

CHRONIQUES

D'OUTRE MONDE

ISSN 0764-8197

REPORTAGE

Châteaux de blancs
en Afrique noire

PAVÉ AD&D

Au secours de Scalld

SCÉNAR HEAVY METAL

A kind of magic

SCÉNAR CTHULHU NOW

Tragédie occulte

SCÉNAR STAR TREK

Kobukai (fin)

JEU DE PLATEAU

La traque

CHRONIVISION

Le guide de nulle part
et d'ailleurs

3615 SIMUL

Nouveau : un calendrier
des rencontres...

28

JANVIER-FEVRIER
MARS 1993

Trimestriel

NOUVEAUTÉS

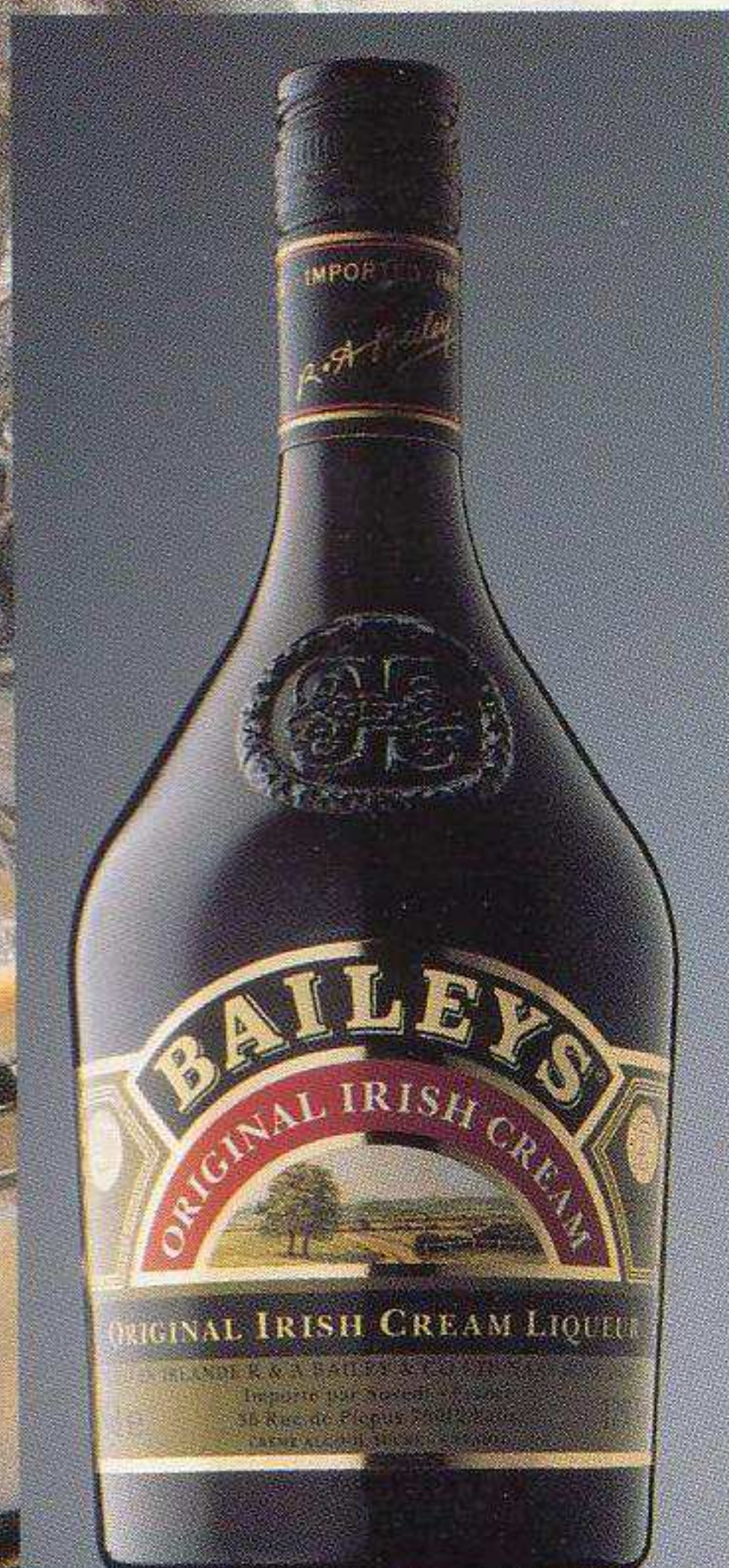
10 pages sur les nouveautés
pour Noël, jeux de Rôle
et jeux de Plateau

M 2085 - 28 - 30,00 F - RD



BAILEYS® THE ORIGINAL.

— australis —



BAILEYS. L'ORIGINAL.

L'ABUS D'ALCOOL EST DANGEREUX POUR LA SANTÉ,
CONSOMMEZ AVEC MODÉRATION.

N°28

5

EDITORIAL

6

AGENDA

Calendrier des rencontres
sur 3615 SIMUL

7

ERRATA

Erratum pour le scénario "La maison
de Brignac" paru dans le N° 27

8

KIOSK

Promos, ventes par correspondance
et abonnements

NOUVEAUTES JEUX DE ROLE ET JEUX DE PLATEAU

Toutes les nouveautés pour Noël :
Hacker, Wars, Res Publica Romana,
Juggernaut, L'Empire Ténébreux, Jorume
3ème édition, La Guerre au Royaume de
Nains, Dream Park, Goldfinger II, Werewolf,
Le Supplément vol.3, Shadourun 2nd Edition,
Kingsport, Scriptarium Veritas, Retour à
Dunwich, Mummy, Aliénoids, The Storytellers
Handbook, Insh'allah, Tales of the Land,
Mega III, Sea Kings of the Purple Towns, Sun
County, Dragon Quest, Alternative 2.1,
Shadowtech, Aysle et le Grimoire de Pixaud,
Mythus et Mythus Magick, Attack Sub,
Nephilim, Armageddon, Four Battles of the
Ancient World

10

20

ECHOS

Actualités, Manifs, etc...

23

REPORTAGE

Châteaux de blancs en Afrique noire
Un étonnant reportage sur les châteaux situés
en bordure occidentale du continent noir à la
hauteur de la côte du Ghana...



3

CHRONIQUES
D'OUTRE MONDE

27

CHRONIVISION

Le Guide de Nulle Part et d'Ailleurs
Un ouvrage documenté sur les univers, les
mondes, les villes, les lieux merveilleux nés
de l'imagination des plus grands écrivains.

29

LA TRAQUE

Jeu de plateau central
en double pages et ses règles.

34

AU SECOURS DE SCALLED

Pavé AD&D (en deux parties)

1ère partie

Une fabuleuse aventure qui se passe en l'an 3
715, pour une équipe cohérente, usant de
ruse et de réflexion, dont le niveau sera, de
préférence, compris entre le cinquième et le
septième.

46

A KIND OF MAGIC

Scénar Heavy etal

Faites partie d'un squad d'Unité de Répression
Cybernétique, lâché en plein bloc sud. Ce scé-
nar exploite les extraordinaires possibilités de
finesse de jeux que propose Heavy Metal.

53

TRAGEDIE OCCULTE

Scénar Cthulhu Now

Ce module se déroule aux USA, aux environs
de Boston, dans un environnement où nul
n'est à l'abri de l'occultisme. Il s'adresse aussi
bien à des joueurs chevronnés qu'à des débu-
tants.

57

KOBUKAI

Scénar Star Trek
Suite et fin!

