la société idéale décrite par certains, qui aurait pratiqué l'égalité des sexes en toutes choses. Désolé, Jean-Jacques, mais le Bon Sauvage n'existe pas.

Le chef Gall D.R.



L'esclavage

S'il est exact que des Indiens devinrent esclaves, il est également prouvé que d'autres en possédèrent. Certains de ces captifs étaient des Indiens, d'autres des Noirs chez les Natchez, les Crees ou les Cherokees (ces derniers en possédaient 1 277 en 1825). En Floride, les esclaves noirs fugitifs étaient accueillis chez les Séminoles, pour qui l'hospitalité était sacrée. Irrités, les Blancs déclenchèrent une guerre qu'ils ne gagnèrent jamais ! Cachés dans leurs marécages, certains de ces irréductibles Indiens n'acceptèrent de rencontrer les Blancs et d'envoyer leurs enfants à l'école qu'en 1940 ! Il semble que la possession d'esclaves ait cessé avec la Guerre de Sécession.

DANSES ET CEREMONIES

Les danses indiennes étaient loin de ressembler aux singeries des films. Elles étaient formelles et précises, maîtrisées à la fin d'un long apprentissage. Tous les Indiens n'étaient évidemment pas du même niveau. Les danses rituelles faisaient appel à des talents d'acteurs dans lesquels beaucoup étaient experts. Un bon danseur savait donner un cachet personnel à une danse formelle (éclaireur traquant une victime...), sans la dénaturer.

Les cérémonies indiennes étaient longues et se déroulaient souvent de nuit. Elles paraissaient insupportables à beaucoup de Blancs, tant par leur durée que par l'opacité de leurs thèmes. Celles à caractère non-religieux peuvent être comparées à nos opéras. Les thèmes étaient plutôt basés sur la nature seule ou par rapport à l'homme, tandis que les opéras décrivent presqu'exclusivement des rapports humains. Mais l'esprit est le même.

LA CHASSE

Même dans les endroits où la pêche ou la culture du maïs étaient pratiquées de façon intensive, les Indiens chassaient. Il a été dit plus haut que la taille d'une tribu était d'une centaine de personnes, soit sept Braves, dont parfois deux ou trois trop vieux pour chasser. Les experts estiment qu'une telle tribu avait besoin de 180 kilos de viande par jour (en comptant les pertes dues à la chaleur etc.). Un bison rapportait 450 kilos de viande consommable, un élan du Canada 360, un élan commun 160, un daim 45...

Le daim

Chaque Brave devait ramener un daim tous les deux ou trois jours en moyenne... Avant le fusil, la chasse au daim était une entreprise de longue haleine, entre la préparation des flèches, les longues marches et les heures d'embuscade dans les fourrés. C'était le travail d'un homme seul... L'animal fournissait les matières premières suivantes :

TEMPS LIBRE
FIGURINES
JEUX DE SIMULATION
22 rue de Sévigné 75004 Paris
Métro St Paul du Marais
Tél : 42 74 06 31

PEAU : mocassins, lanières, vêtements

POILS : poils durs de la queue utilisés comme ornements et broderies

ANDOUILLERS : manches d'outils, pointes de flèches

SABOTS : colle, crécelles

ERGOTS : grelots pour ceintures et barrettes pour crécelles

TENDONS : fils, cordes d'arc, collets

OS : épingles, poinçons, outils de couture, poignées, ornements

PANSES & VESSIES : sacs, poches, gourdes, etc

Le daim était très chassé à l'est du Mississipi, en Californie et dans le nord, où il était le seul animal à cornes. Mais il existait à peu près partout. Sa peau, ainsi que celle de l'élan commun, est plus confortable que celle du bison, aussi tout le monde le chassait-il. Il fallait une centaine de peaux de daims pour habiller une tribu pendant un an.

Le bison

Le bison, lui, devait être chassé à plusieurs... Les Braves devaient d'abord affaiblir l'animal à l'arc, puis l'achever à la lance. La chasse au bruit ou au feu consistait à effrayer les animaux par l'un ou l'autre de ces moyens, et à diriger la horde vers une falaise ou un marécage... Outre leurs 450 kilos de viande, ces animaux rapportaient à la tribu :

OS : outils de chasse & cuisine, ornements, pointes de flèches, colle forte

PEAUX : vêtements & mocassins (plus grossiers que ceux en daim), couvertures pour tepees, coques de canoës une fois tendues sur une armature)

POILS : cordes pour chevaux, sacs

NERFS & TENDONS : fils, cordes, cordes d'arcs

EXCREMENTS : combustible (une fois séchés)

Le bison était chassé dans les plaines qui vont du Mississipi aux Rocheuses.

LE CHEVAL

Si les Paléo-Indiens avaient exterminé les hordes de chevaux qu'ils avaient trouvées en Amérique, ceux que nous connaissons se gardèrent bien de faire de même. On a longtemps cru que les troupeaux de mustangs sauvages qui sillonnaient les plaines herbeuses étaient les descendants des bêtes égarées par

les Espagnols au XVIe siècle. On pense maintenant que la rapide diffusion de cet animal fut du fait des Indiens, qui volèrent des chevaux aux Espagnols, se les volèrent ou vendirent entre eux, puis finirent par les acheter aux Ibères dans les circonstances exposées plus haut. Statistiquement, les pertes inévitables de ces animaux par les Indiens suffisent à expliquer la présence des multiples hordes sauvages du XVIIIe siècle. Les chevaux transformèrent la vie des Indiens, surtout ceux des Plaines. La révolution apportée par le cheval chez ces gens est du même ordre que celle de l'automobile pour nous. Bagages, tentes, enfants et vieillards pouvaient être transportés rapidement. Les Indiens sédentaires se mirent à voyager, connurent de nouvelles expériences et leurs mentalités changèrent. Par contre, le cheval fut moins utilisé par les Indiens des Forêts (Algonquins, Iroquois etc.), où l'animal se plaisait mal et n'était pas beaucoup plus rapide que des chasseurs ou des trappeurs à pied, et bien moins discret.

Les prouesses équestres indiennes décrites dans les films sont exactes. En 1 700, des officiers de cavalerie européens qui virent les Commanches à l'œuvre déclarèrent qu'ils étaient la meilleure cavalerie légère au monde. Les cavaliers montaient à cru. Ils savaient se laisser pendre sur le côté, accrochés par une jambe au dos de l'animal, jeter leur arc de l'autre côté du cou de la monture, le rattraper d'une main avec une flèche dans l'autre, et tirer sur leurs ennemis en exposant leur corps au minimum... Les jeunes cavaliers étaient entraînés à ramasser morts et blessés désarçonnés, d'une main, et AU GALOP, les traînant ainsi vers la sécurité ou leurs cérémonies funéraires...

A l'époque des fusils se chargeant par la bouche[1], les braves chevauchaient avec une poignée de balles de plomb dans la bouche. Après avoir tiré, ils passaient le fusil d'une main à l'autre, tenant l'arme au ras du canon brûlant. Ils versaient dans la gueule de l'arme une dose de poudre de leur corne, sans cesser de galoper, la portaient à leur bouche, y crachaient une balle, attrapaient leur goupillon et « bourraient » l'ensemble. Les fusils à pierre pouvaient alors tirer immédiatement. La cadence de tir était remarquable. Les cavaliers, et les armuriers, apprécieront la performance. Elle est authentique.

Les chevaux des Indiens étaient entraînés à courir le long des bisons (ou des diligences !) sans être guidés. Leur cavalier avait ainsi les deux mains libres pour tirer, recharger son arme ou se livrer à une quelconque acrobatie équestre...

(1) Ils furent utilisés jusqu'à ce qu'ils tombent en pièces ; et ils étaient solides !

On notera que la plupart des Indiens adoraient voler des chevaux, pour le jeu, pour le prestige, comme ça... Des Homesteaders, des troupes de cavalerie et, bien sûr, d'autres Indiens firent souvent au matin d'amères découvertes. Si l'on ajoute à cela qu'il fallait acheter son épouse, et que le cheval était la monnaie la plus appréciée pour cette transaction, la tentation devenait irrésistible...

LES ARMES A FEU

La légende selon laquelle les Indiens furent terrorisés par les premières armes à feu est fausse : peu de choses les effrayaient. Ces gens voulurent tout de suite posséder de tels engins. Les premiers clients des blancs réalisèrent rapidement l'avantage que leur donnait le mousquet sur leurs adversaires de toujours, et les attaquèrent joyeusement avant qu'ils ne s'arment à leur tour ou fuient. Certes, la chasse au daim et au bison fut facilitée. Mais jusqu'aux derniers moments des civilisations indiennes originelles, les Braves furent incapables de réparer une arme défectueuse ou cassée. Non que les Indiens fussent indolents ou stupides, simplement le travail du fer et de ses mécanismes faisait appel à des notions totalement ésotériques pour eux (peut-être leurs femmes auraient-elles pu y arriver ?). De plus, ils ne savaient pas fabriquer les poudres de plus en plus élaborées dont avaient besoin des fusils et des pistolets de plus en plus performants. Si des Indiens envisageaient une guerre de longue haleine contre les Blancs, ils devaient tout d'abord constituer un stock d'armes et de poudre, qu'ils achetaient à des marchands rapaces qui les leur faisaient payer de toujours plus de peaux et de fourrures... Economiquement et militairement, l'arme à feu devint indispensable, mettant les Indiens à la merci des Blancs plus sûrement que 10 000 Custers...

Comme toutes les armées du monde, la cavalerie nord-américaine était dirigée par des conservateurs. Après la fin de la Guerre de Sécession (1865), l'armée des Etats-Unis était encore équipée de fusils Springfield à un coup, alors que les Indiens possédaient des carabines à levier, à répétition, (peut-être des Spencer, qui contenaient douze cartouches métalliques !). Ils les avaient demandées, et obtenues, du Bureau des Affaires Indiennes pour chasser le bison (avec pour idée : faire des cartons sur les Visages Pâles). Le même scénario se déroula avec les Winchesters M1873. Nous ne savons ce que se dirent les Indiens en ces occasions, mais ils durent pour une fois bien rire...

On notera que les Indiens à pied choisissaient des armes longues et précises (embuscades), et ceux à cheval des armes courtes à canons lisses (combat au contact). Des témoins ont vu des « Indiens à cheval » scier le canon de leur arme au moyen d'un fil, des heures durant.

LE SCALP, LA TORTURE ET LE KIDNAPPING

Les Blancs scalpaient à peine moins que les Indiens, et torturaient bien autant. De 1492 à 1900, l'histoire est pleine de récits dans lesquels les Indiens et les Blancs peuvent se disputer la palme de l'horreur. Ne jugeons pas...

Pour un Indien, une prise de scalp réussie devait suivre les règles de l'art suivantes :

1) Le Brave se ruait au milieu de ses ennemis (vivants et combatifs).

2) Il assommait sa victime à poings nus, ou à l'aide d'un gourdin.

3) Au moyen de son couteau à scalper, il pratiquait une incision circulaire au sommet de la tête, autour de la chevelure.

4) Il soulevait le bord de la peau à une extrémité.

5) Il saisissait la partie ainsi décollée entre les dents, et arrachait sa prise.

6) Il secouait le trophée en signe de triomphe, puis le prenait dans la main par les cheveux.

7) Le Brave s'enfuyait alors, avant que les copains de la victime ne lui parlent du pays...

De retour au camp, le scalp était donné à une femme qui le faisait sécher, et le montait sur un bâton pour la danse de la victoire.

La torture était pratiquée par les Indiens comme un divertissement, par haine, par vengeance, pour obtenir des renseignements : peu de différences par rapport au reste du monde. Lors des attaques chez les Blancs ou chez les ennemis, on torturait rarement les femmes, et presque jamais les enfants, qui étaient plutôt enlevés pour être qui épousées, qui adoptés. On notera que les nord-amérindiens adoraient les enfants. Il est de nombreuses tribus dans lesquelles on peut parier qu'un des membres, bourreau d'enfant, aurait rapidement eu des ennuis de santé, non remboursés par la sécurité sociale. Les vieilles femmes étaient quant à elles mises à mort immédiatement. Nous ne nous étendrons pas plus sur ce sujet.

INDIENS, CHEVAUX ET TUNIQUES BLEUES

Les guerres à grande échelle entre Indiens et Blancs furent rares. Elles se produisirent surtout dans la seconde moitié du XIXe siècle, et sonnèrent le glas des civilisations indiennes. Bien souvent, les affrontements entre Indiens et Blancs étaient le fait de quelques dizaines de



La cavalerie contre les Indiens... D.R.

Braves et de Tuniques Bleues. Souvenez-vous que sur une tribu de cent individus, sept en moyenne savaient rapporter la nourriture. Bien qu'avides de gloire, les Braves étaient assez responsables pour entrevoir l'impact qu'aurait pour la tribu leur mort à tous... sauf lorsqu'ils étaient sous l'emprise de l'alcool. En dehors de cela, les affrontements tenaient donc plus du coup de main et du chapardage, ainsi que de l'attaque du homestead isolé que de la guerre totale.

Jusqu'à ce que les Indiens n'aient plus rien à perdre...

Certains officiers de l'armée américaine nous laissent des affrontements, dans les années 1870, la description suivante : les Indiens n'attaquaient que s'ils étaient supérieurs en nombre. Aussi, un petit détachement de soldats, ou de colons, voyant s'approcher des Indiens se précipitait-il vers un point haut, quand cela était possible, essayant de s'embusquer ou même de creuser des tranchées, s'il en avait le temps. L'attente commençait. Il est exact que les Indiens galopaient en cercle autour du retranchement, mais embusqués derrière leurs chevaux, comme il a été décrit plus haut. Ils tiraient sur tout ce qu'ils voyaient s'exposer : têtes, bras, corps... Le cercle se refermait petit à petit, et le feu des assaillants, et des défenseurs, devenait plus meurtrier. Si leurs pertes restaient faibles, les Indiens fonçaient sur les défenseurs, massacraient les survivants, enlevaient femmes et enfants, tuaient les belles-mères etc. Si le feu des défenseurs s'avérait précis et meurtrier, l'attaque était abandonnée.

Les grands détachements de cavalerie étaient trop dangereux à attaquer : les soldats étaient très disciplinés et bien entraînés ; ils formaient des carrés embusqués qui tiraient mécaniquement, rang après rang, selon une technique qui fit la force des occidentaux du Dakota à Palikao (Chine).

De même, les Indiens à cheval n'aimaient pas combattre des hommes à pied. Ceux qui avaient abandonné la lance ne disposaient plus d'aucune arme capable d'affronter efficacement un sabre ou une baïonnette. Quant au tomahawk, mieux valait ne pas essayer. En règle générale, les Indiens à cheval tentaient d'affronter des hommes montés, type de combat dans lequel ils excellaient.

En 1859, la Frontière suivait grossièrement le 95e méridien ouest. De nombreuses tribus vivaient au-delà, que nous ne pourrons traiter dans cet article consacré au Far-West des Cow-Boys. Nous verrons néanmoins dans le prochain « Pièces Détachées » comment vivaient à cette époque les Indiens du Dakota...

POUR FINIR

J'aurais pourtant aimé vous parler des Apaches. Du meurtre de Mangas par des soldats sudistes imbéciles et racistes à qui il était venu parler de paix, le sot. De Cochise, mort de chagrin au printemps 1874. De Victorio abattu par les Mexicains. De Géronimo, fou de haine, qui tuait indifféremment ces Mexicains et ces Américains qui ne se réconciliaient que pour massacrer les siens ; il mourut en 1909, après s'être fait baptiser. Les Chiricahuas, sa tribu, furent déportés en Floride, dans un pourrissoir où ils tombèrent comme des mouches. Les enfants qui y naissaient étaient eux aussi des prisonniers de guerre ! Un tel lieu a un nom : camp de concentration. Mais il y eut heureusement un lieutenant Whitman, qui défendit tant et tant les Apaches que ses supérieurs le firent passer trois fois en cour martiale sous des accusations fallacieuses, une véritable affaire Dreyfus. Ce type d'homme sauve l'honneur, pourrait-on dire...

J'aurais voulu pouvoir détailler la fuite des Nez-Percés. En 1805, l'expédition Lewis & Clark atteignait le Pacifique. Elle venait de traverser le continent, mais à quel prix ! Tous étaient atteints de dysenterie et à moitié affamés. Au lieu de les attaquer et de voler ces choses étranges et merveilleuses qu'ils possédaient (fusils, chevaux), les Nez-Percés les accueillirent, les soignèrent, et une amitié fut scellée entre eux, qui devait durer toujours (laissons cela au capitaine Clark : c'était un homme bon et sincère). Oui,

mais en 1848 on trouva de l'or en Californie, et en 1855, les Nez-Percés furent chassés de leurs territoires. Refusant de vivre dans des réserves, ils partirent tous vers le Canada : 250 braves, 450 femmes et enfants, deux mille chevaux et tous leurs bagages, menés par un type stupéfiant : Chief Joseph. Leur odyssée est digne du meilleur film d'aventures, un film qui finit mal... On lança une armée à leurs trousses, et ils furent rattrapés à quelques kilomètres du Canada. Certains braves échappèrent aux soldats, et furent accueillis par Sitting Bull. Chief Joseph mourut en 1904, le cœur brisé...

Il aurait fallu parler des Cheyennes qui... A quoi bon !

LA VIE QUOTIDIENNE DES BLANCS

LES COW-BOYS

Ils sont apparus, sous la forme que nous connaissons pour avoir été popularisée par les westerns, à la fin de la guerre de Sécession, et l'hiver de l'année 1886 sonna leur glas en faisant périr plusieurs millions de bêtes. Leur apogée a donc duré au plus une dizaine d'années. Pourtant, ils ont laissé dans l'histoire de l'Ouest une trace bien plus durable que les fermiers ou même que les mineurs et prospecteurs qui menaient eux aussi une vie aventureuse. Si le règne du cow-boy fut de courte durée, il fut flamboyant ; homme dur à la tâche, dépensier, menant une vie rude, il symbolise l'esprit de l'Ouest dans ce qu'il a de plus romantique. Un contemporain de la côte est l'a décrit ainsi : « Voilà une nouvelle espèce du genre humain. Je dois l'observer avec soin et noter toutes ses habitudes, coutumes et particularités. Il y a quelque chose de romantique chez lui. Il vit à cheval, comme les bédouins ; il combat à dos de cheval comme les chevaliers du Moyen Age ; il se déplace armé, avec une arme étrange et nouvelle qu'il utilise avec précision des deux mains ; il jure comme un troupier, boit comme un poisson, est habillé comme un acteur, et se bat comme le diable. Il est aimable avec les femmes, réservé avec les étrangers, généreux avec ses amis et brutal avec ses ennemis. »



La transhumance D.R.



Nul doute que ce portrait est idéalisé par l'auteur, qui ne connaissait probablement pas le travail du cow-boy. Avant d'être une figure légendaire, celui-ci était avant tout un gardien de troupeau qui menait une vie extrêmement dure pour gagner quelques dollars.

Le grand moment de l'année était le départ du Long Drive, la transhumance qui amenait les troupeaux des pâturages du Texas à une ville sur la ligne du chemin de fer qui les acheminerait ensuite à l'est ou au nord. La plus grande de ces « cow-towns » fut Abilene, qui tant que dura son apogée fut une des villes les plus mouvementées de l'Ouest. Petite bourgade d'une dizaine de cabanes, elle fut choisie par un éleveur, McCoy, pour devenir le point de ralliement des grands troupeaux à destination du nord ; il y fit construire des enclos et en septembre 1867 le premier train de bétail quittait la ville en direction des abattoirs de Chicago. La ville ne tarda pas à se développer et à résonner des cris des cow-boys et des coups de feu.

Le Long Drive partait au printemps ; le « trail boss » dirigeait ses cow-boys d'une main de fer et décidait des étapes, de dix à quinze milles par jour. Le soir arrivé, le convoi, qui pouvait faire plusieurs kilomètres de long sur plusieurs centaines de mètres de large, faisait halte près d'un point d'eau. Les bêtes disposées dans un corral, les chariots étaient rangés autour et tout le monde se réunissait devant le « chuck-wagon », la cantine. Celle-ci était tenue par le cuisinier qui, s'il ne jouissait pas toujours d'une grande estime à cause de son travail, était l'un des hommes les plus importants de la troupe. Les seules distractions des cow-boys étaient les repas et la soirée pendant laquelle ils chantaient souvent afin de rassurer le troupeau. Chaque nuit, des tours de garde étaient organisés, en général quatre tours de deux heures chacun, pour se prévenir des loups,

LE FIL DE FER BARBELE

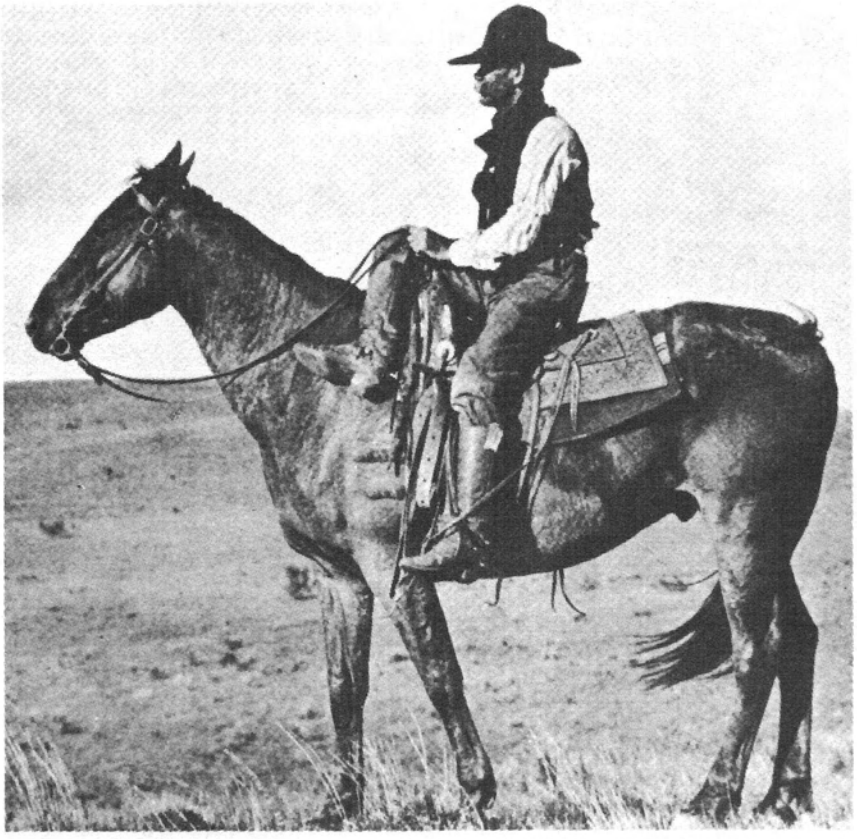
Fabriqué pour la première fois en 1873 par un fermier du nom de Glidden, le fil de fer barbelé a occasionné de véritables guérillas sanglantes entre fermiers et éleveurs. Ce fut le premier moyen économiquement abordable de clôturer les terres, le bois étant trop cher et les autres systèmes n'arrêtant pas le bétail. Les petits éleveurs ne possédant pas leurs propres pâturages se virent interdire les terres et points d'eau des fermiers, et répliquèrent en coupant les clôtures. Les fermiers sur le passage de la transhumance redoutaient les troupeaux qui saccageaient leurs cultures et apportaient à leurs propres bêtes la « fièvre du Texas » ; souvent ces affrontements se terminaient à coups de winchester et de colt...

des Indiens et des voleurs de bétail, fréquemment rencontrés. Bien entendu, en cas de danger tout le monde était tenu de monter la garde et le cas échéant de faire le coup de feu.

Au matin, on laissait paître le troupeau pendant deux ou trois heures avant de se mettre en route. Deux cavaliers, les « point-riders », prenaient la tête afin de reconnaître le chemin et d'empêcher la rencontre avec d'autres troupeaux, les « flank-riders » gardaient les côtés, et les « drag-riders » étaient chargés de faire avancer les bêtes à la traîne et de veiller sur les veaux qui ne pouvaient maintenir un rythme aussi soutenu que leurs parents. Vers midi le troupeau faisait halte, si possible à un point d'eau, puis repartait jusqu'à l'étape du soir.

DE L'OR EN CALIFORNIE !

En 1848, à l'époque où San Francisco s'appelait encore Yerba Buena et ne comptait que douze habitants, John Sutter, un ingénieur Anglais ruiné, vint s'installer près du Fork, un petit affluent du Rio Sacremento, pour y construire une scierie mue par l'énergie hydraulique. Son raisonnement était simple : des colons allaient arriver, et il leur faudrait des planches pour construire des habitations. En Californie, le bois ne manquait pas, mais quelqu'un qui pourrait le leur fournir prêt à l'emploi était assuré de sa subsistance. Aidé par sa fille et un jeune homme qu'il avait recueilli, James Marshall, il détourna le cours d'eau et construisit les bâtiments. Or il lui fallait un petit capital pour démarrer, pour constituer une provision de planches, pour payer les ouvriers et le bois brut, mais il n'avait plus rien. Essayant d'emprunter sans succès, la situation empira de jour en jour et arriva le moment où il allait être obligé de tout abandonner. Pour voir une dernière fois l'eau couler et entraîner la scierie, Marshall ouvrit les vannes ; et là, sur les palettes de la roue à aubes, brillaient des paillettes...



Cow-boy attentif D.R.

LES BLUE-JEANS

En 1850, un émigrant Bavarois, Levi Strauss, participa à la ruée vers l'or en Californie. Il avait emporté avec lui un chargement de grosse toile qu'il espérait vendre aux mineurs comme bâches ou toiles de tentes. Arrivé en Californie, il rencontra un vieux prospecteur qui lui dit : « Vous auriez mieux fait d'amener des pantalons, il est impossible d'en trouver un qui résiste ! » En effet tous les vêtements étaient rapidement mis hors d'usage par le soleil, la pluie, la boue. Levi Strauss se mit alors à confectionner avec sa toile des pantalons dont les caractéristiques étaient une extrême solidité et des coutures renforcées par des rivets ; très rapidement, ils furent adoptés par les mineurs qui les appelaient les levi's. Il remplaça bientôt la lourde toile par une toile bleue dite « de Nîmes » qui devint le fameux denim.

LES CHERCHEURS D'OR

L'histoire de l'Ouest est fertile en ruées vers l'or diverses dans lesquelles régnait une atmosphère de frénésie totale et où il était courant de voir des candidats à la fortune traverser les Etat-Unis, sinon émigrer d'Europe, dans l'espoir de s'enrichir. Au début, ils prospectaient seuls, avec des moyens rudimentaires. Lors de la première ruée vers l'or, celle de 48, les prospecteurs cherchaient de l'or alluvionnaire, c'est à dire celui qui est mélangé au sable du lit d'une rivière. Mettant un peu de sable dans la « poêle » — une sorte de chapeau chinois en fer — ils le lavaient dans la rivière, et les particules d'or, plus lourdes, restaient à l'intérieur.

Les autres ruées vers l'or étant axées sur le quartz aurifère, il fallut alors creuser et séparer le minerai des impuretés ; dès que le filon n'était pas d'une richesse considérable, les techniques utilisées étaient trop complexes pour être appliquées d'une manière rentable par un individu isolé. Petit à petit les prospecteurs solitaires disparurent et se mirent à travailler comme salariés pour des compagnies minières.

Les prospecteurs habitaient en général une tente meublée d'une couverture crasseuse et d'un tabouret. Exceptés une poêle, une marmite et un paquet de cartes à jouer, ils possédaient peu d'affaires. Deux ou trois fois par semaine, le chercheur d'or faisait cuire dans sa marmite du porc et des haricots secs venant du Chili, la nourriture la moins chère qu'il était possible de trouver. Laissant le tout à l'intérieur, il consommait ce mélange au fur et à mesure. Lorsque ses finances le lui permettaient, il s'offrait un sac de farine avec laquelle il faisait des galettes qui se conservaient plus longtemps que le pain, le « sour-dough ».

Un mineur employé par une compagnie minière gagnait en moyenne 5 $ par jour et un mécanicien ou un ouvrier qualifié de 6 à 10 $ par jour, ce qui était loin d'être le pactole vu les prix de la nourriture et des produits manufacturés importés de la côte Est ; sans compter le whisky, le jeu et les femmes...

ET LES FEMMES ?

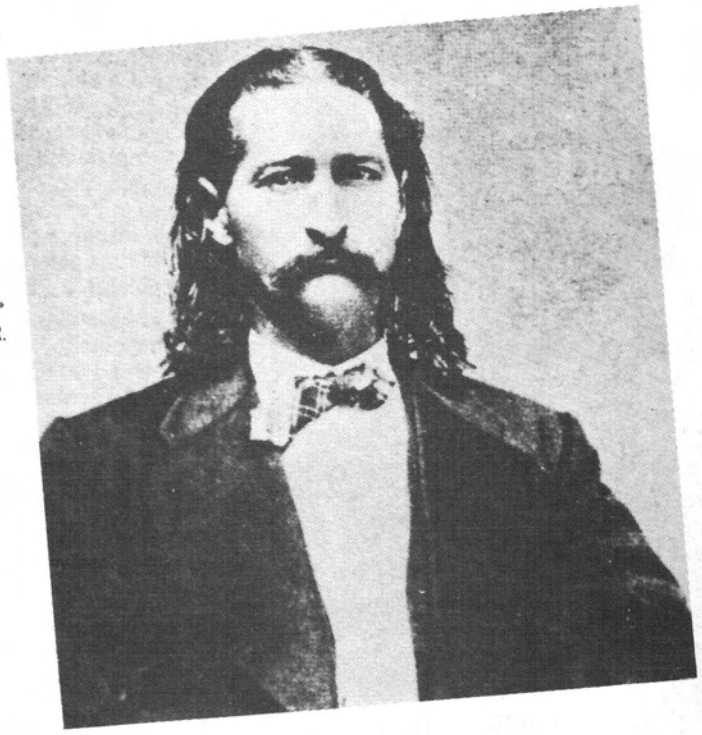
Etant donné leur rareté, elles étaient extrêmement recherchées et assez respectées. Il était bien rare qu'une femme, quelles que soient son apparence physique et ses qualités, ne se voie pas offrir le mariage par plusieurs soupirants.

Outre les femmes de fermiers et d'éleveurs, la gent féminine était quasiment exclusivement représentée dans les villes et cela de deux manières : les femmes des commerçants, médecins et hommes de lois d'une part et les prostituées, tenancières de saloons ou de bordels, chanteuses, danseuses d'autre part.

Il a existé très peu de femmes qui aient mené une vie « d'homme », mais quelques unes ont laissé leur nom dans l'histoire comme hors-la-loi ou éclaireuses ; tout le monde connaît Calamity Jane qui travailla à la construction du chemin de fer transcontinental, au Pony Express, fut éclaireuse de l'armée, chasseuse de bisons... Les mœurs de l'époque étant em-

preintes d'un puritanisme excessivement hypocrite, elle était très mal vue par ses concitoyennes, en particulier les habitantes de Deadwood, où elle a séjourné avec son mari Wild Bill Hickok qui en fut le « marshall ».

Il peut être très intéressant de jouer une femme, vu les préjugés de l'époque, si l'atmosphère en est bien rendue par le Traumato...



James Butler Hickok, dit « Wild Bill Hickok » D.R.

OUTLAWS & MARSHALLS

Le grand banditisme, l'ère des gangs, est issu en grande partie de la démobilisation des soldats sudistes, qui, leurs biens confisqués et ne sachant faire autre chose que se battre, ne purent se résoudre à retourner à la vie civile. Le meilleur exemple en est probablement la bande des frères James (Jesse et Frank) qui, après avoir combattu pendant la guerre civile dans les francs-tireurs du colonel Quantrill, s'établirent à « leur compte » avec leurs cousins les frères Younger en 1866. D'ailleurs, les Younger étaient cousins de devinez qui ? Les frères Dalton ! Pour beaucoup de ces hors-la-loi, ce n'était pas un grand changement de mode de vie, car leurs états de service militaires étaient loin d'être reluisants. Les francs-tireurs de Quantrill ont été responsables de la destruction d'un village complet dont ni les femmes ni les enfants n'ont été épargnés... Les SS n'auraient pas fait mieux... Même si sa participation à ces massacres et à d'autres atrocités n'a pas été prouvée, Jesse James, qui a appartenu à cette bande, a plus tard été qualifié de « Robin des Bois » par des journalistes et romanciers à sensations. Ne confondons pas la réalité et le western, Jesse James n'a jamais donné un cent à qui que ce soit ; il a d'ailleurs été abattu dans le dos par un membre de sa propre bande, ce qui est typique des mœurs de l'époque. Si vous voulez jouer le pire des salopards que la terre ait porté, n'ayez aucune crainte qu'il ne colle pas à la réalité, ce sera malheureusement le contraire !

Suivant l'exemple de ces bandes et pour diverses raisons, dont la pauvreté ou les malentendus avec la loi, d'autres gangs ou hors-la-loi isolés n'ont pas tardé à fleurir sur le sol américain.

La loi était en effet tout ce qu'il y a de plus approximatif dans les territoires. Le marshall, officier de police municipal, était élu par ses concitoyens pour faire régner l'ordre. Mais son salaire était misérable et les citadins, qui maniaient mieux la caisse enregistreuse que le colt, étaient souvent obligés d'élire des hommes douteux. Certains remplissaient d'ailleurs leur office à merveille, tel Wild Bill Hickok qui assainit remarquablement vite Deadwood. Mais il possédait un saloon-maison de jeux, était connu pour boire comme un trou, et il est probable qu'il protégeait certaines de ces dames... Et il usait d'une justice expéditive.

Il y avait en général peu de différences entre marshalls et outlaws, particulièrement au niveau des méthodes utilisées. Beaucoup de figures légendaires de l'Ouest ont endossé les deux défroques à un moment ou à un autre. Bien entendu certains d'entre eux n'ont jamais enfreint la loi au sens strict du terme, mais généralement les méthodes restaient les mêmes.

Une des rares exceptions — il y en a toujours !- apparaît sous la forme de Calamity Jane qui n'a jamais tué quelqu'un si elle pouvait l'empêcher et donne l'impression d'avoir été scrupuleusement honnête. Certains, qui n'étaient pas des ordures dans l'âme, se sont amendés comme Emmett Dalton, seul rescapé du gang, qui après sa libération a effectué des tournées de conférences pour mettre en garde la jeunesse contre de tels modes de vie !

Dans les endroits les plus reculés, le marshall exerçait à la fois les fonctions de policier, juge et parfois bourreau. Les peines appliquées étaient assez fantaisistes, souvent sans rapport avec la gravité des délits telle qu'elle nous apparaîtrait aujourd'hui. Un vol de cheval était souvent puni de pendaison... ou le voleur était abattu sans sommation s'il était pris sur le fait. Un meurtre était souvent l'objet d'une sanction plus légère qu'une attaque de banque ; d'ailleurs, dans de nombreux endroits, si la victime était armée et supposée être sur ses gardes, le meurtre était considéré comme de la légitime défense. Provoquer quelqu'un et le tuer était souvent jugé normal, sauf si le mort était un notable de la ville, auquel cas la loi du « juge Lynch » ne tardait pas à s'appliquer...