58

CHRONIQUES MEURTRIÈRES

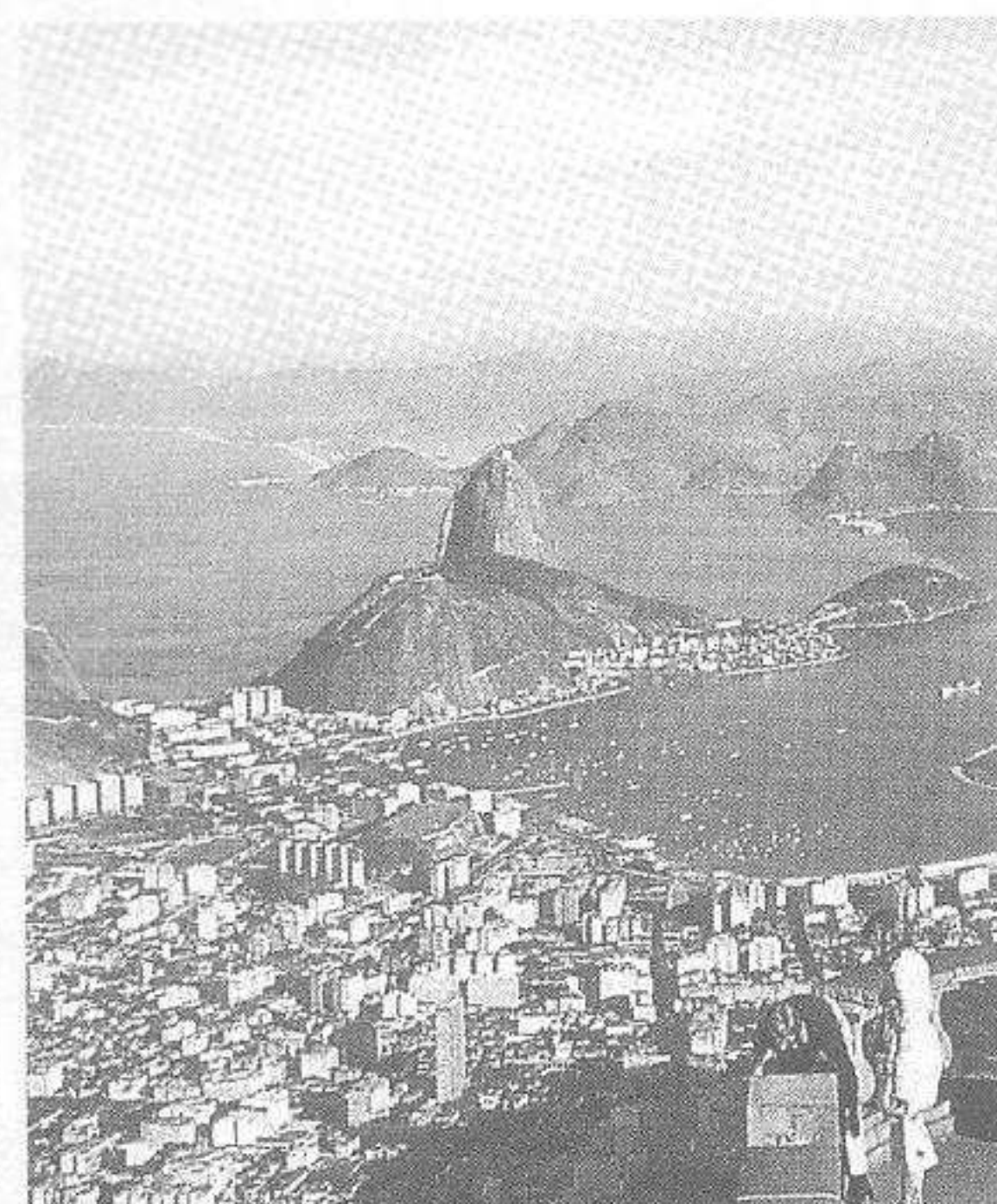
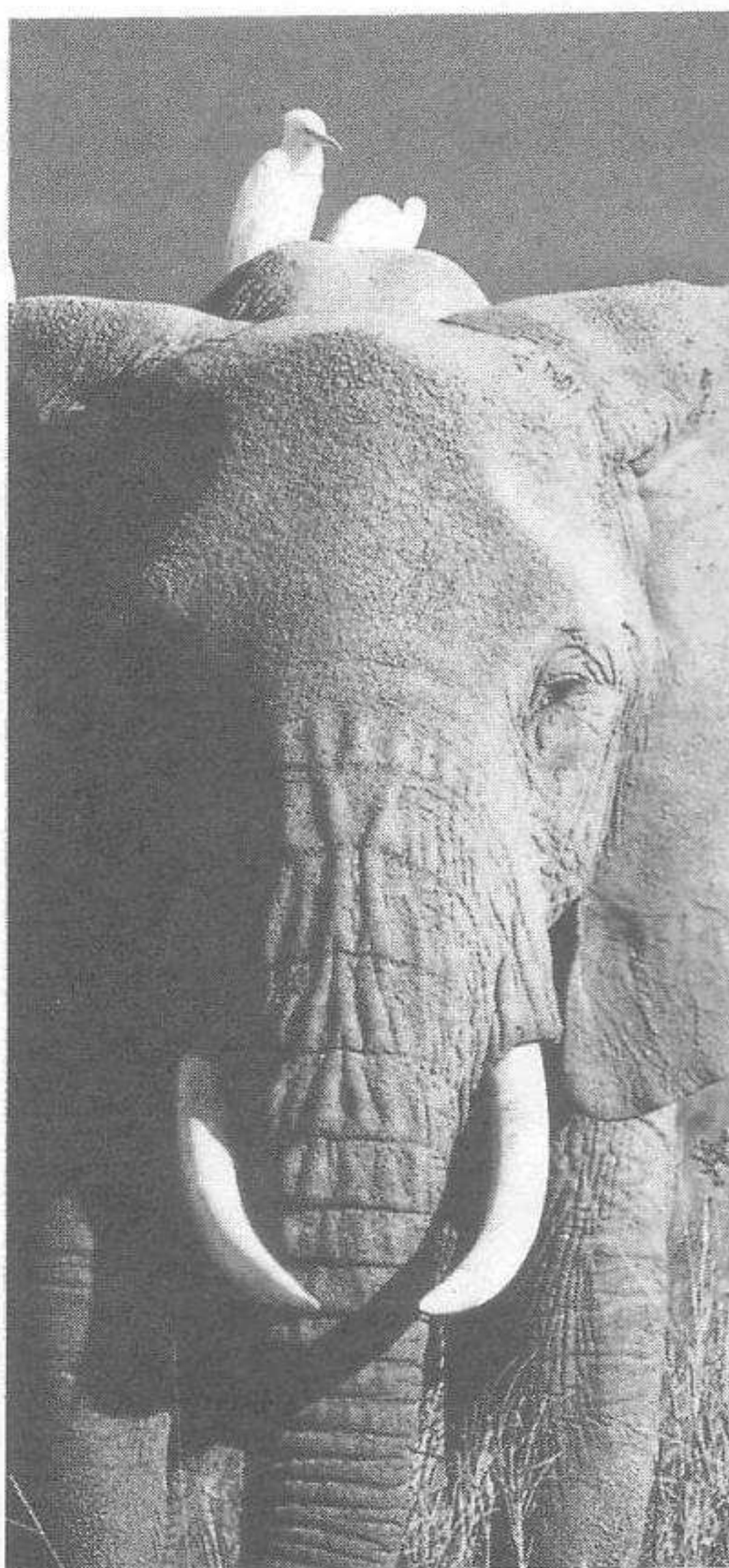
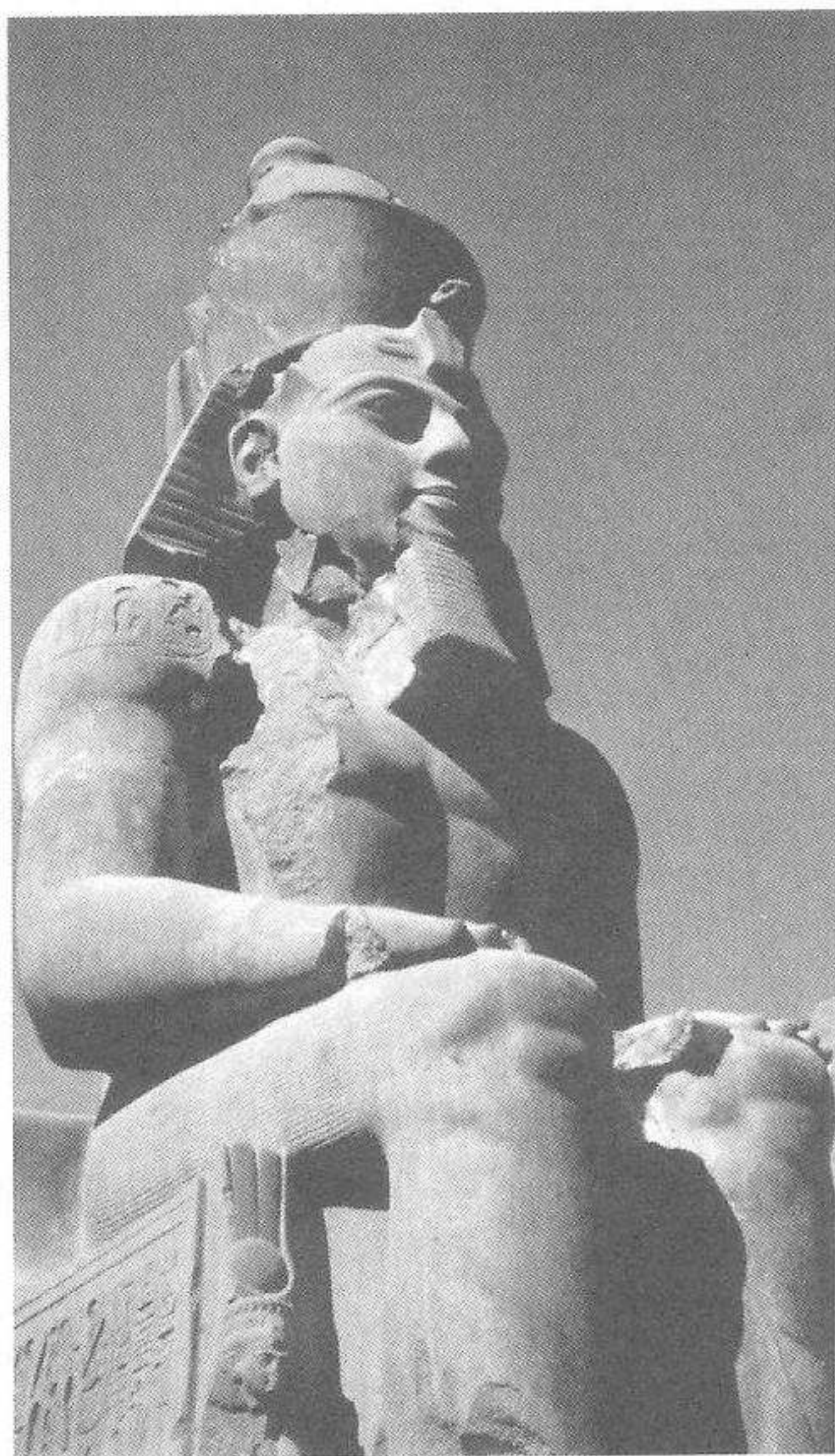
Le criminel photographique,
Le crime de l'impasse Ronsin,
La femme accroupie.

3615 PALMARÈS

GAGNEZ VOS VACANCES !

En jouant, vous accumulez des milliers de kilomètres et vous constituez votre budget week-end ou prochaines vacances. Dès la connection, un compte personnalisé vous est attribué et vous gagnez déjà les premiers kilomètres en avion.

PLUS DE 100 DESTINATIONS



3615 PALMARÈS AUJOURD'HUI, C'EST DÉJÀ PRÉVOIR SES PROCHAINES VACANCES !

CHRONIQUES D'OUTRE-MONDE

est une publication trimestrielle
éditée par **IPC COMMUNICATION**

Siège social

34, avenue des Champs-Élysées 75008 Paris

Administration - Publicité -

Toutes correspondances à :

IPC COMMUNICATION

34, avenue des Champs-Élysées
75008 Paris

TEL. (1) 42.56 59.00

Fax. (1) 42.56.59.10

Réalisation - rédaction - Abonnements

S.A.R.L. TRILOGIK

TEL. (1) 47.31.01.55

IPC COMMUNICATION

est une S.A. au capital de 550 000 F

R.C.S. PARIS : B 384 957 510

ISSN 0764-8197

Dépot légal à parution

Commission paritaire : 68410

Directeur de la publication :

Jean-Marc Berger

Rédacteur en chef :

Eric Minsky

Rédacteur en chef-adjoint :

Laurent Depruneaux

Directeur Artistique :

Christian Guisiano

ont collaboré :

Charles Lehalle, Patrick Puy-Denis,

Pascal Koninszewski,

Aline Gemayel

Couverture : Frank Fesquet

Illustrateurs : Frank Fesquet, Adrien

Boettger Magnier

Crédit Photos : Patrick Puy-Denis (rubrique reportage)

Distribution : N.M.P.P.

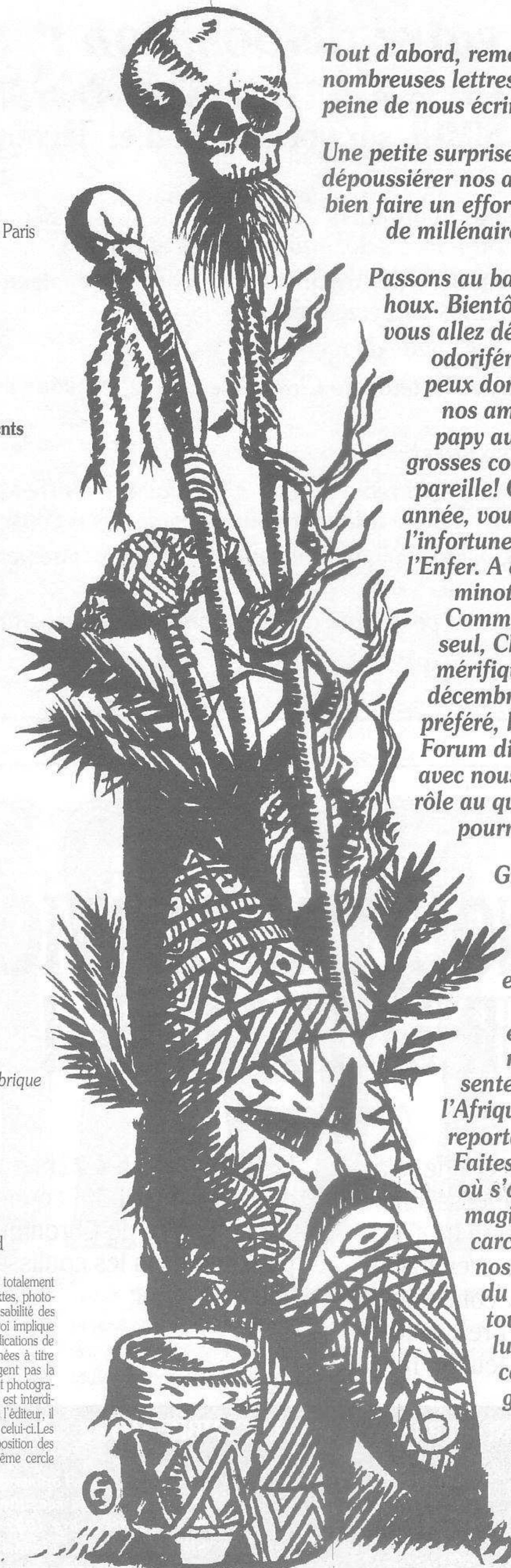
Publicité : IPC COMMUNICATION,

Tél. 42.56.59.00

Impression : Imprimerie Landais,

28 rue Ballon, 93160 Noisy-Le-Grand

CHRONIQUES D'OUTRE MONDE est un magazine totalement indépendant. La rédaction n'est pas responsable des textes, photographies et illustrations qui engagent la seule responsabilité des auteurs. Les documents ne sont pas rendus et leur envoi implique l'accord de l'auteur pour leur libre publication. Les indications de prix figurant dans les pages rédactionnelles sont données à titre d'information sans aucun but publicitaire et n'engagent pas la rédaction. La reproduction totale ou partielle des textes et photographies publiés dans CHRONIQUES D'OUTRE MONDE est interdite. Tous les droits de reproduction étant la propriété de l'éditeur, il est obligatoire de posséder une autorisation écrite de celui-ci. Les photocopies d'articles et pages publiées mises à disposition des membres d'un club, d'une association ou dans un même cercle familial sont considérées comme des reproductions.



Tout d'abord, remercions nos lecteurs pour leurs nombreuses lettres de soutien qu'ils ont pris la peine de nous écrire depuis la sortie du N°27.

Une petite surprise, une nouvelle maquette pour dépoussiérer nos antiques manuscrits, il fallait bien faire un effort à la veille d'un changement de millénaire, qu'en pensez-vous ?

Passons au bavardage : ça sent la bûche et le houx. Bientôt en braves petits orcs sages, vous allez déposer vos poulaines

odoriférantes devant la cheminée. Je peux donc vous confier un secret, tous nos amis éditeurs sont formels, le papy au traîneau leur a passé de grosses commandes. Oh joie sans pareille! On ne devrait donc pas, cette année, vous faire l'injure d'une Roue de l'infortune ou du dernier volume de V. l'Enfer. A chacun ses âneries et les

minotaures seront bien gardés!

Comme un bonheur ne vient jamais seul, Chroniques vous offre aussi un mériquique présent : dès le 12 décembre, pianotez sur votre minitel préféré, le 3615 SIMUL, et venez au Forum discuter librement et en direct avec nous et avec ceux qui font le jeu de rôle au quotidien, rêvant à ce qu'il pourrait être...

Grâce à ce N°28, vous pourrez fuir vers des contrées ensoleillées, laissant la froideur et la grisaille qui envahissent les cieux de notre chétif hexagone. N'hésitez pas et venez vous réchauffer avec nous. Entrez pour humer les senteurs et les parfums enivrants de l'Afrique. Prenez le chemin d'un reportage torride, inondé de soleil. Faites un tour dans un pavé brûlant où s'affrontent hommes du nord et magie africaine. Une fois vos carcasses revigorées, découvrez nos scénars inédits, le calendrier du forum, informez-vous des toutes dernières créations ludiques. En un mot comme en cent, évadez-vous et suivez le guide de la savane.

Joyeux Noël à tous, Bonne année, etc, et retrouvons-nous sur cette page, le 1er Mars 1993!

3615 SIMUL

A votre disposition :

Le service télématique de Chroniques d'Outre-Monde
Tapez 3615 SIMUL sur votre minitel et découvrez:

- des jeux d'arcades et des jeux de simulation ;
 - des pages consacrées aux dernières nouveautés (jeux de rôle, jeux de plateau, wargames, jeux informatiques et vidéo) ;
 - le dernier calendrier des manifestations (les organisateurs pourront également la faire connaître en direct), des infos en temps réel ;
 - des conseils, des aides de jeux, des points de règles ;
 - des scénarios de la rédaction et des lecteurs de Chroniques (en effet, vous pouvez présenter vous-même vos scénarios) ;
 - la possibilité de vous exprimer en direct ;
 - la possibilité de poser des questions à la rédaction de Chroniques d'Outre-Monde (pour ceci, n'oubliez pas de créer votre BAL ou boîte à lettres pour recevoir nos réponses) ;
 - des petites annonces (échanges, ventes, achats, rencontres, etc.), aucune petite annonce n'est publiée dans le magazine ;
 - l'annuaire des Clubs de jeux (avec la possibilité d'une inscription directe par les clubs) ;
- et d'autres rubriques à venir!**

UN NOUVEAU SERVICE SUR 3615 SIMUL !

Deux fois par semaine, dialoguez en direct sur la messagerie de SIMUL avec la rédaction de Chroniques, avec des scénaristes, des illustrateurs, des concepteurs de jeu, des éditeurs. Bref, avec tous ceux qui font le jeu de rôle.

Le lundi de 21h à 22h et le samedi de 14h30 à 15h30, connectez-vous sur le Forum de Chroniques et pénétrez dans les coulisses de votre passion.

CALENDRIER DU MOIS DE DECEMBRE 1992 :

Samedi 12 décembre 1992
Lundi 14 décembre 1992
Samedi 19 décembre 1992
Lundi 21 décembre 1992
Lundi 28 décembre 1992

En directe avec la rédaction de Chroniques.
Spécial scénaristes.
Spécial illustrateurs.
Un éditeur vous répond.
Spécial Warhammer.

Le calendrier des Forums du mois de janvier 1993 sera consultable dès le lundi 21 décembre 1992 sur 3615 SIMUL, rubrique Calendrier Forum.

ERRATUM DU CHRONIQUES N° 27

Nous avons lancé tous les investigateurs possibles sur la trace des coupables ainsi que quelques clarificateurs en rupture de banc. Soyez tranquilles, le châtiment sera à la mesure du crime ! Mais en attendant, montrez-vous indulgents et prenez la peine de lire l'erratum ci-dessous :

à compter de la ligne 48 de la seconde colonne de la page 45 il fallait lire au lieu du texte imprimé : "... Elle grandit considérablement atteignant une taille de plus de deux mètres. Sa matière commença à s'assouplir et à se réchauffer, signes que Legat était sur la bonne voie et que le rite s'accomplissait sans accroc. Du moins durant environ trois semaines. Les disparitions d'enfants avaient fait trop de vagues et Legat s'était montré trop imprudent. Il fut repéré alors qu'il se débarrassait du corps de l'une de ses petites victimes. Rapidement pris, il fut jugé mais parvint à cacher ses véritables motivations ainsi que l'existence des serviteurs morts-vivants du livre et de la statue. Considéré comme un fou dangereux pour la société, Legat fut décapité le 5 mars 1793. Pourtant, grâce au livre, seul son corps disparu. Son esprit

Quelques menues erreurs se sont glissées dans le texte du scénario "La Maison Brignac" paru dans le numéro 27 de Chroniques.

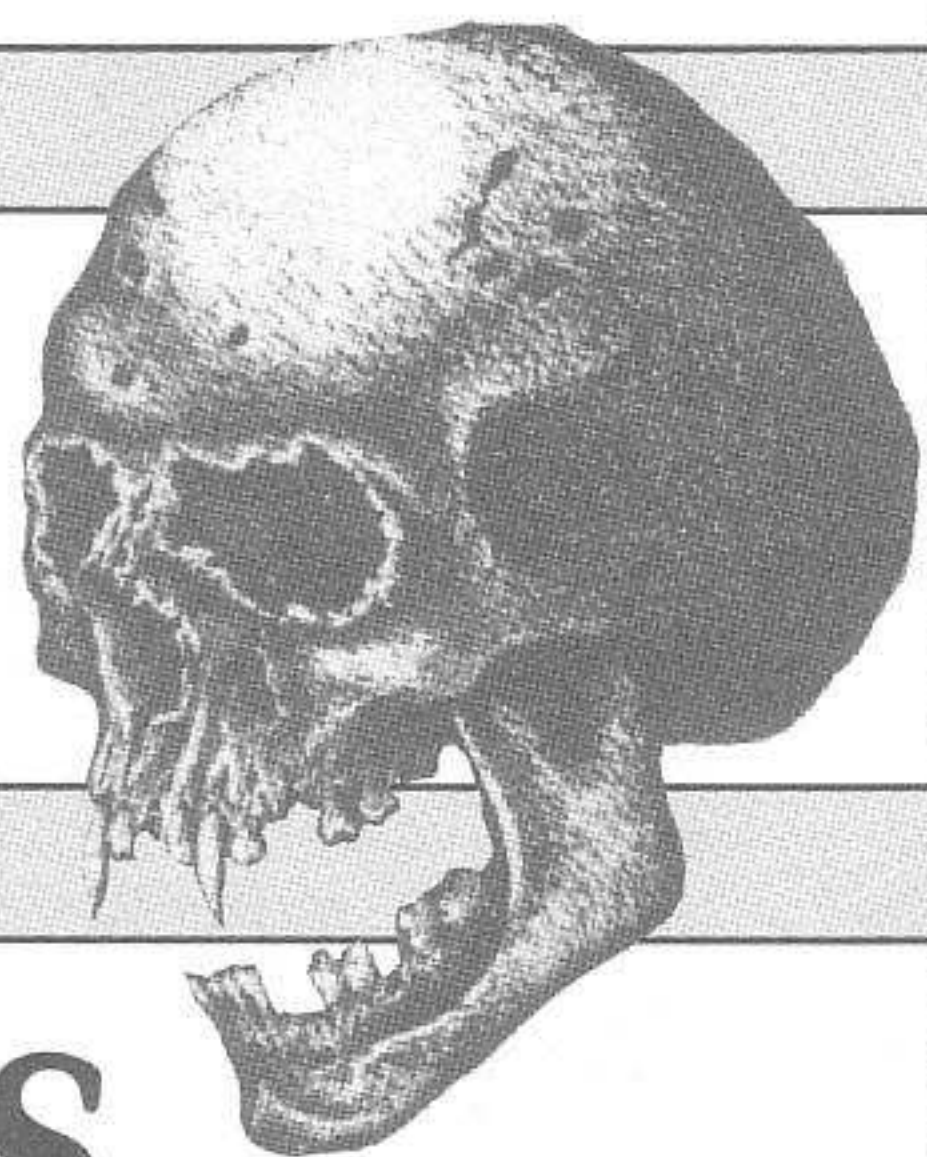
resta bien vivant, attaché à la maison Brignac. Il dut y attendre près de cent ans avant de pouvoir habiter, par la force de la sorcellerie, un nouveau corps. A défaut d'un homme adulte, il dut se contenter de l'aîné des fils Renaudie, le jeune Marcel. Avec cette nouvelle enveloppe charnelle, il s'empessa de reprendre le rite interrompu. Il eut la malchance d'être surpris par Marthe alors qu'il actionnait le passage secret de la cave. Sans le moindre scrupule, il poignarda la pauvre femme puis étrangla le nourrisson qu'elle tenait dans ses bras. Il fit, plus tard, enlever le petit Paul. Dès cet instant, il ne remit plus les pieds dans la maison, se consacrant 24h sur 24 à la poursuite du rite.

■ Epilogue

La conclusion de cette aventure dépendra, à l'évidence, du comportement des personnages. S'ils parviennent à détruire Legat et l'ensemble livre/statue, tout sera terminé. Ils auront sauvé le monde d'une terrible menace. Par contre, s'ils ont laissé Legat s'enfuir avec le livre, il y a de fortes chances qu'il parvienne à clore le rite. Seuls trois enfants sont encore nécessaires. S'il parvient à ses fins, la statue qu'il a emporté (diminuée) avec le livre explosera, détruisant l'officiant et tout ce qui l'entourera par une gigantesque flamme. Un immense incendie, qui n'aura besoin d'aucun combustible pour se développer, se déclarera ensuite. Des flammes rouges, hautes de plusieurs dizaines de mètres, Lucifer surgira et, sans que rien ne puisse échapper à sa toute puissance, détruira le monde, transformant la terre en un énorme brasier."

Veillez aussi, cher et vénéré lecteur, noter qu'à compter de la parution de ce numéro 28 de vos Chroniques, les éventuels erratas seront consultables sur le 3615 SIMUL, rubrique divers du Journal de la Rédaction.

**NE MANQUEZ PAS
NOTRE PROCHAINE PARUTION
LE N°29 ... avec un reportage exclusif "Sur la traces des Vampires"!
SORTIE LE 1er MARS 1993**



Vous êtes responsable d'un club de jeux de simulation. Nous aimerions faire appel à vos talents et vous proposer de tester avec vos membres de nouveaux jeux : jeux de rôle, de plateau, scénarios, extensions...

Vous êtes intéressés ?

Ecrivez-nous

vite à :

**IPC Communication
Chroniques d'Outre Monde
La rédaction
34, avenue
des Champs-Élysées
75008 PARIS**

VOUS ETES...
CREATEURS ET CONCEPTEURS DE JEUX?
OUI!

Nous pouvons vous éditer en télématique.

Si vous avez conçu un jeu sur micro, si votre création est originale, si vous avez des idées pour des animations de jeux télématiques, écrivez-nous sans tarder (lettre et c.v.). Nous étudierons toutes les propositions avec le plus grand soin.