Assez rapidement, les citoyens formèrent des comités de « vigilantes » qui palliaient aux déficiences du système légal par une justice sommaire. Dans les villes agitées, il n'était pas rare de trouver au petit matin un cadavre se balançant à une branche d'arbre. On rapporte le cas de Cheyenne, dans le Wyoming, où un comité de vigilantes jugea et exécuta cent vingt personnes en quinze jours, ce qui conféra par la suite un calme remarquable à la ville...

Pendu par des vigilantes D.R.



Relais Descartes
Feerics
C.C. Art de Vivre
78140 Villacoublay
Tél : 39 56 65 79



William F. Cody, dit « Buffalo Bill » D.R.

ET LES AUTRES ?

Le Western, c'était aussi les milliers d'asiatiques qui vinrent par bateaux entiers travailler aux lignes de chemin de fer, et sur lesquels nous savons peu de choses. Les esclaves noirs au nom desquels on se battit beaucoup dans l'Ouest, mais qui restèrent confinés dans deux ou trois états du sud. Les seuls Noirs qui partirent pour le Far-West furent quelques cow-boys (traités en égaux par leurs pairs, mais oui !), et le « nègre-qui-servait-le-café-le-matin-dans-les-wagons-de-chemin-de-fer... »

Il aurait aussi fallu parler des Mexicains, de leurs rapports souvent violents avec les « Gringos » ; peut-être pourrons-nous aborder ce sujet dans un prochain Chroniques.

PRIX & SALAIRES

Tous les prix sont donnés en U.S. dollars 1880.

Une livre égale environ 500 grammes.

Il faut cent cents (ç) pour faire un dollar ($).

Salaires

Cow-Boy (mensuel) : 25 à 40

Trail Boss (mensuel) : 35 à 125

Mineur (journalier) : 5

Mécanicien qualifié mines (journalier) : 10

Soldat de cavalerie (mensuel) : 13

Deputy Marshall (mensuel) : 50
+ par mille pour porter un document : 0,10
+ garde d'un prisonnier (journalier) : 0,4
+ par arrestation : 2,5

Le marshall devait enterrer à ses frais tout individu sans famille qu'il avait abattu en service.

Vêtements

Paire de bottes
prêt à porter : 10
sur mesure : 25

Chemise : 1

Veste : 1 à 3

Pantalons : 2

Stetson (ou chapeau de Cow-Boy) : 2

Habitat et nourriture

Chambre d'hôtel (une nuit) : de 0,5 à 2

Bière : 0,05

Whisky : 0,1

Repas : 0,5

Café (une livre) : de 0,2 à 0,5

Bacon (une livre) : 0,2

Armement

Derringer Philadelphia : 5

Remington 1858 : 20

Colt Peacemaker : 20

Winchester : 50
20 cartouches pour ces deux armes : 0,4

Fusil de chasse : 30
20 cartouches pour ce fusil : 2

Bowie Knife : 1 à 5

Divers

Peau de loup (prix de vente dans l'Est) : 200

Bœuf
au Texas : 3 ou 4
dans l'Est : de 30 à 40

Fil de fer barbelé (10 livres) : 10

600 km en train : 16,75

Funérailles complètes : 80

Ces prix ne sont valables que pour les villes dans lesquelles l'approvisionnement n'était pas un problème. Dans tout endroit perdu tel qu'un camp de mineurs, ils pouvaient être bien plus élevés.





« God made some men big and some men small, but Sam Colt made them all equal »

LE JEU

Il y a un an, en septembre 86, TRAUMA apparaissait dans le nº 1 de Chroniques. Il a beaucoup évolué, entre autres grâce à vos remarques, additifs, insultes et conseils ! Nous avons maintenant la joie de vous présenter non pas TRAUMA II (hmm... quel humour glauque) mais une extension qui vous permettra de jouer dans un univers de western avec les mêmes règles. Par manque de place, nous ne pourrons probablement pas inclure un scénario western dans chaque numéro de Chroniques, ce sera donc à vous de les faire. Mais si l'idée vous plaît, nous essayerons d'en mettre quelques-uns.

ADAPTATION DES REGLES DE TRAUMA

TIRER UN PERSONNAGE

Comme d'habitude. L'éducation représente comme auparavant autant les études que l'expérience acquise auprès d'autres personnes et les connaissances transmises par le milieu d'origine (en particulier si vous jouez un Indien). L'éducation est donc à replacer dans le contexte du personnage.

LES COMPETENCES

Certaines compétences typiquement modernes sont évidemment inutilisables. Les compétences acquises automatiquement sont toutes valables. Même l'économie et la politique sont conservées. Ces compétences pourront prendre une forme différente de celle dont nous avons l'habitude, surtout si vous jouez un Indien ; les systèmes de troc, les alliances, l'organisation hiérarchique d'une tribu sont aussi importants pour eux que peut l'être la Bourse pour un Européen du 20e siècle.

Compétences utilisables

Anthropologie — Botanique — Chercher — Combat de rue — Courir sprint — Courir fond — Droit — Economie — Esquiver — Géographie — Grimper — Histoire — Lancer — Langue natale — Littérature — Musique — Orientation — Physique générale (sauf pour les Indiens) — Pister — Politique — Psychologie — Remarquer — Sauter — Se cacher — Séduction — Se mouvoir en silence — Survie — Tomber — Zoologie

Commerce — Crochetage serrure (sauf pour les Indiens) — Equitation (inclut toutes les connaissances nécessaires pour s'occuper correctement d'un cheval ou juger de sa qualité) — Jeu — Jouer la comédie — Interrogatoire (uniquement par la violence) — Maquillage/Déguisement — Manœuvrer bateau à voile — Nager — Navigation — Photographie (sauf pour les Indiens ; à l'époque, la photographie était plus que rudimentaire) — Pickpocket — Système D

Chimie (sauf pour les Indiens) — Codage/Décodage — Comptabilité — Contrefaçon — Connaissance des armes — Dessin — Electricité (utilisée principalement pour le télégraphe ; les connaissances dans ce domaine étaient encore assez empiriques) — Langue étrangère — Manipulation explosifs (poudre noire, nitroglycérine & dynamite) — Mathématiques — Mécanique (aucun moteur à explosion, mais toutes sortes d'objets incluant des principes même élémentaires de mécanique depuis la simple carriole jusqu'à la machine à vapeur la plus complexe) — Médecine — Morse (pour le télégraphe) — Occultisme — Tricher

Nouvelles compétences

Chasse & Pièges : Permet de construire ou de poser des pièges et de savoir chasser : à quel moment de la journée les animaux sortent-ils, comment les approcher, comment les dépeçer, etc. Cette compétence est inutilisable si l'on ne possède aucun niveau en Pister et Zoologie. Une base en Orientation n'est pas inutile.

Conduite attelage : S'apprend exactement comme la conduite automobile. Il est toutefois nécessaire de posséder Equitation au niveau 5 au moins, afin de savoir s'occuper des chevaux.

Lasso : aucun besoin d'explication...

LE COMBAT A DISTANCE

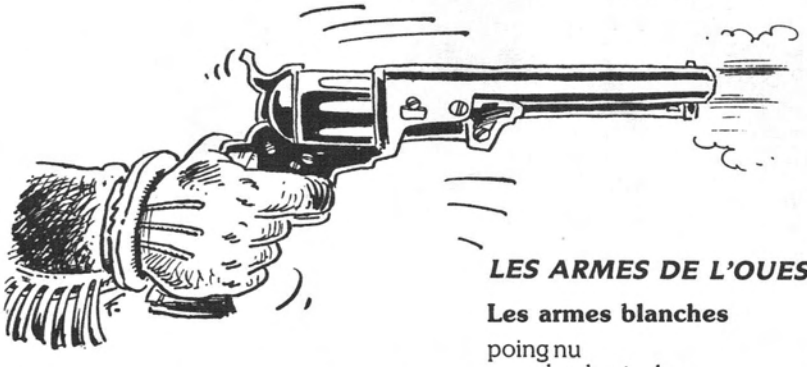
Les catégories d'armes suivantes sont utilisables :

1 — 2 — 3 — 4 — 8 (poignard, hachette, tomahawk, lance ou javelot indien) — 9 (arc indien)

LE COMBAT AU CORPS A CORPS

Outre le combat de rue sont utilisables les compétences suivantes :

Escrime (principalement le sabre de cavalerie pour un Américain et plutôt l'épée pour un Européen émigré) — Couteau (surtout le Bowie knife) — Hachette ou Tomahawk — Lance (pour un Indien des plaines ; utilisée à cheval)



LES ARMES DE L'OUEST

Les armes blanches

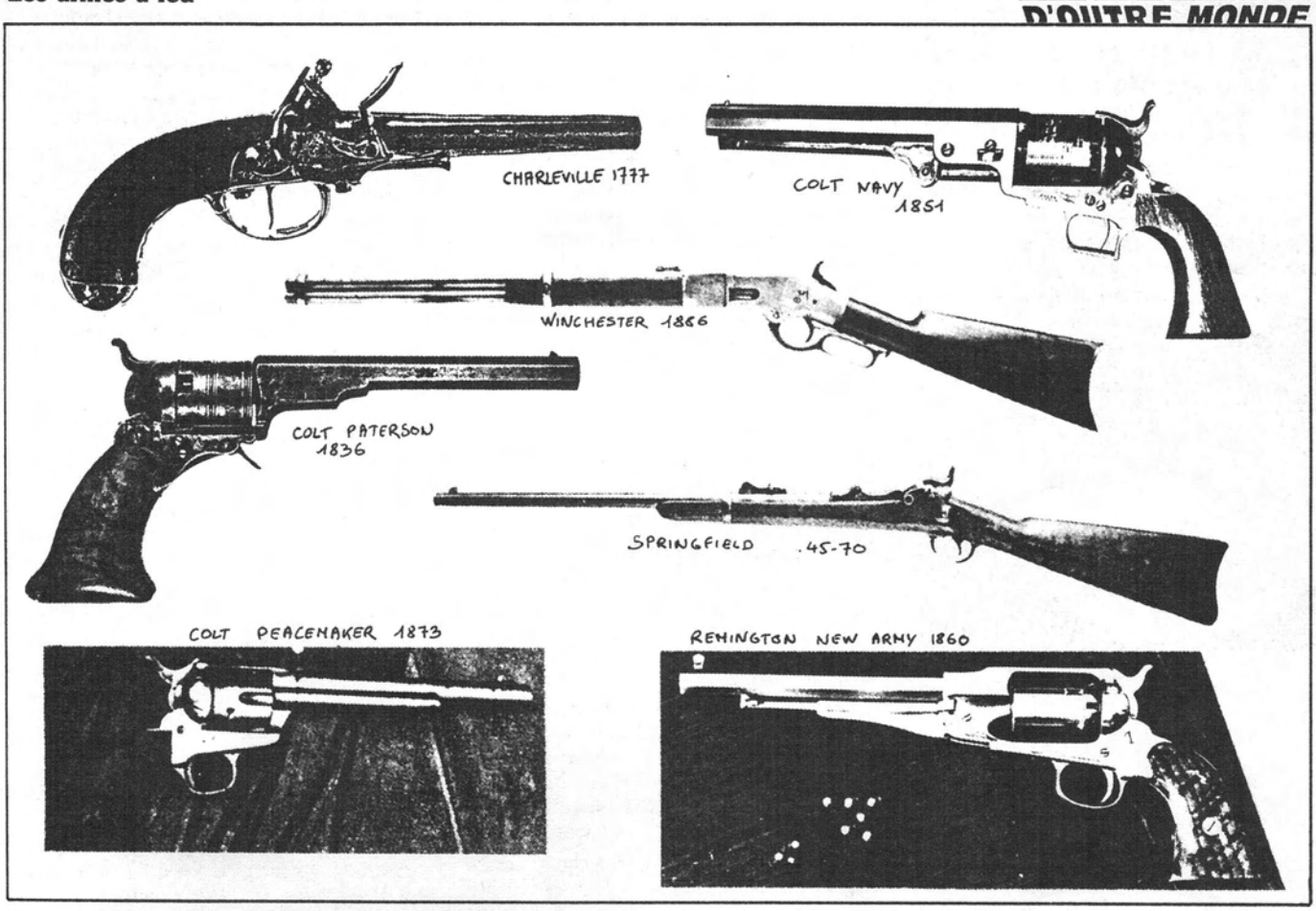
poing nu	0
manche de pioche ou équivalent	+4
barre à mine ou équivalent	+6

La moitié des dégâts sont provisoires ; arrondir les dégâts définitifs au point inférieur.

petit couteau (inférieur à 12cm)	+5
grand couteau (Bowie)	+10
sabre, épée	+12
hache, cognée	+13
rasoir	+9
hachette, tomahawk, casse-tête, lance ou javelot	+10
— lancé	+12

(c'était l'arme ayant la plus importante puissance d'arrêt avant le fusil)

— à cheval et au corps à corps	+13
flèche	+13



Armes à cheminées

Ces armes n'acceptent pas de cartouches métalliques. Il fallait d'abord remplir les chambres de poudre noire à l'aide d'une poire à poudre, forcer la balle dans la chambre, soit avec le levier de chargement dont étaient munis la plupart des revolvers, soit avec une baguette et un maillet (en particulier pour certains fusils et carabines), et enfin garnir l'espace restant dans les chambres de graisse, vaseline ou paraffine. En dernier lieu, on plaçait les amorces sur les cheminées. Un barillet préparé ainsi peut être considéré comme un « chargeur » de rechange et le temps de rechargement tombe alors à 2 rounds pour un remington et 3 pour un colt si on change de barillet au lieu de recharger.

Le Derringer se charge en dévissant le canon et en introduisant la balle en premier par l'arrière du canon.

Sur un jet de 96 ou plus, l'amorce est défectueuse et le coup ne part pas.

Il est recommandé de ne pas charger les six chambres d'un revolver de façon à ce que le chien ne repose pas en permanence sur une amorce ; sinon, en cas de choc brutal, par exemple si l'arme tombe, le coup peut partir (sur les remington, il est possible de laisser reposer le chien entre deux cheminées, dans une encoche prévue à cet usage ; on peut donc charger les six chambres).

nom	cat.	cal.	mécanisme	capacité	rapidité de tir	temps de de rech.	MD
Charleville 1777	2	.50	S.A.	1	/	12 rounds	+11
Colt Paterson 1836	2	.36	S.A.	6	3	10 rounds	+10
Remington new Army M 1858	2	.44	S.A.	6	3	10 rounds	+13
Remington new Navy M 1859	2	.36	S.A.	6	3	10 rounds	+10
Colt 1860 Army	2	.44	S.A.	6	3	10 rounds	+13
Colt 1851 Navy	2	.36	S.A.	6	3	10 rounds	+10
Derringer Philadelphia 1850	2	.41	S.A.	1	3	07 rounds	+8

Armes à cartouches

nom	cat.	cal.	mécanisme	capacité	rapidité de tir	temps de de rech.	MD
Colt Peacemaker 1873	2	11,56x33R	S.A.	6	3	3 rounds	+13
Winchester M1873	4	10,80x33R	S.A.	15	3	6 rounds	+15
Fusil à canons & crosses sciés (« whipit gun »)	2	12	S.A.	2	3	1 round	+20
Fusil de chasse	2	12	S.A.	2	3	1 round	+19

- Ces deux dernières armes n'avaient une portée effective que de 20 mètres

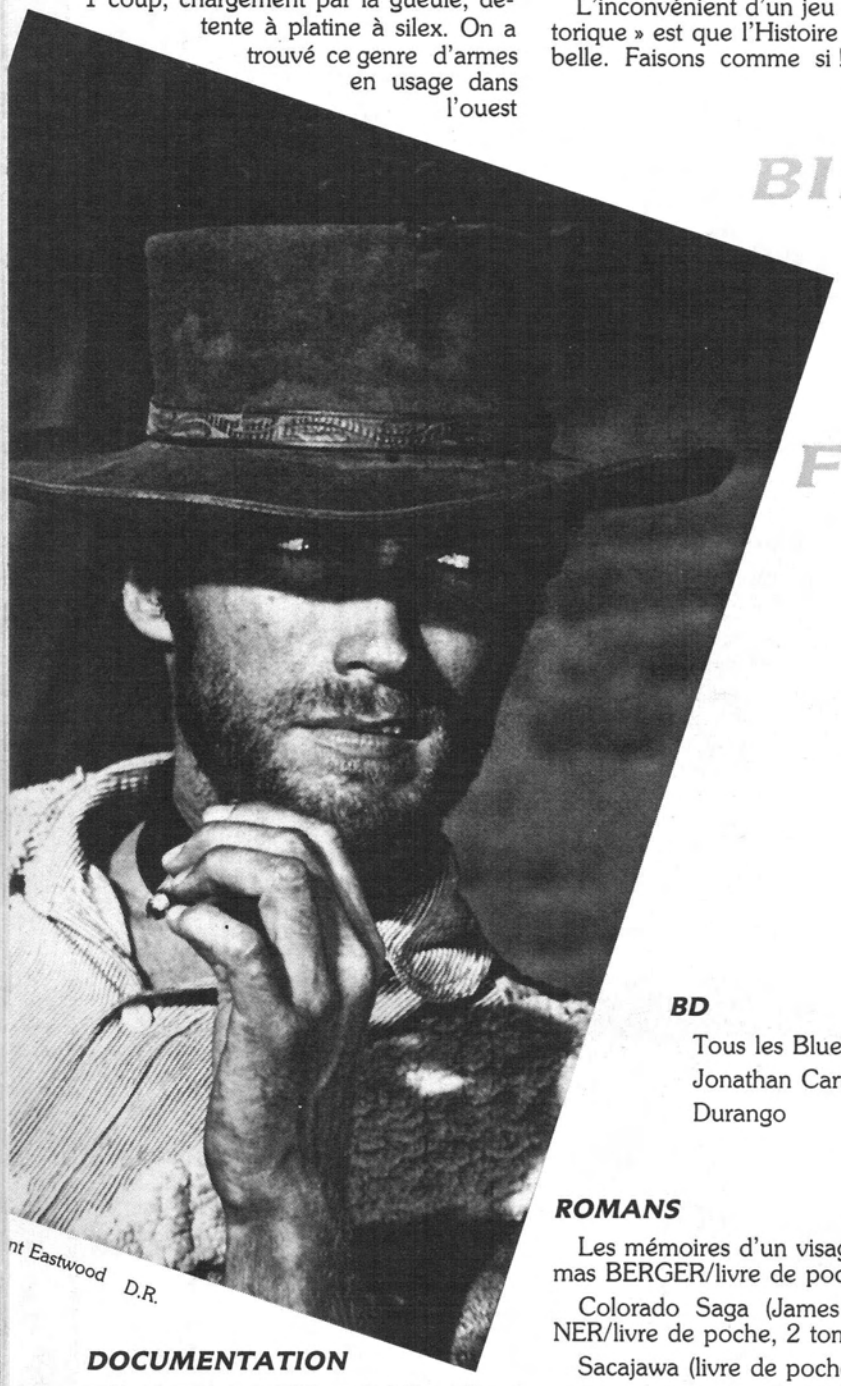
A partir de 1878 le Colt Peacemaker est disponible en 44.40 WCF, la même cartouche que la Winchester 1873, ce qui évite d'avoir deux munitions différentes.

Si vous êtes amenés à jouer « western » avant 1850, la plupart des armes à feu sont encore du type napoléonien : 1 coup, chargement par la gueule, détente à platine à silex. On a trouvé ce genre d'armes en usage dans l'ouest jusqu'à la fin du siècle dernier, surtout utilisées par ceux qui n'avaient pas les moyens de se payer autre chose. Un exemple de ce que peut donner cette arme est donné par le Charleville français, antiquité néanmoins meurtrière de 1777...

MORALITE : JOUER UN INDIEN, OUI MAIS...

L'inconvénient d'un jeu de rôle « historique » est que l'Histoire est rarement belle. Faisons comme si ! Mais alors, ayons la correction de jouer sérieusement ces êtres. Les Sioux seront décrits en détail dans le prochain numéro, d'autres suivront. Et rien ne vous empêche, si vous êtes Traumato ou joueur passionné du Far-West, de vous documenter plus précisément, ce n'est pas compliqué : la littérature est abondante, même en français. Que nos jeux soient des instruments de connaissance, et non de grand-guignol. Pour cela, il y a TOON. C'est un excellent jeu, qui remplit parfaitement son rôle.

Merci pour eux.



nt Eastwood D.R.

BIBLIOGRAPHIE & FILMOGRAPHIE



DOCUMENTATION

Bury my heart at Wounded Knee (Dee BROWN/Holt, Rinehart & Winston)

Encyclopaedia Universalis.

Indians of North America (Geoffrey TURNER/Blanford Press U.K. 1979)

Indians of the United States (Clark WISSLER/Doubleday & Co. Inc.,New York 1940, 1966 revised)

La vie quotidienne au Far-West (Claude FOHLEN/Hachette 1980)

BD

Tous les Blueberry
Jonathan Cartland
Durango

ROMANS

Les mémoires d'un visage pâle (Thomas BERGER/livre de poche)

Colorado Saga (James A. MICHENER/livre de poche, 2 tomes)

Sacajawa (livre de poche, 3 tomes)

De soleil et de sang (Pierre PELOT/ Marabout)

Autant en emporte le vent (Margaret MITCHELL/livre de poche)

Old Shatterhand (Karl MAY)

Le bison blanc (Thomas MAYNE REID/Laffont)

Tueur de daim, suivi par Le dernier des Mohicans (James FENIMORE COOPER/Laffont)

FILMS

La chevauchée fantastique (John FORD)

Butch Cassidy et le Kid (George ROY HILL)

La horde sauvage (Sam PECKINPAH)

Little Big Man (Arthur PENN)

Il était une fois dans l'Ouest (Sergio LEONE)

Soldat Bleu (Ralph NELSON)

Règlement de compte à OK Corral (John STURGES)

Johnny Guitar (Nicholas RAY)

Silverado (Laurence KASDAN)

Un homme nommé Cheval (Elliot SILVERSTEIN)

Jeremiah Johnson (Sydney POLLACK)

Les sept mercenaires (John STURGES)

Le Bon, la Brute et le Truand (Sergio LEONE)

Les cavaliers (John FORD)

Le ranch des maudits (Fritz LANG)

Rio Bravo (Howard HAWKS)

NE VOUS METTEZ PAS LE DOIGT DANS L'ŒIL !

MEFIEZ-VOUS DES SOMBRES IMITATIONS



DONJONS & DRAGONS®
AD&D®

LES PREMIERS DES JEUX DE RÔLES, SONT TOUJOURS LES MEILLEURS

SIX MILLIONS D'AVENTURIERS DANS LE MONDE
VOUS ATTENDENT

DISTRIBUÉS PAR
TRANSECOM S.A.
PARC D'ACTIVITÉ LES DOUCETTES
AVENUE DES MORILLONS
GARGES-LES-GONESSE 95140

DONJONS & DRAGONS, AD&D, Règles AVANCÉES de DONJONS & DRAGONS et PRODUITS DE VOTRE IMAGINATION sont des marques déposées appartenant à TSR Inc.

COPYRIGHT TSR, Inc.

Publi R.A. Paris - RC 324.478.841 Réf: MF14CD



Pierre Zaplotny

Lily Blues



REWARD

($5,000.00)

Reward for the capture, dead or alive, of one Wm. Wright, better known as

" *Pierre Zaplotny* "

Age, 18. Height, 5 feet, 3 inches. Weight, 125 lbs. Light hair, blue eyes and even features. He is the leader of the worst band of desperadoes the Territory has ever had to deal with. The above reward will be paid for his capture or positive proof of his death.

JIM DALTON, Sheriff.

DEAD OR ALIVE!

Ce scénario détonne un peu par rapport à d'habitude. Il s'agit d'un calendrier événementiel dans lequel se mélangent des faits réels et imaginaires. Si cette formule rencontre votre agrément, nous pourrons la répéter dans d'autres numéros de Chroniques.

Les faits et personnages réels sont précédés de la lettre R.

Les faits et personnages imaginaires sont précédés de la lettre J (pour Jeu). Ils sont utilisés dans le scénario proposé à titre d'exemple à la fin du calendrier. Ce n'est qu'un exemple, et tout MJ saura modifier cette trame selon ses désirs...

Le thème de ce scénario est la dernière grande guerre indienne : le combat pour les Black Hills. L'action s'étale du début 1874 au 26/06/1876. Elle est ponctuée d'un événement immortalisé par films, romans et légendes : la bataille de Little Bighorn, où le Lieutenant-Colonel Custer perdit la vie.

LES LIEUX

Les Black Hills sont un groupe de montagnes situé à 450 km au nord de Denver. Elles forment un ovale grossier de 150 km sur 100 km, et culminent à 2 207 mètres. Tout autour existent de nombreux groupes de collines et de montagnes aux noms prestigieux : Yellowstones Mountains, Bighorn Mountains, Laramie Mountains... Les montagnes sont escarpées, difficiles d'accès, entrecoupées de plaines à bisons. La région est couverte de forêts de conifères vert sombre, giboyeuses à souhait (daims, élans communs) et littéralement sillonnée de rivières (Rivers) et de ruisseaux (Creeks).

Les Black Hills (Paha Sapa) étaient sacrées pour les Sioux. Un traité de 1868 les leur accordait à perpétuité. C'est là que les Guerriers allaient parler au Grand Esprit, qu'ils allaient chercher les visions. Malheureusement, elles étaient aussi bourrées de pépites d'or...

L'action pourra amener les PJ à sillonner toutes ces régions.

LES PERSONNAGES

R ARAPAHOS : Indiens alliés aux Sioux.

R CROOK Georges : (Three Stars ; Gray Wolf) Général de cavalerie. Aucun rapport hiérarchique avec Custer. Tant qu'il est en guerre, il ne fait « pas de cadeau », sans toutefois se livrer à des massacres. Il livra son plus beau combat à la fin de sa carrière, contre le Red Tape de l'administration américaine, afin que les Apaches de Géronimo puissent retourner librement sur leurs terres.

R CUSTER Georges Armstrong (Lieutenant Colonel, 1836-1876). Appelé Hard Backside par les Cheyennes, parce qu'il restait en selle des jours durant à les pourchasser ; et Long Hair (Pahuska) par les Sioux. Le type même du militaire pour qui n'existe que le règlement : il obéit aux ordres, point. Il n'accorde jamais de permission (on ne s'étonnera pas de l'attitude de ses soldats envers les Indiennes, après des mois de continence), fusille systématiquement les déserteurs (même les simples fugueurs). Custer est plus un outil qu'un salaud : un salaud, ça pense...

R CHEYENNES : Alliés aux Sioux durant la guerre des Black Hills, qui étaient sacrées pour eux aussi. Leurs principaux leaders sont : DULL KNIFE, LITTLE WOLF, MAPPLE TREE, OLD BEAR, TWO MOON, WHITE BULL.

J FLOPHOUSE Fred : (18/11/1814- ?) Avocat alcoolique véreux et compétent de Deadwood. L'homme ne manque pas de courage. Les PJ peuvent le rencontrer à n'importe quel bar au Fort, ou bien être convoqués dans son « étude » pour être embauchés.

R GREAT FATHER : Président des Etats-Unis. Il s'agit alors du 18e, le général Ulysse Simpson GRANT, en fonction de 1869 à 1876. Il est loin d'être anti-Indien.

J MATTERSON Roy (Fast Shot) : (24/07/1839- ?) Beau, élégant, impitoyable, menteur, tricheur, proxénète, assassin, il possède une part dans un tripot de Fort Lincoln. Cinq demoiselles répandent leurs trésors à ses pieds, la meilleure étant cette andouille de Lily Sweatthigh. Roy est le méchant vraiment très méchant des westerns. Un bon déroulement du scénario le verra transformé en porc-épic ou en écumoire, au choix... Attention aux caractéristiques : l'homme est un bagarreur, bretteur et tireur redoutable.

R SIOUX : Principaux protagonistes de l'affaire. Leurs chefs étaient : CRAZY HORSE (1842-05/09/1877, Oglala), GALL (?- ?, Hunkpapa), LITTLE-BIG-MAN (?- ?, Oglala), RED CLOUD (1822-1909, Oglala), SITTING BULL (1831-15/12/1890, Hunkpapa), SPOTTED TAIL (1820 ?-fin été 1881, Brûlé)

J SWEATTHIGH Lily : (08/10/1851- ?) Demoiselle de mauvaise vie, sans cervelle, un cœur gros comme ça, d'un courage touchant largement l'inconscience. Si elle tire comme une pantoufle à jeun, elle est capable de descendre un bison d'une balle à 50 m dès qu'elle a un verre dans le nez. La pauvrette est complètement sous la coupe de Roy Matterson, dont elle est éperdument amoureuse. Le MJ est prié de la traiter avec attention. Merci.

R TERRY Alfred : Général de cavalerie, plutôt fonctionnaire.

J ZOLVIOSKY Pierre : (21/04/1835-?) D'origine franco-polonaise, il tient une boutique à Deadwood. Complètement perverti, avide de l'or que les autres ont obtenu à grands risques, c'est une créature fourbe, cauteleuse, lâche et sans scrupule.

ACTION

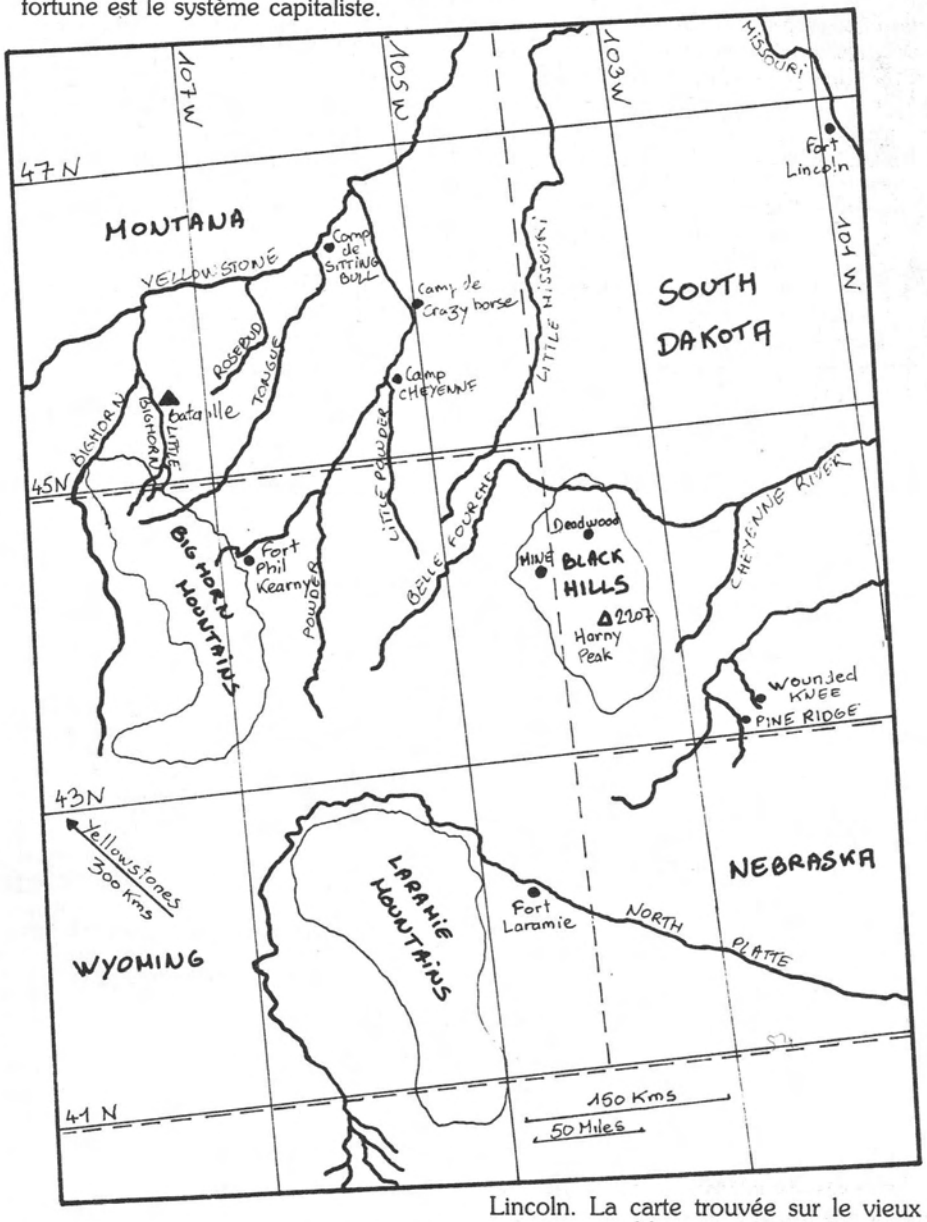
R 1872. Des mineurs se disent qu'avec tous ces rocs et ces rivières, c'est bien le diable s'il n'y a pas d'or dans les Black Hills. Les Indiens en chassent certains, en massacrent d'autres, mais ils y retournent encore et encore, une étrange fièvre brûlant leurs corps.

J Début 1874. Un mineur arrive péniblement à Fort Lincoln, en tirant sa mule fatiguée. Il est bien décidé à garder pour lui ce qu'il a trouvé dans les Black Hills, et qui pèse lourd autour de son vieux cou. Pour cette raison, il a fait un long voyage pour éviter Fort Laramie, où l'on aurait pu être trop curieux. Mais, vous savez ce que c'est, un verre ou deux, une jolie femme, et patatrac ! Le sac se renverse sur le lit, qui n'avait jamais vu autant d'argent à la fois ! La poule, Lily Sweatthigh, décide d'en référer à la hiérarchie, et appelle son Seigneur et Maître : Roy « Fast Shot » Matterson. Explication entre hommes du monde. Le pépé toujours gaillard confie ses intérêts à un vieil avocat, maître Remington new Army 1858, tandis que « Fast Shot » préfère le jeune maître Peacemaker 1873. Avantage Peacemaker, mais le Remington tombe sur le chien relevé (pas très prudent), et le coup part. Roy encaisse la balle dans le bras... Il se penche sur sa victime, la fouille et disparaît avant l'arrivée du shérif, non sans avoir dit à Lily de la fermer... (On peut toujours rêver !). Faisant preuve d'une présence d'esprit remarquable (l'or achète tout), Lily se penche sur le vieux corps râlant et lui demande « Où ? ». La vue plongeante sur le décolleté de la belle réconcilie le vieux avec le monde ; il lui murmure « Black Hills », puis rend son âme à Dieu.

J/R Lily résiste exactement sept minutes à la tentation de raconter ça à Suzie, qui le raconte à Gwendoline, qui le raconte à Suzan et Maggy, qui, bon ! En quelques jours, c'est l'émeute à Fort Lincoln et dans les environs. Tant et tant que l'armée décide d'envoyer quelqu'un voir ce qu'il en est. Et pas n'importe qui, nom de d'la !

R Lune des Cerises Rouges. Le septième de cavalerie, commandé par G.A. CUSTER himself, quitte le fort. Plus de 1 000 soldats et leurs chariots traversent 300 km de prairies en fleurs, et entrent dans les Black Hills.

R Fin de l'été 1874. Le rapport de Custer est éloquent : il y a de l'or « sous les racines de l'herbe ». Ruée immédiate des Blancs vers les collines. La piste que Custer avait fait tracer pour ses chariots (la « route des voleurs ») est noire de monde : des mineurs qui n'ont pas encore compris que le seul vrai moyen de faire fortune est le système capitaliste.