Ecrire à :
**IPC Communication
Jean-Marc Berger
34, avenue des Champs-Élysées
75008 PARIS**

SOMMAIRES DES CHRONIQUES DISPONIBLES

Chaque ancienne parution est vendue au prix de 30 F (15 F pour nos abonnés)

- N° 1 **TRAUMA** : le jeu dont vous êtes la victime : les règles. Scénarios : AD&D, l'Appel de Cthulhu, Trauma. Articles : joueuses de rôle.
- N° 2 **LE KERSH** : une aide de jeu pour AD&D. Scénarios : AD&D, l'Appel de Cthulhu, Trauma. Articles : Plaisirs solitaires.
- N° 3 **APOCALYPSE YESTERDAY** : dossier post. Scénarios : AD&D, Judge Dredd, Trauma. Article : Match nul, zéro partout.
- N° 4 **LES ANNEES A 20 FACES** : dossier. Scénarios : Rêve de Dragon, l'Appel de Cthulhu, Trauma. Article : le commerce des armes.
- N° 5 **ALTHOR** : une ville du KERSH. Scénarios : AD&D, l'Appel de Cthulhu, Trauma. Article : dangereux les Dragons.
- N° 6 **SPECIAL INITIATION** : tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur les Jeux de Rôle... Scénarios : l'Oeil Noir, Trauma, une grandeur nature.
- N° 7 **LES MONSTRES** : qui sont-ils ? quelques monstres du cinéma adaptés aux jeux de rôle. Scénarios : Paranoïa, Chill, RuneQuest, Trauma.
- N° 8 **SCENARIOS** : Multijeu : Super-Héros et SF. 2 campagnes : AD&D et l'Appel de Cthulhu. Trauma, Rêve de Dragon. Article : les meilleurs jeux de plateau.
- N° 9 **COURSIERS DES ETOILES** : les vaisseaux spatiaux. Scénarios : SF, Paranoïa, l'Appel de Cthulhu, Trauma. Articles : Qui sont les clercs ? Cry Havoc&Cie.
- N° 10 **L'OUEST SAUVAGE** : pavé western avec adaptation Trauma. Scénarios : AD&D, Stormbringer, Warhammer Battle, Trauma-James Bond, Boot Hill Trauma.
- N° 11 **LE JdR ICI ET MAINTENANT** : des articles qui font le point. Scénarios : Star Wars, Bushido, AD&D, Trauma, Zone.
- N° 12 **MAGIES** : un comparatif des différentes magies dans les JdR français. Scénarios : Rêve de Dragon, AD&D, Trauma, Paranoïa.
- N° 13 **SCENARIOS** : AD&D, Aftermath, Animonde, Berlin XVIII, Daredevils, Hawkmoon, l'Appel de Cthulhu, Maléfices, Marvel, Rêve de Dragon, Space Opera, Top Secret, Trauma.
- N° 14 **FAISEURS DE MONDES** : planètes en kit. Scénarios de l'Appel de Cthulhu, James Bond, AD&D, Trauma. Articles : Hawkmoon et Jorune.
- N° 18 **INTERACTIVITE** : création d'un monde. Scénarios Space 89, Star Wars, Trauma. Suite de la campagne pour AD&D, RuneQuest et JRTM. Articles : Batman.
- N° 19 **DRAGON DE FEU** : scénarios : l'Appel de Cthulhu, Star Wars, RuneQuest. Suite et fin de la campagne pour AD&D, RuneQuest et JRTM.
- N° 20 **QUAND LA MORT ME REVEILLA** : scénarios : Stormbringer, Paranoïa. Module pour AD&D1. Article : Soyez gardien des Arcanes terreur.
- N° 21 **OPERATION DANS LE GOLF** : scénarios : Magna veritas, Others suns. Module pour Marvel Super Heroes. Article : Les jeux par correspondance. Les dernières nouveautés...
- N° 22 **NON-ANNIVERSAIRE LOVECRAFT** : scénarios : AD&D1, Oeil Noir, L'appel de Cthulhu. Aide de jeu : Costumes de ville. Article : Lovecraft. Nécro : The Revised Recon. Chroniques littéraires et toutes nouveautés...
- N° 23 **SPECIAL GORE** : scénarios : AD&D, Trauma, Paranoïa, L'appel de Cthulhu. Humeurs très gores. Article : Le jeu de rôle en pédagogie médicale. Nécro : Star Trek Phenomenon. Expo : le retour des dinosaures. Chroniques littéraires et toutes nouveautés...
- N° 24 **SPECIAL JEUX DE PLATEAU** : présentation de 20 jeux de plateau. Scénarios AD&D, Starwars. Aide de jeu : Impérium 2. Salon du Jouet. Chronivision : Edgar Allan Poe. Légendes : Le feu follet. Chroniques littéraires et toutes nouveautés...
- N° 27 **SPECIAL MAGIE ET SORCELLERIE** : dossier ouvert : "magie et sorcellerie" avec bibliographie, filmographie, et illustration : "le temple de Set". Scénarios Cthulhu, AD&D, Star Trek. Chronivision : "anthropologie des joueurs". Chroniques actuelles, rétros, anciennes.

CHRONIQUE D'OUTRE MONDE

Le 1^{er} magazine de jeu

**SPECIAL MAGIE
ET SORCELLERIE**
Déterminez-vous les pouvoirs ?
Bibliographie
Filmographie
Le temple de Set...

LE CTHULHU
La maison Brignac

SCENAR AD&D
Le poids du passé

SCENAR STAR TREK
Kabukai

CHRONIVISION
Anthropologie des joueurs

**CHRONIQUES
ACTUELLES**
Rétros et anciennes

TESTS
Blood Bowl 2, 1830, Zargos,
Call of Cthulhu, Boucanier,
Samsara

SIMUL
Un nouveau service

CHRONIQUES D'OUTRE MONDE

Le retour de North

La tour des thés

Source de vie

Costume de ville

Jouet un-

niversaire H.P.L.

Shadows

Cyberpunk

Les prédateurs

The Revised Recon

22

M 2085 - 22 - 30.00 F

CHRONIQUES REPARAT
Lisez notre éditorial !

Les N° 15, 16, 17,
25 et 26
sont épuisés.

ES IDE

CHRONIQUES D'OUTRE MONDE

PARCOURS
D'ARTISTES
Belgique
L'ÉLAN DE LA VIE
Sous les étoiles
La nuit interdite
Le monde
de l'homme
Le jeu de rôle
en pédagogie
Le monde
de l'homme
La nuit interdite
Le monde
de l'homme
Le jeu de rôle
en pédagogie
Le monde
de l'homme

23



M2085 - 27 - 30,00 F - RD



KIOSK

ABONNEMENT 1 ANS / 4 NUMEROS

100 F (pour la France)

L'abonnement débute à partir du prochain numéro.

CONDITIONS DE REGLEMENT

A toute commande, joignez votre règlement soit par chèque bancaire, chèque postal ou mandat à l'ordre de **IPC COMMUNICATION**

CONDITIONS DE COMMANDE

Votre commande peut être rédigée sur lettre manuscrite, indiquez très lisiblement votre adresse, **signez** votre commande, joignez votre règlement et **obligatoirement** les timbres correspondant aux frais d'expédition. Adressez-votre commande à :

IPC COMMUNICATION
Chroniques d'Outre Monde
Service commandes
34, avenue des Champs-Élysées
75008 PARIS

POUR TOUS RENSEIGNEMENTS...

toutes réclamations...
concernant vos abonnements téléphonez au :
(1) 47.31.01.55
ou vos commandes, téléphonez au :
(1) 42.56.59.00

FRAIS D'EXPEDITION

Vous devez obligatoirement joindre les timbres correspondants aux frais d'expéditions des articles commandés, en voici le détail :

1 revue	15 F
2 ou 3 revues.....	20 F
4 ou 6 revues	27 F
7 ou 9 revues.....	32 F
10 ou 16 revues	59 F
17 ou 20 revues	64 F

BULLETIN D'ABONNEMENT

Oui, je désire m'abonner à Chroniques d'Outre Monde pour 4 numéros. Je joins mon règlement de 100 F à votre ordre sous forme de

NOM

PRENOM

ADRESSE N°

RUE

CODE POSTAL

VILLE

Date.....199__

Signature

BON DE COMMANDE

Je commande les articles suivants (cochez la case correspondante), et je joins mon règlement de F

sous forme de.....

avec F de timbres.

- ☐ N° 1 - ☐ N° 2 - ☐ N° 3 - ☐ N° 4
☐ N° 5 - ☐ N° 6 - ☐ N° 7 - ☐ N° 8
☐ N° 9 - ☐ N° 10 - ☐ N° 11 - ☐ N° 12
☐ N° 13 - ☐ N° 14 - ☐ N° 18 - ☐ N° 19
☐ N° 20 - ☐ N° 21 - ☐ N° 22 - ☐ N° 23
☐ N° 24 - ☐ N° 27

Nombre de revues :

Mon adresse :

NOM

PRENOM

ADRESSE N°

RUE

CODE POSTAL VILLE

Date.....199__

Signature

RES PUBLICA ROMANA

Jeu de plateau

Descartes

Res Publica Romana est un très beau jeu de plateau. Esthétiquement d'abord : la boîte est somptueuse, le plateau, les pions et les cartes sont très réussis. Du point de vue du jeu : il allie agréablement le jeu de plateau, le jeu de rôle et le wargame stratégique. De quoi s'agit-il ? Le jeu se déroule sur une période allant des guerres puniques à l'assassinat de Jules César et l'instauration de l'Empire. Les luttes entre les factions sénatoriales qui sont engagées dans la course aux honneurs et

qui tentent de conserver les magistratures importantes dans leur camp, constituent le fond de l'action des personnages. En effet, chaque personnage fait partie d'un clan, le but étant d'avoir dans son clan un sénateur influent politiquement ou un sénateur élu consul à vie. Mais on ne peut pas se battre ou s'abattre impunément : l'équilibre et donc la survie de l'Etat dépend de l'attitude et des actions des joueurs. Même si les parties sont un peu longues, le jeu en vaut la peine !

JUGGERNAULT

Scénario pour The Great Battles of Alexander

Editions GMT Games, USA

Les concepteurs de GBA, Richard Berg et Mark Herman, s'intéressent décidément, beaucoup à l'Antiquité : ils profitent de ce scénario pour préciser, à l'aide d'exemples, quelques points délicats concernant le combat particulier. Ce scénario retrace la bataille d'Hydaspes qui, comme tout le monde le sait, est le dernier grand fait d'arme de l'anabase macédonienne, livrée contre le roi indien Porus en 326 av J.C.. Les règles de jeu sont celles de GBA, mais il y a un plus. Les chefs indiens bénéficient d'une capacité de commandement "stratégique" qui leur permet de donner un même ordre à un ensemble d'unités homogènes plutôt que de distribuer des ordres individuels. "Juggernaut" signifie en hindi "Seigneur du Monde", une force massive, écrasant tout sur son chemin : l'élé-

phant. Ce jeu peut constituer un passe-temps tout à fait plaisant. Si vous ne trouvez pas ce scénario en France vous pouvez le commander directement auprès de GMT Games pour 10 \$. Si vous en profitez pour demander le Inside GMT, le magazine maison, vous pourrez profiter des précisions et errata pour GBA.

Editions GMT Games, 310 W.Lacey Boulevard, Hanford CA 93230, Etats-Unis, tél.: (209) 583-1236.



SUR
3615
SIMUL
TOUTES
LES
NOUVEAUTÉS
PÉRIODIQUEMENT

L'EMPIRE TENEBREUX

Supplément pour Hawkmoon

Oriflam

Le temps de faire le tour de ce nouveau supplément, de grande qualité, vous en avez pour des mois de jeu. Surtout si vous aimez plonger vos personnages dans un enfer particulièrement abominable. En 128 pages, l'Empire Ténébreux emmène le lecteur sur l'île maudite (c'est peu dire) de Granbretonne : la description de nouvelles peuplades originales est très intéressante, celle de la culture granbretonne et de nouveaux Ordres aussi. Le joueur trouvera une étude de la stratégie de conquête et une sur la science et son évolution, avec un morceau de choix : la description de l'état des recherches des savants-sorciers de l'ordre du Serpent. Enfin, la présentation de Londra est très riche en détails. Avec ce livret, deux scénarios sont fournis. Ils sont courts et assez insignifiants, pour ne pas dire mauvais ; ils ne reprennent presque rien de l'univers granbreton décrit si richement un peu plus haut. Mais ils représentent très peu. Et le livret a dû largement aiguiser vos imaginations pour ne pas avoir besoin des deux scénarios présentés. Surtout une règle : de l'abominable, encore et encore.

HACKER Nouveau jeu de plateau - Editions Steve Jackson

Hacker est un jeu de piratage informatique, en version américaine. Chaque joueur est un pirate qui doit forcer des banques de données pour gagner. Ce n'est pas de l'incitation à l'espionnage (comme en ont été accusés les éditeurs) puisque rien n'est prévu pour voler des données mais simple-

ment pour forcer l'accès à ces données. Ce jeu sort au moment où la société d'édition Steve Jackson Games est en difficultés avec la CIA qui l'accuse d'inciter, au travers de ses jeux et notamment Cyberpunk, au piratage informatique. Hacker est, dans ces conditions, un jeu tout à la fois en forme de

WARS

Nouveau jeu de plateau
TSR

Wars est une réédition de Greyhawk empruntant à la diplomatie, au wargame et au jeu de rôle. C'est un jeu de plateau, pour 2 à 6 joueurs ; le monde de Greyhawk, créé par Gary Gygax, sert de cadre. Le but du jeu est de faire triompher son camp, le bien ou le mal. Lors d'un premier tour, on envoie les héros à travers le monde pour engranger des alliés, des mercenaires et des objets magiques. Ensuite, les événements aléatoires permettent d'améliorer ce qui a été déjà acquis. Pour, enfin, faire bouger les armées et procéder aux combats selon une procédure simplifiée. La boîte de jeu est magnifique : cartes gigantesques divisées en zones représentant les provinces du pays d'Oerth, larges pions portant des silhouettes noires, cartes à jouer pour les événements et trésors, livrets de règles et scénarios. Un défaut peut-être : les conflits sont trop simples pour satisfaire les wargameurs et trop concrets pour attirer les rôlistes. Il n'y a peut-être que les diplomates pour y trouver leur compte.

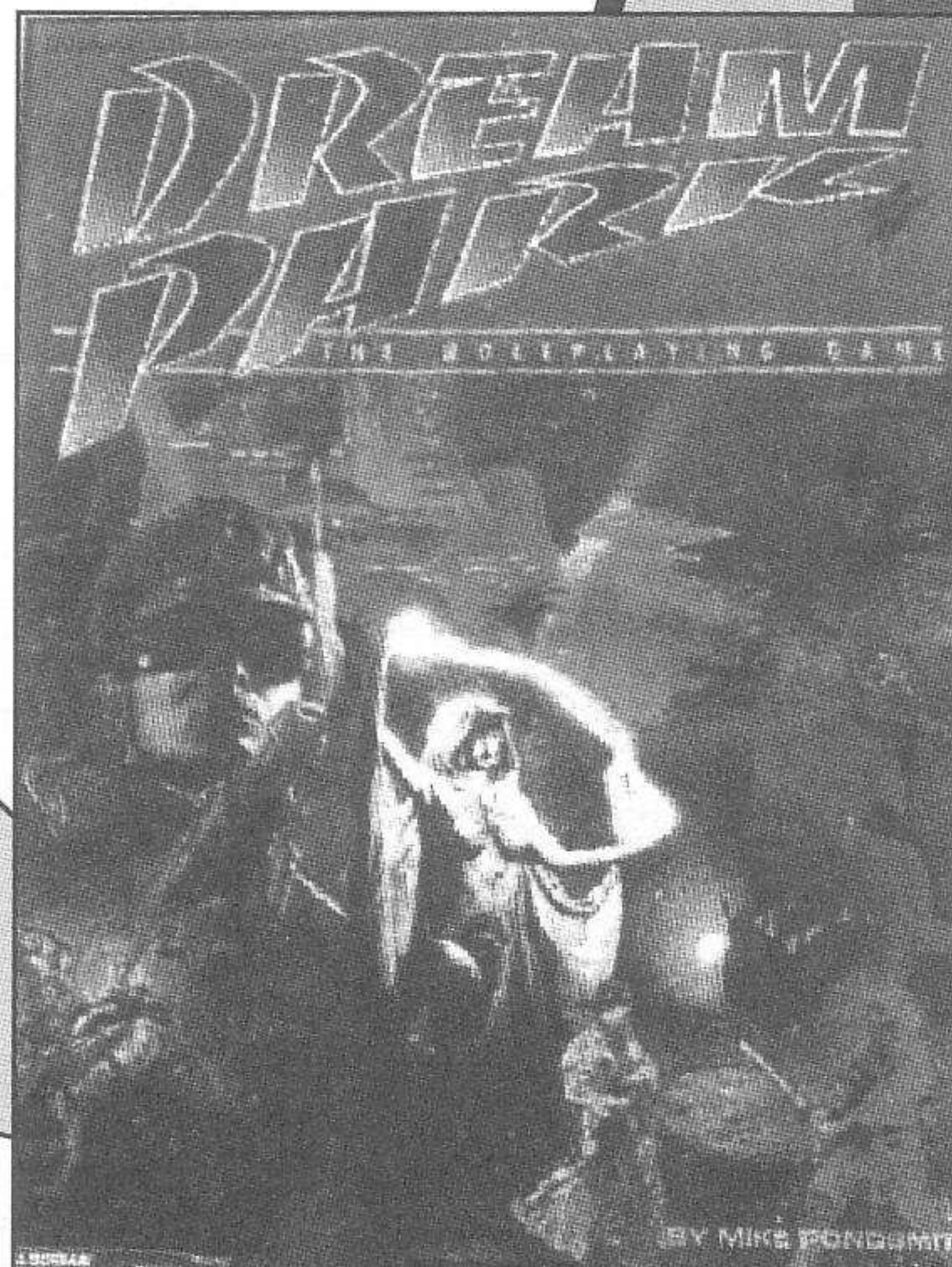
DREAM PARK

Jeu de rôle

Editions Talsorian Games

N'avez-vous jamais rêvé de pouvoir faire évoluer vos personnages sur une aire de jeu de rôle grandeur nature? Eh bien, avec Dream Park l'occasion vous est offerte, à la seule différence que cette aire de jeu est en réalité virtuelle. Vous êtes les meilleurs et prenez part à cette expérience dont les parties sont retransmises sur le réseau Network dans le monde entier. Ce nouveau jeu de rôle de Mike Pondsmith (Cyberpunk) est basé sur les nouvelles de Larry Niven et Steve Barnes (peu connus en France). C'est un jeu démentiel et tout est mis en oeuvre pour accentuer cet aspect : présentation voyante, règles simples et flexibles et thèmes originaux. Il sera difficile pour un MJ novice de ne pas faire rapidement "n'importe quoi" car Dream Park est un jeu réellement "métagenre", c'est-à-dire que toutes les combinaisons y sont possibles, par exemple un zombie-pirate-de-l'espace ou tout autre personnage aussi anachronique. Si vous

n'aimez pas les mélanges, abstenez-vous! De plus, les PJ sont peu consistants et le background schématisé à l'extrême. L'accent est mis sur les capacités et les pouvoirs des joueurs. Il y a quelques scénarios proposés, mais ils relèvent plus du wargame que de l'intrigue réelle. Il reste les suppléments pour essayer d'ajuster le tir. En attendant, Dream Park est un divertissement sous le charme duquel on peut se laisser tomber, et dans lequel on peut laisser son imagination galoper, mais pas trop, l'auteur y ayant tout prévu.



Games

pied-de-nez et de provocation. Hacker est basé sur des principes similaires à Illuminati. Le plateau de jeu se compose de cartes disposées à la manière de dominos, les joueurs vont de banque de données en banque de données, découvrant les codes d'accès, narguant les chiens de garde et les excitant contre leurs concurrents, ou

encore se débarrassant de l'un d'entre eux en lui envoyant la CIA... Si le piratage vous branche, Hacker est un véritable abécédaire. Les termes du domaine sont expliqués, les principes de base du piratage font partie de la stratégie de jeu, comme d'améliorer son ordinateur, de trouver les numéros de

téléphone des banques de données ou encore de contourner les sécurités en passant par une banque de données satellite. Le rythme de jeu est rapide et les interactions entre les joueurs nombreuses. Si vous avez aimé Illuminati, vous adorerez Hacker.

Vous écrivez des bons scénars?

Vous voulez collaborer à Chroniques d'Outre Monde?
Vous êtes passionnés de jeux de rôle?
Vous aimez Chroniques?

Alors envoyez-nous vos meilleurs textes à :
IPC COMMUNICATION
Chroniques d'Outre Monde - La Rédaction
34, avenue des Champs-Élysées - 75008 PARIS

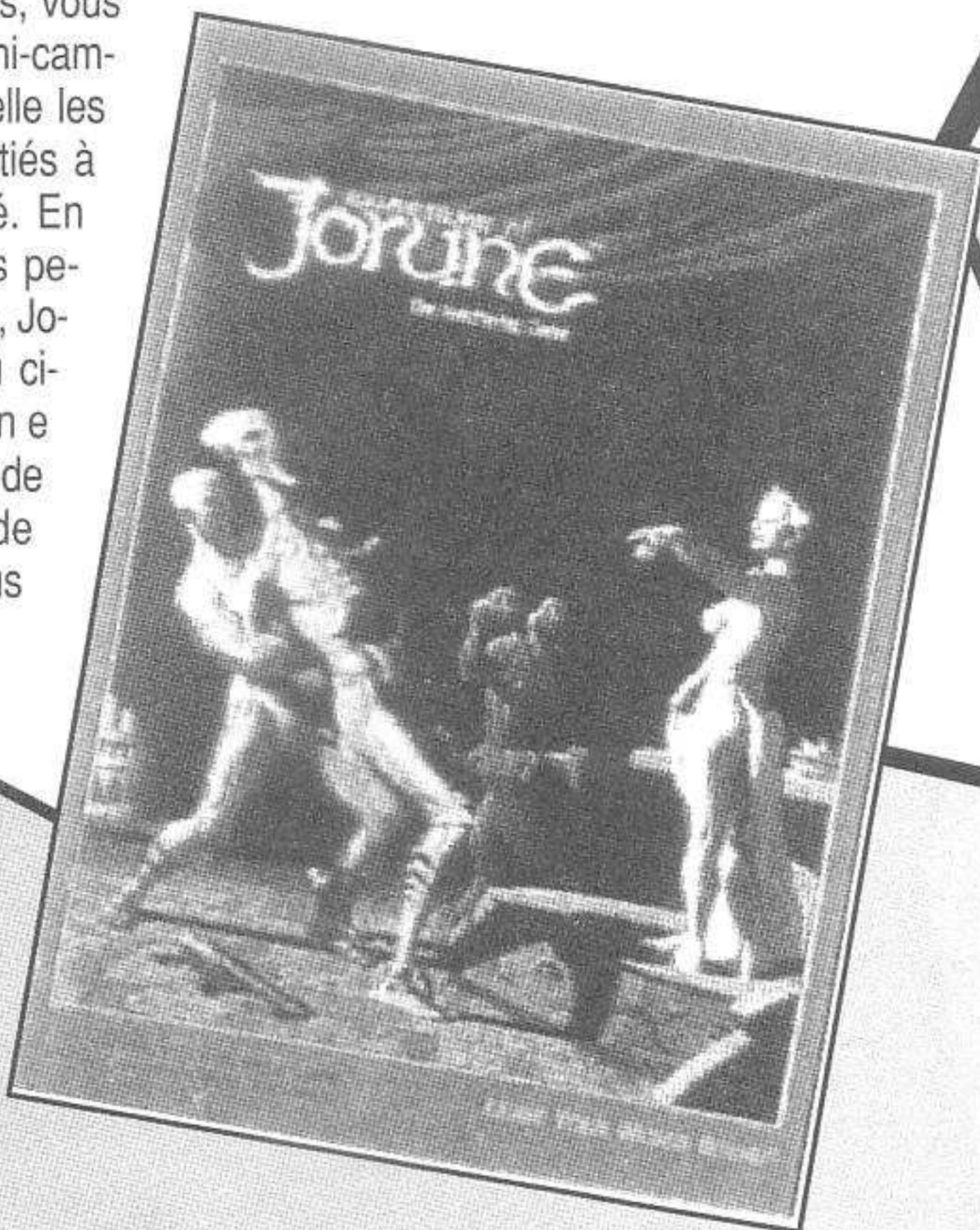
JORUNE 3ème édition

Editions Chessex

Attention, ce jeu, de par l'abondance des données et la diversité du monde dans lequel il se déroule, s'adresse à des joueurs et à des maîtres chevronnés. Qu'est-ce que Jorune? Il s'agit d'une planète, anciennement colonisée, et sur laquelle cohabitent de nombreuses races, dont l'Homme, importées ou issues d'anciennes mutations naturelles ou biotechnologiques. Le Sholari (maître de jeu) et les joueurs auront besoin d'une période d'acculturation pour pouvoir posséder pleinement le jeu et ses mécanismes et pouvoir manipuler de manière constructive l'Isho (énergie de la planète) ou faire voile sur les Skyrealms, sources de richesses et de dangers. Les personnages rencontreront maintes créatures exotiques qu'il faudra savoir gérer.

Le Guide de Tauther vous donnera, grâce à un luxe de détails, une description complète de l'environnement fantastico-futuriste de Jorune. Vous découvrirez un système très fouillé mais cohérent et parfaitement jouable. Pour jouer, une feuille de personnage et un dé 20 suffisent. Le MJ dispose d'une quantité phénoménale d'informations qui lui permettront de faire vivre aux personnages un dépaysement total. En plus, vous trouverez une mini-campagne dans laquelle les joueurs seront initiés à cet univers étoffé. En dépit de quelques petites imperfections, Jorune est un joyau ciselé avec une grande précision ; de l'art en matière de jeu de rôle! Si vous

êtes néophyte, et que l'eau vous vient quand même à la bouche, rassurez-vous, vous pouvez dans un premier temps tenir des rôles de personnages pré-générés avant d'envisager d'en créer. Surtout, attachez bien vos ceintures, car ce jeu est une machine à avancer le temps. Vous vous retrouverez 35 siècles après la disparition de notre bonne vieille terre.