R Lune des Feuilles qui Tombent. Red Cloud a 52 ans et plein de problèmes avec J.J. Saville, le chef de sa réserve (rations de mauvaise qualité, etc), la vie à Pine Ridge est loin d'être le paradis promis par les Blancs. Il écoute les doléances des Braves au sujet de l'expédition de Custer. Il leur dit d'être patients, le Great Father de Washington va tenir sa promesse et envoyer des soldats chasser les intrus...

R 23 octobre 1874. Red Cloud est trop passif au goût des jeunes Guerriers. Suite à un incident bénin avec Saville, ils démontent leurs tepees, et partent vers le nord. Ces Braves, Red Cloud les perd à jamais : ils s'en vont rejoindre Sitting Bull et Crazy Horse, qui n'ont jamais accepté de vivre dans une réserve, eux...

J 28 décembre 1874. Roy, dont la blessure s'était infectée, est enfin guéri, grâce à Lily. Il achète un grand chariot, le remplit de matériel, ordonne à ses Donzelles d'aller travailler à Deadwood, un ensemble de baraques qui se monte dans les Black Hills, et quitte discrètement Fort Lincoln. La carte trouvée sur le vieux est remarquablement précise. Le gisement exige de la main d'œuvre, mais lui ne va pas recruter de mineurs blancs, oh non ! Il s'arrête dans la vaste plaine, et rencontre les individus qu'il a demandé à un ami du Bureau des Affaires Indiennes de lui envoyer : sept Indiens Ojibways, ennemis héréditaires des Sioux. Il leur montre les cadeaux qu'il a pour eux : des carabines WINCHESTER M1873 neuves, une par personne, deux pistolets Peacemaker chacun, des munitions comme s'il en pleuvait, et de l'eau-de-feu à profusion. Il n'est pas généreux pour rien. Ces Braves vont lui servir d'escorte, et de mineurs dans les Black Hills. Le voyage dure un mois.

R Début 1875. Les mineurs creusent les Black Hills. L'armée envoie bien des soldats pour endiguer le flot. Mais les quelques-uns qui sont expulsés des collines ne sont pas poursuivis en justice, et retournent bien vite prospecter. Three Stars Crook, lors d'une reconnaissance, compte un millier de Blancs en territoire indien. Il les informe qu'ils sont en situa-

tion irrégulière, mais ne fait aucun effort pour les chasser. A sa décharge : à quoi cela aurait-il servi ? Red Cloud et Spotten Tail protestent énergiquement auprès de Washington. La réponse est stupéfiante : le Great Father envoie une commission pour discuter de l'abandon des Black Hills par les Sioux.

J Durant son inspection, Crook ne rencontre pas Roy Matterson, et pour cause : il a curieusement disparu... N'ayez crainte, il est bien là, et son stock d'or frise le kilo... La caverne est spacieuse (un chariot y entre sans problème), bien éclairée par des fissures dans la roche, et un ruisseau d'eau courante la traverse de part en part. Son accès est facile, et pourtant bien dissimulé... Les Indiens travaillent certes lentement, mais sûrement. Ils sortent régulièrement chasser et la viande fraîche ne manque pas. Roy est heureux jusqu'au moment où un des Braves ramène une femme Sioux, qu'il a enlevée. Pauvre Roy, tes ennuis commencent !

R 20/09/1875. La commission envoyée par Washington compte régler l'affaire promptement. Elle en est pour ses frais. Plus de 20 000 Indiens sont là : tous les Sioux, ainsi que beaucoup de leurs alliés Cheyennes et Arapahos, viennent signifier aux Blancs que les Black Hills sont à eux. La journée est ponctuée d'un magnifique cercle à cheval autour de Blancs devenus d'un joli vert pomme. La commission repart, avec ses politiciens, militaires et autres curés têtes basses.

R/J Fin 1875. Pour le jeu, Deadwood devient maintenant une véritable ville. Dans les faits, cela se produisit un peu plus tard.

J 02/02/1876. Il y a maintenant 10 femmes dans la caverne. Roy comptait à l'origine rester 18 mois, le temps de se faire oublier pour l'histoire du vieux, et avait préparé ses provisions en conséquence. Mais les femmes changent tout. Il va finir d'exploiter une veine incroyablement riche repérée depuis peu, puis il partira. Il est fort de sa décision, quand un des Braves se présente à lui avec une requête fréquente... « Et y'a pu d'whisky ! » se dit Roy, consterné... Les Ojibways s'énervent, aussi Roy charge-t-il l'un d'eux, qui parle anglais, d'aller à Deadwood et de remettre discrètement une lettre à une Blanche de ses amies : Lily, bien sûr.

R 08/02/1876. Great Father Grant n'est pas anti-Indien — il le prouva souvent. Mais il n'est que Président des Etats-Unis, et ce qui dirige le pays, c'est l'argent... Le général Sheridan ordonne aux généraux Crook et Terry de faire mouvement vers les Powder, Tongue, Rosebud et Bighorn Rivers, et de mettre les Sioux au pas, surtout Sitting Bull et Crazy Horse.

J 09/02/1876. Lily est en plein travail quand une flèche brise un carreau de sa fenêtre et se plante à la tête du lit. Fuite immédiate de l'opéré, sa culotte à la main. Un message est accroché au projectile ; et au fond de l'enveloppe scintille de la poudre d'or... La lettre demande à la Douce des couvertures, de l'eau-de-feu, de la nourriture, et toutes sortes de choses. Il faut porter le tout dans les Black Hills, à un endroit indiqué sur une carte très précise. Obéissante, Lily casse sa tirelire, fait des heures sup (l'or couvre à peine la moitié des frais : Roy est un pingre !) et procède aux achats. Prudente, elle rajoute de la poudre et des balles à la liste. Elle achète 200kg de haricots du Chili à Zolviosky, qui trouve cela bizarre et se renseigne sur elle. Il apprend ainsi que la demoiselle a changé de l'or contre des dollars à la banque. Intelligent, Zolviosky pense immédiatement « mine secrète », et fait suivre sans relâche la donzelle...

R 18/02/1876. Un chariot quitte Deadwood, conduit par Lily Sweatthigh. La Belle a bien tout ce dont son homme a besoin. Ecervelée et courageuse, elle se dirige vers les Black Hills. Fille de trappeur, elle sait mener un chariot dans la tourmente... Il y a une telle purée de pois qu'elle évite sans problème les patrouilles de soldats, passe entre les Braves pourtant vigilants, et sème les cowboys embauchés par Zolviosky pour la filer.

J 27/02/1876. Les hommes de main de Zolviosky sont de retour à Deadwood, penauds. Ces matamores se font copieusement enguirlander. Zolviosky charge Flophouse de recruter des pisteurs corrects (les PJ, bien sûr, enfin eux...).

J 02/03/1876. Lily arrive au point de rendez-vous, pour trouver deux cadavres à peine recouverts par la neige, et scalpés. Deux Indiens Ojibways, de la bande à Matterson. Lily se demande quoi faire, quand, évidemment trois autres Indiens lui tombent dessus. Ce sont des Cheyennes, alliés aux Sioux, et qui sont largement assez intelligents pour réaliser qu'une jeune et jolie Visage-Pâle seule dans les Black Hills, avec un chariot, en plein hiver, C'EST PAS VRAIMENT NORMAL... Aussi respectent-ils la vertu de la Belle, et décident d'aller demander conseil à Two Moon, qui campe à 160 km au nord-est. Lily passe à moins de 10 km de la caverne de Roy, mais elle n'a aucun moyen de le savoir. Le voyage sera rapide si l'on tient compte des chutes de neige, blizzard, tours et détours pour éviter mineurs et Tuniques Bleues, ainsi que des nécessaires attaques de Blancs isolés pour leur voler le fourrage des chevaux...

R 17/03/1876, à l'aube. L'avant-garde du général Crook, menée par le Colonel Joseph J. Reynolds, tombe par surprise sur les Cheyennes de Two Moon, qui campent à la fourche formée par la Little Powder et la Powder Rivers. Succès mitigé : si le camp est totalement détruit, et les chevaux saisis, les Braves réussissent à faire traverser la Powder aux femmes et enfants, et à retarder suffisamment les Visages Pâles pour qu'ils puissent prendre le large. Pire, dès la tombée de la nuit, ils arrivent à reprendre tous leurs chevaux. Cette attaque ratée met Three Stars Crook dans une rage telle qu'il envoie Reynolds devant une cour martiale.

R 20/03/1876. Dans la soirée, les Cheyennes de Two Moon arrivent au camp de Crazy Horse le Sioux, sur les bords de la Rosebud. Il les accueille, les nourrit, les habille, et les loge. Two Moon et Crazy Horse se promettent de combattre ensemble les Blancs honnis.

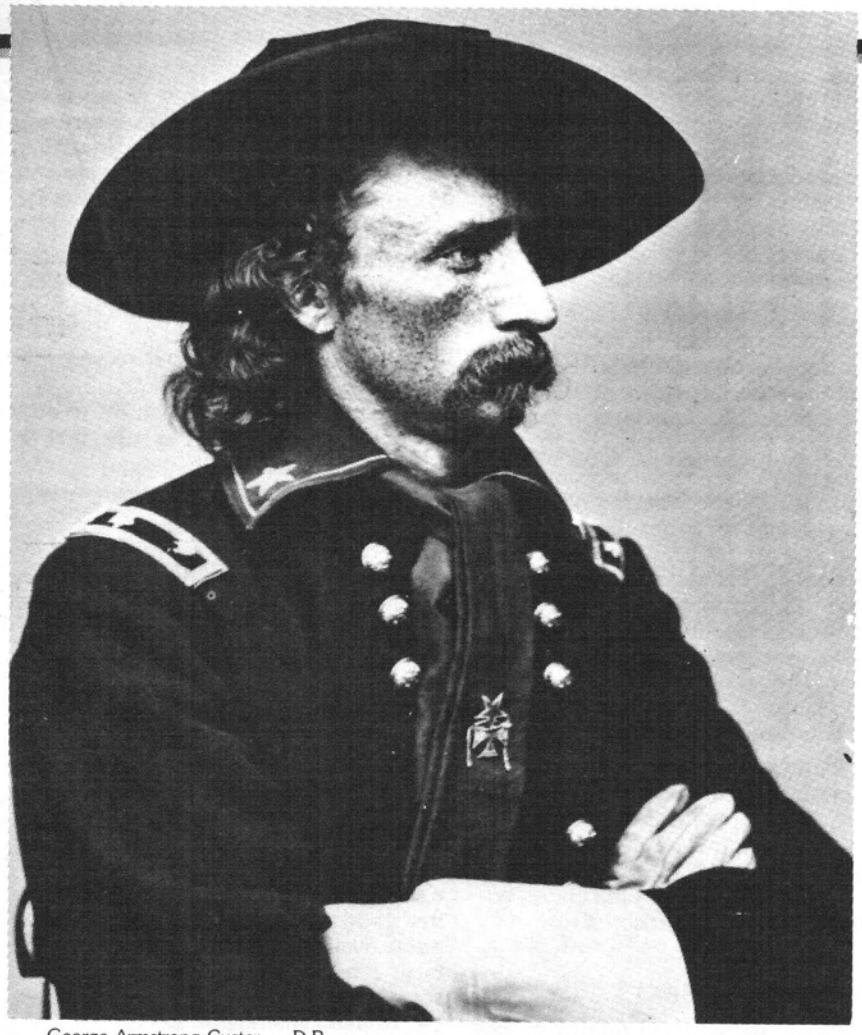
J 28/03/1876. Lily et ses Cheyennes arrivent à l'endroit où se trouvait le camp de Two Moon. Les Braves s'énervent, et vont pour faire un mauvais parti à la malheureuse quand un éclaireur Sioux survient, qui leur dit de se rendre chez Crazy Horse. Hue, Lily.

J 04/04/1876. Les provisions, les couvertures et surtout la poudre et les munitions sont très appréciées par Crazy Horse. Il interroge la demoiselle, qui déballe tout : l'or, la caverne, les Ojibways, la lettre envoyée par poste aérienne... Crazy Horse devine que Roy a eu des ennuis, et croit savoir lesquels. Il demande aux Braves qui vont rencontrer le Grand Esprit aux Black Hills de lui ramener l'individu, s'ils lui mettent la main dessus. Il y a peu de chances, mais sait-on jamais... D'abord surpris par la Winchester de Lily, il est totalement rassuré quand elle lui fait une démonstration de ses piètres talents de tireuse (il y a un truc : rappelez-vous, elle devient redoutable quand elle est saoule). On la nomme CELLE-QUI-DEFIE-LES-BLIZZARDS et elle est confiée aux femmes de la tribu. Nous la retrouverons plus loin : son sort dépend des PJ.

J 13/04/1876. Si elle n'a pas été attaquée avec succès par les PJ, la petite bande de Sioux rencontre une tribu de Brûlés. Ils cheminent ensemble vers le camp de Crazy Horse.

R L'herbe poussant dans la prairie, Crazy Horse décide de rejoindre Sitting Bull et ses Hunkpapas, qui campent à l'embouchure de la Tongue River. Les tribus réunies font alors mouvement vers la Rosebud River. Chemin faisant, leurs forces grossissent encore, mais des rumeurs alarmantes sont rapportées. Trois forces de Tuniques Bleues se dirigent vers eux, l'une, commandée par Three Stars Crook, arrive par le sud ; la seconde, sous les ordres du Colonel John Gibbon, vient de l'ouest ; la troisième, chevauchant de l'est, est le septième de cavalerie... Ils ne savent pas que le général Terry, le commandant en chef, remonte le Mississipi puis le Yellowstone en bateau à vapeur, afin de leur tomber dessus par le nord.

J 23/05/1876. Roy est présenté à Crazy Horse, qui décide de le tuer pour l'exemple. Lily supplie le chef d'épargner « Fast Shot », qui se cache derrière elle, perdant ainsi son statut d'homme face aux Indiens. Il devient CELLE-QUI-SE-CACHE-DERRIERE-SA-FEMME. Le



George Armstrong Custer D.R.

chef accepte alors de le garder prisonnier. La crapule voit sa chère sacoche d'or jetée dans un ravin, heureusement peu profond. Il note l'endroit, se promettant d'y revenir dès que possible. Il y en a qui ne perdent jamais espoir.

R Début juin 1876. Les Hunkpapas fêtent leur danse du soleil annuelle. Durant trois jours, Sitting Bull danse, se mortifie et regarde le soleil en face. Il a la vision de soldats tombant comme l'herbe fauchée, alors qu'une voix tonnante lui dit « Je te les donne parce qu'ils ne savent rien entendre ». Ainsi Wakantanka, le Grand Esprit, s'adresse-t-il aux Sioux.

R 16/06/1876. La moitié des Braves reste à garder le camp, et l'autre moitié part à la rencontre de Three Stars Crook, qui remonte la Rosebud River. Ils voyagent de nuit, et dispersent une troupe d'éclaireurs de Crook dès le matin : des Indiens Crows. Les Tuniques Bleues viennent à leur rescousse, et les Braves rompent le combat. Crook fait alors sonner la charge... Mais Crazy Horse l'attend au tournant... Il scinde les Bleus en trois groupes, les empêche de former ces fronts unis aux tirs meurtriers qui leurs sont coutumiers, attaque, tente les héros en puissance de le poursuivre, fait volte-face et charge... Au soir, Crook, dégoûté, décide de repartir vers son camp de base de Goose Creek et d'attendre là un message de Gibbon ou de Custer. Cet affrontement est connu sous le nom de Bataille de la Rosebud.

Immédiatement après, les Indiens alliés démontent leurs tepees, et filent vers la Little Bighorn River, où ils montent le plus gros village que l'on ait vu depuis longtemps : 10 000 personnes, dont 3 500 guerriers, proportion inhabituelle de Braves s'il en est ! Il y a là des Sioux, des Cheyennes et des Arapahos.

R Samedi 24/06/1876. Des éclaireurs signalent une colonne de soldats venant de la Rosebud River, certainement Long Hair Custer.

Celui-ci ne tient pas compte de l'avis de ses éclaireurs, des Indiens Crows et Arikaras, et fonce vers son destin.

R Dimanche 25/06/1876. Custer sépare ses forces en trois groupes (certains disent quatre). Le major Marcus Reno attaque par surprise au sud, s'enfonce quelque peu parmi les tepees, puis est lentement mais irrésistiblement repoussé par Gall, dont il vient de massacrer la famille. Reno et ses hommes parviennent néanmoins à se réfugier au sommet d'une colline boisée, en laissant 57 des leurs sur le carreau. Ils sont rejoints par le second groupe, celui du Major Frederick Benten. Là, ils sont encerclés, ce qui permet aux Indiens de libérer des centaines de Braves pour aller soutenir ceux qui attendent Custer, qui arrive de l'autre côté de la Little Bighorn River.

Les chefs Indiens tendent un piège digne des Sioux cinématographiques. De nombreux Braves se cachent dans un ravin à flanc de colline, tandis que d'autres font mine de fuir. Fidèle à son tempérament, Custer charge, rentre dans la pince ainsi formée, et les alliés lui tombent dessus. Les soldats mettent pieds à terre, et forment le fameux carré de tir des Tuniques Bleues. Trop tard, Custer, bien trop tard... Les chevaux des Blancs s'échappent, et c'est la curée. Selon certains, ils moururent tous en Braves, selon d'autres, il y eut des paniques effroyables. Allez connaître la vérité ! On ne saura jamais qui a tué Custer. 208 morts s'ajoutent aux 57 de Reno. Juste après la bataille, les femmes et les enfants partent scalper les cadavres, et les marquer de leurs autographes tribaux.

J Roy, habillé en femme, prend alors Lily par la main, et l'entraîne vers les chevaux. Il parvient à voler deux bêtes, un fusil et des cartouches, mais un Brave blessé les aperçoit, et tire. La jument de Lily est touchée, et s'effondre au bout d'une dizaine de kilomètres. Roy ne s'arrête même pas « A deux sur un cheval : aucune chance d'échapper aux Indiens ! », pense notre stratège. Les deux fuyards ne sont pas repris par les Braves lancés à leur poursuite, l'une parce qu'elle est à pied, l'autre par chance.

R 26/06/1876 : Après plusieurs attaques infructueuses contre Reno, les Indiens sont obligés de se disperser, beaucoup d'autres soldats arrivant vers la Little Bighorn. Sitting Bull se met en route pour son long exil vers le Canada.

J Lily Sweatthigh essaie laborieusement de se souvenir de ses talents de fille de trappeur. Roy fonce vers son ravin. Place aux joueurs.

cellules grises
JEUX DE ROLE
FIGURINES....
C.C. Evry 2
Place de l'Agora
91000 Evry
Tél : 64 97 81 74

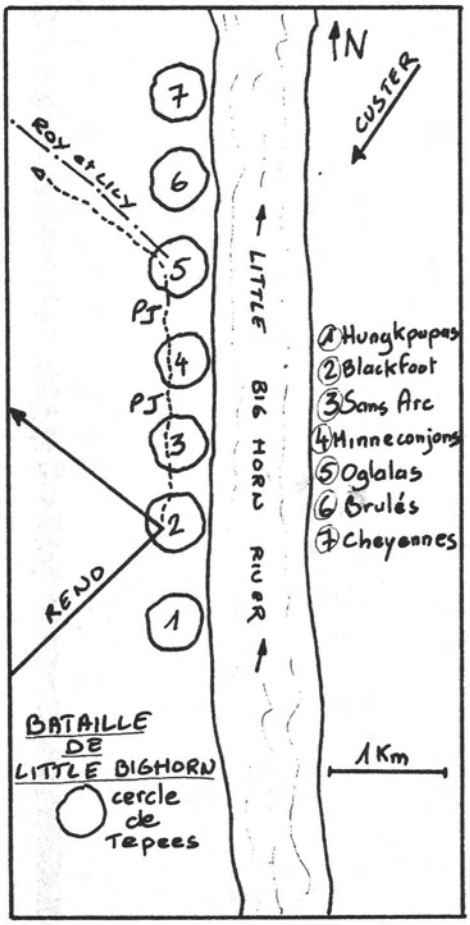
SCENARIO

Il est destiné à quelques cow-boys désargentés. Il serait bon qu'un Indien Sioux, ou du moins un sang-mêlé de ces tribus, fasse partie de l'équipe. Il est indispensable qu'au moins l'un des PJ sache pratiquer la langue des signes. Tous se doivent d'aimer les jolies femmes.

Deadwood, le 13/03/1876

Les PJ rencontrent Flophouse dans un saloon. Voici deux semaines qu'il cherche des poires capables de retrouver

Lily, et il commençait à désespérer ! Insidieusement, l'avocat véreux se renseigne sur leurs vies et sur ce qu'ils savent faire. Il est plutôt sympathique, et paye à boire... Au bout d'un moment, il leur propose un travail **dangereux-mais-très-bien-payé**, et leur tient le discours que voici : « Une demoiselle de petite vertu, Lily Sweatthigh, Richardson de son vrai nom, vient de faire un héritage fabuleux dans l'est. Son oncle, le célèbre (!) Willian J.R. Richardson la laisse pour



unique héritière. Il n'entretenait plus aucune relation avec son frère, le père de Lily. Vers la fin de sa vie, bourrelé de remords, il a décidé de prendre contact avec la jeune fille. Nous avons appris qu'elle est partie pour les Black Hills. Votre tâche consiste à m'escorter là-bas, lors de ma tournée des camps miniers. Vous toucherez 200 $ par mois chacun, plus les frais. Acceptez-vous ? »

Si les PJ refusent, ils peuvent aller pêcher le saumon dans une des innombrables rivières du coin, si c'est la saison... Dans le cas contraire, l'avocat leur remet cinquante dollars pour les frais, et leur accorde deux jours pour se préparer (s'ils s'enfuient avec l'argent, ils ont intérêt à ne plus mettre les pieds à Deadwood).

Si un PJ curieux se renseigne sur Lily Sweatthigh, le MJ lui donne peu à peu les renseignements suivants :

— Jim Morrison, pasteur, marié, père de sept enfants, est l'homme sur qui Lily officiait quand la flèche postale est arrivée. On peut le retrouver parce que tout le monde sait qu'il est descendu de chez la demoiselle la culotte à la main. Pressé de questions, il raconte l'histoire de la flèche. Il ne sait rien de plus, et n'a pas vu la lettre.

— Les commerçants n'aiment en principe pas trop les questions. Quelques dollars peuvent néanmoins délier les langues, et les PJ arrivent à reconstituer les « courses » de Lily.

— On apprend à la Banque que Lily a changé de la poudre d'or contre des dollars. La substance était extrêmement pure, peut-être de la limaille obtenue à partir d'une pépite...

— Tout le monde s'accorde à dire que Lily n'a pas inventé le fil à couper le beurre, mais qu'elle est très jolie, gentille, généreuse, va à la messe mais juste ce qu'il faut ; en un mot, elle a réussi à se faire aimer de tous dans cet enfer de ville : une performance...

— Il est vrai qu'un certain Richardson est mort dans l'est, il y a peu. Nota : Lily ne s'est jamais appelée Richardson, mais 1) il n'y a aucun moyen de le savoir ici ; 2) maître Flophouse ne serait pas gêné outre mesure de lui dire « Ma chère, votre vrai nom est Richardson... ».

Départ le 15/03/1876

Flophouse mènera les PJ jusqu'au lieu où les autres sbires ont perdu la demoiselle. Puis les longues recherches commencent. Les mineurs isolés sont nerveux et ont tous le doigt sur la détente de leur arme. Non, ils n'ont rien vu. Le seul indice que les PJ peuvent obtenir est le suivant : ils trouvent, le 27/03/1876, les corps des deux Ojibways scalpés le 02 mars (rappelons que les Blancs scalpaient à peine moins que les Indiens). Il y a encore les empreintes d'un chariot, trop vieilles pour être suivies, et un châle rouge vif maculé de boue git à terre.

Le 07/04/1876. Les PJ entendent dans le lointain un grondement de tonnerre : peut-être une explosion. Roy a condamné la caverne. S'ils vont immédiatement dans cette direction, ils auront une chance de tomber sur les trois Sioux, les dix femmes, Roy Matterson et le chariot avant que ceux-ci ne rencontrent les Brûlés. Une embuscade est alors possible. Les dix femmes Sioux en ont soupé de la captivité et les affronter en combat au contact est plutôt risqué.

Sinon, le 10/04/1876, un des PJ est attiré par un râle venant d'un fourré. C'est le dernier Indien Ojibway qui accompagnait Matterson. Si les PJ le tuent, ils auront du mal à poursuivre le scénario. Si le PJ Sioux joue bien son rôle, la suite risque d'être intéressante. Agonisant, Tueur-De-Sioux, c'est son nom, raconte qu'il a vécu dans un endroit où il y avait du métal jaune. Il dit que Lily a été enlevée par des Cheyennes début mars, et son mari (Roy) capturé par des Oglalas il y a trois jours. Son chariot va vers le nord-est. Il indique l'endroit où se situe la caverne. Si le MJ le juge bon, il peut apprendre à l'équipe que Roy porte sur lui beaucoup de métal jaune... Puis il meurt. Aux PJ de se débrouiller avec ça...

Deux situations sont alors possibles :

1) Les PJ ont tendu une embuscade aux trois jeunes Indiens, et ont réussi à libérer Matterson (pas facile du tout).

2) Ils ont attendu, et le 13/04/1876 la bande de Sioux est inattaquable, mais la filature facile.

Dans tous les cas, l'avocat est dans une position difficile. En remontant les traces du chariot, on arrive à la caverne, et Fred Flophouse sait additionner 2 et 2. Il a trouvé ce qui l'intéresse, mais ne peut pas tout laisser tomber maintenant sans que cela semble louche... Peut-être arrivera-t-il à un accord avec les PJ ? Ce sera un marché de dupes, et le MJ essaiera de le faire comprendre. Mais si les joueurs l'acceptent : fin du scénario.

Dès qu'un Matterson éventuellement libre apprend l'histoire de l'héritage, il la croit dur comme fer. En effet, Lily lui a dit qu'elle avait une riche tante (la contradiction ne gènera pas Roy). La pauvre petite avait inventé cela un soir de cafard pour retenir l'olibrius qui s'apprêtait à sortir et à la laisser seule. Dans sa tête de ruffian, Matterson se dit que s'il épouse Lily, les portes de la haute société de la Côte Est lui seront ouvertes...

Qu'est-ce qui peut bien pousser les PJ à secourir une demoiselle prisonnière des Sioux ? Rien, si ce n'est que les cowboys aiment les jolies femmes. Si les PJ ne trouvent pas cette raison suffisante, il y a l'or de Matterson prisonnier. Et si ce n'est toujours pas suffisant, la région est pleine de rivières à saumons, la pêche est toujours possible.

Les PJ peuvent suivre sans problème le chariot de Roy, qui sera abandonné par les Indiens le 13, les chevaux devenant suffisants. Le véhicule ne contient rien d'intéressant.

Avril finit, mai se passe... Au fil des jours, le MJ fait augmenter de façon de plus en plus impressionnante le nombre d'Indiens. De temps en temps aura lieu une escarmouche avec un groupe de deux ou trois Braves. Au besoin, Flophouse peut les abandonner, et être retrouvé mort, abominablement torturé deux jours plus tard, histoire de maintenir l'ambiance.

Le 10/06/1876, les PJ rencontrent un éclaireur de Three Stars Crook, un indien Crow. Il leur dit que beaucoup de Tuniques Bleues viennent, par des chemins différents, donner une leçon aux Sioux. Ugh. Si les PJ donnent des signes d'abandon avant cette date, le MJ avancera la rencontre.

Bien que ce ne soit pas crédible dans la réalité, le MJ autorisera la réussite d'une reconnaissance du camp de Crazy Horse. On reconnaît Lily à ses vêtements

de pionnier, propres mais chiffonnés. Elle semble respectée. Matterson, habillé en Indienne, est l'objet de quolibets. Il se venge en tabassant Lily, quand les Indiens ont le dos tourné. Les PJ devraient pouvoir juger l'individu.

Si les PJ rejoignent la colonne de Three Stars Crook, ils sont engagés d'office comme « guides », et participent à la bataille de la Rosebud River, avec les risques que cela comporte. Ils sont libres de leurs mouvements juste après. S'ils joignent Custer, prions le ciel pour qu'ils soient avec le major Reno. Si c'est le cas, le MJ autorisera les PJ à rompre le combat au milieu des tepees Blackfoot, à traverser les lignes de Gall, puis au terme d'une fantastique chevauchée de deux kilomètres au milieu des balles piaulantes, à arriver aux tepees de Crazy Horse, et à enlever Lily (et Roy ?). Inutile de préciser que dans la réalité, une telle tentative aurait 95 % de chances de se solder par autant de cadavres que de personnages.

Les PJ peuvent aussi continuer d'observer, et intervenir après coup, lors de la fuite du couple maudit.

Lily a froid, peur, faim, et pas une once de moral ; elle ne demande qu'à aimer son sauveur, s'il se montre gentil avec elle... Roy Matterson, toujours habillé en Indienne, cherche son or, possède un fusil et un cheval, et n'admettra pas que l'on se mette en travers de son chemin.

Dans tous les cas, la réussite d'un tel exploit immortalisera les noms des PJ dans un Far-West qui n'a jamais existé...

PNJ

FLOPHOUSE

TRAUMA

Force	10	Charisme	13	Education	16
Dextérité	8	Volonté	13	Chance	13
Agilité	9	Equilibre ment.	10	Odorat	7
Constitution	13	Intelligence	14	Vue	9
Masse	14	Intuition	12	Ouïe	13

Points de vie : 20
Tendance psy : obsessionnel/alcoolisme
Conduite attelage : 5
Chercher : 10
Equitation : 6
Jeu : 8
Conn. des armes : 5
Interrogatoire : 15
Esquiver : 5
Grimper : 7
Histoire : 10
Lancer : 10
Littérature : 14
Orientation : 8
Tricher : 17
Couteau : 10 (Bowie knife)
Se cacher : 8
Armes cat. 1 : 5, 2 : 10, (Remington new Navy M1859), 4 : 7 (Fusil de chasse)

BOOT HILL

SPD	GAC	TAC	BRAVERY	EXP
-2	0	0	+3/+10	-5

STR	WPN	BSP	BAC
10	KN	+6	55
	SAR6	+9	55
	BR	-9	

MATTERSON

TRAUMA

Force	12	Charisme	18	Education	6
Dextérité	17	Volonté	11	Chance	7
Agilité	16	Equilibre ment.	6	Odorat	10
Constitution	13	Intelligence	11	Vue	16
Masse	13	Intuition	7	Ouïe	15

Points de vie 19
Tendance psy : Mégalomaniaque.
Combat de rue : 15
Equitation : 13
Jeu : 15
Conn. des armes : 18
Esquiver : 12
Manip. explosifs : 8
Lancer : 13
Couteau : 17 (Cf. nota)
Escrime : 15 (Cf. nota)
Sauter : 13
Se cacher : 9
Séduction : 14
Se mouv. en sil. : 11
Tomber :13
Armes cat. 1, 3 et 4 : 13, 2 : 18, 8 : 14 (Cf. nota)

Nota : Quand les PJ le rencontrent, Roy MATTERSON n'a pas d'arme. Il utilise habituellement un Colt Peacemaker, une Winchester 1873 et un Bowie Knife. Il ne dédaigne pas le fleuret de temps en temps.

BOOT HILL

SPD	GAC	TAC	BRAVERY	EXP
+18	+15	+10	+3/+10	0

STR	WPN	BSP	BAC
12	KN	+26	70
	SAR6	+29	75
	12C	+16	

Lily SWEATTHIGH

TRAUMA

Force	9	Charisme	15	Education	4
Dextérité	14	Volonté	17	Chance	18
Agilité	16	Equilibre ment.	10	Odorat	14
Constitution	16	Intelligence	5	Vue	16
Masse	7	Intuition	16	Ouïe	15

Points de vie : 19
Conduite attelage : 15
Combat de rue : 7
Equitation : 10
Maquillage/Déguis : 10
Esquiver : 10
Grimper : 10
Lancer : 12
Système D : 13
Orientation : 13
Sauter : 13
Se cacher : 13
Séduction : 16
Se mouv. en sil. : 12
Tomber : 10
Armes cat. 4 : 5-25 (Cf. nota)

Nota : Lily est un cas à part. A jeun, elle a peur des armes, aussi son score de 13 (base) est-il ramené à 5. Mais dès qu'elle a un verre dans le nez, elle devient redoutable. Quand elle arrive à 25, c'est qu'elle est sur le point de s'écrouler ivre-morte... Elle connaît bien la Winchester.

BOOT HILL, à jeun

SPD	GAC	TAC	BRAVERY	EXP
+12	-9	-	+3/+10	-10

STR	WPN	BSP	BAC
9	12C	+10	41

BOOT HILL, ivre

SPD	GAC	TAC	BRAVERY	EXP
+12	+18	-	+5/+15	0

STR	WPN	BSP	BAC
9	12C	+12	83

INDIENS & INDIENNES

TRAUMA

Force	12-17	Charisme	10-14	Education	9-11
Dextérité	12-17	Volonté	10-15	Chance	9-15
Agilité	11-15	Equilibre ment.	9-10	Odorat	9-16
Constitution	11-15	Intelligence	9-11	Vue	10-18
Masse	10-14	Intuition	10-16	Ouïe	10-16

Points de vie :22
Botanique : 10-15
Chercher : 5-10
Combat de rue : 10-15
Equitation : 15-26
Courir sprint : 10-15
Courir fond : 10-15
Dessin : 0-15
Interrogatoire : 5-10
Langue des signes : 5-15
Esquiver : 10-14
Anglais : 0-10
Nager : 2-10
Grimper : 10-14
Lancer : 10-14
Médecine : 0-15
Occultisme : 2-14
Orientation : 10-14
Chasse & Pièges : 12-17
Pister : 10-15
Psychologie : 7-9
Remarquer : 10-12
Sauter : 10-14
Se cacher : 10-18
Séduction : 6-16
Se mouv. en sil. : 10-15
Survie : 10-18
Tomber : 10-15
Zoologie : 8-15
Armes : Couteau : 12-15 (Cf. nota)
Escrime : 10-15
Lance : 10-15
Hachette / Tomahawk : 10-15
Cat 1, 2 et 3 : 0-15
Cat 4, 8 et 9 : 0-20
Nota : Les Indiens étaient armés de bric et de broc ; ils sont donc susceptibles de posséder à peu près n'importe quel type d'arme.

BOOT HILL, indiens

SPD	GAC	TAC	BRAVERY	EXP
+15	+10	+15	+4/+15	+2

WPN	BSP	BAC
KN	+24	82
SAR6	+27	+77
12C	+14	
BR	+9	

BOOT HILL, indiennes

SPD	GAC	TAC	BRAVERY	EXP
+15	-3	+2	+4/+15	-5

STR	WPN	BSP	BAC
12	KN	+24	67
	12C	+14	57
	BR	+9	

CRY HAVOC

Chevaliers et paysans dans les combats du Moyen-Age. 81 personnages, 14 scénarios disponibles.

Pour 2 joueurs et plus
A partir de 12 ans.