LA GUERRE AU ROYAUME DES NAINS

Supplément pour
Warhammer

Descartes

Alors que dans les Royaumes nains la lutte se prépare pour l'acquisition de la couronne de Hargrim, qui rend son possesseur roi légitime, un petit groupe d'aventuriers recherche le cristal d'eau, la quatrième pierre du destin. Cette aventure est la dernière de la campagne des Pierres du Destin, mais elle peut être jouée en aventure indépendante.

GOLDFINGER II Scénario pour James Bond 007

Descartes

Trois éminents savants disparaissent, un agent du M.I.6 trouvé mort par suffocation épidermique, le corps couvert de peinture d'or... Le célèbre Auric Goldfinger est-il de retour ou quelqu'un a-t-il décidé de copier ses horribles procédés? Il faut vite le découvrir avant que la

planète ne sombre dans le chaos! Ce scénario est le premier scénario original du jeu de rôle James Bond 007. Cette aventure peut constituer une partie du scénario Goldfinger publié auparavant ou peut être jouée en partie indépendante.

WEREWOLF - THE APOCALYPSE 2nd volet d'une série de 5 jeux

Editions White Wolf

Werewolf, the Apocalypse est le second volet d'une série de cinq jeux édités par White Wolf ; le premier étant Vampire - the Masquerade. Dans ce volet, l'humanité est presque perdue et ses chances de survie sont extrêmement faibles. Tout est mis en oeuvre dans le but d'une destruction imminente : drogue, guerre, maladie, pollution, corruption... L'homme, lui-même, est trompé, manipulé pour qu'il travaille à sa propre perte. Les vampires, présentés dans le premier volet, sont aussi de la partie qui traîne l'homme à sa perte. Mais les loups-garous veillent. Ils luttent contre les mauvais penchants de l'homme, aident la nature à se défendre contre les agressions multiples auxquelles elle doit faire face. Ils sont les protecteurs de Gaïa, la Terre, déesse mère de toute chose. Ces groupes de garous, mi-hommes, mi-loups, regroupés en meutes trouvent dans cette protection la source principale de leurs aventures. Du point de vue emballage, ce livret est aussi beau que le précédent, avec une couverture originale, des illustrations d'intérieur en noir et blanc de bonne qualité. Werewolf utilise le même système de règles que Vampire, et est situé dans le même univers sombre et contemporain, le gothic-punk. Notons que, dans la postface du livret 2, White Wolf, qui milite pour la protection de l'environnement, précise que 3% des bénéfices seront versés à un ou plusieurs organismes non encore déterminés, luttant dans ce sens.

LE SUPPLEMENT, VOL.3 *Dossier spécial Appel de Cthulhu*

Descartes

Dans ce volume :

- Appel de Cthulhu : un mega scénario de 16 pages, des aides de jeux, un scénario d'entraînement pour la coupe de France...
- Res Publica Romana, le point de vue historique
- Shadowrun, deuxième édition
- Comment aborder le wargame et aussi : Star Wars, Warhammer, James Bond 007, Blood Bowl...

SCRIPTARIUM VERITAS

*Supplément pour
In Nomine Satanis/
Magna Veritas*

Editions Idéojeu

Ce supplément pour INS/MV est un condensé de tous les suppléments parus et épuisés. Vous trouverez dans cette grosse compilation (190 pages) le détail de 72 entités hyper puissantes, dont la présentation a été réécrite : les Archanges, les Princes-Démons Chrétiens et Musulmans et les Dieux Vikings. Dans tout ce céleste monde, deux nouvelles têtes et toutes deux dans le camp des forces du Bien : Emmanuel et Alain. Toutes les règles publiées précédemment, celles sur les Vikings, les sorciers, les Musulmans, les hiérarchies divines et angéliques, se retrouvent ici. Les nouveaux pouvoirs des églises sont détaillés et quelques précisions viennent clarifier les règles. Un seul absent, l'extension des psis. Mais il n'y a pas que des reprises. Deux nouveautés : des encadrés présentant l'action des différents camps durant les années 90 et 92 ; un petit fait-divers authentique, après chaque Archange ou Prince-Démon, vu sous l'angle du conflit entre le Bien et le Mal.

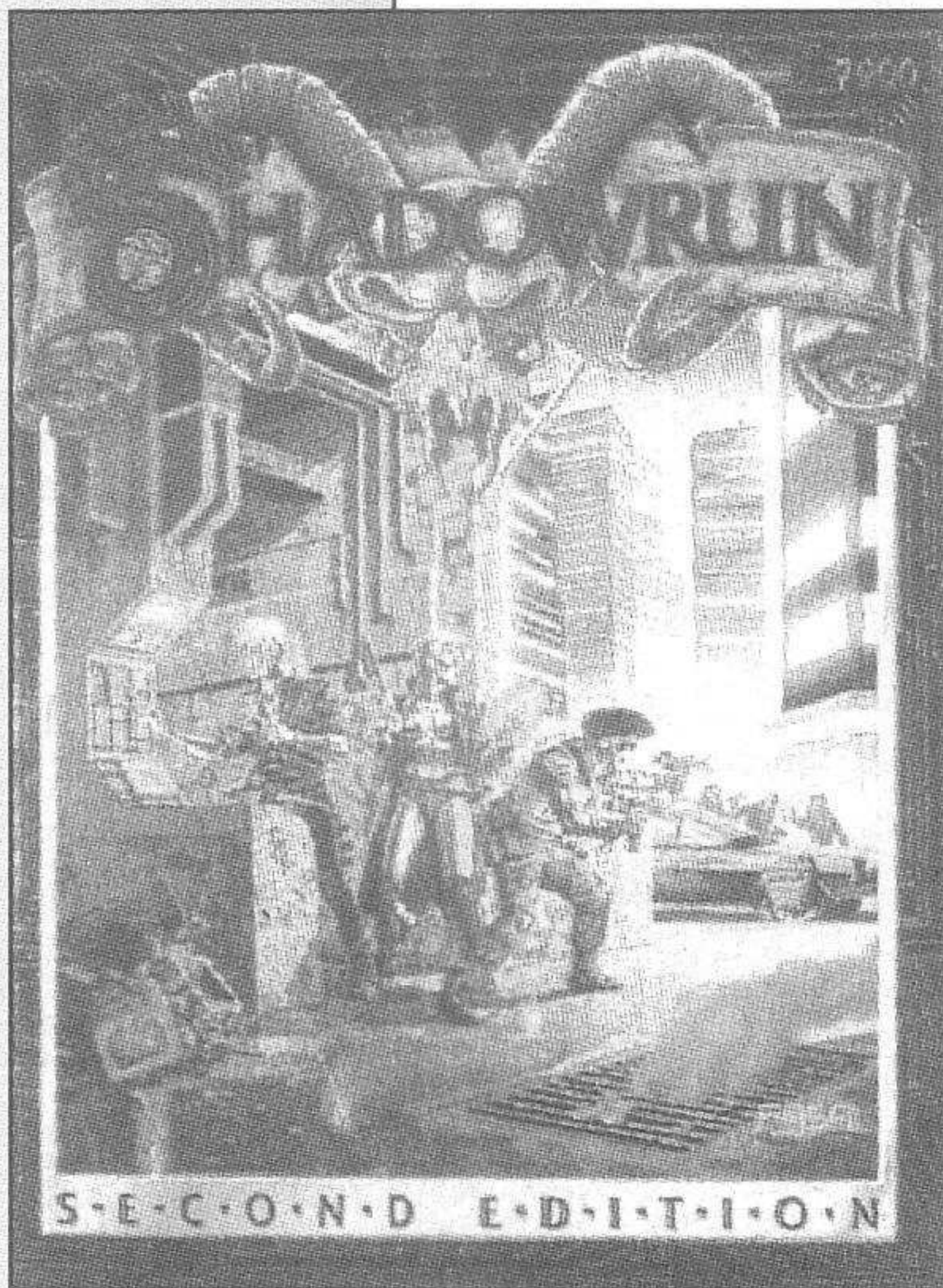
Avec les règles de base et cette dernière compilation vous avez de quoi écrire des scénarios pendant un bon bout de temps. C'est donc une bonne idée. Si vous découvrez ce jeu elle vous sera indispensable, mais si vous le connaissez depuis le début et que vous avez les suppléments s'y rattachant, ce n'est pas la peine de faire des dépenses inutiles.

SHADOWRUN, 2nd EDITION *Jeu de rôle*

Editions Fasa

La seconde édition de Shadowrun accomplit plusieurs exploits : le premier, et non le moindre, réécrire un jeu que de graves défauts de conception rendaient pénibles à jouer et réussir à faire de la seconde édition la copie, oh combien, améliorée, de la première ; bien que transformée entièrement, cette nouvelle édition reste compatible avec presque tous

les suppléments parus à ce jour. Qu'est-ce qui a changé ? Le chapitre sur la magie a été remanié de fond en comble, à tel point que le supplément le Grimoire est le seul à être incompatible avec la nouvelle édition. La magie est moins puissante mais plus diversifiée : elle inclut les adeptes dont il est question dans le grimoire. Le combat a subi de gros changements au niveau des actions et du corps-à-corps. Il est plus réaliste et mortel. Les règles sont mieux écrites et les descriptions plus claires, rendant plus homogène cet univers particulier, mélange de magie et de technologie. Le rôle des joueurs, les shadowrunners, est mieux défini, plus détaillé, ce qui n'est pas de trop. Et enfin, l'indispensable chapitre fournissant les errata qui permettent d'adapter les suppléments à cette nouvelle version. Le peu de place qu'il occupe prouve la compatibilité quasi totale entre les deux versions. Shadowrun, 2nd édition est si proche de la première version et en même temps si améliorée que l'on peut penser que la première fut une sorte de brouillon de la seconde. Pour les habitués, cette deuxième édition n'est que plus jouable, plus agréable à aborder, et ils s'y engouffreront sans aucune difficulté. Pour ceux qui n'ont pas encore touché à Shadowrun, cette nouvelle version est l'occasion idéale pour vous y mettre, si l'envie vous en prend.



**3615
SIMUL
L'INFO JDR - JDP
EN TEMPS REEL !**

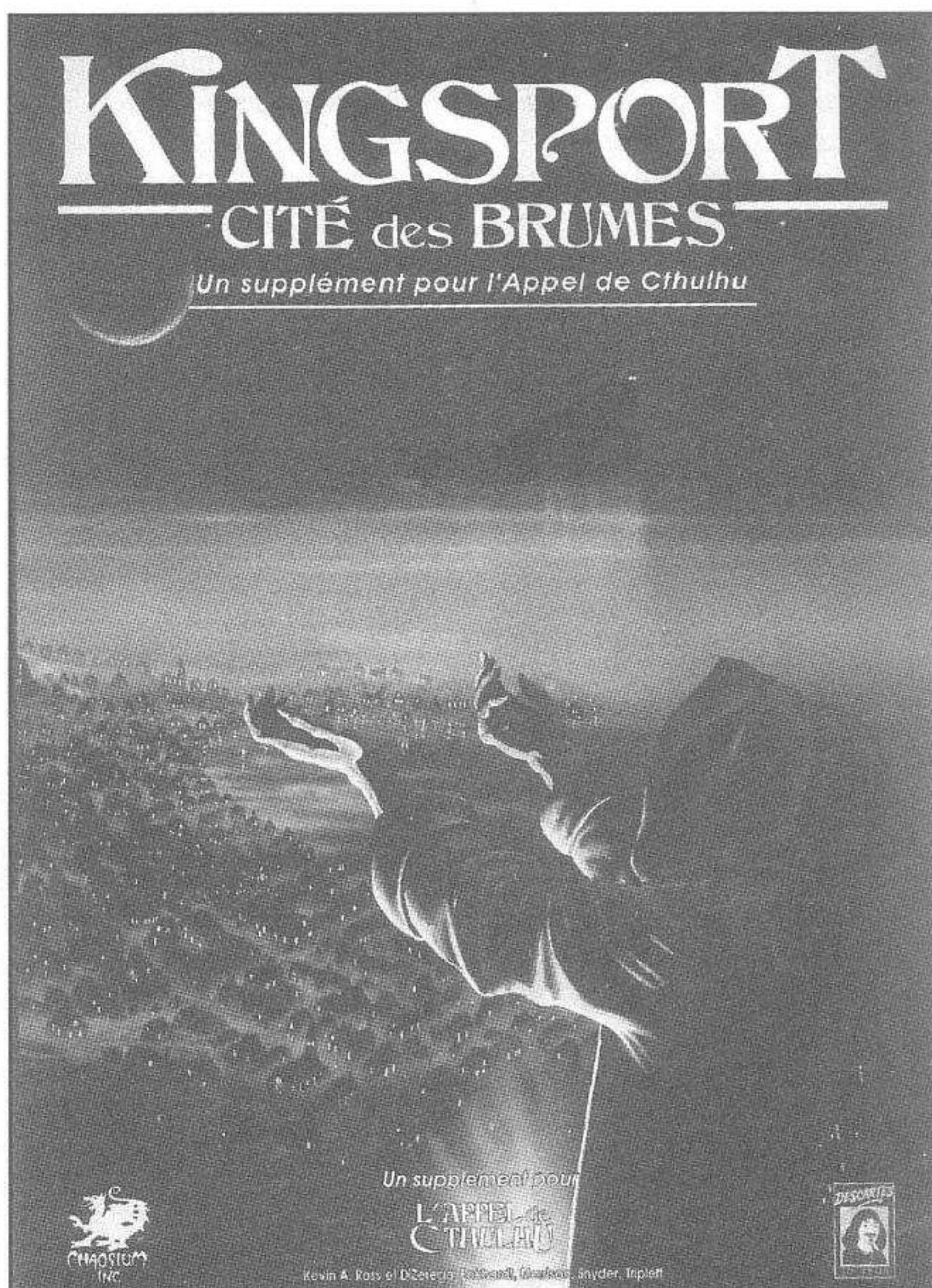
NOUVEAUTES

J D R - J D P

KINGSPORT Supplément Appel de Cthulhu

Descartes

Une bourgade imaginaire du Massachusetts, d'étranges choses qui rampent dans les galeries souterraines de la ville et près des récifs se nourrissant de pêcheurs et de touristes, la petite ville côtière de Kingsport abrite de bien étranges habitants... Rêve et réalité s'y mêlent de manière troublante. L'ancien culte qui hantait autrefois la ville ne semble pas être tout à fait mort... Vous trouverez aussi dans ce livret un plan détachable de la ville, un prospectus touristique et trois nouvelles aventures.