SIEGE

L'épopée des châteaux forts. 48 personnages et 42 engins de sièges, 7 scénarios. Un jeu complémentaire de CRY HAVOC

Pour 2 joueurs et plus
A partir de 14 ans.

SAMOURAI

Les exploits des guerriers japonais du 13éme siècle. 96 personnages 6 scénarios.

Pour 2 joueurs et plus
A partir de 12 ans.



L'ÉPOPÉE MÉDIÉVALE

4 JEUX
2 BOITES D'EXTENSION
38 SCENARIOS
375 PERSONNAGES

UN MÊME SYSTÈME DE JEU

L'AVENTURE ACCESSIBLE À TOUS

LE CHATEAU DES TEMPLIERS

Extention 1 pour SIEGE et CROISADES
Un château seigneurial du temps des croisés.
Assiégeant pas sérieux s'abstenir.

LA CITE MEDIEVALE FORTIFIEE

Extension 2 pour SIEGE et CROISADES.
Une cité imposante avec ses murailles, ses portes, ses écuries, sa citadelle et son donjon



CROISADES

Saladin contre Richard Cœur de Lion: le choc de deux grandes civilisations.
A la fois jeu de rôle, jeu de stratégie et jeu tactique, CROISADES développe considérablement les mécanismes de CRY HAVOC, SIEGE et SAMOURAI.

Plus de 150 personnages.
2 cartes tactiques. Carte Stratégique du Moyen-Orient. Feuilles de personnages et nombreux scénarios.
De 2 à 8 joueurs à partir de 14 ans.



CAPITAINE COSMOS

En cette fin de 23 éme siècle. Alpha du Centaure est devenue le repaire des pirates et contrebandiers de l'espace. Les As de la Flotte Galactique en viendront-ils à bout? Un jeu facile d'accès qui fait appel à l'intuition tactique.

Mouvements simultanés.
42 vaisseaux spatiaux
Pour 2 à 4 joueurs
A partir de 10 ans.

**Rapide
Facile d'accès,
Une excellente introduction au jeu de simulation.**



JEUX
REXTON
une nouvelle façon de jouer

collection dirigée par Duccio Vitale

**Des questions sur les jeux REXTON?
MINITEL 36 15 tapez NKTEL puis REXTON
sur l'annuaire.**

REXTON - 32, rue Brancion - 75015 PARIS - Tél.: (1) 45.32.86.86

Continuant dans la droite lignée notre série : « Ouvrons-nous donc l'esprit sur les étranges activités de nos voisins », voici un article en forme d'ouvre-boîte...

Le jeu de la guerre avec figurines : bien saignant SVP !

Cinq heures de l'après-midi. En ce mercredi, le chevalier-baron de la Greluchette avale avidement son biscuit au chocolat après un combat âpre, et très discuté, où ses vaillants hommes d'armes ont écrasé tous leurs adversaires ; lesquels d'ailleurs, en la personne de leur chef, Sigismond-le-Râleur, toute honte bue mais l'âme chargée de rancœur, manifestent leur mécontentement :

— T'as triché, p'tit con, j'suis sûr que j'pouvais t'claquer au 8e tour. T'as oublié un test de moral, sinon y déroutaient tes chevaliers !

— J'ai triché moi ! Faudrait p'têt que t'apprennes à jouer plutôt, hé bouffon !

— Toute façon, j'y comprends rien à c'te règle de la Flèche et l'Epée 10 ter, c'est trop compliqué !

Trois heures du matin, dimanche. Henri de Guise, sourire triomphant aux lèvres, déplace pour la douxième fois ses piquiers et entame la dernière charge sur ses adversaires épuisés et acculés, en un mot, défaits. Son général adjoint somnole sur le fauteuil. Le commandant en chef des huguenots vaincus s'adresse à lui en ces termes :

— Ben mon salaud, tu nous a bien eu ! Remarque, t'as eu du mal quand même : 12 périodes avant la décision. Et pis on aurait eu un peu plus de bol...

Vendredi soir, vingt-trois heures. Napoléon a perdu, ses derniers carrés déroutent. Même la garde n'a rien pu faire. Wellington, radieux mais fair-play, lui tend une cannette :

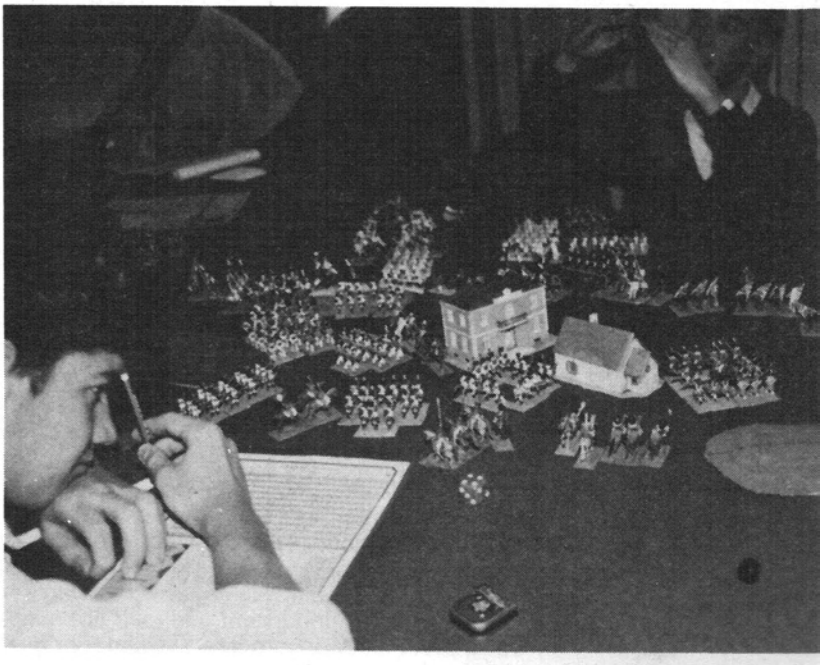
— Jolie partie cette fois-ci. Si tu n'avais pas envoyé sans soutien d'artillerie tes cuirassiers se faire étriper sur mon aile gauche au moment où mon aile droite pliait sous le tir de ton centre...

— Tiens, je lisais justement au bureau le récit de la bataille d'Iéna...

DE LA GUERRE... AU JEU

Tous ces citoyens-là finissent une partie de jeu de guerre avec figurines. Cette activité ludique, prisée par quelques milliers de joueurs français de tous âges, ne cesse de prendre de l'ampleur ces dernières années, conjointement aux jeux de rôle, ses proches cousins. Pourtant, si ces derniers ont eu le privilège de naître des générations enfiévrées de quête d'imaginaire de l'après 68 (on y revient toujours), le jeu de simulation tactique avec figurines remonte à la nuit des temps. Au début étaient les hommes et avec eux la guerre (si,si, je vous assure). Et comme ce sport à haut risque du genre humain nécessitait une préparation sérieuse qui tienne compte du maximum d'hypothèses pour éviter autant que possible les aléas, hélas souvent à l'origine des défaites, très rapidement les militaires se sont servis de représentations figuratives pour tenter de simuler la réalité des combats. Si les chinois et les égyptiens sont reconnus avoir utilisé cette méthode de préparation à la bataille, ce n'est pas avant la fin du XVIIIe siècle qu'elle prendra un aspect plus rigoureux et déjà presque ludique, même si sa finalité reste guerrière. En Europe germanique et au Danemark, on utilise un terrain de jeu en sable et en relief sur lequel évoluent des soldats de plomb. Mais avec l'essor de la Prusse, et grâce à ses méthodes modernes de faire la guerre, le jeu de simulation tactique connaît une véritable renaissance au XIXe siècle : tous les officiers prussiens s'adonnent à cet exercice et, au fur et à mesure, les mécanismes s'éprouvent et se complètent. La pâtée subie par les troupes françaises de Napoléon III amène finalement tout le monde moderne à « jouer » pour apprendre à faire la guerre. Ainsi donc les prussiens sont les véritables papas du jeu de guerre, merci à eux.

Bien évidemment, le grand public n'a pas encore accès à cet intéressant divertissement, et c'est le boum industriel et ludique du XXe siècle qui provoque l'entrée de la guerre sur table dans les salons et les salles à manger des amateurs aver-



tis. L'auteur H.G. Wells lui-même est connu pour avoir apporté sa contribution à cette œuvre, preuve que même des « gens bien » se sont intéressés avec passion à la simulation des combats. Très lentement, les collectionneurs de figurines, qui en avaient assez de les regarder sans les voir en action, se groupèrent et utilisèrent, à des fins ludiques cette fois-ci, le jeu de guerre, puis tentèrent, sous les quolibets de la populace bien pensante, de faire partager leur plaisir.

Et ce sont les anglo-saxons qui marchèrent à fond dans la combine pour finalement devenir les maîtres à penser en cette matière. Et comme, les anglophobes me pardonnent, les british sont tout sauf bordéliques (en dehors du football), ils mirent sur pied des clubs structurés, avec des fédérations structurées et des organismes de recherches et d'études sur le jeu de guerre structurés, pour faire de leur hobby quelque chose qui tienne la route et la houle, expérience de la mer à l'appui sans doute. Et aujourd'hui, n'en déplaise aux francophiles, les 4/5 des règles sont anglaises, ainsi que les 9/10 des figurines.

JOUER AUX SOLDATS DE PLOMB... COMME DES GRANDS

Shoking, ils jouent à la guerre ces messieurs semble-t-il, et avec des petits soldats encore, pourrait s'exclamer, et ne le fait que trop, la concierge moyenne d'un immeuble moyen ou un couple très bien et propre partout, en débarquant, par mégarde sans doute, dans un club ou une convention organisée sur ce thème. Disons-le, même s'il faut appeler un matou un chat, jeu de guerre est un intitulé pour le moins antinomique et en tout cas provocateur, même si bien fondé, et quant à le voir pratiqué, c'est pire ! Pourtant ma longue carrière de joueur me permet de vous révéler un fait trop souvent ignoré : la majorité des joueurs intelligents et d'un abord sympathique ont joué, vont jouer, ou jouent déjà aux jeux de rôle... Tiens, tiens, qui l'eut cru. De la même façon, nombre de joueurs de simulation tactique se recrutent chez ces amateurs d'aventures.A croire qu'incarner un superbe héros pour affronter un dragon, et diriger une armée pour vaincre un adversaire-ami, reviennent trouver le même plaisir. Hé oui, mesdemoiselles, mesdames et messieurs, ce qui fait se rencontrer tant de passionnés de guerre en chambre sitôt le vendredi soir arrivé, c'est la certitude du défoulement intégral, émotion forte et dépaysement garantis. Sans parler de l'amour propre flatté par le succès d'une troupe que **vous** commandez, et que **vous** amenez seul à la victoire grâce à **votre** talent de stratège, face à un ennemi égal en force. De quoi s'endormir rassénéré sur ses qualités profondes, sur son prestige de joueur à défaut de celui de chef de service ou d'employé. Et même si vous perdez, c'est que le sort est contre vous, mauvaise foi oblige. Bonne nuit messieurs les joueurs !

C'est ainsi d'ailleurs que, de plus en plus, nos généraux s'affrontent entre eux, cédant à la tentation généralisée des Championnats et Concours. Il s'agit toujours de gagner, mais cette fois le vainqueur a la certitude d'être le meilleur d'entre tous, dans sa catégorie historique. Bon, reconnaissons-le, pour les amateurs du genre, voir des armées évoluer avec intelligence dans le cadre d'une tactique soigneusement élaborée, en exploitant toutes ses forces et les faiblesses des adversaires, c'est du grand art, de la Rolls Royce sur table, de la mécanique de grande précision, instant d'émotion et d'émerveillement trop rare certes, mais toujours également apprécié par tous.

Pourtant, jouer à la guerre avec des figurines allie d'autres plaisirs que ne peuvent procurer les autres jeux de simulation, justement à cause des figurines. Ne parlons pas de ceux qui mélangent pions en plomb et figurines, pour lesquels la partie n'a d'autre finalité que de déplacer, sur une table parsemée de bouts de carton, d'autres bouts, en métal cette fois, colorés ou non selon l'humeur, ou de ceux qui ont lu l'histoire à travers Astérix ou à travers les points de règles « pour gagner à tous les coups ». Ceux-ci confondraient une jolie fille avec une souillon ou une cuisinière incorporée. Je parle ici des vrais amateurs de figurines et/ou d'histoire qui vont passer des dizaines d'heures à chercher comment étaient habillés tels ou tels régiments, pour finalement les peindre de leur mieux, ou à se documenter sur l'organisation, l'équipement et la tactique de leur armée pour, en fin de compte, ne jouer que quelques heures en comparaison du temps préalablement passé à la préparation des troupes et du terrain de jeu. Ces joueurs-là sont passionnants quand vous les faites parler de leur sujet favori, même s'ils sont par ailleurs difficiles à arrêter une fois branchés... C'est pour cette raison, la complexité de la recherche, ou la difficulté de la peinture, en plus du véritable lien qui unit le joueur de guerre à ses troupes (cassez-lui une de ses figurines pour voir la réaction...), que celui-ci se spécialise dans une époque historique (antiquité, médiéval, Empire, guerre mondiale...) et que de plus en plus certains s'orientent sur des jeux dits d'escarmouches et d'embuscades où les effectifs sont réduits et la tactique au demeurant toujours présente.

Ceci dit, il est indiscutable qu'une table de jeu bien fournie en décors et en figurines agréablement peintes attire mille fois plus l'œil et donne bien plus envie de jouer qu'une table courante de jeu de rôle dont les membres sont plus soucieux de vivre leurs aventures que de les visualiser (quelle contradiction, tss, tss).

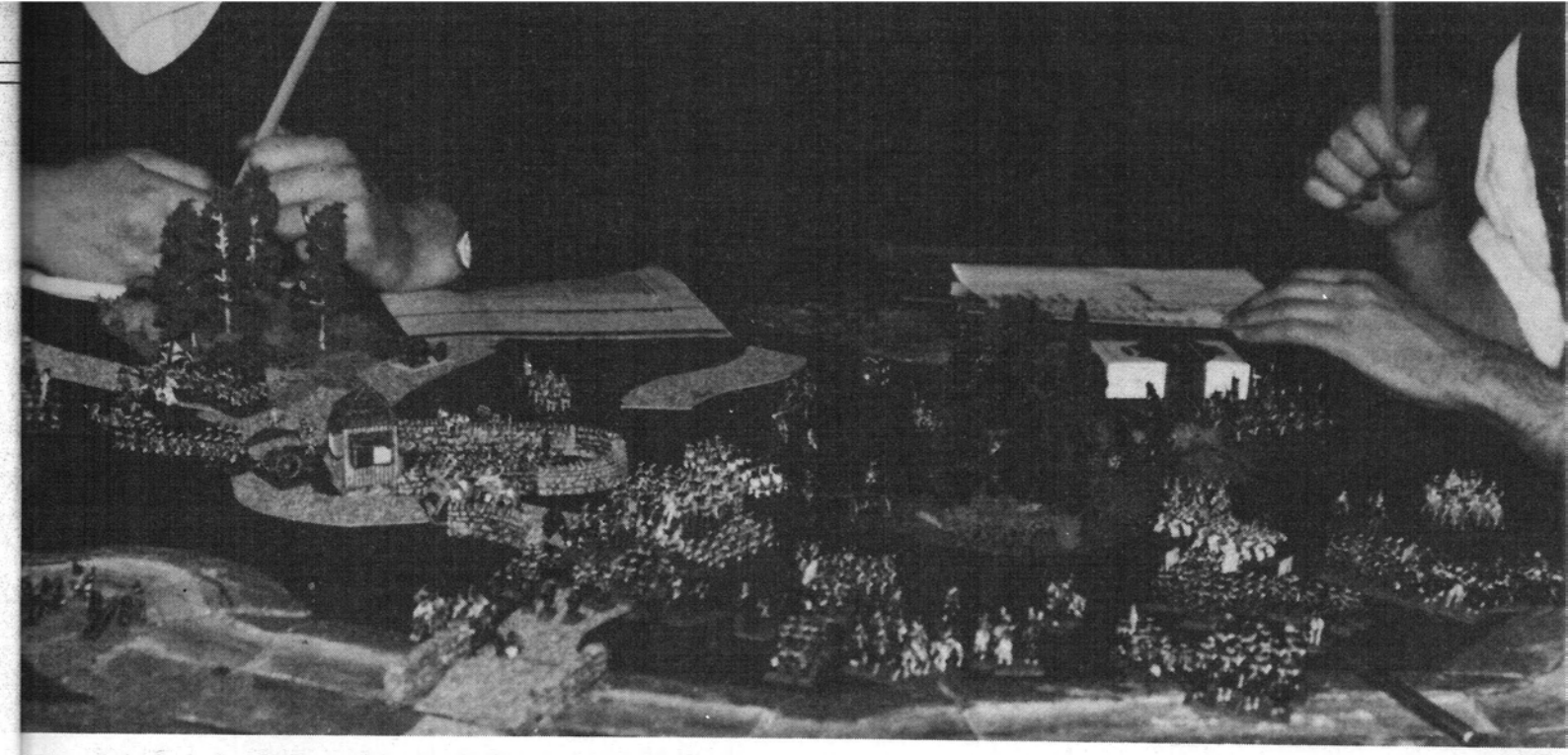
Dernier point : les généraux ne sont pas souvent des « générales », et c'est bien dommage mais pas encore rentré dans les mœurs de nos compagnes. Pourtant, les quelques-unes que j'ai vues à l'œuvre avaient une désagréable habitude, celle de ne quasiment jamais perdre, même face aux meilleurs représentants mâles. Alors, mesdemoiselles et mesdames, à quand votre revanche sur le sexe guerrier ?...

JEU MÉCANIQUE... OU MÉCANIQUE DE JEU ?

Le jeu de guerre, au moins par son côté visuel, attire de nombreuses personnes. Pourtant, même si le nombre de recrues augmente, la majorité d'entre elles reste tellement impressionnée par la complexité des règles qu'elle préfère différer, voire jeter aux oubliettes, toute tentative d'apprentissage. Sur ce point, il est vrai que les joueurs eux-mêmes ne sont pas toujours très heureux en soulignant plus qu'il ne faudrait cet aspect inhérent à ce type de jeu. Il demeure pourtant parfaitement secondaire, tant l'intérêt réside dans l'ailleurs du défoulement, de la réflexion tactique, de l'approche historique et esthétique (quel style).

Bon, c'est vrai, les règles ne sont pas faciles, faciles. Mais si ce n'était pas le cas, le jeu lui-même n'aurait aucun intérêt : il s'agit de simuler une réalité. Et, en tant que telle, il faut éviter de jeter un dé quand la logique et la raison permettent de résoudre le problème posé, par un tableau quelquefois délicat à lire peut-être, mais qui tienne compte de tout ce qui devrait **pouvoir arriver**. Bien sûr, une règle qui obligerait à développer 1/4 d'heure de calculs avant chaque action serait fastidieuse, et alors, les programmes informatiques fournissent déjà quelques jeux intéressants. Mais quand on désire jouer avec des figurines, il faut en avoir pour son argent, donc que ce soit réaliste, et bien évidemment jouable en 3 ou 4 heures maximum. Le compromis entre ces deux conditions fait l'intérêt même de la règle, et je ne parle pas de sa rédaction qui doit être un modèle du genre pour éviter tout malentendu, incompréhension ou interrogation ; les amateurs, s'abstenir... ils m'auront compris !

Ceci posé, le joueur débutant, ô toi mon lecteur, va systématiquement se trouver face aux mêmes principes de jeu car le mécanisme est un, indivisible et inaltérable, qu'on se le dise. Le jeu de guerre se pratique en simultané, en 3 dimensions, et, oserai-je le dire, comme un jeu de rôle. Quand vous estocadez un troll, celui-ci est parfaitement autorisé dans le même temps à vous asséner un coup sur le crâne, n'est-ce pas ? C'est exactement pareil en jeu tactique avec figurines, la difficulté résidant simplement dans le principe secondaire suivant : **qui fait quoi avant qui ?**, d'où des règles précises à défaut de meneur de jeu. A ce sujet, l'arbitrage, s'il est



fréquent, n'est pas automatique, et la race des arbitres ne connaît un rush démographique que dans les périodes de compétition, comme par hasard. Une bonne règle a également une redoutable caractéristique : **tout y est écrit, même si ce n'est pas prévu, et autrement, c'est le bon sens qui l'emporte.** Ce qui sous-entend que tous les points délicats qui émaillent le cours (tourmenté) des parties peuvent être explicités par la règle, il suffit de chercher. Et si les joueurs se mettent dans des impasses militaro-règlementaires, un bon sens logique vient bout de tous les problèmes... quand la mauvaise foi du perdant, et quelquefois du gagnant (il y a des vicieux), ne sert pas d'axiome majeur, ce qui est tout aussi regrettable que fréquent, et exclusivement en France et en Italie (comme c'est bizarre).

Par conséquent, vous l'aurez compris, le terrain comme les figurines trouvent leur place dans un tableau qui dissèque leurs tailles, leurs caractéristiques et divers. Autrement, le jeu lui-même, pour simultané qu'il soit, n'en est pas moins découpé en tranches chronologiques pour simplifier le jeu. Ces séquences correspondent à quelques secondes, minutes ou heures, selon la règle et l'époque choisies. Sont également communes à toutes les règles les conditions de mouvement, variables selon le terrain d'évolution, la vitesse initiale, les avaries ou la vitesse du vent, et j'en passe ; les conditions de tir et de combat, avec mille précisions sur qui peut tirer ou combattre, combien de dégâts sont occasionnés dans telle ou telle circonstance, et si ceci, et si cela ; et bien évidemment des conditions de commandement, car la troupe obéit aux directives qui lui sont données et qui ont avantage à être bonnes pour que la bataille se déroule au mieux, faute de quoi il y a toujours moyen de donner un contre-ordre.

Je désire faire une mention particulière pour les points concernant le moral et qui sont si essentiels dans tous ces jeux où la simulation du facteur humain tient tant de place. En fait, les troupes obéissent aux ordres tant... qu'elles y obéissent, comme dirait La Palisse, mais quand elles ne veulent plus, bernique ! Le moral ne cesse d'être calculé et pris en compte, car des combattants, aussi bons soient-ils, finissent toujours par stresser à un moment ou à un autre, et ce d'autant plus vite que l'environnement leur est défavorable.

La chance intervient toujours un peu, mais elle tient une place limitée et raisonnable (on ne joue pas aux échecs que diable), et comment faire pour simuler le réveil du pied gauche des hommes de troupe, la chaussure mise à l'envers du général, la nervosité du cheval ? C'est pourquoi la chance n'a d'autre tâche que d'altérer les facteurs constants qui égrènent le combat, la puissance de feu, l'efficacité de telle arme de mêlée, etc.

JE VEUX JOUER, DIS, JE VEUX...

Vous avez envie de jouer mais vous ne savez par où commencer Bien, procédons donc par ordre. En premier lieu, contactez le club le plus proche, puisqu'il en existe dans toutes les grandes villes ou presque, ou écrivez à votre magazine de jeu favori pour lui demander l'adresse du club le plus proche, ou rendez-vous dans une des nombreuses manifestations qui s'épanouissent de plus en plus souvent un peu partout. Les veinards qui habitent la région parisienne n'ont aucune excuse, c'est la région la mieux fournie en magasins, clubs et manifs...

Ensuite, choisissez une époque de prédilection : Antiquité, Médiéval, Guerre de Sécession ou colonial, naval ou terrestre de la seconde guerre mondiale, ou du Premier Empire, guerre moderne ou renaissance, tout se joue et tout existe en miniatures de plomb ou de plastique. Les échelles sont de 25 mm, 15 mm, 5 mm, pour l'avant deuxième guerre mondiale, le 1/300e pour les chars, le 1/3000e pour les navires autres qu'à voile, lesquels sont au 1/1200e. De l'époque choisie découle directement une règle. Là, ça se complique car elles sont souvent en anglais, ou difficiles à trouver (de l'intérêt des clubs, ne serait-ce que pour prendre des contacts et piquer des tuyaux). Un conseil éclairé, ô mes petits lecteurs débutants, méfiez-vous des génies des clubs qui prétendent avoir écrit la règle la plus mieux, la plus jouée, ou qui va l'être bientôt ! La plupart des clubs souffrent en effet d'une maladie contagieuse et déformante, la Visionite Sélectivus, ou Mégalomanie Furieuse, qui a pour détestable pouvoir de les faire se considérer comme extraits directement, et par le plus court chemin, de la troisième cuisse de Jupiter en personne, si, si. Quand vous choisirez une règle, comportez-vous en consommateurs avertis, demandez-vous pour quoi faire, pour combien de temps et avec qui.

Enfin, il ne reste plus qu'à peindre les figurines, ou les faire peindre par un ami dévoué et habile, ou même à les confier à un artisan professionnel, puis à élaborer une tactique qui, n'en doutez-pas un seul instant, va vite changer avec les premières pâtées que vous prendrez. Car, si c'est en forgeant que l'on devient Cétautomatix (les incultes aux oubliettes), c'est en jouant au jeu de guerre que l'on devient général et stratège de surcroît... sauf si un nouveau Bonaparte nous est né, auquel cas je demanderais à être prévenu, SVP.

Ce panorama à peu près complet a éveillé les ardeurs combattives qui sommeillaient en vous ? Vous désirez rejoindre nos rangs ? Vous croyez être de taille à affronter la horde des stratèges en pantoufles ? Bravo mon gars, vous deviendrez général...

Michel Gauthey



Un elfe noir + un elfe noir + un elfe noir + un elfe noir + un elfe noir + un elfe noir + un elfe noir + un autre elfe noir = un paquet d'elfes noirs ! Maman ! vite ! ma hache !...

La bataille de Moynihann

Pascal Régis

L'HISTOIRE

« — Qu'on appelle Olaf Kierkegaard mon sorcier !

— Me voici, Bjorn Stubson notre chef.

— Olaf, je viens d'acquérir, pour un prix dérisoire, un parchemin magique ! Il va faire du clan des Ours Pelés et de moi-même, Bjorn Stubson son chef, les maîtres de la Lustrie. Déchiffre-le immédiatement et explique-moi la signification de ce singulier diagramme. Quoique n'étant pas sorcier, je pressens qu'il s'agit d'un pentacle de puissance, ou quelque chose comme ça.

— Qui vous a vendu ce parchemin, Bjorn Stubsn, notre chef ?

— Un pauvre colporteur. Je l'ai embobiné et il me l'a cédé pour une centaine de couronnes ! Ah ah ah !

— Bjorn Stubson notre chef, vous vous êtes encore fait rouler. C'est un extrait du plan de la machine à vapeur de Sven le Magnifique. Le « pentacle » est à mon avis — mais mes connaissances en mécanique sont assez limitées — le schéma d'entraînement des roues à aubes. Remarquable travail ! Quelle perte pour la science ! Et on ne respecte pas son œuvre ! Depuis sa disparition, ses plans servent à emballer le poisson. On les trouve aussi dans les toilettes du Bateau Ivre.

— Maudits soient le colporteur, sa famille et toute sa race ! Que les flammes de l'enfer les brûlent à petit feu jusqu'à la septième génération... »

Malgré son origine nordique, Bjorn Stubson a le sang chaud. Désigné récemment à l'unanimité comme chef du clan des Ours Pelés (il a gagné haut la main le tournoi de lutte électorale), Bjorn a de l'ambition. Guerrier accompli dans toutes les disciplines de la guerre et de la chasse, il n'a qu'un seul regret : ne pas être sorcier. Bjorn se garde bien d'avouer ce désir aux membres du clan : la profession de sorcier y est considérée comme dégradante et bonne pour les femmes ou les petites natures ; les jeunes berserks en font leur sujet habituel de moqueries et de plaisanteries au goût douteux. Désireux de conserver son image de chef viril et autoritaire, Bjorn s'est contenté de prendre sous sa protection Olaf Kierkegaard, sorcier capturé lors d'une razzia dans un village humain.

Etourdi par ses nouvelles responsabilités de chef, Bjorn s'est rapidement persuadé qu'il avait des dispositions pour la sorcellerie. Olaf se garde bien de lui révéler que son intelligence et sa force mentale déficientes lui interdisent à jamais toute maîtrise de l'art magique : la protection d'un chef au milieu d'un tel clan de barbares est trop précieuse pour être sacrifiée au culte de la vérité...

Il y a quelques mois, lassé de l'existence monotone de chasse, guerre et pillage des clans voisins, alléché par les récits mirobolants circulant sur la Lustrie — cette contrée merveilleuse où la magie est reine et où les artefacts jonchent le sol ou poussent sur les arbres — Bjorn a fait embarquer tout le clan sur les drakkars : direction la Lustrie ! Les guerriers du clan y voient une expédition un peu plus excitante que leur routine nordique, Bjorn se voit déjà grand sorcier, maître du nouveau continent ; Olaf croise les doigts et attend que l'orage passe.

Le clan s'est installé à la périphérie de la ville, avec tentes, femmes et enfants. Bjorn engage à prix d'or des mercenaires — nains nordiques inoccupés, éclaireurs Slanns installés dans la région. Il se rend fréquemment aux nouvelles, cherchant un guide ou un but d'expédition vers l'intérieur des terres. Les tuyaux qu'il ramène sont généralement percés, comme le montre la scène à laquelle nous venons d'assister. Les guerriers du clan s'impatientent et, par désœuvrement, se battent entre eux. L'or commence à manquer. La situation est grave.

Comme l'indiquait Olaf, l'expédition de Sven le Magnifique (cf Warhammer Battle) s'est mal terminée pour le héros nain. Si les Slanns de Guggle Greenwake ont été exterminés, Sven et ses compagnons ont tous trouvé la mort pendant le combat ou ont succombé peu après

des suites de leurs blessures. Le bateau à vapeur de Sven, le Voltsvaghn, est resté en rade de Vastervik, inutilisable.

Il y eut pourtant un survivant à cette hécatombe, et des plus inattendus : Radoc Timmowit, le halfling. Les raisons de sa survie varient selon les témoignages, allant d'une exceptionnelle bravoure à une couardise sans équivalent. Radoc n'a infirmé ni confirmé aucune des deux suppositions, préférant laisser planer le mystère.

Deux choses ont changé dans la vie de Radoc : à la suite de la bataille, il s'est enfin persuadé que la vie d'aventurier n'était pas faite pour lui et il ne revient pas les mains vides : sur le corps du chef Slann, il a récupéré un parchemin couvert de signes indéchiffrables et une pierre taillée traversée d'un lacet de cuir. Dénué de tout revenu monétaire, Radoc est décidé à monnayer sa découverte. Il prie chaque matin le dieu Halfling qu'il s'agisse vraiment d'objets magiques et qu'il puisse trouver un riche nigaud capable de les acheter au prix fort. Ce serait alors le début d'une carrière commerciale sur les côtes de la Lustrie, carrière ne pouvant s'avérer que plus fructueuse que ses tentatives de gloire et fortune par l'épée.

Le dieu des halflings a-t-il des oreilles en Lustrie ? Toujours est-il qu'au moment où Bjorn Stubson sort de sa tente, vociférant contre la basse engeance des colporteurs, il butte contre le mètre vingt de Radoc. Souhaitons-lui bonne chance dans sa nouvelle carrière de commerçant. Elle commence bien. Il repart vers le village, un quart d'heure plus tard, traînant difficilement un sac rempli des dernières économies des Ours Pelés...

Imaginez maintenant la joie de Stubson ; imaginez la surprise de son sorcier... Car le pendentif est magique ! Olaf l'a senti dès qu'il l'a pris dans sa main. Il s'agit à n'en pas douter d'une pierre de l'aube. Et, pendant que Stubson, hilare, rassemble ses troupes, leur promettant monts et merveilles, ponctuant ses discours de *« Je le savais ! »*, Olaf Kirkegaard se plonge dans le déchiffrage du parchemin.

Au matin, voici ce qu'il apprend à Bjorn : *« Le parchemin révèle l'emplacement d'un mausolée, au cœur de la jungle du Nouveau Monde. Un démon majeur y est détenu. La formule magique inscrite au bas du parchemin permet de le réveiller, la pierre de l'aube de le contrôler et de le mettre au service de son porteur »*. Un bruit sourd termine le discours d'Olaf... Lorsque Bjorn Stubson reprend conscience, quelques minutes plus tard, ses yeux brillent d'excitation et c'est d'une voix de maître du monde qu'il hurle : *« Aux drakkars ! »*. Même Olaf, le sceptique, semble gagné par l'hystérie générale...

Toute troupe d'aventuriers a son traître : le clan des Ours Pelés ne fait pas exception à la règle. Knüt Fergusson, solide gaillard à l'intelligence légèrement plus développée que celle de ses congénères, a malheureusement voué son âme aux Dieux du Chaos. Une expédition de chasse solitaire poussée trop loin au nord, la rencontre d'une bande de maraudeurs du Chaos, leurs techniques très particulières de « conversion », ont eu raison de sa santé mentale.

Laissé comme espion à l'intérieur du clan, il rend compte régulièrement de la situation à ses supérieurs. Dès son arrivée en Lustrie, il a été contacté par les agents du Chaos secrètement infiltrés dans la ville. C'est à eux qu'il va apprendre la nouvelle, juste avant de monter dans un drakkar.

La découverte d'une pierre de l'aube par un sympathique halfling déclenche alors un enchaînement de réactions incontrôlables d'une portée considérable.

1) Les serviteurs du Dieu du Chaos, Khorne, alertés par Knüt Fergusson, exultent : après tant d'années de recherches, ils ont retrouvé par hasard le lieu de détention de Ozzy Osbourne le balrog.



Quelques centaines d'années auparavant, lors d'une incursion du Chaos, Ozzy avait aidé les serviteurs de Khorne à semer la terreur dans le monde civilisé. Après la défaite, la coalition des forces du Bien et leurs redoutables sorciers ont capturé le balrog et, ne pouvant le détruire, l'ont enfermé dans un lieu resté jusqu'à ce jour secret.

Aidés du balrog, les serviteurs de Khorne pourront lancer une nouvelle offensive. Grâce à sa présence, ils prendront même l'avantage sur les factions envoyées par d'autres dieux chaotiques. Il suffit pour cela de monter au plus vite une troupe de guerre, de suivre Stubson et, arrivés sur les lieux, de le massacrer ainsi que ses hommes avant qu'ils ne puissent réveiller le démon.

2) Les colons elfes de la côte est du Nouveau Monde sont peu accueillants.

Ils interdisent aux autres races l'accès au continent. L'arrivée des drakkars du clan des Ours Pelés les prend pourtant par surprise. Dans un éclair de génie, Bjorn, fin navigateur, a déjoué la surveillance maritime elfique et accosté dans une crique déserte. Lorsque les éclaireurs répandent la nouvelle, les barbares se sont déjà enfoncés dans les terres. C'est à ce moment qu'on apprend l'arrivée d'une troupe de serviteurs du Chaos : l'état de guerre est déclenché.

Les elfes organisent immédiatement un commando chargé de suivre les envahisseurs. Ils répugnent à l'idée d'entrer dans ces régions sauvages, à la merci d'une mauvaise rencontre avec des elfes noirs venus du nord. Leur mission est simple : surveiller les étrangers, découvrir les raisons de leur intrusion et, éventuellement, si les dangers et les créatures locales n'en viennent pas à bout, intervenir et « les empêcher de nuire ».