ALIENOIDS Nouveau jeu de rôle

A compte d'auteur

Alienoïds est un nouveau jeu de rôle d'un jeune auteur français, Solo. Il vous propose d'y incarner une créature extraterrestre, croisement d'un Alien et d'un Prédateur ; de vous servir de la Terre comme de votre réserve personnelle ; de pulvériser qui ose s'opposer à vous à l'aide d'un lance-flamme d'une espèce très particulière... Alienoïds est présenté sous la forme d'un univers Simulacres. C'est le même système, mais sont rajoutées quelques règles supplémentaires comme la localisation des dommages, la notion de puissance des armes et les combats contre plusieurs adversaires. Mais pas de panique, si vous n'avez pas Simulacres, vous trouverez un encart détachable qui rappelle l'ensemble des règles. En 50 pages, l'auteur de ce jeu de rôle français nous explique tout ce que nous avons besoin de savoir pour incarner un extra-terrestre gigantesque et un benêt. On y trouvera aussi un historique, une liste de matériel inventif, des conseils utiles aux MJ ainsi que de courtes nouvelles qui fixent la personnalité des Alienoïds. En plus, plusieurs pages de scénarios avec intrigues, chronologie et description des PNJ. Alienoïds a reçu le prix spécial du Jury au concours des jeunes créateurs du 10ème FSO de Toulon.

Edité à compte d'auteur par Solo, Raf, Pierre-Nicolas Lapointe et Harpelbe. Par correspondance (40 Frs port compris) Raphaël Bouchardeau, 5 rue Véronèse, 29200 Brest.

MUMMY Supplément pour A World of

Editions White Wolf

Que diriez-vous si l'on vous proposait de jouer des personnages maudits par les Dieux dont le destin est de poursuivre leur route éternelle ? Après Vampire et Werewolf où vous pouviez incarner un vampire ou un loup-garou, voilà Mummy dans lequel vous pouvez jouer une momie. Ce supplément utilise les règles de Storytellers System présentées dans Vampire et dans Werewolf ; il faut

MEGA III Nouvelle version de Mega

Casus Belli

Les joueurs, agents de l'Assemblée Galactique (originaires de la terre) et possédant les pouvoirs des Mégas (le Transfert et le Transit), sont amenés à accomplir des missions sur des planètes aux caractères différents. Ils peuvent donc évoluer dans n'importe quel type d'univers, antique ou médiéval, alternatif ou parallèle. Le Mega III, descendant d'un des premiers jeux de rôle français, permet aux novices et aux initiés de trouver leur bonheur. La présentation est claire grâce aux notes en marge, les règles ont été allégées mais demeurent précises et il reste possible de les simplifier à loisir, elles ne représentent d'ailleurs plus qu'un tiers du volume, les deux-tiers restant traitent de l'historique, des races extraterrestres, des vaisseaux spatiaux et des scénarios. Mega III est plus qu'un simple jeu de SF, c'est un système universel adaptable à d'autres jeux. En plus, vous trouverez au milieu du livret un écran en couleur recto verso.

RETOUR A DUNWICH Supplément Appel de Cthulhu

Descartes

Ce supplément est le deuxième volume de la série "Pays de Lovecraft" dans laquelle on retrouve les sites les plus célèbres du mythe de Cthulhu. Le village de Dunwich est au coeur de la vallée de la Miskatonic et son histoire

remonte aux chasses aux sorcières de 1692. L'endroit est plein de fermiers dégénérés, de secrets sinistres, de sites étranges..., mais ce n'est pas pour autant un "catalogue des horreurs". La présence d'un grand nombre de PNJ pitto-

resques et plus ou moins inoffensifs contribue à cette atmosphère particulière. Les investigateurs en ont pour des mois à démêler le bizarre du malsain ; et pour échapper aux dangers. Très bon supplément pour les imaginatifs et les autres.

Darkness

donc que vous possédiez l'un de ces jeux pour rentrer dans l'univers de Mummy. Ce nouveau livret peut être utilisé seul ou s'intégrer dans un nouveau concept créé par White Wolf : A World of Darkness. Un simple petit logo sur les livrets en question, et vous pouvez comprendre que vous êtes dans un système compatible avec celui des autres séries. Ça n'a l'air de rien, mais les horizons s'ouvrent, la magie opère, et

toutes les combinaisons sont possibles : il est possible d'intégrer, dans une même campagne, des vampires qui affrontent des loups-garous et qui se retrouvent finalement tous les deux face à des momies ; ça peut marcher dans tous les sens. Ce nouveau concept, A World of Darkness, devient une série qui dépeint notre monde dans sa version néo-gothique-punk, flamboyante, ténébreuse et mystérieuse. A chaque supplément paru, la description et l'univers sont plus détaillés. Au Maître du jeu de piocher, de ci de là, pour avoir un scénario dosé à son goût et à ses capacités.

TALES OF THE LAND

Supplément pour AD&D2

TSR

Si vous faites partie des MJ qui souhaitent utiliser le monde de Krynn pour faire évoluer ses aventures et que vous éprouvez quelques difficultés à le faire en raison de la dispersion des informations dont vous avez besoin entre les Leaves of the Inn of the Last Home, le livre Dragonlance Adventure et les différents modules, réjouissez-vous, Tales of the Lance vous donne une vision globale de l'univers de Krynn, vous permettant d'y lancer, sans retenue, vos joueurs. Dans la boîte

vous trouverez un livret de 176 pages, deux séries de grandes cartes présentant divers plans de cités, une immense carte du monde en couleur, un nouvel écran, un livret cartonné de fiches de personnages reprenant les grands héros du monde et les pions les représentant. Le livret principal présente toutes les données nécessaires : descriptions historique, mythologique et géographique du monde de Krynn et de ses différentes races et cultures ; et surtout l'adaptation aux règles d'AD&D2 pour les classes de personnages propres à cet univers tels que les chevaliers de Solamnia, les sorciers "des tours", les prêtres des étoiles... Même si les fiches de personnages et les pions y correspondant ne semblent pas être une réussite, Tales of the Lance est un supplément qui répond complètement à l'attente des accrocs du monde de Krynn.

INSH'ALLAH

Supplément pour In Nomine Satanis/Magna Veritas

Siroz

Insh'allah est une extension pour INS/MV, à ce titre elle nous livre toutes les clés de la naissance de l'Islam. Il en allait de même pour les autres extensions : les sorciers expliquant la tradition magique, il était une fois montrant l'évolution des hiérarchies angéliques et démoniaques avec le temps... Au fur et à mesure des extensions, le background du monde d'INS/MV s'affirme. Ce dernier recueil, moitié background moitié scénario, plonge le maître du jeu dans un monde digne des plus grands auteurs de SF. Si vous êtes fan du jeu, vous vous trouverez en terrain familier.

THE STORYTELLERS HANDBOOK

Supplément pour Vampire

Editions White Wolf

The Storytellers Handbook est destiné plus particulièrement au Maître du jeu ou plutôt au conteur. Celui-ci y puisera une série de conseils, de trucs, de recettes très utiles. Il pourra y trouver des détails sur comment mettre en place les parties : faire vivre un scénario, trouver des motivations, des objectifs pour faire agir les vampires (l'argent ne représentant que peu d'intérêt pour eux). Un dernier chapitre permet de mettre en place des variantes de combat, selon le goût de chacun : action rapide et floue

ou combat détaillé et réglé avec précision. Par ailleurs, quelques appendices permettent de compléter le tout, il y est question de quelques objets magiques et de tables de résumés pour le Maître du jeu, reprenant tous les éléments de base nécessaires à la création d'un personnage. Ce livret est le complément du Player's Guide, bien que de conception très différente. The Storytellers Book met en place, avec encore plus de précision, l'ambiance très particulière que les auteurs ont voulu donner au jeu.