Des renforts sont prêts à partir de la côte est en cas de besoin.

3) L'arrivée d'un nouveau venu dans les marais du nouveau monde se répand très vite. Si l'arrivée de Stubson laisse les elfes noirs assez perplexes, si la présence d'un gang de maraudeurs du Chaos les inquiète, l'annonce qu'ils sont suivis par une troupe elfique les fait immédiatement réagir. L'ennemi héréditaire empiète sur le territoire : une armée est mise en place et dépêchée à grande vitesse à sa rencontre. Mission : les arrêter par tous les moyens. A l'idée de « casser de l'elfe », les volontaires abondent.

Les observateurs locaux s'accordent pour prévoir la rencontre des quatre détachements dans la plaine de Moynihann, tout près de l'endroit où se rend Stubson.

LA TECHNIQUE

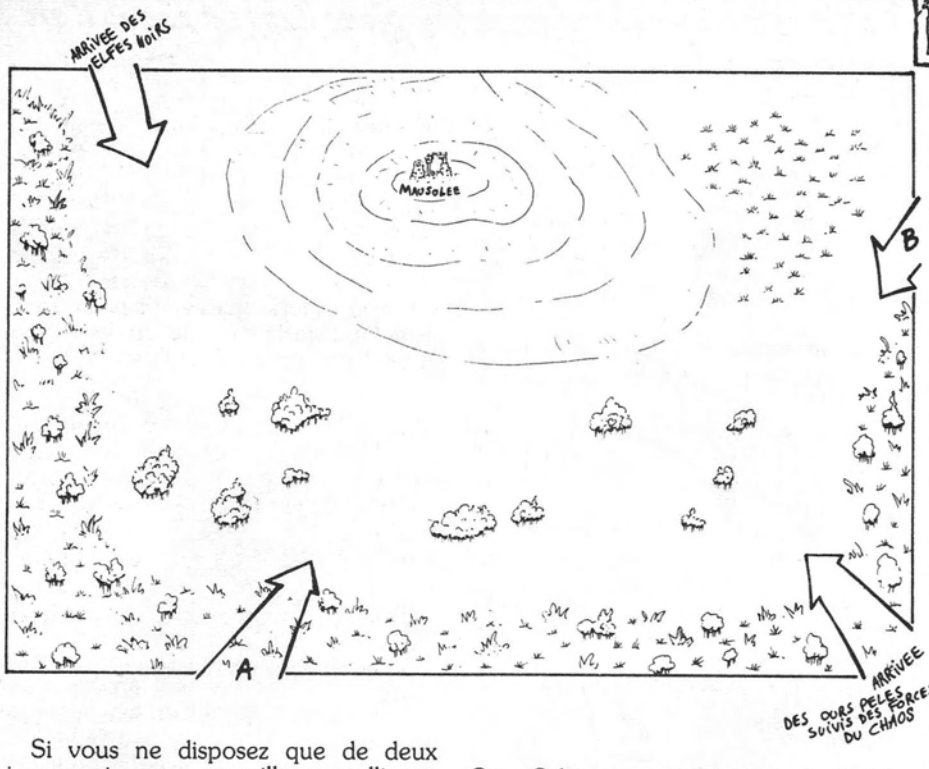
Stubson et ses hommes, suivis des guerriers du Chaos, longent un semblant de piste. Les elfes, plus habitués à la région, ont pratiquement rattrapé leur retard. Comme les mercenaires Slanns de Bjorn, ils avancent à travers les marécages sans pénalité. Ils peuvent entrer sur le tableau de jeu par les points A ou B, ou scinder leurs forces en deux groupes. Ils entrent sur la table de jeu deux tours après l'arrivée des Ours Pelés.

Les elfes noirs sont les premiers arrivés. Estimant le terrain propice à une éventuelle bataille et alertés de la proximité des envahisseurs, ils ont décidé d'attendre ici leur arrivée. Ils avancent eux aussi sans pénalité à travers le marais.

Tour nº 1 — Entrée en jeu des Elfes Noirs.
Tour nº 2 — Entrée en jeu des Ours Pelés.
Tour nº 3 — Entrée en jeu des forces du Chaos.
Tour nº 4 — Entrée en jeu des Elfes.

L'effectif idéal pour jouer ce scénario est de quatre joueurs et un meneur de jeu. Seul ce dernier lira le scénario et il ne révèlera à chacun des joueurs que ce qu'il est censé savoir (les Elfes et les Elfes Noirs ne savent rien du balrog et de la pierre de l'aube).





Si vous ne disposez que de deux joueurs, je vous conseille une alliance naturelle et spontanée devant la surprise de l'affrontement (n'oubliez-pas que seuls les Elfes Noirs connaissent l'étendue des forces en présence). L'alliance sera Elfes-Ours Pelés contre Elfes Noirs-Forces du Chaos.

L'issue de cette bataille peut éventuellement donner lieu à de nouveaux affrontements entre les alliés.

Note strictement réservée à l'usage du MJ : J'allais oublier un point important. Il est malheureusement trop tard pour en faire part aux joueurs ; les voici déjà assis autour de la table, alignant les figurines. Tant pis, ils devront le découvrir eux-mêmes. Si le parchemin révèle l'emplacement du mausolée et l'invocation permettant de libérer Ozzy Osbourne, la pierre de l'aube ne permet **absolument pas** son contrôle. Un mauvais hasard voulutque les deux objets se retrouvent sur Slann (à moins que Radoc le halfling n'ait encore fait des siennes et ne soit en train de vendre à prix d'or une **deuxième** pierre de l'aube...).

La pierre de l'aube de Stubson n'est pas tout à fait inoffensive. Elle lui apporte un bonus de + 2 en CC et en F.

Ozzy Osbourne, une fois réveillé, sera très heureux de sa liberté et avide de recommencer les carnages qui l'ont rendu célèbre. Les démons supérieurs n'ont aucune reconnaissance ; il est probable que son libérateur sera le premier attaqué. Mais les serviteurs du Chaos seront-ils, eux, épargnés ? Hélas non !

Ozzy Osbourne est au service de Malal, qui a juré la mort de tous les autres dieux du Chaos. Sa collaboration avec Khorne lors des premières incursions du Chaos était contrainte et forcée par un sorcier de niveau 4. Quelle déveine pour nos amis chaotiques !

Tout joueur un peu sensé comprendra, devant la hargne du balrog, qu'il lui faut soit évacuer son armée le plus rapidement possible, soit s'allier avec les autres joueurs pour terrasser le démon. Dans le premier cas, il est possible de revenir avec des renforts ; dans le deuxième d'attaquer, après d'éventuelles victoires, ses alliés de la veille. C'est ainsi que commencent les campagnes !

Il est peu probable que le démon intervienne rapidement. Les forces du Chaos feront tout pour empêcher Stubson d'atteindre le mausolée et, avant que ce conflit ne soit résolu, les armées elfiques de tous bords seront entrées en jeu. Quelques affrontements sérieux auront donc lieu avant l'apparition d'Ozzy Osbourne.

Points de victoire (pour toutes les armées)

Chaque survivant	+1
Chaque ennemi tué*	+1
L'armée victorieuse	+5
Chaque tué	-1

* Les Elfes Noirs comptent les Elfes tués + 2 au lieu de + 1 ; de même pour les Elfes envers les Elfes Noirs.

Si Stubson réveille lui-même le démon (et quelles qu'en soient les conséquences), sa fierté de « sorcier » est si grande qu'il gagne 2 points de victoire !

CLAN DES OURS PELÉS — PV : 731,5

Bjorn Stubson : héros majeur

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM
4	6	6	4	4	3	6	3	9	5	9	7

hache 2M, cotte de mailles, pierre de l'aube

Olaf Kierkegaard : magicien niveau 1
3 sorts, épée

10 Slanns
cottes de mailles, haches 2M

10 Berserks
haches 2M

10 Lanciers
lances, épées, cottes de mailles, boucliers

20 Guerriers
haches 2M
+ 2 champions (même équipement)

5 archers
arcs, épées, boucliers

Knüt Fergusson : héros mineur
cotte de mailles, hache 2M
ATTENTION : Knüt Fergusson est joué par le camp du Chaos.

TOTAL : 60 FIGURINES

MARAUDEURS DU CHAOS — PV : 717,6

1 Guerrier du Chaos
armure de plaques, bouclier, épée

40 hommes-bêtes
lances, épées, frondes, boucliers
+ 4 champions (même équipement)

2 troglodytes
épées 2M

8 loups

PLUS Knüt Fergusson

TOTAL 55 FIGURINES

ELFES — PV : 707

30 elfes
épées, arcs elfiques, cottes de mailles
+ 3 champions elfes (même équipement)

1 héros mineur elfe (même équipement)

1 magicien
épée, 6 sorts

TOTAL : 35 FIGURINES

ELFES NOIRS — PV 727

20 elfes noirs
cottes de mailles, épées, arbalètes

2 héros mineurs (même équipement)

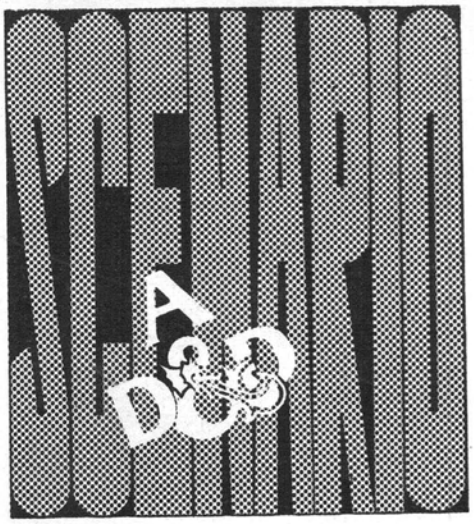
2 champions elfes noirs (même équipement)

4 hommes-lézards
boucliers, épées

2 sang-froids
servent de montures aux héros mineurs

TOTAL : 30 FIGURINES

La répartition en unités est laissée au choix des joueurs.



Azir

La mouise, quand ça commence à vous coller aux bottes, c'est comme un escadron de morpions dans un pagne d'orc : bien accroché...

La mouise

Pour un groupe de 2 à 5 personnages de niveaux 6 à 8 se connaissant bien. Munissez-vous du Manuel des Joueurs, du Guide du Maître ainsi que du Manuel des Monstres. Assurez-vous que les aventuriers, normalement relativement puissants à ces niveaux-là, ne sont pas en possession d'artefacts ou d'objets magiques susceptibles de détruire un détachement militaire de 300 soldats. Si tel est le cas, il est impératif de les refuser à la table de jeu... Ou bien faites-leur jouer autre chose. L'action se déroule évidemment dans le Kersh (les magnifiques îles présentées dans Chroniques nº 2) et l'aventure peut très aisément être intégrée à une campagne plus importante.

INTRODUCTION : QOON

Celle-ci n'est donnée qu'à titre indicatif, pour des PJ vivant dans le Kersh ; il est possible de démarrer l'aventure de bien des manières différentes.

Les aventuriers, après une histoire mouvementée, ont décidé de prendre un repos bien mérité à Zoria la Radieuse, Cité des Mille Délices, seule ville de Lvellynia où se mêlent le faste oriental de l'Ancien Monde et les coutumes « civilisées » des Colons. La réputation de ce haut lieu de la fête est parvenue jusqu'aux oreilles des PJ...

Ils ont été débarqués par un boutre den-nerien à Qoon, port-franc indépendant enclavé entre le royaume d'Helvellyn et le comté d'Ozir (appelé aussi Harlann). C'est une région qui a la réputation d'être tranquille depuis bien longtemps, les guerres contre Kalsach n'étant plus qu'un vieux souvenir, flottant à la dérive dans la mémoire collective des habitants de QOON — il faut dire qu'ils n'y ont pas vraiment participé.

Qoon est un joli petit port comptant seulement 10 000 âmes, essentiellement humaines quoiqu'il ne soit pas rare d'y croiser des groupes de nains, sans doute des marchands de minerais venant de la chaîne montagneuse du sud. C'est relativement étonnant puisque Lvellynia est une île au climat tropical, où les déserts côtoient la jungle et des massifs montagneux aux cimes toujours enneigées.

Les aventuriers, s'ils en ont les moyens bien entendu, ne manqueront pas d'aller goûter la fameuse « soupe aux treize crustacés » que prépare Maître Tôtd à la Taverne de l'Hydre. L'endroit est agréable, sympatique, fréquenté par tous les notables de la ville, mais un bon repas y coûte au moins 2 drokks (pièces d'argent). Néanmoins, on ne les regrette pas... surtout qu'en doublant la mise, de charmantes « courtisanes » aident les clients à digérer dans des alcoves discrètes.

A Qoon, rien ne peut arriver à qui reste tranquille : la ville est très bien « tenue » par la milice, il y a peu de voleurs et ceux-ci terminent généralement sur l'échafaud. Le Gouverneur Norann distille une justice sévère et primaire mais acceptée par tous... C'est une condition indispensable lorsqu'un port veut survivre dans des eaux proches de Karfourast, le haut lieu de la piraterie...

Les aventuriers vont donc partir pour Zoria assez rapidement. S'ils le désirent, ils peuvent néanmoins se renseigner sur la région qu'ils vont traverser : néant, le calme plat... Il faut dire que les habitants de Qoon, individualistes forcenés, ne sont pas encore au courant de la guerre tripartite qui vient juste de se déclarer...

LA ROUTE VERS ZORIA

Poétiquement dénommée « Chemin Vers Le Feu Qui Dort », elle part de Qoon à l'ouest, laissant les contreforts des montagnes de la Corne Cassée sur la droite. Après deux heures de cheval (ou 5 heures à pied), les aventuriers se retrouvent dans une région très calme, où il n'y a âme qui vive...

Après avoir longé un lac pendant encore quelques kilomètres, ils s'engagent à nouveau sous le couvert de la forêt, sur une route large mais apparemment peu fréquentée, au milieu d'une végétation épaisse et luxuriante. De nombreux animaux se font entendre : des oiseaux, des singes, de temps à autre un rugissement non identifié, lointain et quelque peu inquiétant...

Soudain, une voix puissante et autoritaire, venant de la droite, du sous-bois, se fait entendre : « Halte ! ».

Un groupe d'une douzaine d'hommes vêtus d'uniformes bleus, un écusson or et pourpre sur la poitrine, s'avance au grand jour... Et c'est le début des embrouilles...

Le ressort du scénario consiste dans un premier temps à placer les personna-



ges dans des situations de quiproquos embarrassantes dont ils ne pourront se sortir qu'en négociant et en jouant la comédie. Ils vont se retrouver, par un (malheureux ?) hasard, coincés entre trois armées qui convergent pour se combattre. Dans un deuxième temps, l'aventure peut prendre une tournure beaucoup plus classique, avec une méga-baston à la clef.

Ils viennent donc de rencontrer un bataillon en avant-poste de la première armée, celle du duc d'Harmyrr (marquée 3 sur le plan, voir le chapitre PNJ pour la description des armées, des soldats et de leurs chefs), et le sergent qui les interpelle les prend à priori pour des espions d'Ozir... Si les PJ essaient de s'expliquer calmement, le sergent Mok'Aysta (voir PNJ) les amènera sous bonne surveillance à un campement de tentes abritant au moins 3 000 hommes, à quelques kilomètres à l'est du point de rencontre. Des soldats encadreront les PJ jusqu'à une grande tente richement décorée, au mât de laquelle flottent plusieurs étendards, où ils seront présentés à Sir Mok'Orrogondo (voir PNJ). Fort courtois, il écoutera les aventuriers et il suffira qu'ils le convainquent de leur bonne foi pour que celui-ci donne l'autorisation de les laisser repartir, mais au devant du bataillon, vers le futur point de jonction...

En captant la confiance de Sir Mok'Orrogondo et en semblant s'intéresser à cette fameuse guerre, les PJ peuvent glaner un certain nombre d'informations :

- 1) Harmyrr est entré en guerre car le Premium, conseiller du Duc, a été assassiné lors d'une cérémonie officielle par un homme qui s'est ensuite donné la mort... Il s'est servi d'une sarbacane de bambou avec un dart imprégné d'extrait de Filianne, un poison utilisé exclusivement par l'Ordre des Caballans d'Occident, une secte de l'ancienne Ozir que l'on croyait anéantie, réduite lors de la Grande Purge... La manière dont s'est suicidé l'assassin, en s'égorgeant avec son propre poignard, fait aussi partie des « méthodes » de l'Ordre. Quand une délégation d'Harmyrr est allée demander des explications à l'ambassadeur d'Ozir, elle a trouvé sa demeure vide, abandonnée à la hâte...

2) Il semblerait qu'Helvellyn, un royaume pourtant ami, se soit allié avec Ozir et que ses autorités aient renvoyé de la capitale, sans ménagement ni explication, le représentant officiel d'Harmyrr, le seigneur Mok'Borronidas...

3) Harmyrr a envoyé environ 3 000 hommes en campagne, attendant que les événements se précisent.

Pour mieux situer la mentalité des gens d'Harmyrr, il faut préciser que c'est une jeune nation indépendante, composée de colons venus en bateau des terres froides du nord, fuyant les guerres qui y faisaient rage il y a trois siècles. La cité d'Harmyrr a été construite à l'embouchure d'un grand fleuve où les hommes ont dû se battre contre la jungle pour lui arracher une parcelle de terre habitable. Les Harmyrriens sont fiers de leur ville et de leur pays, dirigé par le Duc, un « fonceur » qui pourtant avait réussi à nouer de bonnes relations diplomatiques avec Helvellyn.

DEUXIÈME SERVICE

En toute logique, les PJ sont donc éconduits du camp et ont le choix, pour partir, entre deux directions : le nord, entre les deux lacs, ou la route qu'ils viennent de prendre. Les soldats d'Harmyrr surveilleront leur départ, s'assurant qu'ils ne reviennent pas sur leurs pas.

Les PJ vont donc tomber sur une deuxième armée, soit celle d'Ozir s'ils se dirigent vers le nord (armée notée 2 et 2' sur le plan), soit celle d'Helvellyn s'ils partent vers l'est ou le sud est (notée 1 et 1' sur le plan)... Le Maître de Donjon doit donc organiser la suite de l'aventure et les détails de ces rencontres.

L'armée d'Helvellyn

Les habitants d'Helvellyn, nation la plus puissante de Lvellynia, se rapprochent de la race qui peuplait l'Egypte Antique et, bien que descendant de colons arrivés depuis plus d'un millénaire, ils ont maintenant une peau foncée et adorent les dieux « locaux ». La lignée royale, qui dirige le pays depuis fort longtemps, est composée de cette espèce de gens, peu répandue, « très droits et qui ne rigolent pas souvent », qui prêchent une philosophie de la vie basée sur la bonté et la charité tout en étant intraitables avec d'éventuels « déviants ». Le roi est très populaire mais extrêmement suspicieux...

INTERJEUX
Jeux de rôle
Figurines
Wargames...
52 bis rue du G. De Gaulle
Côté Jardin sous les Arcades
95 Enghien
Tél : 34 12 79 30



- Il envisage d'entrer en guerre, un peu à contrecœur, mais pour des raisons très graves, et son corps expéditionnaire obéit plus à des motivations de guerre sainte qu'autre chose : le temple de Ptah a été saccagé et le grand prêtre tué par une bande d'inconnus, disparus sans laisser une seule trace.

Une enquête approfondie a appris au Grand Chambellan que ces hommes étaient descendus trois jours auparavant dans une auberge de la ville et qu'ils parlaient avec un fort accent d'Ozir. L'aubergiste a même rapporté qu'ils lui avaient demandé où se trouvait la demeure de Mok'Borronidas ; de là à en tirer des conclusions...

- Le corps expéditionnaire d'Helvellyn compte 1 800 hommes bien entraînés, disciplinés et dévoués. Ils portent des uniformes blancs et bleus ornés d'écussons à têtes de lions or et argent. Ils sont divisés en quatre bataillons de 450 hommes dirigés chacun par un chevalier. Le fils du Roi d'Helvellyn, le prince Ganaël, est à la tête d'un de ces bataillons et coordonne les manœuvres de l'ensemble de l'armée (voir PNJ).



Un Orc de Kalsach — Photo Christine Lopez — Archimage Aix-en-Provence

L'armée d'Ozir

Jamais deux sans trois. Les Oziriens ont reçu des messages alarmants de leurs agents d'Helvellyn leur signalant une agitation et des préparatifs de guerre de mauvais aloi. Ils supposent qu'Helvellyn est en train de déterrer la vieille querelle qui les oppose pour la possession de la ville de Zoria qui dépend d'Ozir depuis deux siècles. Ils attendent le retour de leurs espions pour manœuvrer plus avant.

Les Oziriens sont des gens bizarres, seuls descendants encore vivants de l'Ancienne Race qui peuplait Lvellynia, au temps de la domination du Peuple Serpent. Ils vivent dans la tradition ancestrale dont ils ont cependant supprimé certaines coutumes « barbares » pour être acceptés par leurs nouveaux voisins à la peau blanche. Ces individus petits, noueux, basanés, musclés et rusés, calmes et déterminés, sont totalement déroutants pour les étrangers. Ils entretiennent de nombreux espions dans toutes les grandes cités de Lvellynia...

Par un concours de circonstances incroyable, les PJ ont toutes les chances d'être pris pour certains de ces espions par les Oziriens eux-mêmes, qui vont les accueillir à bras ouverts...

KALSACH

Tous ces événements ont une explication rationnelle, fruit d'une manipulation machiavélique à grande échelle.

Il y a maintenant une trentaine d'années que Lvellynia a été violemment secouée par une guerre généralisée contre des créatures non-humaines, des orcs, descendus des montagnes de la Corne Cassée et conduits par un nécromant de triste renommée : Kalsach le Millénaire. Tous les humains se sont alliés contre lui et ont réussi à le défaire, grâce à l'aide de deux puissants Mages de Port-Ker ayant pris fait et cause pour les Oziriens, les Helvellois et les Harmyrriens. A l'issue d'une bataille enragée, au bord de la rivière Fol Espoir, les armées d'orcs furent anéanties et Kalsach, vaincu, fut traqué par les deux mages jusqu'à son repaire souterrain (localisé 4 sur le plan). Ils réussirent à faire complètement écrouler cette tanière, emmurant les restes du nécromant pour l'éternité. Cette légende est encore assez vivace dans les esprits...

Et, évidemment, Kalsach est derrière tout ça, ayant « miraculeusement » survécu lors de l'éboulement de son repaire. Il a tiré les enseignements de sa première défaite et a concocté, pendant toutes ces longues années, un plan sophistiqué pour se venger et imposer sa domination « légitime » sur l'île. C'est lui qui a dépêché un groupe d'hommes de main saccager le temple de Ptah à Helvellyn, laissant des indices un peu trop visibles... C'est encore lui qui a envoyé un fanatique, asservi par des drogues, assassiner le Premium d'Harmyrr en utilisant les méthodes de l'Ordre qu'il connaît fort bien, en étant le dernier membre actif... C'est lui toujours qui a supprimé à Helvelynn les espions d'Ozir et les a remplacés par des hommes à lui envoyant de faux rapports alarmants à leur chef. Kalsach compte plonger Lvellynia dans le chaos et la guerre pour ensuite fondre avec une nouvelle armée d'orcs sur les survivants, affaiblis...

Arrivant au milieu d'une armée d'Ozir peu organisée, dépendant de plusieurs chefs différents mais comptant quand même deux groupes de 750 soldats, les PJ vont être pris pour des agents d'Ozir rejoignant leurs forces avant de possibles affrontements. Une personne peut les confondre, s'ils ne se dévoilent pas : le Kobal Antriar, ministre second du Grand Comte d'Ozir (voir PNJ) qui connaît et dirige tous les agents en mission. Il est venu sur place après avoir échappé de justesse à un guet-apens visant à le supprimer. Intelligent, il essaiera d'y voir clair dans cette affaire, sans prendre de décisions hâtives.

S'ils arrivent à se tirer indemnes de cette situation délicate, les aventuriers pourront se rendre compte, après avoir discuté avec deux ou trois des partis en présence, que ce conflit doit être artificiel puisqu'aucun n'a, apparemment, commis les griefs dont les autres l'accusent.

La piste de Kalsach

Tout nécromant soit-disant génial qu'il soit, il a malgré tout tendance à en faire un peu trop : une dizaine d'heures après l'arrivée des PJ au camp des Oziriens, un groupe de trois cavaliers s'y présente. Ils se vantent d'être les fameux espions revenant d'Helvellyn et demandent à voir le chef pour lui communiquer des informations de la première importance. Ce sont les hommes de Kalsach et ils désirent affoler les Oziriens pour les pousser à engager le combat.

Le Kobal Antriar peut les démasquer, ou les PJ s'ils sont malins (et encore vivants...). Il suffit ensuite de les faire parler, en utilisant des moyens persuasifs (ils sont coriaces), pour apprendre qu'ils sont manipulés par Kalsach.

Dès ce moment-là, un marché peut être passé entre Antriar et les PJ. Si ceux-ci l'acceptent, ils peuvent aller « s'occuper » de Kalsach pendant que le Kobal essaie de négocier avec les chefs ennemis, pour les éclairer sur la situation et se mettre d'accord sur une éventuelle alliance au cas où Kalsach se serait reconstitué une armée d'orcs. Il serait également de bon ton, pour des raisons de diplomatie évidente, que des tiers s'occupent du nécromant, afin que le mérite de sa chute définitive ne puisse être attribué à l'un ou l'autre parti en lice...

Riche, et si les PJ parviennent à l'impressionner, le Kobal Antriar peut leur proposer ce petit travail pour la coquette somme de 10 000 xolts (PO), payable en diamants contre la tête de Kalsach...

Le repaire de Kalsach

Isolé dans les montagnes inhabitées de la Corne Cassée, ce repaire a été reconstruit et aménagé pour permettre à une tribu d'orcs d'y vivre et de s'y développer sans pour autant gêner Kalsach et ses hommes de main. Arrivant du sud-ouest, et après avoir remonté une rivière, les visiteurs débouchent sur une vallée dominée par un pic très pointu dans lequel s'ouvrent deux cavernes semblant donner sur le vide. Le seul moyen d'y accéder paraît être un étroit escalier, taillé dans le roc, partant de la caverne de droite. D'en bas, les cavernes des orcs sont quasiment invisibles car leurs entrées sont dissimulées par une épaisse végétation.

Légende du plan

Il représente le pic en coupe. Les cavernes notées 1 sont en contrebas d'une vingtaine de mètres par rapport aux autres.

1 — Cavernes des orcs. Ils sont en tout 300. Le reste de « l'armée » est installé dans d'autres cavernes, à deux heures de marche. Ils traînent sans trop se cacher autour du pic, vaquant à des occupations quotidiennes d'orcs : manger, se battre, surveiller les femmes... Il n'y a pas de guetteur attitré.

2 — Entrée du repaire proprement dit. On accède à cette pièce par un escalier sans garde fou et complètement dégagé (peu discret !). La pièce est toujours inoccupée.

3 — Autre pièce donnant sur l'extérieur où un humain monte la garde en permanence. La pièce n'est meublée que d'une chaise et une table sur laquelle traînent une dizaine de torches et un briquet à amadou. Les autres couloirs du repaire sont faiblement éclairés par des lampes à huile fixées dans la roche tous les 10 mètres.

4 — Une cuisine fort bien pourvue en viandes diverses et en fruits frais. Une cheminée permet d'évacuer la fumée.

5-6-8 – Une chambre avec deux lits, deux armoires, une table et plusieurs chaises. Elle est normalement occupée par deux hommes de main de Kalsach.

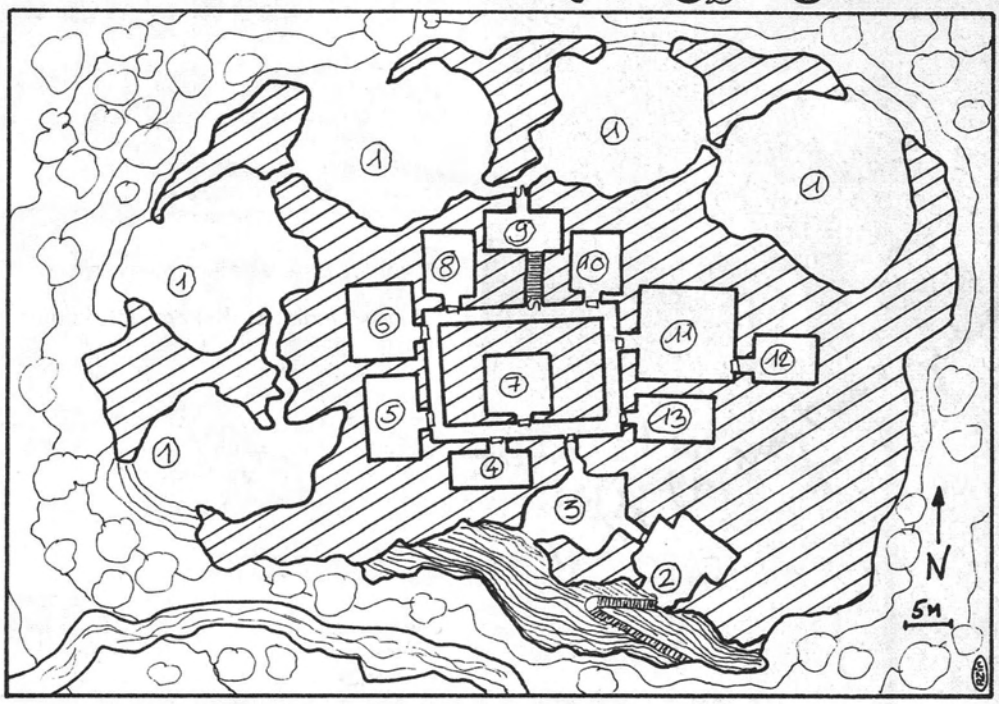
7 — Une salle à manger avec plusieurs tables et une vingtaine de chaises.

9 — Salle, protégée par deux entrées secrètes, où Kalsach garde un certain nombre de choses précieuses. Elle peut aussi lui servir à s'éclipser du repaire en cas de grabuge puisqu'elle communique avec les cavernes des orcs. Un coffre imposant, sur lequel est posé un parchemin déroulé portant un sort « runes explosives », abrite 1 200 xolts (PO), une épée + 2 tueuse de géants, une dague de venin et un javelot perceur.

10 — Une salle d'eau, où sont entreposées plusieurs jarres d'eau pure ainsi que de nombreux baumes et onguents odériférants (Kalsach est coquet !).

11 — Appartement de Kalsach. Cette pièce lui sert de bureau, de salon et de laboratoire. Elle est meublée sobrement : un grand bureau couvert de pots, flacons et parchemins, une bibliothèque comportant une vingtaine d'ouvrages d'une valeur certaine (traitant par exemple du moyen de déterrer un cadavre sans l'abimer...), quelques chaises, un fauteuil et plusieurs statues décoratives d'un goût plus que douteux (gargouilles, démons...).

12 — Chambre de Kalsach, avec juste un lit et une penderie abritant des robes de rechange. Le livre de sorts de Kalsach est dissimulé dans un double fond du cadre en bois du lit.



13 — Chambre d'Oughl. Juste une paillasse et quelques effets personnels relativement crados.

Quatre personnes se trouvent actuellement avec Kalsach dans le repaire : 3 de ses hommes de main qui se relaient dans la pièce 3 ainsi qu'un serviteur/valet/cuisinier/garde du corps demi-orc, Oughl. Kalsach est presque constamment dans la pièce 11. Si l'alerte est donnée dans le repaire, tous combattront ; Kalsach ne cherchera à s'éclipser que si la situation devient intenable.

CONCLUSION

Tout est bien entendu possible, mais si les PJ débarrassent Lvellynia de la menace de Kalsach, leur aventure entrera dans la légende orale de cette île, où ils savent qu'ils seront toujours accueillis en amis. Le Kobal Antriar paiera avec plaisir les 10 000 xolts promis, sous forme d'un lot de 7 superbes diamants très purs. Les PJ peuvent aussi garder tout ce qu'ils ont trouvé chez Kalsach.

PNJ

L'armée d'Harmyrr

L'armée d'Harmyrr est constituée de 3 000 hommes dont la répartition par classes et compétences est approximativement la suivante :

— 2 000 hommes d'armes, niveau 0.
— 700 guerriers, niveau 1, les soldats d'élite.
— 200 guerriers, niveaux 2 et 3, les chefs de sections.
— 100 guerriers niveaux 4 et 5, les sergents. Mok'Aysta est de niveau 5, il a 40 points de vie, une CA de 3 et un bonus de + 1 pour toucher et aux dégâts.

Il y a également quelques archers et une dizaine d'officiers de niveaux 5 à 8. Tous se battent avec les armes traditionnelles : lances légères et épées larges. Malgré la chaleur, les hommes portent des cottes de mailles (CA : 5) et la plupart utilisent un bouclier large.

Sir Mok'Orrogondo : guerrier niveau 8, commandant en chef de l'armée d'Harmyrr. CA : 2, points de vie : 73, force : 17 ; il utilise une épée large + 2. AL : LN. Agé d'une trentaine d'années, il est imposant, assez grand mais très courtois et patient.

L'armée d'Helvellyn

Elle est formée par 1 800 hommes répartis comme suit :

— 1 600 guerriers de niveaux 1 à 3.
— 200 sergents d'infanterie de niveaux 4 et 5.
— Une vingtaine d'officiers de niveaux 5 à 8.

Ils utilisent des épées longues ou des piques et possèdent tous des arcs. Ils portent également des cottes de mailles mais n'ont pas de boucliers.

Prince Ganaël d'Helvellyn : paladin niveau 8, CA : 0, points de vie : 67, force : 18/92 ; il utilise une épée à deux mains ainsi qu'une lance de cavalerie. Une montagne de muscles qui cache un homme bon, généreux et loin d'être stupide.

L'armée d'Ozir

1500 hommes beaucoup moins organisés.

— 1 000 niveau 0.
— 300 niveau 1.
— 100 niveau 2.
— 50 niveau 3.
— 50 niveaux 4 à 7.

Ils sont armés de manière disparate mais ont en général au moins une épée.

Le Kobal Antriar : voleur niveau 10, CA : 5 (dex : 18), points de vie : 45 ; il utilise deux dagues +2/+3 en combat. AL : N. C'est un homme assez petit, de peau très mate et vêtu sobrement. Il est intelligent et très observateur.

Le clan de Kalsach

— Il a une armée d'environ 3 500 orcs prêts à se battre. Parmi eux, il faut en distinguer 500 qui ont 2 ou 3 dés de vie (les chefs).

— Les hommes de main de Kalsach : les trois cavaliers qui se présentent au camp d'Ozir et les trois hommes de main de sa forteresse sont des assassins engagés à prix d'or à Karam (une autre île du Kersh). Trois sont de niveau 6 et trois de niveau 7. Ils ont des caractéristiques moyennes, à définir.

— Kalsach est magicien de niveau 10, CA : 1 (due à des bracelets de défense, CA 6 + son bonus d'agilité), points de vie : 32 ; il se bat avec un bâton de contre-coup (staff of striking).

Sorts sur le livre de sorts :

Niv. 1 : Ecriture, Amitié, Détection de la Magie, Fermeture, Lecture de la Magie, Message, Projectile Magique, Saut et Sommeil.

Niv. 2 : Bruitage, Corde Enchantée, E.S.P, Force, Image Miroir, Oubli, Peur et Toile d'Araignée.

Niv. 3 : Clairvoyance, Foudre, Protection contre des Projectiles Normaux, Rafale de Vent, Runes Explosives et Suggestion.

Niv. 4 : Effroi, Extension 1, Mur de Feu et Oeil Magique.

Niv. 5 : Cône de Froid, Invocation d'Elémental et Nuage Léthal.

Les sorts qu'il a en tête sont à déterminer par le MD. Kalsach est un homme paraissant 55 ans alors qu'il est bien plus vieux... Il est grand, maigre, chauve et sa vie n'est plus que haine...

CHRONIQUES D'OUTRE MONDE

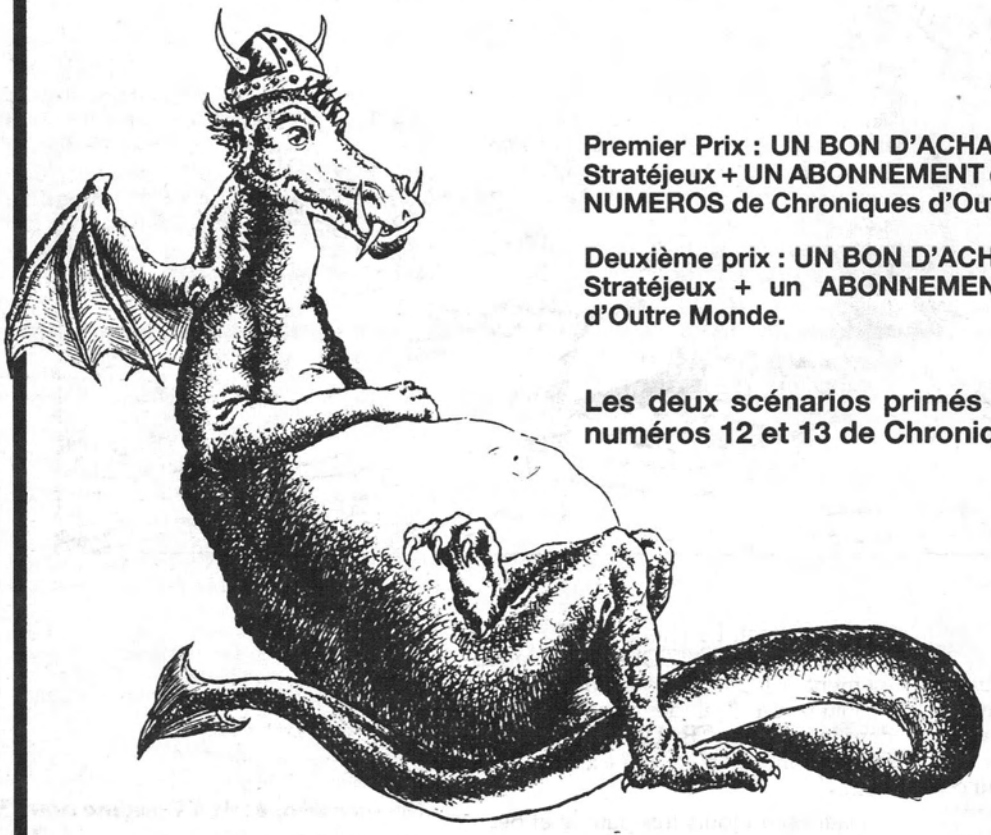
ET

STRATEJEUX

LA BOUTIQUE PASSION

13 rue Poirier-de-Narçay
75014 PARIS Tél. 45.45.45.87
Métro: Porte d'Orléans

ORGANISENT UN CONCOURS DE SCENARIOS AD&D



Premier Prix : UN BON D'ACHAT DE 1 000 F à la boutique Stratéjeux + UN ABONNEMENT d'un an et les 10 PREMIERS NUMEROS de Chroniques d'Outre Monde.

Deuxième prix : UN BON D'ACHAT DE 500 F à la boutique Stratéjeux + un ABONNEMENT d'un an à Chroniques d'Outre Monde.

Les deux scénarios primés seront publiés dans les numéros 12 et 13 de Chroniques.

Les scénarios :

- Ils doivent être dactylographiés et comprendre de 20 000 à 30 000 signes (1 signe = 1 lettre ou 1 espace).
- Ils peuvent être acompagnés de plans mais pas d'illustrations.
- Ils doivent être prévus pour 2 à 6 personnages, de niveaux 1 à 10, au choix de l'auteur.
- Il ne devra être fait référence qu'aux ouvrages suivants : Manuel du Joueur, Guide du Maître et Manuel des Monstres (et éventuellement l'Unearthed Arcana).
- L'action doit être localisée dans le KERSH, le monde développé dans CHRONIQUES D'OUTRE MONDE N° 2...

Envoyez-les à Chroniques d'Outre Monde, 96 avenue de la République, 75011 PARIS

Clôture des envois : 5 avril 1988

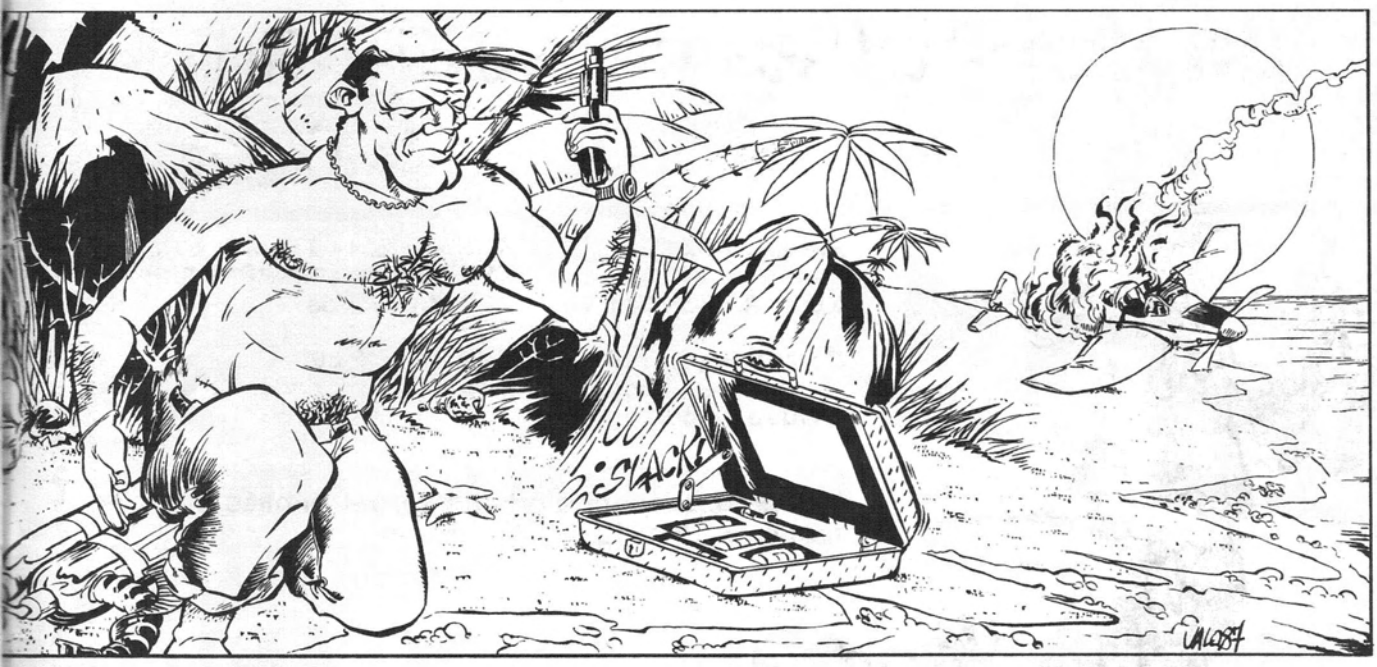
Découvrez un petit coin de paradis : Haïti, la plage, le soleil, les tontons macoutes...

Opération Dracula



Gérard Morvan

Azir



INTRODUCTION

Lorsque Baby Doc Duvallier quitta Haïti, il ne laissa pas seulement derrière lui des gens heureux d'en être débarrassés et un pays ruiné, mais aussi des nostalgiques du « bon vieux temps » qui ont survécu : des « tontons macoutes » (brutes sanguinaires faisant régner la terreur) et un certain nombre de leurs « lieutenants ».

Le plus virulent d'entre eux se nomme Claude Lacostes, le spécialiste de la torture surnommé « le Crocodile », tant à cause de son homonymie avec la maison de sportswear bien connue que par son manque absolu de pitié. Révolté par l'attitude des USA à l'égard du précédent gouvernement, il cherchait une occasion de se venger. Lorsque de tels sentiments se mêlent au goût du pouvoir et au fanatisme politique, il arrive que les extrêmes se rencontrent. Le chef du SMERSH, le général Orlov (cf OCTOPUSSY et le supplément VILLAINS pour James Bond, imaginez un chef de réseau terroriste dans le cadre de TRAUMA), a fourni des moyens financiers et une « arme » à Lacostes.

Haïti est toujours très pauvre et beaucoup de gens en sont réduits à vendre leur sang pour survivre. Ce sang est ensuite vendu aux hôpitaux américains qui sont de gros consommateurs. Le plan horrible d'Orlov et de Lacostes est d'infester les flacons en partance avec le virus de la rage. Résultat prévisible : des milliers de morts sur tout le territoire des USA, et probablement ailleurs. Et ceci sans explication logique car les vecteurs habituels de la maladie manquent. De là à penser à une forme épidémique de la maladie, il n'y aura qu'un pas qui sera bien vite franchi, amenant une panique

Ce scénario, écrit à l'origine pour JAMES BOND 007, a été ensuite adapté à TRAUMA. Vous trouverez toutes les indications nécessaires pour les deux systèmes de jeux. Cette aventure, présentée comme une enquête, est idéale pour 1 ou 2 personnages joueurs, évidemment des agents pour JAMES BOND, des mercenaires ou des privés « de choc » pour TRAUMA. Le Q Manual est indispensable.

incroyable dont Orlov compte bien profiter. Toutefois, deux obstacles se mettent en travers de ce projet, qui vont le retarder sensiblement :

— l'enquête de l'Organisation Mondiale de la Santé sur les banques de sang privées dans les pays du Tiers-Monde : une représentante officielle de l'OMS à Haïti gêne Lacostes et ses complices.

— l'accident d'avion : le « coup de bol » qui va permettre aux PJ d'être mêlés à cette sombre histoire...

DÉBUT DU SCÉNARIO

JAMES BOND

En vacances à la Jamaïque après une mission particulièrement éprouvante, un des PJ se promène sur une plage, au nord de l'île, par une nuit claire. Soudain, au large, un petit avion volant à basse altitude semble avoir des problèmes. De fait, il s'écrase dans les flots à trois cents mètres du rivage quelques secondes plus tard... Si le PJ est curieux, une barque se trouve à proximité ; dans le cas contraire, il n'est pas et ne sera jamais digne d'être un « 00 »...

Arrivé près de l'épave qui flotte encore, le PJ se rendra vite compte que le pilote et le passager n'ont plus besoin de ses services : les deux hommes ont été tués sur le coup. Le PJ dispose de cinq minutes avant que l'épave ne sombre, temps qu'il peut mettre à profit pour découvrir que :

— aucun de ces deux hommes n'a de papiers d'identité ;

— le passager a une mallette attachée au poignet (la clef est dans la poche du pilote) ;

— le plan de vol de l'avion n'est pas endommagé, il indique que l'appareil se rendait de La Havane à Port-au-Prince, de Cuba à Haïti.

La mallette, doublée d'acier, est très difficile à crocheter. Une fois ouverte, elle révèlera quatre flacons de verre sans inscription, remplis d'un liquide incolore, soigneusements rangés dans des alvéoles capitonnées de mousse.

Une analyse montrera que ces flacons renferment une culture particulièrement virulente et mortelle : la rage... Prévenu, M donne l'ordre aux PJ de se rendre à Haïti et d'enquêter pour découvrir à qui devaient être livrés les flacons. Les agents devront contacter Véra Miller (voir PNJ) dès leur arrivée à Haïti, sachant qu'elle enquête sur place pour le compte de l'OMS.

TRAUMA

L'ensemble de ces événements est relaté aux PJ directement par Véra Miller. Elle a été alertée par l'antenne de l'OMS de la Jamaïque qui a réalisé les tests en laboratoire dénonçant la présence du virus de la rage dans les mystérieux flacons, après que l'épave de l'avion ait été découverte par la police, échouée sur un haut fond. Véra Miller, sentant une affaire importante et sûrement dangereuse, fait donc appel (d'une manière que vous êtes libre de définir) à de la compagnie « musclée ». Elle est cautionnée de manière officieuse par ses supérieurs qui n'osent pas encore agir par le canal officiel, de peur de perdre la seule piste qu'ils possèdent.

ENQUETE A PORT-AU-PRINCE

Vera Miller présentera tout d'abord aux PJ un de ses amis, « Gros Georges »,

ENFIN

CHRONIQUES D'OUTRE-MONDE

accessible par MINITEL !

Tapez :
3615
Code
TODAY*COM

Au Programme :
les rendez-vous des fêlés
les bonnes affaires
du Dr Destroy
les news ...



un noir de cinquante ans environ. Pêcheur le jour et barman le soir, ce sympathique et rondouillard gaillard connaît tout le monde à Port-au-Prince.

Les pistes

1) Gros Georges a entendu parler, par son cousin qui travaille à l'hôpital municipal, d'une bagarre à l'aéroport, précisément le soir où a eu lieu l'accident d'avion. Le responsable du trafic aérien, Mathias Lafleur, a été tabassé par un gros tas de muscles... soit disant parce que l'avion qu'il attendait n'était pas arrivé.

2) Véra Miller : son attention se porte plus particulièrement sur une banque de sang privée : l'Hémo- Banque. On ne peut trouver la trace légale de son propriétaire qu'en intervenant officiellement auprès des autorités, au risque de se dévoiler. En l'occurrence, l'Hémo-Banque appartient à un certain Antoine Charpentier (voir PNJ), un affreux de premier choix acoquiné avec Lacostes et consorts. On pourra aussi apprendre, par le canal officiel, que Charpentier a acheté l'Hémo-Banque très récemment.

3) Il va être relativement aisé aux PJ de se rendre compte qu'ils sont suivis depuis qu'ils ont rencontré Véra Miller. En effet, Lacostes la fait surveiller depuis son arrivée à Haïti, deux mois plus tôt. C'est « Tifrice » (voir PNJ) qui va filer les PJ dans une voiture peu discrète : une Aston Martin Lagonda blanche. Il ne sera pas très difficile de se renseigner auprès du service des immatriculations de Port-au-Prince, juste en lâchant quelques dollars au bon fonctionnaire, pour apprendre que ce véhicule appartient à une certaine Myriam Dagorre (voir PNJ). C'est la maîtresse de Claude Lacostes et elle est bien connue pour ses goûts de luxe...

Armés de ces seules informations, les PJ vont devoir partir en chasse.

CHRONOLOGIE DES EVENEMENTS

(susceptible d'être modifiée selon les actions des PJ)

17 novembre 1987 : Véra Miller arrive à Haïti, elle est chargée d'enquête par l'OMS.

13 janvier 1988 : L'avion transportant le virus s'écrase. Tifrice agresse Lafleur à l'aéroport.

15 janvier 1988 : Véra Miller est alertée par l'OMS, les PJ débarquent à Port-au-Prince.

16 janvier 1988 : Les PJ reçoivent une invitation pour le 17 à une soirée mondaine chez Myriam Dagorre.

17 janvier 1988 : Soirée chez Myriam Dagorre où les PJ tombent dans un traquenard. A 23h, un nouvel appareil arrive à Port-au-Prince contenant de nouveaux flacons du virus de la rage. Lacostes va les réceptionner.

18 janvier 1988 : Myriam, Charpentier et Lacostes ont rendez-vous à trois heures du matin à Fort Jaques pour trafiquer les flacons de sang. Jeanne Barcourt doit ensuite les expédier vers les USA, dans le courant de la journée...

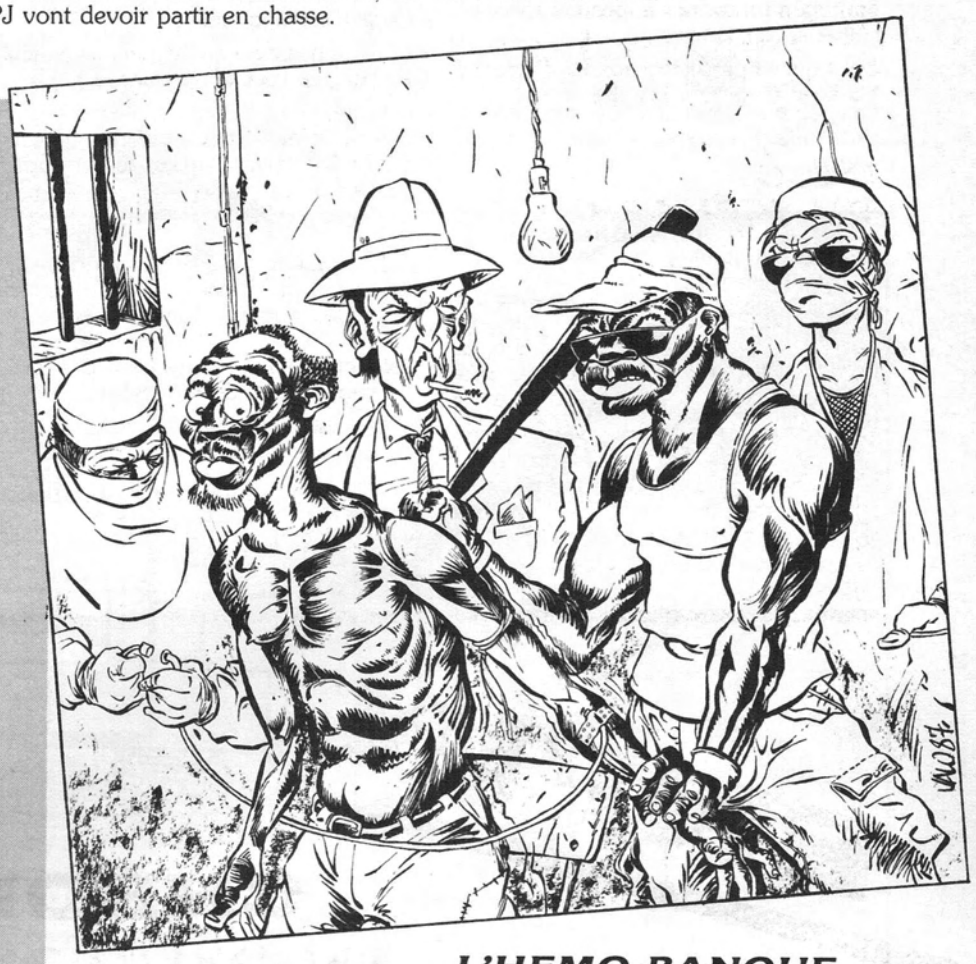
C'est maintenant au maître de jeu d'organiser l'aventure en fonction des éléments dont vont disposer les joueurs ainsi que des choix qu'ils vont prendre.

MATHIAS LAFLEUR

Fonctionnaire d'un certain niveau, il a assez d'argent pour se payer une chambre à l'hôpital. Les PJ pourront l'approcher sans trop de difficultés, il est couvert de pansements et sa jambe gauche est plâtrée. Il racontera sa mésaventure aux PJ, s'ils arrivent à capter sa confiance, ce qui est relativement facile, Lafleur menant une vie tranquille. Il peut fournir les informations suivantes :

1) Il a été passé à tabac par une espèce de colosse noir portant un costume très voyant (c'est Tifrice). Celui-ci s'est énervé peu à peu, voyant que le petit appareil qu'il attendait n'arrivait pas. Il a fini par s'en prendre à la première personne qui lui est tombée sous la main : Mathias...

2) L'aéroport n'a été prévenu de l'arrivée de cet appareil que 3 heures avant son heure d'arrivée prévue. C'est Mathias qui a pris la communication, une femme à la voix « chaude et suave... » était au bout du fil.

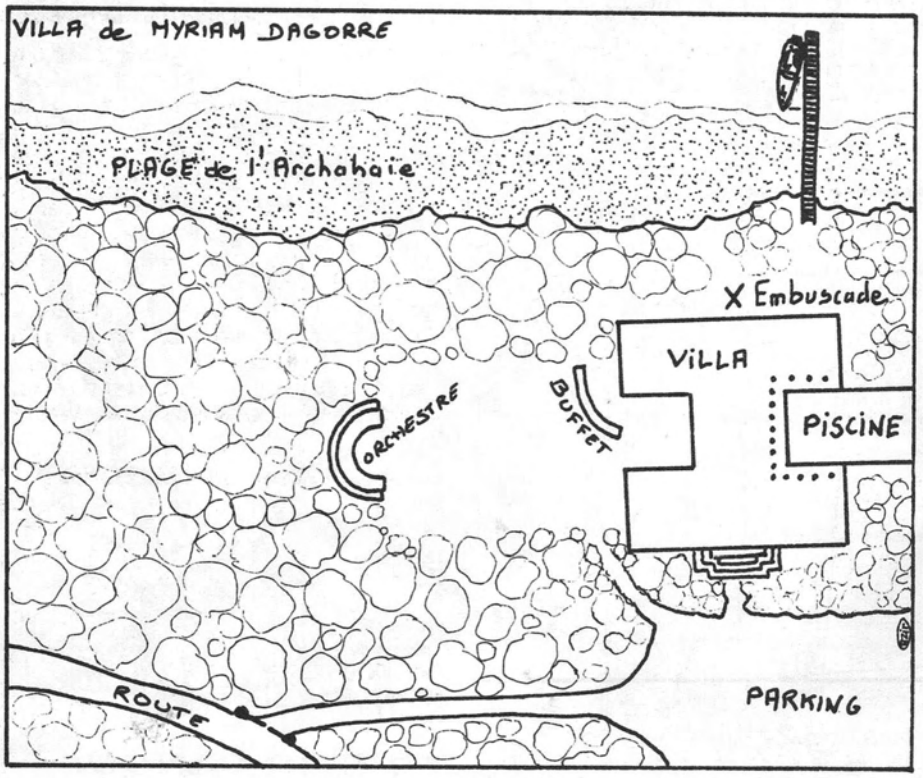


L'HEMO-BANQUE

Une petite ruelle sordide, des gens qui font la queue devant une porte, indiquent bien que les « vampires » sont là. Un des hommes interrogé expliquera comment les choses se passent : chaque jour, les gens viennent ici pour donner leur sang en échange d'un repas ou d'un peu d'argent. A l'intérieur, les pièces sont claires, nettes, en un mot « médicales ». Une grande femme brune d'environ trente cinq ans, belle mais distante est là. C'est le docteur Jeanne Barcourt, directrice de l'Hémo-Banque. C'est bien malgré elle qu'elle s'est retrouvée mêlée à cette histoire : Lacostes a fait enlever son fils de 7 ans, Joël, pour s'assurer de sa collaboration au moment de trafiquer les flacons de sang en partance pour les USA...

Nerveuse, elle se montrera cassante et désabusée : « Ici des gens ont faim, là bas, ils ont besoin de sang, je résous les deux problèmes en même temps... ». Elle répondra à peine aux questions, coupant court à l'entretien si les PJ se montrent trop pressants... Seule, une persuasion réussie (4 EF pour JAMES

BOND, une réussite sous PSYCHOLOGIE à -6 pour TRAUMA) ou ultérieurement une séduction réussie (menée jusqu'au 4e stade — beginning intimacies — pour JAMES BOND, une réussite sous séduction à -4 pour TRAUMA) pourra la faire parler de son enfant enlevé. Une deuxième réussite (sous séduction, dans un cadre « approprié ») consécutive la fera craquer et elle avouera en pleurant la sombre machination dont elle est victime. Elle ignore où Joël est détenu et n'a eu en fait de contacts sur cette affaire qu'avec Charpentier, son patron...



LA VILLA DE MYRIAM DAGORRE

La soirée est un guet-apens, mais les PJ, même s'ils s'en doutent, pourront trouver là une bonne occasion de visiter les lieux et d'aller à la « pêche aux renseignements ». La villa est située au nord de Port-au-Prince, près de la plage de l'Arcahaie. Somptueuse, elle déborde d'un luxe à la limite de l'obscène dans un pays aussi pauvre. Une meute de domestiques sert les quelques 150 personnes présentes. Ni Tifrice, ni Lacostes (que les PJ ne connaissent pas encore) ne sont visibles. La soirée commence vers 22 heures comme une fête typique des Caraïbes : orchestre folklorique, cochons de lait rôtis, cracheurs de feu et danseurs de Limbo. Véra Miller est présente mais pas le docteur Barcourt. Un homme viendra à eux et se présentera Antoine Charpentier, directeur de l'Hémo-Banque... Il amènera les PJ sur la terrasse et leur présentera Myriam, superbe, dans une robe de soirée mettant en valeur son corps parfait. Elle se conduira en excellente maîtresse de maison, très mondaine, à des lieues au-dessus des vraies motivations des différents protagonistes présents.

A minuit, un superbe feu d'artifice est tiré dans le jardin et une tentative pour enlever les PJ va avoir lieu : alors que l'attention générale est captée par le feu d'artifice, un domestique va s'approcher du PJ qui a l'air d'être le chef de ceux-ci, un plateau rempli de coupes de champagne à la main. Il proposera au PJ une coupe, en lui montrant, avec un grand sourire, le pistolet équipé d'un silencieux qu'il tient dans la main qui supporte le plateau. Il lui fera signe de le précéder vers l'arrière de la maison. Là, Tifrice et 2 macoutes (voir PNJ) armés de revolvers attendent le PJ pour l'assommer... Ils recommenceront cette opération avec chaque PJ et Véra Miller pour ensuite aller en mer, avec le hors-bord de Myriam, liquider tout ce beau monde. Ils pensent se débarrasser de leurs corps en les donnant en pâture aux requins, qui ne manquent pas dans ce coin des Caraïbes...

Si les PJ s'en sortent, ils n'ont plus qu'à cuisiner Myriam ou Charpentier (réussir un interrogatoire musclé, ils sont coriaces) ou à les suivre pour qu'ils les mènent au repaire de Lacostes. Ils y ont rendez-vous à trois heures du matin pour lui livrer des flacons de sang...

FORT JAQUES

Situé près de Pétion-Ville, dans les montagnes de Fermathe, ce fort datant du XIXe siècle est un site fort prisé par les touristes, surtout grâce à sa vue exceptionnelle sur la rade de Port-au-Prince. C'est dans les sous-sols de ce fort que Lacostes s'est installé après la chute de Duvallier. C'est également là qu'il a aménagé un laboratoire pour traiter le sang que Charpentier va lui amener avec les flacons de virus qu'il vient d'aller chercher à l'aéroport.

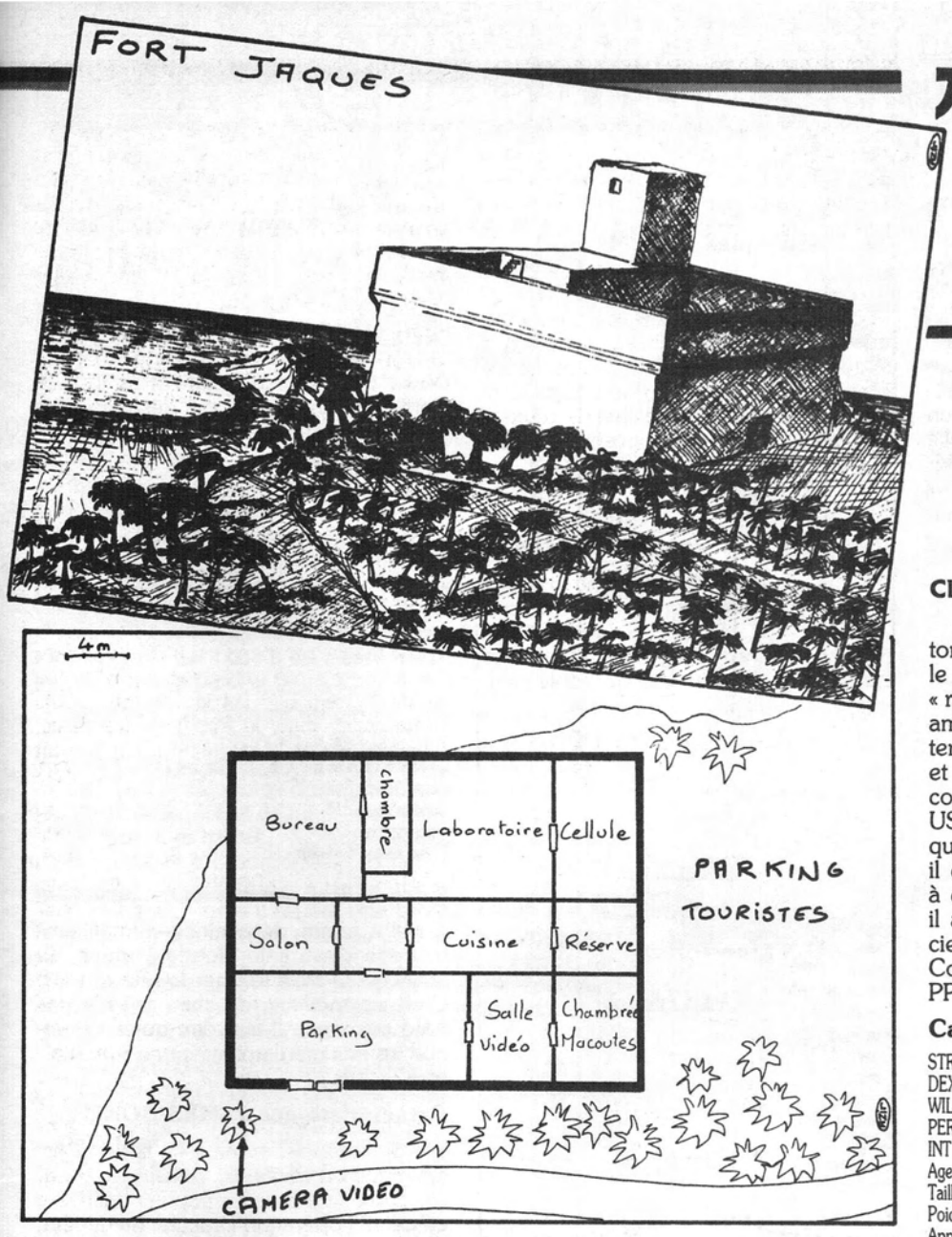
Il va vraisemblablement falloir que les PJ utilisent la manière forte pour se frayer un chemin à l'intérieur du fort. La partie « touristique » est déserte, mais une porte de fer épaisse, ayant l'air abandonnée, protège le repaire de Lacostes (voir plan). De la salle vidéo, un macoute surveille nonchalamment l'extérieur grâce à une caméra cachée dans un palmier. Il est normalement chargé d'actionner l'ouverture de la porte métallique quand se présente un des véhicules « autorisés » et que les environs sont déserts. Il donnera l'alerte si des intrus semblent fouiner avec un peu trop d'insistance dans le coin. Il y a toujours au moins 5 macoutes dans le fort (plus Lacostes, Charpentier et Myriam pendant la nuit du 17 au 18 janvier, les deux derniers devant repartir un peu avant l'aube).

L'intérieur du repaire de Lacostes est très bien aménagé : il y a l'eau, l'électricité, de la moquette, de beaux meubles et tout le petit matériel électro- ménager rendant la vie moderne si simple... Il s'était installé cette ultime retraite du temps de Duvallier, en prévision de jours plus sombres... Et il avait raison. Il a transformé pour la circonstance ce qui lui servait de salle de torture « privée » en laboratoire. Dans la cellule voisine, se trouve enfermé Joël, le fils de Jeanne Barcourt, en bonne santé. Dans la chambre de Lacostes, derrière un tableau, est dissimulé un coffre-fort de taille honorable contenant tous les papiers décrivant en détail l'opération Dracula. Le général Orlov est même cité...

APRES...

Si les PJ arrivent à déjouer les plans de Lacostes, le gouvernement haïtien les remerciera officiellement. L'OMS fera éclater le scandale et on pourra s'attendre à ce que certaines banques de sang privées ferment leurs portes. Les arrivages de sang en provenance du Tiers-Monde feront l'objet de contrôles encore plus sévères que d'habitude.

En cas d'échec, le plan se déroulera donc comme prévu et une épidémie de rage se déclarera aux USA et au Canada, faisant des milliers de morts. Les animaux en seront les premières victimes, étant les premiers suspects. Puis des rumeurs alimentées par le SMERSH feront état d'une nouvelle forme de rage, se propageant par contact... On laissera même entendre qu'une expérience militaire américaine a mal tourné. Avant que l'on connaisse la provenance exacte du virus, la panique aura pris des dimensions incroyables, chaque cas étant mortel. Orlov essaiera de convaincre le Politburo qu'il est temps d'agir. Quant à ses complices, les hommes du SMERSH les élimineront : pas de témoins...



Annexe 1 : la rage

La rage est une maladie horrible car elle est mortelle dans 100 % des cas une fois qu'elle est déclarée (le seul homme qui y a survécu a fini sa vie sur un lit d'hôpital, à l'état de légume). Transmis par morsure ou blessure (la moindre égratignure suffit), le virus met 40 jours chez l'homme avant de se déclarer. C'est seulement au cours de cette période que l'on peut encore tenter quelque chose. Puis vient une courte période d'excitation : le virus attaque le système nerveux et progresse rapidement. Arrive alors le stade terminal : la paralysie complète puis la mort...

Annexe 2 : Haïti et Port-au-Prince

L'île d'Haïti est séparée en deux pays : Haïti même qui occupe la partie occidentale de l'île, et la République Dominicaine, plus à l'est. Haïti a le privilège d'avoir été la première république noire du Nouveau Monde. Très montagneuse (Haïti signifie « terre de haute montagne »), l'île a ce charme coloré qui fait accourir en masse les touristes vers les Caraïbes. Mais sous ce décor chatoyant à l'ambiance joyeuse et exubérante se cache une réalité affreuse : la majorité de la population est d'une pauvreté incroyable... Près de trente ans de dictature par les Duvallier ont ruiné le pays. On vend même les morts aux facultés de médecine américaines !

Port-au-Prince connaît ces lendemains de révolution où, l'enthousiasme passé, on s'apercoit qu'il ne suffit pas de changer de situation pour être moins pauvre. Néanmoins les gens sont plus heureux car ils ont maintenant un espoir, mais il faudra du temps pour que le pays puisse renaître.

Langues parlées : francais et créole (un savant mélange de dialectes africains, d'indien, de patois normand, d'espagnol, d'anglais et de français).

Monnaie : une gourde vaut un franc français et 20 cents américains.

Transports : les locations de voitures sont possibles. Toutefois, les esprits aventureux peuvent essayer le tap-tap, sorte de camionnette décorée de peintures naïves représentant des scènes de la vie haïtienne. La compagnie Haïti-Inter assure les liaisons aériennes intérieures.

PNJ

Claude Lacostes

C'est un homme aigri et vindicatif qui torturait les prisonniers lorsque Papa Doc le lui demandait. Il a continué sous le « règne » du fils. La fin du régime a amené sa chute et, voyant sa carrière terminée à 50 ans, après 20 ans de bons et loyaux services, le « Crocodile » en a conçu une haine démesurée pour les USA, coupables à ses yeux d'avoir flanqué son patron dehors. De son repaire, il dirige toute l'opération à Haïti grâce à des ex-tontons macoutes sur lesquels il a barre, et à sa jeune maîtresse, ancienne petite amie de Baby Doc. Comme revolver, il utilise un Walter PPK.

Caractéristiques JAMES BOND

STR : 5
DEX : 8
WIL : 10
PER : 9
INT : 9
Age : 51 ans
Taille : 1 m80
Poids : 100 kgs
Apparence : plain
Speed : 2
H to H DC : A
Stamina : 28
Run/Swim : 25
Carry : 60-100
Fame : 96
Survie : 4
Faiblesse : sadisme
Charisma : 5/15
Cryptographie : 11/20
Diving : 6/12
Driving : 5/13
Fire combat : 3/11
Gambling : 4/13
Torture : 15/24

Caractéristiques TRAUMA

FOR : 11	INT : 15
DEX : 13	ION : 13
AGI : 10	EDU : 14
CON : 11	CHC : 12
MAS : 17	ODO : 11
CHA : 16	VUE : 14
VOL : 17	OUI : 13
EQM : 9	

Points de vie : 19
Combat à dis./Cat 1 & 2 : 10
Corps-à-corps/Combat de rue : 7
Chercher : 12
Psychologie : 13
Remarquer : 15
Conduire auto : 11
Jeu : 17
Interrogatoire : 21
Codage/Décodage : 14

Antoine Charpentier

Son cas ne relève que du droit commun : ce n'est qu'un criminel uniquement motivé par l'argent. Il aime évoluer dans les hautes sphères où il peut faire les « coups » les plus lucratifs. A quarante huit ans, il est encore bel homme et peut facilement embobiner son monde. Recruté pour des opérations de « façade », sa fidélité à Lacostes s'arrête à son compte en banque... Il est armé d'un vieux P.38.

Caractéristiques JAMES BOND

STR : 7
DEX : 8
WIL : 9
PER : 7
INT : 9
Age : 48 ans
Taille : 1 m72
Poids : 70 kgs
Apparence : good looking
Speed : 1
H to H DC : A
Stamina : 28
Run/Swim : 25
Carry : 101-150
Faiblesse : gambling
Charisma : 7/16
Gambling : 8/15
Driving : 7/14
Fire combat : 4/11
Lockpicking/Safecracking : 6/14

Caractéristiques TRAUMA

FOR : 9	INT : 15
DEX : 14	ION : 13
AGI : 10	EDU : 20
CON : 9	CHC : 17
MAS : 10	ODO : 10
CHA : 15	VUE : 15
VOL : 13	OUI : 10

EQM : 13
Points de vie : 14
Combat à dis./Cat 1 & 2 : 13
Corps-à-corps/Combat de rue : 6
Chercher : 17
Droit : 11
Esquiver : 10
Grimper : 9
Lancer : 9
Orientation : 10
Psychologie : 14
Remarquer : 18
Se cacher : 14
Séduction : 11
Se mouvoir en silence : 12
Conduire auto : 16
Jeu : 13
Crochetage serrure : 12
Ouvrir coffre-fort : 12

Les « tontons macoutes »

Ce sont des noirs, pour la plupart issus d'un milieu modeste, dont le loisir principal consiste à terroriser la population. On utilisera pour eux des caractéristiques types. Ceux qui sont dans le fort sont armés de Mini-Uzi.

Caractéristiques JAMES BOND

STR : 10
DEX : 7
WIL : 6
PER : 6
INT : 6
Speed : 0
H to H DC : B
Stamina : 28
Run/Swim : 25
Carry : 101/150
Faiblesse : superstition
Fire combat : 4/10
Hand-to-hand combat : 5/15

Caractéristiques TRAUMA

FOR : 13	INT : 8
DEX : 11	ION : 11
AGI : 12	EDU : 8
CON : 13	CHC : 11
MAS : 14	ODO : 11
CHA : 11	VUE : 11
VOL : 11	OUI : 11

EQM : 9
Points de vie : 20
Combat à dis./Cat 2, 5 & 6 : 10
Corps-à-corps/Combat de rue : 11

Myriam Dagorre

Cette beauté d'ébène, contrairement à son amant, peut vivre à visage découvert. C'est une femme absolument dépourvue de scrupules, prête à tout pour continuer à jouir du luxe qui est le sien. Elle a un petit Browning Baby.

Caractéristiques JAMES BOND

STR : 8
DEX : 6
WIL : 6
PER : 7
INT : 8
Age : 27 ans
Taille : 1 m65
Poids : 56 kgs
Apparence : striking
Speed : 1
H to H DC : A
Stamina : 28
Run/Swim : 25
Carry : 101-150
Fame : 40
Survie : 2
Charisma : 9/15
Driving : 5/11
Gambling : 8/16
Séduction : 8/15

Caractéristiques TRAUMA

FOR : 10	INT : 12
DEX : 13	ION : 9
AGI : 9	EDU : 13
CON : 10	CHC : 13
MAS : 8	ODO : 16
CHA : 18	VUE : 12
VOL : 11	OUI : 10

EQM : 11
Points de vie : 14
Combat à dis./Cat 1 : 12
Corps-à-corps/Combat de rue : 6
Remarquer : 11
Conduire auto : 19
Jeu : 16
Jouer la comédie : 12

Tifrice

Gros bras de l'équipe, Tifrice n'est pas un exemple de discrétion. Ancien macoute (il avait le grade d'adjudant et n'aimait pas ça), il s'est bombardé lieutenant de la petite troupe de Lacostes. Psychopathe, il a toutes les chances de tuer quiconque lui rappellera son ancien grade. Il est armé d'un Ruger Super Blackhawk 44 MAG auquel il tient plus que tout.

Caractéristiques JAMES BOND

STR : 15
DEX : 6
WIL : 7
PER : 6
INT : 6
Age : 30 ans
Taille : 1 m98
Poids : 115 kgs
Apparence : plain
Speed : 1
H to H DC : C
Stamina : 28
Run/Swim : 25
Carry : 281-350
Fame : 0
Survie : 4
Faiblesse : dependance on liquor
Boating : 2/8
Driving : 7/13
Evasion : 5/13
Fire combat : 6/12
Hand to hand combat : 7/22

Caractéristiques TRAUMA

FOR : 18	INT : 8
DEX : 12	ION : 8
AGI : 14	EDU : 7
CON : 14	CHC : 11
MAS : 18	ODO : 11
CHA : 9	VUE : 12
VOL : 13	OUI : 14

EQM : 6
Points de vie : 23
Combat à dis./Cat 1, 2 & 6 : 15, Cat 3, 4 & 5 : 13
Corps-à-corps/Boxe : 15
Conduire auto : 14
Interrogatoire : 12
Piloter bateau à moteur : 11

Véra Miller

Belle, jeune, déterminée et intelligente, cette charmante blonde à toutes les chances de faire tourner la tête des PJ. C'est un médecin de choc qui n'a pas froid aux yeux. Il faut dire qu'elle pratique les arts martiaux avec une rare maîtrise.

Caractéristiques JAMES BOND

STR : 8
DEX : 12
WIL : 10
PER : 10
INT : 11
Age : 29 ans
Taille : 1 m75
Poids : 65 kgs
Apparence : sensational
Speed : 2
H to H DC : A
Stamina : 28
Run/Swim : 35
Carry : 101-150
Driving : 5/16
Evasion : 5/16
Hand to hand combat 10/18
Science 13/20

Caractéristiques TRAUMA

FOR : 13	INT : 15
DEX : 14	ION : 13
AGI : 15	EDU : 23
CON : 12	CHC : 13
MAS : 12	ODO : 9
CHA : 18	VUE : 11
VOL : 13	OUI : 10

EQM : 12
Points de vie : 18
Corps-à-corps/Karaté : 15
Botanique : 12
Chercher : 13
Orientation : 12
Remarquer : 14
Séduction : 13
Conduire auto : 15
Chimie : 13
Médecine : 20

LE PREDATOR

Plus laid que lui, je ne vois pas, à part peut-être M^me^ Tatch...

Né dans : Le film de John Mc Tiernan.
Parents : John Mc Tiernan, James Thomas, John Thomas et l'acteur Kevin P. Hall (pour ses 2 m15...)
Date : Automne 87

Origine : Une planète étrangère, dont la localisation est encore inconnue (jusqu'à Prédator 2 ?).

Physique : Humanoïde d'un peu plus de 2 mètres de haut, des griffes redoutables, un visage de cauchemar surmonté d'une coiffure rasta, le tout servi par une haute intelligence, une force démente et un équipement très sophistiqué qui lui donne les capacités d'un caméléon. Il a une vue basée sur la perception de la chaleur et un sang d'une couleur jaune fluorescente (pratique pour éventuellement le traquer s'il est blessé, mais c'est en général l'inverse qui se produit !).

Mœurs : Le prédator ne vit que pour une seule raison : ajouter des trophées à son tableau de chasse (il affectionne les peaux et les crânes). Surdoué dans ce domaine, il ne s'attaque qu'à un gibier de qualité, susceptible de se défendre et de lui procurer le plaisir d'une longue et macabre traque... Lorsqu'il chasse, sa tactique favorite consiste à désorganiser par la terreur les groupes auxquels il est confronté, à isoler une victime, puis à la tuer... Le prédator, s'il repère une proie à sa mesure, la traquera jusqu'à la mort, mais en prenant son temps, en l'étudiant patiemment. Il respecte un certain « code de conduite » par rapport à la chasse qui lui fera épargner quelqu'un de trop faible à ses yeux ou bien reconnaître la valeur d'un adversaire.

Cohabitation : Plus que problématique... la sauvagerie barbare du prédator étant son trait de caractère dominant.

Précisions : Dans l'écran fantastique n° 83, CINENEWS n° 12 et le roman de Paul Monette aux Presses de la Cité.



Adaptations réalisées par Azir, Patrice Mermoud et Geoffrey Picard.

D.R.

JUDGE DREDD

Strength : 4
Initiative : 65
Combat skill : 80
Drive skill : 20
Tech skill : 80
Street skill : 20
Medical skill : 40
Psy skill : 20
Hit location :
comme les humains
Equipement :
armure :
corps 20 %, tête 30 %
armes : desintegrator, voir GMB page 113
charge d'auto destruction : thermo bomb, GMB page 117
griffes : modifier + 1
lames : modifier + 2
medi-pack
appareil
générant un champ d'invisibilité partielle
Target size : small

Random hit	Target point	Size	Armour
01-75	Non-vital component	Small	80 %
76-00	Vital component	Small	20 %

EMPIRE GALACTIQUE

TA Omnivore
Déplacement terrestre
Force : 10
Endurance : 14
Habileté : 12
Comportement agressif
Poids : 120 kg
Taille : 2 m 30
Arme : griffes, lame rétractable (épée courte), arme énergétique NT 5
Armure : 2
Compétence : combat
Facultés spéciales : voir texte de présentation et fiche AD&D.

AD&D

Fréquence d'apparition : plus que rare
Nombre par apparition : 1
% chances de le trouver dans son repaire : 0, il est toujours mobile.
Type de trésors : son équipement...
Classe d'armure : 0
Mouvement : 18
Dés de vie : 13 + 8
Points de vie (moyens) : 75
Taille : grand
Résistance à la magie : standard
Intelligence : élevée (16-18)
Capacité psionique : néant
Alignement : neutre
PdE : 7 450
Attaques et dégâts :

— Une à distance avec son désintégrateur : dégâts : 5-50 ; pour toucher avec cette arme, ne compter comme classe d'armure de son adversaire que (10 − bonus Dex. − bonus magiques).

— Deux au corps à corps, une avec la « lame » rétractable qu'il porte au poignet, dégâts : 9−18 (1D10 + 8, il a 20 en force...) et une avec sa main nue, dégâts : 9 -12 (1D4 +8).

Il touche une CA de 0 avec un 9 sur le D20.

Il a la possibilité, avec son équipement, de s'autodétruire, si, par exemple, il est sur le point de mourir. Dégâts : 12−240 (12 D20) dans un rayon de 50 m, la moitié dans un rayon de 200 m, jet de protection pour demi-dégâts, effet similaire à une désintégration.

Défenses spéciales : une ouïe très fine (surpris seulement sur 1 sur un D10) et la possibilité d'utiliser son armure « caméléon » qui le rend pratiquement invisible quand il est immobile. Les chances de le détecter sont égales à deux fois les chances de détecter l'invisibilité « normale ». Il a aussi la capacité, grâce à son équipement, de se « recoudre » et de se remettre d'aplomb à la suite d'un combat qui aurait mal tourné. Il récupère ainsi 4 points de vie par heure.

Un vaisseau d'exploration à côté duquel l'Enterprise fait figure de fer à repasser... (vous me direz, il en a déjà la forme...)

Neutrino

LES CHANTIERS GALACTIQUES

Les Chantiers Galactiques sont des points de rencontre où les architectes de toutes cultures harmonisent leurs conceptions, se font part de leurs découvertes et apprennent... ***la différence***. Il sort peu de navires de ces chantiers, et c'est moins paradoxal qu'on pourrait le croire : une fois tout le monde d'accord sur une définition, il est plus simple de partir avec les plans et de travailler chez soi. Les vaisseaux qui voient le jour dans ces établissements perdus dans le vide sont en général des prototypes mettant en œuvre des technologies si bizarres ou si diverses que l'on ne tient pas à les essayer près d'un monde habité.

La seule exception à cette règle est bien connue de tous... Quel être capable d'éprouver ce sentiment que les humains nomment curiosité n'a pas eu une fois envie de partir à bord d'un ***EXPLORATEUR ?***

LES EXPLORATEURS, ou Le Grand Compromis

« Tout serait tellement plus facile si la Société Galactique pouvait se permettre d'envoyer des flottes entières en exploration. Ces dernières deviendraient beaucoup moins dangereuses... Mais c'est impossible :

— La mobilisation d'une kyrielle de navires coûte très cher.

— Un vaisseau militaire en exploration ne sert plus à la défense ₮ de la société qui l'a construit.

— Une flotte explore un espace réduit ; or, chaque fois que la sphère occupée par la Société grossit un peu, ses frontières, elles, augmentent beaucoup, obéissant ainsi à une géométrie élémentaire.

— Certains états deviennent très susceptibles quand de nombreux navires traversent leur territoire, même en présentant des excuses... »

Les ***EXPLORATEURS*** doivent pouvoir embarquer des représentants d'à peu près n'importe quelle ethnie pour des croisières de longue durée : des scientifiques, des techniciens, mais aussi des diplomates, des commerçants, des militaires et, bien entendu, l'équipage. Ils doivent pouvoir ramener des échantillons de toutes sortes, parfois de très petite taille, parfois volumineux. Ils doivent pouvoir fuir en cas de besoin, se défendre si la fuite est impossible, prévenir s'ils rencontrent un danger naturel, militaire ou social susceptible de s'avérer dangereux. Ils sont une copie conforme de la Société Galactique, un microcosme à son image. Et pourtant, pas un de ces navires ne ressemble à l'autre...

NEUTRINO

NEUTRINO est nommé ainsi d'après une mystérieuse particule de matière qui voyage à l'infini, et que peu d'événements arrêtent. Cette particule interagit rarement avec le milieu, comme si elle était emplie d'un infini désir de le conserver dans sa forme originelle. C'est un vieux navire, mille et mille fois refondu, qui vient parfois se faire réparer sur des mondes qu'il a découverts totalement sauvages, il y a très très longtemps. Certains de ses occupants, des êtres aux longues vies, l'habitent depuis des siècles. Quand un humain arrive pour la première fois dans la section 1G/AEROBIE, il a le sentiment de pénétrer dans un édifice religieux, une Tour de la Création de Rhésényme IV, un Théâtre à Prière de Dulcine XVIII, ou même... une Cathédrale de la Terre ! Des milliers d'êtres ont vécu ici, y sont nés quelquefois, y ont travaillé, y sont morts, parfois tragiquement. Cela marque ces lieux de manière indélébile.

Forme et structure

Hors tout, le navire mesure 3 000 mètres de long sur 1 000 de large et 500 de haut. Imaginez un amoncellement de volumes aussi divers que le cube, la pyramide, le tore, le cône etc, soudés de façon à former un vague parallélépipède. Les sections aux coques transparentes, les plus nombreuses, alternent avec des formes opaques, réfléchissantes ou colorées. De partout jaillissent antennes, paraboles, portes de sas, perches d'accostage, ainsi que de nombreux instruments dont on est bien en peine d'expliquer la fonction si l'on n'en est pas directement responsable. Pourtant, soyez sûr que chacun de ces appendices a une fonction bien précise, et que leur mouvement insectoïde est tout sauf anarchique.

Sections et Ponts

Comme tout navire à vocation multiraciale, ***NEUTRINO*** est divisé en microcosmes, nommés Sections. Chaque section est dotée d'une atmosphère unique et de gravités variables. Les parties communes (couloirs, espaces de travail) possèdent une gravité moyenne, calculée au prorata des occupants. Les lieux d'habitation possèdent évidemment une gravité convenant à ceux qui y vivent.

Chaque section est divisée en ponts, selon la morphologie de l'espèce : les aménagements de ce type ont déjà été exposés pour ***POLLEN COSMIQUE***, le paquebot orchidien détaillé dans le numéro 9 ; nous ne répèterons donc pas les généralités.

Deux petites sections sont vides, ou à peu près (les produits qui y sont entreposés au départ sont consommés quand le navire arrive sur le lieu de travail). En cas de rencontre avec une civilisation amicale et avancée, les ambassadeurs ramenés par ***NEUTRINO*** voient ces sections aménagées en fonction de leur métabolisme.

Ce vaisseau possède deux sortes de soutes : celles destinées à transporter des matériaux inertes ou connus sont placées très normalement à l'intérieur de la coque ; celles réservées au transport de substances inconnues, donc potentiellement dangereuses, sont de vastes conteneurs largables fixés à l'extérieur. Bien des fois dans sa longue histoire, ***NEUTRINO*** est revenu sans l'une ou plusieurs de ces cales, les choses prometteuses qui y avaient été placées s'étant révélées d'une façon ou d'une autre mortellement néfastes. Ces conteneurs sont munis de systèmes d'auto-destruction, en général activés lorsqu'ils se sont suffisamment éloignés du navire.

Performances

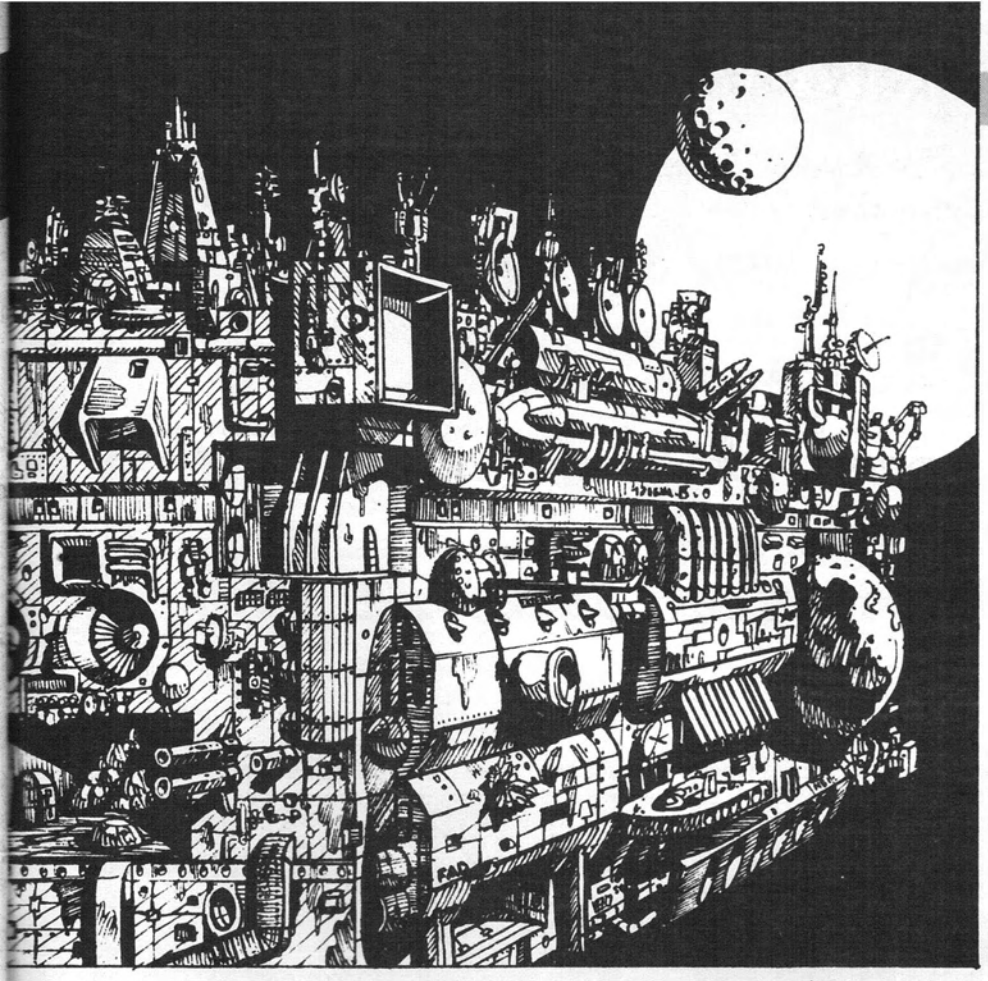
Le navire est relativement rapide, ceci pour des raisons de mise en œuvre. Si un tel engin doit rester longtemps absent des secteurs connus, autant que ce soit en réalisant le maximum d'explorations, et le minimum de trajets improductifs. Si le système de jeu le permet, la vitesse est réduite, voire nulle, une fois sur les lieux de travail, afin d'économiser le carburant.

Armement

NEUTRINO possède quelques systèmes d'armes antinavires. Mais pour un combat spatial sérieux, il compte surtout sur ses vaisseaux auxiliaires. En cas d'intrusion, des commandos de races « guerrières » (humains, zmirrions), munis de combinaisons de combat lourdes « multimilieux » sont chargés de stopper l'avance des hostiles. Ces soldats possèdent une très grande connaissance du navire : ils passent en effet la moitié de leur temps de service à l'explorer, à s'entretenir avec les êtres de toutes les sections sur les modifications qu'ils ont apportées à leur milieu, les expériences en cours, etc. Les membres des forces de sécurité sont donc ceux qui connaissent le mieux l'ensemble du navire. Après Vénérable, bien sûr...

Electronique et systèmes informatiques

Nous ne nous étendrons pas sur l'architecture informatique et les bibliothè-



ques de programmes de ***NEUTRINO*** qui, pour être gigantesques, n'en sont pas moins classiques. Mais la somme des connaissances accumulées depuis des siècles, dans les générations d'ordinateurs qui se sont succédées à bord, a fini par créer une espèce d'entité semi-consciente, un être bizarre représentant la « moyenne » des tempéraments de la Société Galactique, si cette image a un sens. Une Orchidienne facétieuse l'a baptisé Vénérable, nom plébiscité par beaucoup d'espèces. La différence avec un élaborateur sémantique, comme ceux que l'on trouve sur les ***DEMONES*** humaines par exemple (voir Chroniques n° 9), est que Vénérable ne fut pas créé, mais est apparu spontanément. De plus, il ne s'identifie pas au navire, mais existe en tant qu'entité distincte. Vénérable rend une masse de services incalculable. Des informaticiens Kree-Kree, petits oiseaux délicats dont les cerveaux sont des merveilles de sensibilité et de logique, maintiennent à bord des ***EXPLORATEURS*** des groupes de recherche, dont la fonction consiste à étudier les curieux phénomènes d'intelligence informatique qui s'y développent, et ***NEUTRINO*** ne fait pas exception à la règle. Le premier commentaire des Oiseaux sur Vénérable fut le suivant : « La vie et la connaissance semblent l'intéresser prodigieusement ! »

Véhicules auxiliaires

Chaque section possède au moins deux navires supralumineux, qui sont autant d'unités de sauvetage. Grâce à ces engins, un examen préliminaire rapide et systématique des systèmes stellaires environnants est possible. Les découvertes sont centralisées par Vénérable, et répercutées aux secteurs intéressés. ***NEUTRINO*** n'est déplacé vers un système stellaire précis que si celui-ci possède un intérêt particulier (civilisation amicale très développée par exemple...).

La section 1G/AEROBIE, celle des humains, possède un nombre inusité de navires : dix d'entre eux ne valent pas grand chose pour l'exploration, mais présentent d'autres intérêts. Ce sont des DEMONES, destinées à aller au combat si l'exploration tournait mal... Elles sont plus souvent amenées à montrer leurs qualités qu'à les utiliser. Mais elles ont parfois dû, ainsi que leurs prédécesseurs, combattre pied à pied pour retarder des agresseurs : flottilles locales de hobereaux rapaces, ennemis de la Société Galactique rencontrés par malchance, « choses » terrifiantes et inconnues.

Tous les véhicules auxiliaires sont munis de systèmes d'auto-destruction si efficaces qu'ils ne laissent de l'annexe qu'un petit nuage de plasma en expansion.

Equipage et commandement

Les machineries et les espaces de travail destinés à la conduite du navire sont placés, autant que possible, à l'arrière ; cette zone est en fait une section. Les étranges créatures siliceuses qui l'habitent ne sont pas sans rappeler les Orchidiennes dans leur mentalité. Par des températures de -180° celsius, pour elles très confortables, ces superbes cristaux pensants que sont les Willies pilotent et entretiennent ***NEUTRINO***. Atteints d'une maladie fantastique, ces êtres végètent s'ils se posent sur un monde, quel qu'il soit. Mystérieusement, leur intelligence ne s'éveille que dans l'espace comme le découvrirent les premiers explorateurs les ayant embarqués dans leur astronef en les prenant pour de jolis « animaux-minéraux », si l'on nous pardonne ce barbarisme.

L'entretien courant des sections reste sous la responsabilité de leurs occupants. En cas de gros désaccord, n'importe quel membre d'une quelconque ethnie peut en appeler au conseil du vaisseau.

Le conseil siège par sessions ordinaires ou extraordinaires et statue sur tous les problèmes inter-sections (techniques, politiques, sociaux) et sur les choix à adopter dans la conduite des explorations. Le conseil prend les sanctions (rarement) nécessaires et doit parfois affronter des situations tragiques : il y a soixante-deux ans, il ordonna aux navires d'escorte d'aller détruire un camp de base humain, sur un monde terrifiant où il n'était plus question de mettre les pieds. D'autres humains firent le travail. L'action abrégea les souffrances physiques des explorateurs alors que celles, morales, de certains des membres du conseil, commencèrent...

Les équipes de débarquement, choisies parmi les ethnies les mieux adaptées aux conditions locales, sont envoyées après de nombreux tests, expériences et contre-expériences. Prises de contacts, analyses géologiques, océanographiques, météorologiques, etc, sont ensuite longues et ardues. Toutes les équipes de débarquement sont escortées par des troupes de sécurité ***qui savent ne pas tirer à tort et à travers***.

Micromodule

Pour les MJ passionnés d'exotisme, ce navire constitue une base de départ fantastique. Sa grande autonomie permet de très longs voyages, plaçant ainsi les PJ dans des lieux inconnus face à des situations inédites.

Les PJ possèdent un petit astronef très correct et demandent l'autorisation de partir en exploration. Leur passé est soigneusement examiné (le MJ est invité à être impitoyable, quitte à créer d'autres personnages). Puis arrive un message fantastique : tous sont admis comme membres des équipes d'exploration de ***NEUTRINO***, et leur astronef sera embarqué comme annexe.

Après un assez long voyage, le MJ peut mettre en application une intrigue basée sur les bouleversements provoqués par l'arrivée de ***NEUTRINO*** et/ou du navire des PJ dans des sociétés relevant de l'espèce à laquelle ils appartiennent.

On évitera d'employer ***NEUTRINO*** dans des scénarios « baston », selon lesquels le-grand-navire-a-été-envahi-par-des-pirates. Pitié : il y en a déjà eu beaucoup trop...

Pierre Zaplotny

CHRONIQUES D'OUTRE MONDE

le journal qui mord là où ça fait mal...
Une dent vous manque ?
Complétez votre ratelier !



N° 1 - TRAUMA, le jeu dont vous êtes la victime : les règles. Scénarios : **AD & D, l'Appel de Cthulhu, TRAUMA.** Article : Joueuses de rôle.



N° 2 - LE KERSH, une aide de jeu pour AD & D. Scénarios : **AD & D, l'Appel de Cthulhu, TRAUMA.** Article : Plaisirs solitaires.



N° 3 - APOCALYPSE YESTERDAY, dossier post. Scénarios : **AD 7 D, Judge Dredd, TRAUMA.** Article : Match nul, zéro partout.



N° 4 - LES ANNÉES A 20 FACES, dossier. Scénarios : **Rêve de Dragon, l'Appel de Cthulhu, TRAUMA.** Article : le Commerce des armes.



N° 5 - ALTHOR, une ville du KERSK. Scénarios : **AD & D, l'Appel de Cthulhu, TRAUMA.** Article : Dangereux les Dragons.



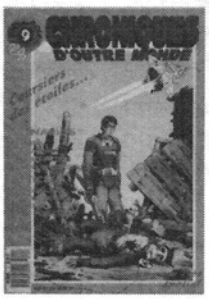
N° 6 - SPÉCIAL INITIATION, tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur les Jeux de Rôle... Scénarios : **l'Œil Noir, TRAUMA, une grandeur nature.**



N° 7 - LES MONSTRES, qui sont-ils ? Commes les utiliser ? Quelques monstres du cinéma adaptés aux jeux de rôle. Scénarios : **Paranoïa, Chill, Runequest, TRAUMA.**



N° 8 - SCÉNARIOS. Multijeux : **Super-Héros et SF.** 2 campagnes : **AD & D et l'Appel de Cthulhu. TRAUMA, Rêve de Dragon.** Article : les meilleurs jeux de plateaux.



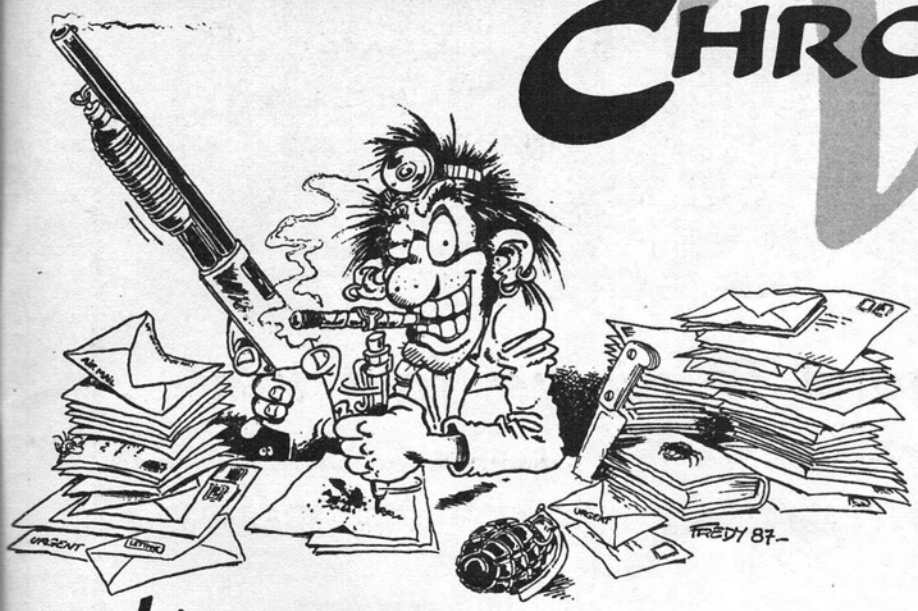
N° 9 - COURSIERS DES ÉTOILES, un pavé sur les vaisseaux spatiaux. Scénarios : **Science-Fiction, Paranoïa, l'Appel de Cthulhu, TRAUMA.** Articles : Qui sont les clercs ? Cry Havoc & Cie, Guide des Bas-Fonds.

Les anciens numéros sont disponibles au prix unitaire de 28 F + 4 F de port, soit 32 F chaque. Vous pouvez également commander les 9 premiers numéros pour 225 F port compris.

Demandez-les à :

CHRONIQUES D'OUTRE MONDE, 96 avenue de la République, 75011 PARIS

Chroniquez vous



Bafouilles

David Bernard-Cuisinier, de LA MADELEINE,

Reproche au pavé « Coursiers des Etoiles » son approche de la SF très space-opera...

...Personnellement je me suis dirigé vers un univers de SF proche, où l'espace s'ouvre pour des gens « normaux » du XXIe siècle, dont la mentalité a peu évolué par rapport à aujourd'hui, qui n'ont (l'histoire aidant) plus rien à perdre sur terre, et les étoiles à gagner. Un monde où la vie est plus dure qu'en 1929-1933, où les vaisseaux sont simples, fonctionnels et moches comme des B-52, où les considérations économiques prennent le pas sur le confort. Background accessible à tous car plongeant les joueurs d'un monde assez semblable au nôtre dans l'inconnu, où ils vont acquérir des réflexes et une nouvelle façon de jouer au fil de la campagne.

Emmanuel Gallas, du MANS

Nous remonte le moral.

...Je trouve votre magazine très chouette, gai, plein d'humour, les illustrateurs géniaux, Croc le gobelin est très marrant, bravo Casus Belli, c'est bien ce que vous faites...

Glurps...

Stéphane Gesquière, de DIJON

...J'ai pris mon courage à deux mains, et j'ai créé de toutes pièces un jeu de rôle par correspondance, CHAOS. Je pense qu'il est temps d'en faire profiter ces âmes errantes à la recherche d'occupations aventurières. Y a-t-il des réglementations spéciales concernant les jeux par correspondance ? Si oui, que l'administration routinière soit damnée et que les dieux anéantissent toute opposition sur mon passage (ça m'arrangerait bien).

Les jeux par correspondance n'intéressent pas pour l'instant Big Brother... Mon conseil est de démarrer rapidement ton jeu et de donner un maximum de plaisir à tous les joueurs solitaires de France et de Navarre. Tu pourrais sans doute faire protéger ton jeu, moyennant une centaine de francs, par la Société des Gens De Lettres, à Paris, mais ça ne me semble aucunement indispensable. Le jeu par correspondance n'en est en France qu'à ses balbutiements, et tes chances de croiser sur ta route une multinationale crapuleuse sont très minces...

Jean Zappavigna

Pourriez-vous publier un article récapitulatif pour l'Appel de Cthulhu, de toutes ses parutions françaises et américaines ?...

Excellente idée, vu la montagne de scénarios et d'additifs publiés par différentes firmes. La rédaction y songe...

M. Leray, de REIMS

...Je dis STOP ! ! ! Ca suffit ! ! ! Assez de Grands Anciens de Cthulhu et assez de barbares dégénérés de AD&D... On veut du Stormbringer, du Maléfices, du Paranoïa, de l'Empire Galactique... Pourquoi ne pas changer de jeux ?

Oui mon lapin, ça vient...

Yann Catel, de SOMME

...Sachez que je vous trouve répugnants, égoïstes, dégoûtants, et terriblement méchants. Votre magazine (si on peut appeler cela un magazine) est né en octobre 86 sous le signe de Pluton, ce qui lui assure une bonne couche de connerie. Et en plus vous êtes des obsédés, d'ailleurs, en voyant les couvertures de votre magazine, on ne peut pas se tromper sur vous : nº 1 : femme assez dévêtue, nº 2 : femme dévêtue, nº 8 : femme dévêtue qui nage, et la bête, en dessous c'est vous ! vous obsédés ! atteints de... Le pire, c'est que ca s'attrape, en respirant l'odeur de votre journal, le monde entier devient c..., je dépense 30 F pour un magazine, 2,20 F pour un timbre, je prend une feuille de papier... il me faut convaincre un monde incrédule que le cauchemar a déjà commencé ! Docteur ! Aidez-moi, dehors il y a des hommes en blanc, vite...

Abdul Alhazred 2

...J'ai remarqué avec plaisir et étonnement qu'Aftermath ne vous était pas inconnu. Je commencais à douter de moi... Pourquoi pas un petit scénario ? Pas trop radioactif, par égard au marchand...

Rassure toi, on va tous faire un Grandeur Nature d'ici la fin du siècle...

Yves Hubert, de VABRE

...Je ne suis pas un lecteur assidu de votre revue, loin s'en faut. Je parcourai le nº 9 et tombe sur l'article « Des clercs plus clairs ». C'est atroce le portrait du prêtre que vous faites. Ca me fait chier parce que des tas de gamins ne pourront plus jamais aller voir un prêtre si pour eux le prêtre est un jeteur de sorts démoniaque et parano. Le prêtre est l'homme qui donne le pardon et fait le corps du Christ pour la vie de l'homme. Votre sale caricature m'emmerde parce que justement je serai prêtre un jour. Malheur à vous si vous égarez un seul de ces petits, il vaudrait mieux pour vous être jetés au fond de la mer, une grosse merde (?) autour du cou. Je prie pour que vous trouviez le VRAI BONHEUR.

Si, si, mes agneaux, je vous le jure, il y en a un comme ça à chaque numéro... Je rassure donc ceux d'entre vous qui ne croient pas à la véracité de certaines lettres du courrier... Si, si, ils sont là, tout autour de nous... ils ont pris apparence humaine... Bon, que dire, que répondre à ça ? Je n'ai même pas envie d'utiliser du second degré pour faire sourire les initiés, tellement cette lettre est grave... Voilà donc un novice qui tombe sur Chroniques et y jette ses phantasmes de déliquescence des bonnes mœurs. J'ai beau relire l'article en question, je n'y vois rien de terriblement blasphématoire pour l'Eglise établie. Je te signale au passage, mon bon Yves, que nulle référence à la foi chrétienne n'est faite dans ces pages. Tu pourrais peut-être t'ouvrir à l'existence d'autres religions dans le Monde, qu'elles soient réelles (bouddhisme, tantrisme, etc.) ou imaginées (Bene Gesserit, Valar, Cthulhu, etc.).

Ce qui m'emmerde, moi, comme tu le dis si joliment, c'est que tu te permettes de juger tout un phénomène (le jeu de rôle) par rapport à ta petite vision étriquée de la vie. Je ne te reproche pas ta foi, mais

ton délire « parano », comme tu dis : pour imaginer que l'article de Patrick Pelleau pourrait repousser les enfants loin de la foi salvatrice de leurs parents, il faut déjà être salement atteint. Et quant à la citation biblico-cecilo-b-de Mille, je t'en laisse la responsabilité...

En attendant, un certain échange de courrier avec Rambo 3 a fait couler beaucoup d'encre :

Emmanuel Grellard, de SAINT-BRIEUX

...Ce que je préfère dans Chroniques, c'est VU ET ENTENDU et BAFOUILLES... Bravo à Fang pour sa réponse sur Price of Freedom à l'autre rambomaniaque dégénéré. Enfin, laissons-le casser du bolcho et que Dieu lui pardonne, s'il en a le courage. Amen.

François Perrinel, de MARSEILLE

Horreur, rage, peste, vous faites de l'anti-américanisme primaire, eh bien tant mieux... Toutefois, veuillez je vous prie taper un peu plus souvent sur les soviets et ce sera parfait. Il me semble que vous parlez trop peu d'un excellent jeu de Victory Games nommé JB « 007 ». Est-ce là le résultat du combat anti-Rambo ? Tsss, tsss...

Antoine le Bars, de NANTES

Demande à créer le fan club de Fang.

...Puisse-t-il vivre éternellement. Puissent les Dieux lui permettre de nous donner maintes fois encore le plaisir de déguster des joyaux aussi étincelants que cet échange de points de vue... Mais où trouve t-il tout cela ?

Luc Dornillon, de PARIS

...Fang est un cabot prétentieux doublé d'un insupportable nain intellectuel. C'est le Bouvard du JdR et je lui pète au nez nonchalamment. Néanmoins, je dois reconnaître que BAFOUILLES a un sympathique goût de piment...

Olivier Allermoz, des ULIS

...La réponse de Fang à Fred « Half Mind » Jordan m'a fait littéralement jouir de rire !... J'arrête là les fleurs car ça va saigner ! Bande de pseudopodes dégonflés, qu'avez vous fait de mes « Bulles », de mes « Bobines » et surtout de mes « Sillons »... Les dessins rigolards de Fredy sont en train de se reproduire à une vitesse qui ferait frémir un lapin digne de ce nom ! Par pitié, Limitez-le ! Ou commandez lui des dessins bien sales !... Ce n'est pas le journal de Mickey, que diable !... Je ne veux plus voir d'articles de fond sur les classes de persos dans AD&D du genre « Le clerc, sa vie, son œuvre » ou « Comment jouer un paladin sans se faire b... » Arrêtez le massacre, ça a déjà été fait...

Tes Bulles, Bobines et autres Sillons nous manquaient aussi, alors on les a remplacés par « LES ORQUERIES DE FANG ». Tu en penses quoi ? Et vous tous, voulez-vous des articles sur les classes de persos, oui ou non ?

CLUBS

Errare chronicum est. Vautrage il y a eu. Le club « Dragon Ethylique » dont on vous avait annoncé l'existence dans Chroniques n° 9 n'est pas un club « traditionnel », c'est un club de contacts... Le Dragon Ethylique, Régis Jaulin, La Bardinière 85170 Le Poiré/Vie.

ANNECY — « Le Saigneur des Agneaux » recrute maîtres et joueurs en vue de parties sanglantes... Les samedis et éventuellement les dimanches. S'adresser à la MJC des Teppes, place des Rhododendrons, 74000 Annecy. Tél. 50 57 56 55.

ROMAN — « Le Paravent Dromois » tient ses quartiers dans cette belle ville. On y joue à tous jeux de rôle le mercredi, le samedi et le dimanche de 14 H à 19 H et le jeudi de 17 H 30 à 20H. Contacter Laurent au 75 70 47 57 pour tous renseignements.

SAINT-REMY — « Le Ludo-Club de St Remy » vous invite à rejoindre ses rangs. On y joue à AD&D, Premières Légendes, Rêve de Dragon, Space Opera et l'Appel de Cthulhu. Réunion tous les samedis de 14 H à 23 H à la MLC de St Remy-les-Chevreuses, 1 rue de la digue (RER à côté). Tél. 30 52 13 96.

BASTIA — Naissance d'un club à Bastia : « l'Association Corse de Jeux de Simulation ». Au programme : RuneQuest, Chill, Stormbringer, Space Opera, Marvel Super Heroœs, Elfquest et l'Appel de Cthulhu. C'est tous les lundis à 20 h dans les locaux de la Ruche Familiale de Bastia, rue Miot. Tél. 95 30 30 41 (le soir).

QUIMPER — « Les Farfadets de Brocéliande » ont vu le jour à Quimper. Ils se réunissent à la Maison des Associations, impasse de l'Odet le samedi de 14 H à 19 H et à la MPT de Kerfeunteun, bd des Frères Maillet, le samedi à partir de 20 H. Jeux de rôle, boardgames et wargames sont à l'affiche...

NANTERRE — Dans les locaux de l'université de Paris X, à Nanterre, est né « Nosfératu », club de jeux de rôle... Contacter Alexandre au (1) 42 88 18 25 pour tous renseignements.

HYERES — Un nouveau club à Hyères : « Le Prisme Maléfique ». Réunions un samedi sur deux de 13 H 30 à 19 H au Park Hôtel. On y joue à l'Appel de Cthulhu, Légendes Celtiques, AD&D, Stormbringer, MERP, Paranoïa...

DIJON — Le club de JdR « Dans les griffes du Destin » se crée à Dijon. Contacter Yann au 80 56 30 48 ou Philippe au 80 30 46 22.

EVREUX — Un nouveau club à Evreux, « Effroi au Beffroi », vient de se créer. Jeux de rôle, de diplomacie et wargames sont prévus tous les samedis à partir de 14 H dans les sous-sols de la Jeanne d'Arc d'Evreux, 37 bis rue St Germain, 27000 Evreux. Renseignements : 32 38 12 28 du vendredi au dimanche.

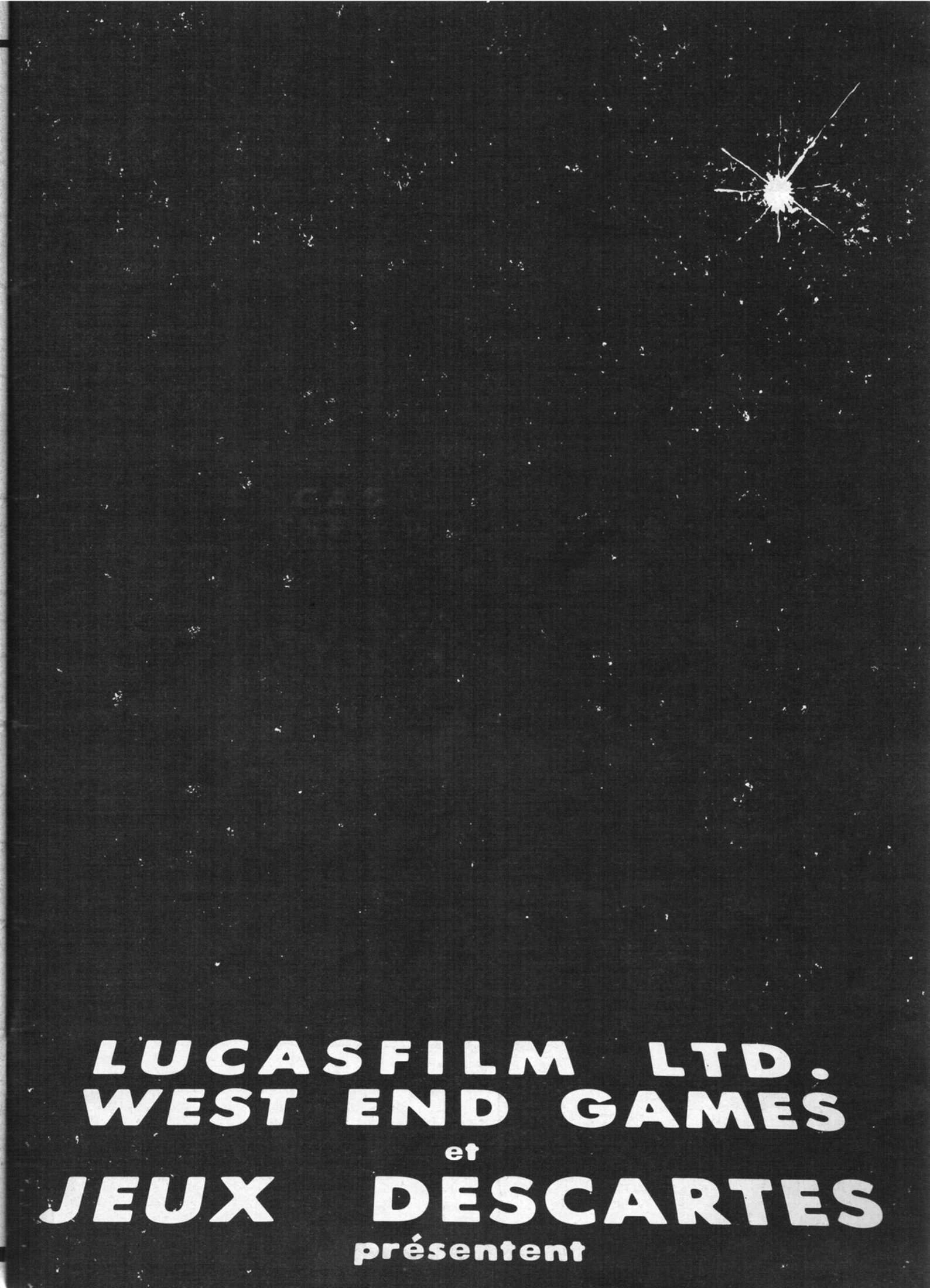


BORDEAUX — « La Horde » se réunit tous les samedis à partir de 14 H au Centre de Loisirs, 392 rue Pasteur, 33200 Bordeaux. On y pratique du jeu de rôle (pas AD&D), du wargame et du jeu de guerre avec figurines.

LES ULIS — « Interstice » est un nouveau club de JdR qui vous accueillera le vendredi à partir de 19 H et le samedi dès 13 H 30 à la MPT de Courdimanche. Vous pouvez aussi vous renseigner chez Olivier au 69 07 61 70, après 18 H.

ZINES

La tempête des jeux de rôle est arrivée ! En effet, le fanzine « Les Vents Maléfiques » n° 1 est sorti — 5 F. Pour tous renseignements, envoyer une enveloppe timbrée à votre adresse à Fabien Marchand, 82 rue Alfred de Vigny, 72000 LE MANS — Tél. 43 86 31 86



LUCASFILM LTD.
WEST END GAMES
et
JEUX DESCARTES
présentent

Mathias Fener
« Mat le Fêlé »,
de VILLEMOMBLE

...Le sang a coulé dans BAFOUILLES du nº 9 de CHRONIQUES...

Je vous remercie de vos lettres, mes gobelins ostéoporotiques. Je n'ai pas connaissance de l'existence d'un jeu de rôle soviétique actuellement existant, en-dehors de l'excellent Grandeur Nature qui se joue depuis plusieurs décades en Sibérie, sous le titre accrocheur de L'APPEL DU GOULAG. On en sait peu de choses ici, sinon que les joueurs, apparemment fascinés, quittent rarement le jeu en cours de partie. C'est la dure loi du sport, n'est-ce-pas ? Trêve de plaisanteries... On a le droit d'aimer PRICE OF FREEDOM... Beaucoup de choses dans une campagne dépendent du maître de jeu, de l'ambiance qu'il crée. Pourquoi ne pas instiller dans P of F des rôles moins manichéens, des situations plus crédibles... Bien des jeux sont à la frontière du plus mauvais goût et d'un réalisme passionnant (TWILIGHT 2000 par exemple). Mais les règles de P of F sont faites pour des nabots de l'intellect et ne risquent pas d'attirer des joueurs un peu subtils. Nous en avons eu la triste preuve... Rien n'est plus stimulant qu'une lettre, fut-elle d'injures, qui dénote un caractère, une réelle pensée. Tant que mes détracteurs seront du calibre précité, je continuerai à les croquer d'un coup de plume... Ah, que le dieu-Balrog me redonne les ennemis d'antan...

Petites Annonces

CONTACTS

Achète et peint la ou les figurines de votre choix et vous la ou les revend à partir de 15 F. Laurent au (1) 46 75 97 83.

Cherche joueur(se)(s) de JdR pour Rêve de Dragon, Chill, Paranoïa. J'ai 12 ans. Ecrire à Morard Frédéric, 51 rue du Pont, 94430 Chennevière sur Marne.

Réalise jolis écrans pour TRAUMA (100 X 33 cm). 25 F envoi compris. Egret Rodolphe, 42 domaine de Migron, 64200 Biarritz. Tél. 59 23 68 67.

Recherchons joueurs pour AD&D, SF, Gamma World, Stormbringer, MEGA, Zone, etc. Jean Marc ou Michel, tél. 43 55 58 43 (Paris 11e).

Avis aux joueurs se morfondant dans des provinces éloignées (et aux autres), je crée « Chaos », jeu par correspondance. Ecrire à Stephane Gesquière, 19 rue de la Chapelle St Louis, 21000 Dijon.

ACHATS

Cherche désespérément Battlecars (achat ou échange). Rafael au 50 51 17 70 (Haute-Savoie).

Achète dans l'ancienne édition de C&S, les mythiques « Saurians, Arden, Sourcebook 1 ». Trotobas François, Villa Ty-my, impasse des Roses, 06600 Antibes. Tél. (le soir) 93 34 22 45.

VENTES

Vds 14 livres dont vous êtes le héros, 15 F pièce ou 200 F tous. Tél. 46 81 69 38, après 19 H 30, Didier.

Vds Maléfices + 2 modules, état neuf : 150 F. Tél. 42 05 01 96, de 18 H 30 à 20 H.

Vds Chill + Tournée mortelle : 140 F. Légendes Celtiques neuf : 140 F. Sorcery version Amstrad K7 : 50 F. Cherche Stormbringer. Tél. 28 69 28 13.

Vds (prix ridicule) ou échange (faire proposition) D&D base et expert + scénarios B4, B5 et X1, 2e DB Normandie et Bitume. Tél. 89 24 09 65.

ABONNEZ VOUS

150 F : 6 NUMÉROS de CHRONIQUES D'OUTRE MONDE pour le prix de 5



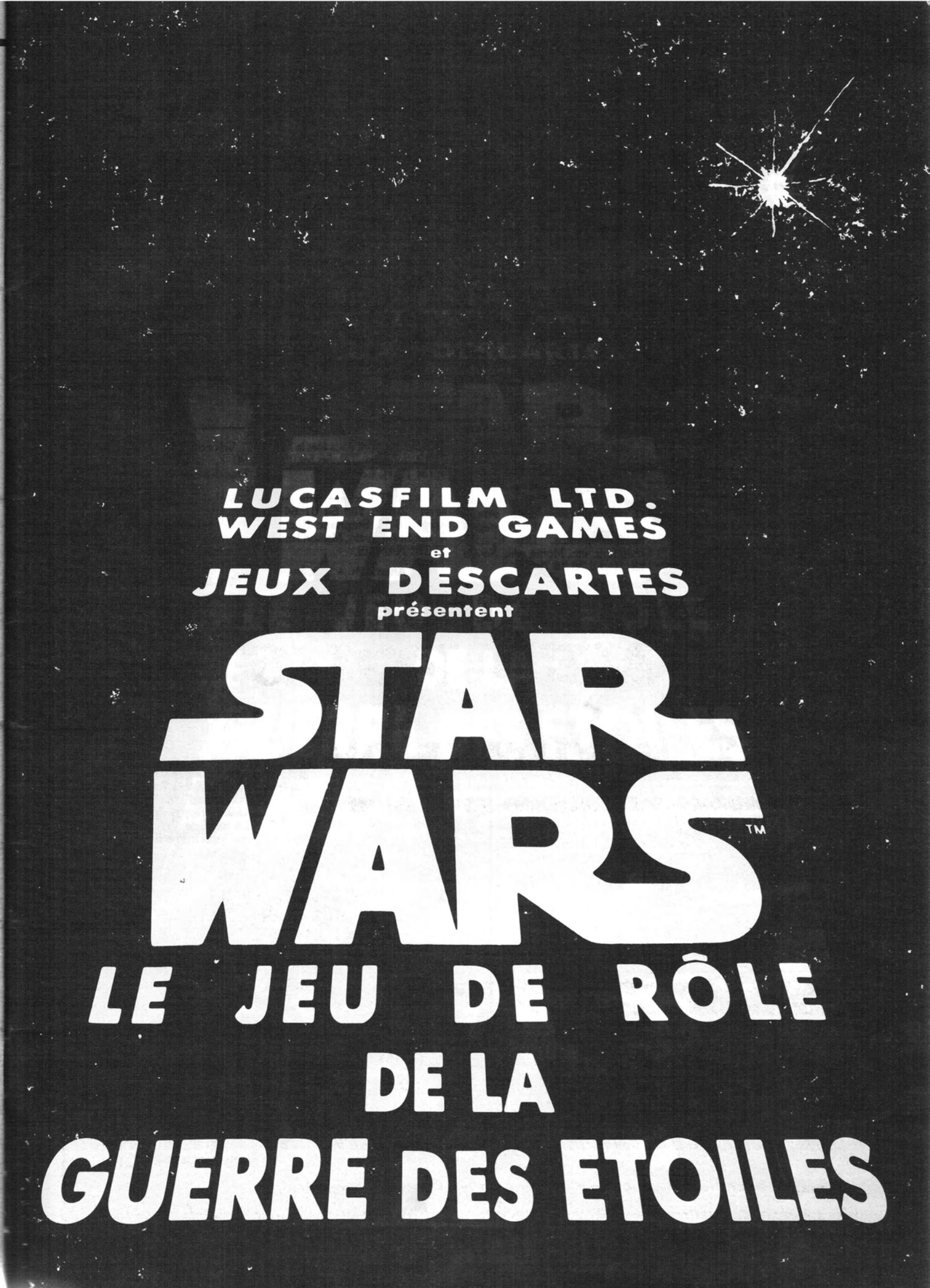
BULLETIN D'ABONNEMENT A RETOURNER
A CHRONIQUES D'OUTRE MONDE
96 avenue de la République — 75011 PARIS

NOM _____ PRÉNOM _____

ADRESSE _____

CODE POSTAL _____ VILLE _____

- Ci-joint mon règlement de 150 FF, par chèque bancaire ou postal à l'ordre de AUJOURD'HUI COMMUNICATION
- Etranger : 184 FF (par chèque compensable à Paris ou mandat international)
- Je note que mon abonnement doit vous parvenir au plus tard le 10 du mois de parution pour être pris en compte.


LUCASFILM LTD.
WEST END GAMES
et
JEUX DESCARTES
présentent
STAR WARS™
LE JEU DE RÔLE
DE LA
GUERRE DES ETOILES

A propos de TRAUMA, il vous faut savoir qu'une édition du jeu « à part » est en préparation, tenant compte de vos critiques et remarques. Un grand merci à tous ceux (nombreux !) qui nous envoient des caractéristiques d'armes... En attendant, voici le courrier...

David Lenoury, de LA GLACERIE

...Dr Destroy, tu dis qu'il y a un additif sur les catégories d'armes 3, 4 et 7 dans le nº 8, j'ai vérifié et je n'ai rien trouvé...

Normal, il y a plantage, je me suis vautré... faut m'excuser. Tu trouveras des additifs sur les armes dans les nºs 5, 7 et 9 de Chroniques.

Les Altérés de la Cribleuse, de PARTOUT

...La véritable crosse du M 16 est lisse, le model-logo de TRAUMA n'a pas de chargeur ! Le garde-main, le système de fixation du pseudo M 203 et le boîtier de culasse sont tous non-conformes. Chose étrange, il n'y a pas de fenêtre d'éjection des étuis percutés. Conclusion : c'est un M 16 ce truc bizarroïde ? ? ?...

Je n'ai malheureusement donné mon cours de « connaissance des armes » au dessinateur qu'après qu'il ait exécuté le logo... Dieu ait son âme. Ceci dit, ça ressemble quand même à une arme...

Ludovic, d'ANGER

...Par contre, au niveau de la création d'un personnage, c'est un peu vide... Si vous le permettez, voici un conseil, faites des professions : policier (inspecteur, commissaire), agent secret, détective privé... Donnez au joueur le plaisir de confectionner son personnage à sa mesure, avec un caractère, un contexte familial, un âge, des amis...

Il n'y a malheureusement pas de recette miracle : il faut le faire soi-même. Pour les compétences rattachées à un métier, regarde les PNJ « type » dans Chroniques nº 6.

Fang — Dr Destroy

Vds D&D base et expert + scénarios B5 et X1 + Paranoïa. Très bon état. Tél. 45 40 50 23, Manuel, après 19 H.

Vds ou échange James Bond + Q Manual + 3 premières boîtes de l'Oeil Noir + Cavern of the Dead (extension D&D) contre RuneQuest ou Stormbringer en VF. Tél. (1) 47 88 13 53, Frédéric.

Vds MEGA 2 (avec feuilles de persos) + 6 scénarios + J&S nº 35, 38, 39, 41, 42 : 100 F. Tél. 46 32 45 82.

Vds Manuel du Joueur : 100 F, Guide du Maître : 110 F, D&D Base, Expert, Companion : 90 F chaque. Xavier Durand, tél. (1) 64 94 16 11.

Vds livres dont vous êtes le héros 10 à 15 F. L'Oeil Noir boîtes 1, 2, 3 + modules et Chill. Tél. 45 76 20 50, après 18 H.

Vds AD&D : LJ, GMD, DMG, UA, MM1, MM2, L&L. AdC boîte de base + 2 suppléments + écran + 8 scénarios Chaosium + 2e aide CofC + Masques de Nyarla. Starace : Aliens. Livres jeux : simples et 1 contre 1. Nombreux magazines et photos. 120 figurines méd.fant, etc. Moitié prix. Xavier, tél. (1) 69 38 34 75.

Vds Chill boîtes 1 et 2, état neuf : 230 F avec 2 scénarios en cadeau. Scénarios D&D et AD&D : 35 F l'un. Livres-jeux : 7 F l'un. Igor, tél. 48 85 24 21.

Vds livres de SF (+ de 5 000 titres) : fleuve noir, rayon fantastique, galaxie 1, 2, bis, policiers, série noire, série blême avec jacquette, Bob Morane, Doc Savage. Achète porte-clé Bob Morane. Ecrire à Mr Temperville, Ferme du Rabot, 5 rue de Bellevue, 91400 Orsay.

Vds livres dont vous êtes le héros. Prix à débattre. Tél. 56 59 08 29, après 19 H, Christophe.

Vds MERP + écran + carte, jamais servi : 200 F. Tél. 64 01 64 15, après 18 H. Stéphane Rochard, 4, rue St Augustin, Maison Rouge, 77370 NANGIS.

Vds Aftermath + 3 scénarios : 250 F. Stormbringer + Démons et Magie : 220 F. Space Opera : 130 F. Livres nº 1 à 48 « Perry Rhodan » : 500 F. Laurent, tél. 39 82 67 12, entre 19 et 21 H.

Vds Amstrad 6128 + jeux + joystick : 3 300 F. 3 boîtes de l'Oeil Noir : 270 F. Livres dont vous êtes de héros : 13 F pièce. Tél. 35 66 01 44.

Vds World of Greyhawk : 110 F. Robin des Bois WG très bon état : 90 F. Fungi de Yuggoth : 40 F. Suppléments AdC : 100 F. Le lot Féérie : 120 F. 2e DB Normandie : 110 F. Squad Leader : 150 F. Tél. 22 46 17 22, Olivier.

Vds AD&D : DMG, PH, MM1, MM2, FF, OA, LL + scénarios, MERP, War & Peace, Kroll & Prumni, Little Bighorn, Battlecars & Bikes, Légio, Mechwarrior, D&D électronic, AdC. Tél. 46 71 44 54, Pascal.

Vds Pendragon : 100 F ou échange contre nº 2, 4, 5 & 6 de COM. Cherche contacts pour Twilight 2000. Ecrire à Olivier Marec, 1 impasse Louis Blériot, 29100 Douarnenez. Tél. 98 92 99 81, après 19 H.

Vds coffret Oeil Noir, état neuf : 90 F, scénarios : 20 F pièce. Franck au 48 55 17 88, après 18 H.

Vds AD&D : MJ, GDM, écrans, 1 scénario. Stormbringer + écran + dés + feuilles de persos + 1re extension. JRTM, Bushido et Star Frontiers. Jean Sébastien, tél. 69 06 33 94.

Vds Manuel du Joueur : 100 F, Monster Manuel : 110 F, Légend & Lore : 130 F, Arcana : 120 F, dés 4, 8, 10, 12, 20 : 10 F. Ecrans AD&D : 50 F. Ou le tout : 450 F. 34 livres dont vous êtes le héros, 15 F l'un ou 480 F le tout. 2 Casus Belli : 20 F pièce ou 30 F les deux. Chroniques nº 1, 2, 4, 5, 6, 7 & 8 : 20 F l'un ou 100 F le tout. Tout pour 1 000 F ! Bertrand, tél. 69 06 03 80, après 19 H.

Vds l'Ultime Epreuve + écran maison + scénarios 6/7 et 2/3 : 150 F. Star Frontiers + écran + Knight Hawks (en anglais) : 240 F. L'Appel de Cthulhu + écran : 150 F. Terreur sur Arkham : 40 F. La trace de Tsathoghua, Murmures des Profondeurs, L'Asile d'Aliénés, La Malédiction des Cthoniens, Les Fungi de Yuggoth, A la Recherche de Kadath, Supplément de Cthulhu : 60 F chaque. Les masques de Nyarlathotep : 110 F. Fragments d'Epouvante : 30 F. Seul face au Wendigo (solo) : 30 F. Ou tout l'Appel pour 690 F. Jean Pierre Santi, 8 place Paul Mistral, 38000 Grenoble. Tél. 76 87 82 84, en semaine de 19 à 20 H.

BON D'INSERTION D'UNE PETITE ANNONCE GRATUITE.

A découper ou copier et à renvoyer à CHRONIQUES D'OUTRE MONDE — PETITES ANNONCES — 96 avenue de la République 75011 Paris.

_____

_____

_____

_____

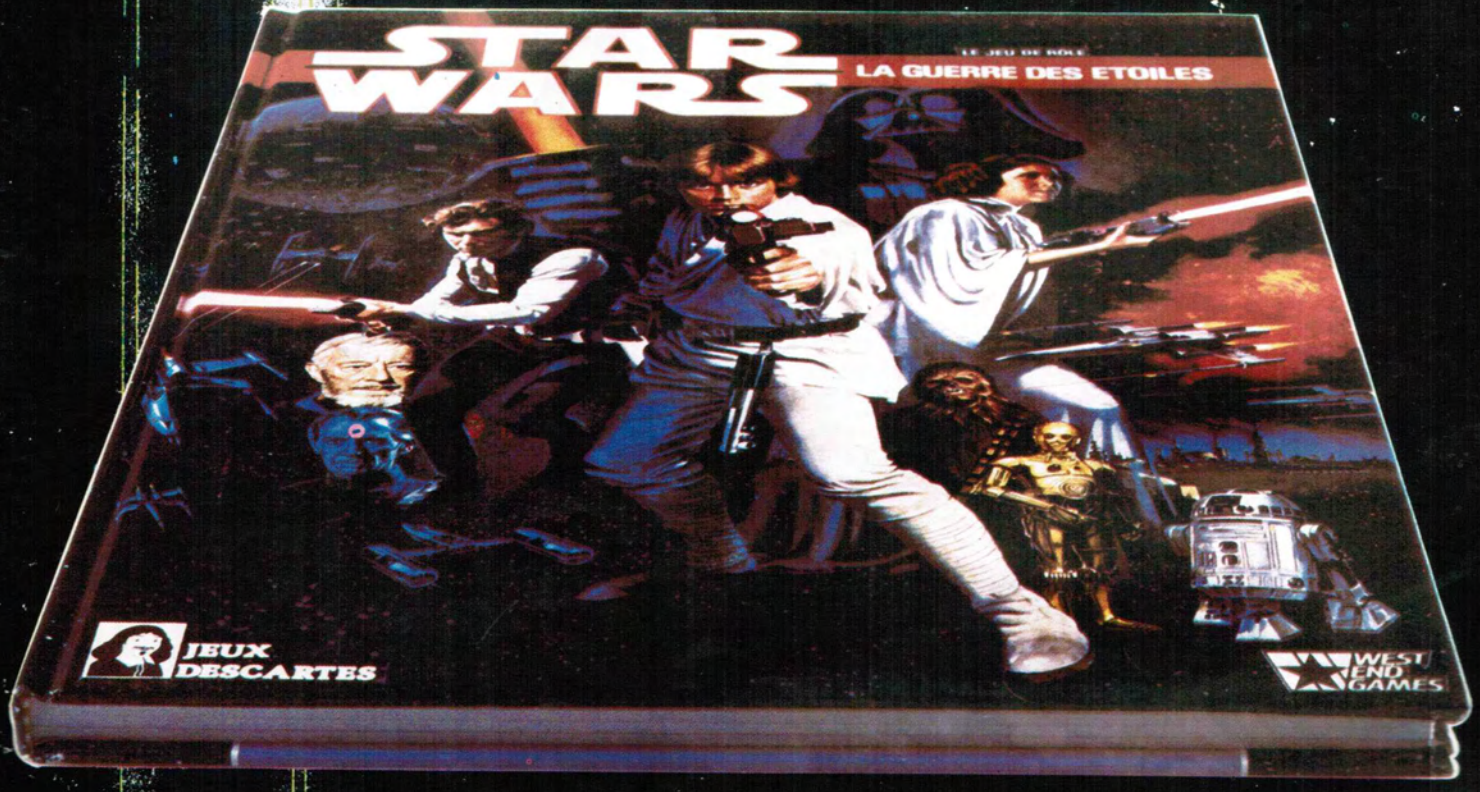
Ecrivez lisiblement... sinon ! ! !

CHRONIQUES D'OUTRE MONDE Nº 10. Publié par Aujourd'hui Communication, 105 bd Richard Lenoir, 75011 PARIS. Directeur de la Publication : Marc Martin. Rédaction : LORIEN — Frédéric Leygonie, Sylvie Rodriguez — 96 avenue de la République, 75011 PARIS. Tél. : 48 07 23 66. Maquette : Ty Taraud. Couverture : Fredy. Textes : Azir, Fang, Michel Gauthey, Dominique Granger, Christian Lehmann, Frédéric Leygonie, Patrice Mermoud, Gérard Morvan, Patrick Pelleau, Pascal Régis, Jean Michel Ringuet, Christian Rossiquet, Eric Simon, Pierre Zaplotny. Illustrations Azir, Yves Corriger, Jean Yves Decottignies, Frédéric Delavier, Fredy, Plumail, Jean Charles Rodriguez, Tignous, Valo. Périodicité : bimestrielle. Commission paritaire : 68410. Dépôt légal à parution. Distribution : NMPP. Direction des ventes : Claude Toubeau. Distribution magasins spécialisés : Ludodélire — tél. 43 38 26 25. Photocomposition : Composition Nancéienne. Photogravure : RCP Paris. Impression : Roto France Impression Emerainville
© CHRONIQUES D'OUTRE MONDE 1988. STORMBRINGER est un jeu édité par CHAOSIUM & ORIFLAM, BOOT HILL est un jeu édité par TSR, WILD WEST est un jeu édité par FGU, WARHAMMER BATTLE est un jeu édité par GAMES WORKSHOP & AGMAT, AD&D est un jeu édité par TSR et TRANSECOM, JAMES BOND 007 est un jeu édité par VICTORY GAMES.

LUCASFILM LTD.
WEST END GAMES
et
JEUX DESCARTES
présentent

STAR WARS™

LE JEU DE RÔLE DE LA GUERRE DES ETOILES



RuneQuest



ÉDITION FRANÇAISE

AH GAMES OF STRATEGY
ORIFLAM
CHAOSIUM INC.