SEA KINGS OF THE PURPLE TOWNS

Supplément pour Stormbringer

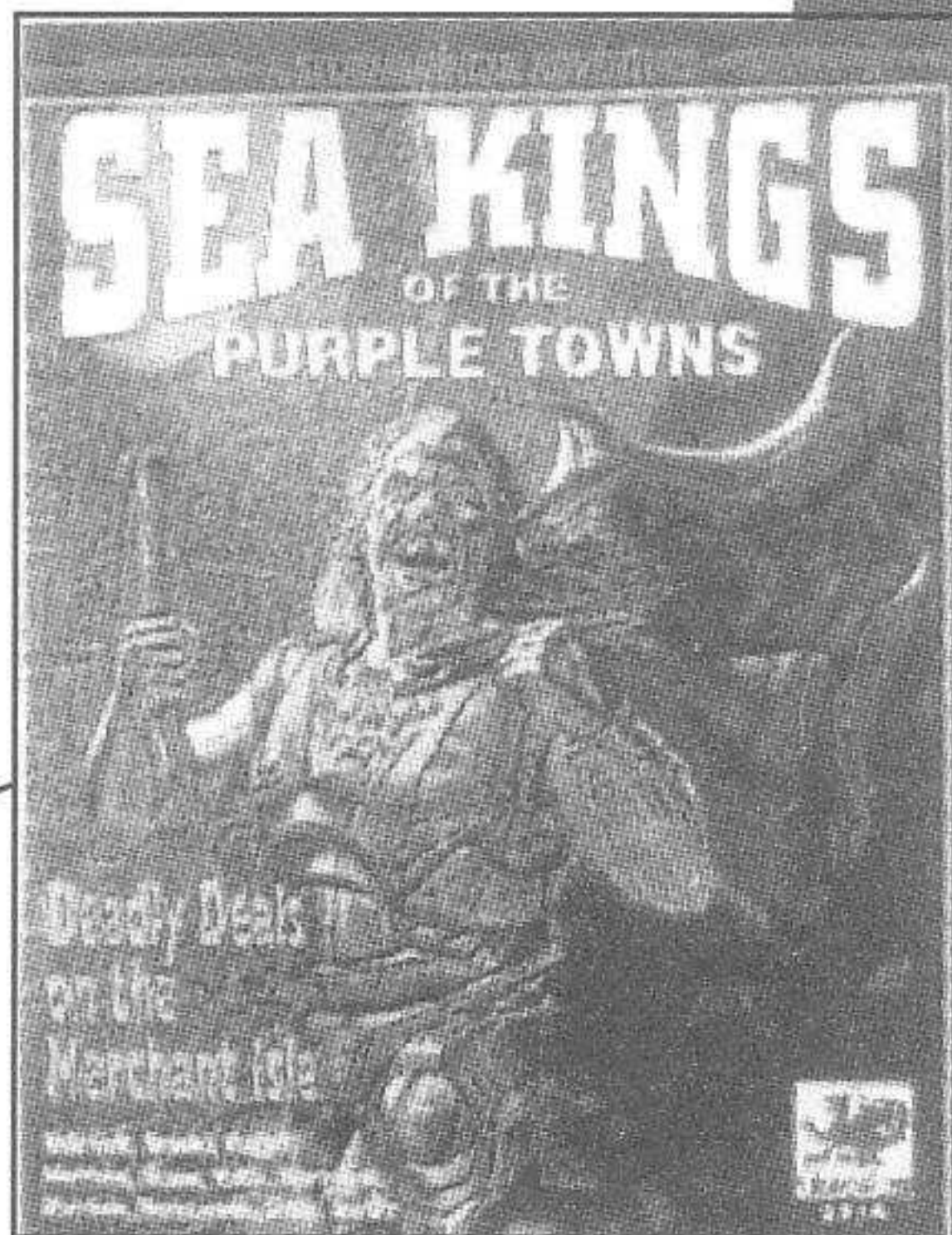
Editions Chaosium

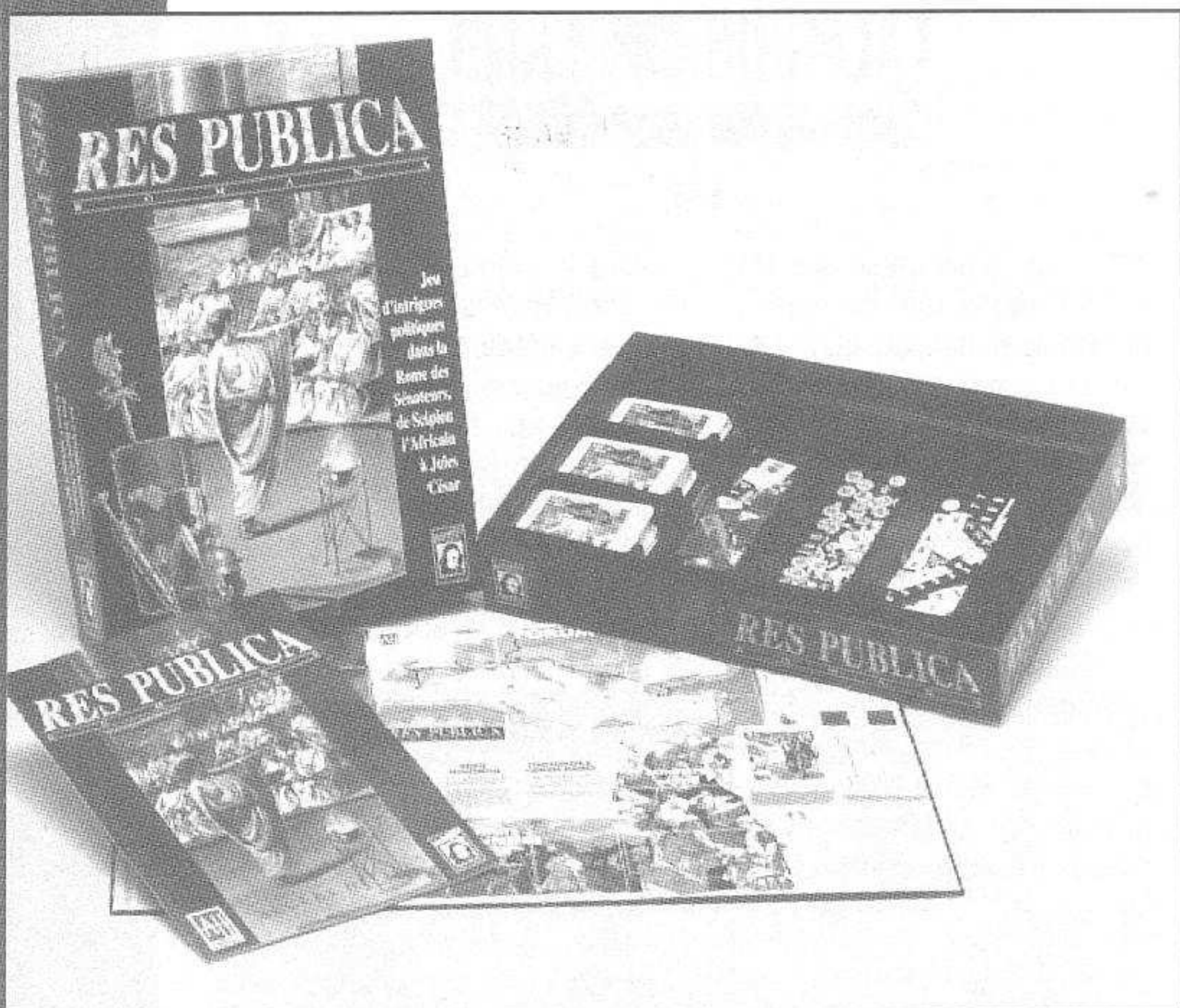
Excellent supplément de 128 pages en anglais pour Stormbringer. La première moitié est consacrée à détailler le cadre, la culture, les religions et la société du pays. Il s'agit des cités Pourpres, oligarchie commerciale en pleine expansion. Il y a assez de détails pour don-

ner de nombreuses idées de campagne avec intrigues entre cartels marchands, voyages en haute mer, machinations des différentes Eglises... Vous trouverez en plus du recueil de PNJ typiques, une table de rencontres et quatre scénarios. Le premier est le plus original, les

personnages s'y retrouvent propriétaires d'une auberge qu'il faut retaper et gérer. Les trois autres scénarios sont plus classiques. Avec Sorcerers of Pan Tang, paru il y a un bout de temps, et Sea Kings of the Purple Towns, aujourd'hui, la gamme Stormbringer est en

train de s'enrichir d'excellentes descriptions des principales nations des Jeunes Royaumes. Il ne reste plus qu'à attendre la traduction... et la sortie prochaine de Melniboné, annoncée pour cet automne aux U.S.A.. Elle confirmera, nous l'espérons, cette belle lancée.





AYSLE ET LE GRIMOIRE DE PIXAUD

Deux suppléments pour Torg

Descartes

Dans le Grimoire de Pixaud vous découvrirez d'un côté une description du seigneur, de son monde, de la zone envahie et de ses lois ; de l'autre une partie plus technique avec description de la magie, des règles de création de sorts... Le monde d'Aysle est décrit avec plus de détails : la magie est présentée de manière originale mais elle garde sa complexité. Créer ses propres sortilèges reste un exercice réservé aux sorciers

puissants. Que les autres se consolent, dans le Grimoire ils trouveront quelques 150 sorts prêts à l'emploi, en plus de ceux qu'ils découvriront dans le guide d'Aysle. Aysle est un monde où chacun a accès à la magie. Ce monde est bien décrit avec énormément de détails. La magie est présentée de manière vivante mais elle reste assez complexe. Deux suppléments qui méritent le coup d'oeil.

ALTERNATIVE 2.1

Nouveau JDR

Editions Presse Alternatives

Alternative 2.1 est non seulement un nouveau jeu de rôle français mais il est aussi édité par une nouvelle maison d'édition, *Presses Alternatives*. De quoi est-il question ? C'est un peu compliqué, essayez de suivre. Il s'agit d'une console de "réalité virtuelle" grâce à laquelle vous pouvez vivre des aventures de jeu de rôle "total", avec sons, décors et sensations et les partager avec d'autres joueurs situés à l'autre bout de la terre. C'est le premier aspect ; cette console vous ayant été vendue à un prix dérisoire, le second aspect consistera à élucider le mystère de cette console si en avance sur son époque. La présentation est très austère : le livret ressemble à une documentation informatique. Le système du jeu est basé sur le duo caractéristiques / compétences. Celui des combats est très détaillé, avec, pour les amateurs d'armes, une liste de quatre pages sur tout ce qui fait du bruit. Tous nos voeux de longue vie pour ce nouveau-né.

Editions Presses Alternatives, 125, avenue Jean Giono, 83130 La Garde.

DRAGON QUEST

Nouveau jeu de plateau

TSR

Un intérêt principal dans ce jeu de plateau : étant la fidèle adaptation en "plateau" du jeu de rôle D&D, il vous permettra d'initier vos amis novices au jeu de rôle et de faire une partie sans trop vous compliquer la tête. Mais expliquez-leur que le

jeu de rôle ne se limite pas à des batailles dans les souterrains remplis de monstres ; il y a la vie des personnages, leur évolution en dehors de la partie traditionnelle... enfin ! La boîte contient un important matériel : plateau de jeu 60x80cm en car-

ton rigide, figurines plastiques et métalliques, dés (série entière), silhouettes de tous les monstres à découper, cartes de sorts, de trésors... et deux livrets, un pour les règles et l'autre pour les aventures, leurs couvertures peuvent servir d'écran au MJ. Dans le livre de règles, le même type de héros que dans D&D, les mêmes alignements et les six caractéristiques classiques. Les règles, à proprement parler, sont les mêmes que D&D mais simplifiées. On y trouve aussi

des indications pour passer du jeu de plateau au jeu de rôle, des conseils sur les rapports qu'il faut avoir avec les personnages ou sur la façon d'être un bon maître du jeu. Dragon Quest est donc une distraction plus accessible qu'un jeu de rôle, avec tout ce qu'il implique de préparation et de gestion. Un des atouts de ce jeu, est le prix de vente auquel il est proposé, environ 22 \$, prix ridicule compte tenu de la richesse de la boîte.



L'ABUS D'ALCOOL EST DANGEREUX POUR LA SANTÉ, CONSOMMEZ AVEC MODÉRATION.

MYTHUS ET MYTHUS MAGICK Règles pour Dangerous Journeys

Editions GDW

Le jeu

C'est un nouveau jeu de rôle, créé par le, oh combien célèbre créateur de jeux de rôle, Gary Gygax. Après l'échec de son dernier jeu, Cyborg Commando, Gary Gygax est revenu à ses premières amours, le jdr multigenre dont le premier volet, Mythus, est médiéval-fantastique. Il a voulu créer un système à la fois simple et facile pour jouer dans de multiples univers. Dangerous Journeys ressemble étrangement au jeu de rôle AD&D mais son système est plus polyvalent. Il s'agit, à la base, d'un gros système de règles permettant de jouer dans différents univers mais avec de nombreuses règles réécrites pour chacun d'entre eux. Mythus est paru ; Unhallowed, jeu d'horreur, est prévu. Le Mythus Magick est un recueil dans lequel on trouvera 1500 sorts et quelques nouvelles vocations de magiciens. Le livre de background, The Epic of AErth, situe l'univers de jeu sur une sorte de Terre alternative médiévale mélangeant allégrement Egyptiens, Japonais et Vikings. Il sera bientôt disponible.

Les règles

Les 55 premières pages de Mythus, appelées Mythus Prime Rules (PR), présentent le jeu. Les règles sont simples, la création détaillée de personnages, il y est question de combats, un scénario couronne le tout. Trois paramètres définissent un personnage : sa classe socio-économique, ses "Traits" (Mental, Physical, Spiritual allant de 20 à 60 points) et une vocation (correspond à une liste de compétences). Chaque compétence a une valeur de base, à laquelle on rajoute le Trait correspondant, ce qui leur donne une valeur de pourcentage. Ensuite, si on a la compétence demandée on tire un pourcentage sur la valeur, sinon on se sert du Trait comme base, avec une difficulté. La magie est aussi sous forme de compétences.

Pour lancer un sort, on doit réussir un jet sous la compétence appropriée et dépend des scores des compétences magiques et la récupération se fait par le repos ou la méditation. Pour le combat, c'est exactement comme AD&D : jet d'initiative, jet d'attaque et jet de dégâts. Ces Prime Rules sont donc valables dans l'univers Mythus. Les règles générales du jeu, Advanced Mythus Rules (AR), posent le gros système de règles de l'ensemble du jeu. Mais il y a un hic, elles sont incompatibles avec les PR. Bien sûr, un chapitre de quatre pages explique comment passer d'un système à l'autre, mais il semble impossible d'utiliser une partie d'un système dans l'autre, contrairement à ce qui est annoncé. Il faudra donc choisir entre le PR et le AR ; et comme tous les suppléments à paraître auront leurs caractéristiques en Advanced Rules...

Les mécanismes de Advanced Rules

Les trois Traits définissent toujours les personnages, mais ils sont divisés en deux valeurs appelées catégories et chacune des catégories est divisée en Attributs. Ce qui donne 18 Attributs. Les Attributs s'additionnent pour donner les Traits. A la création du personnage, les Attributs s'additionnent aux pourcentages de base des compétences. Les catégories servent à faire des tests sous caractéristiques. Les Traits indiquent les capacités maximum des personnages et leur donnent des bonus. Pour le reste, il s'agit principalement de tests sous des compétences.

La densité

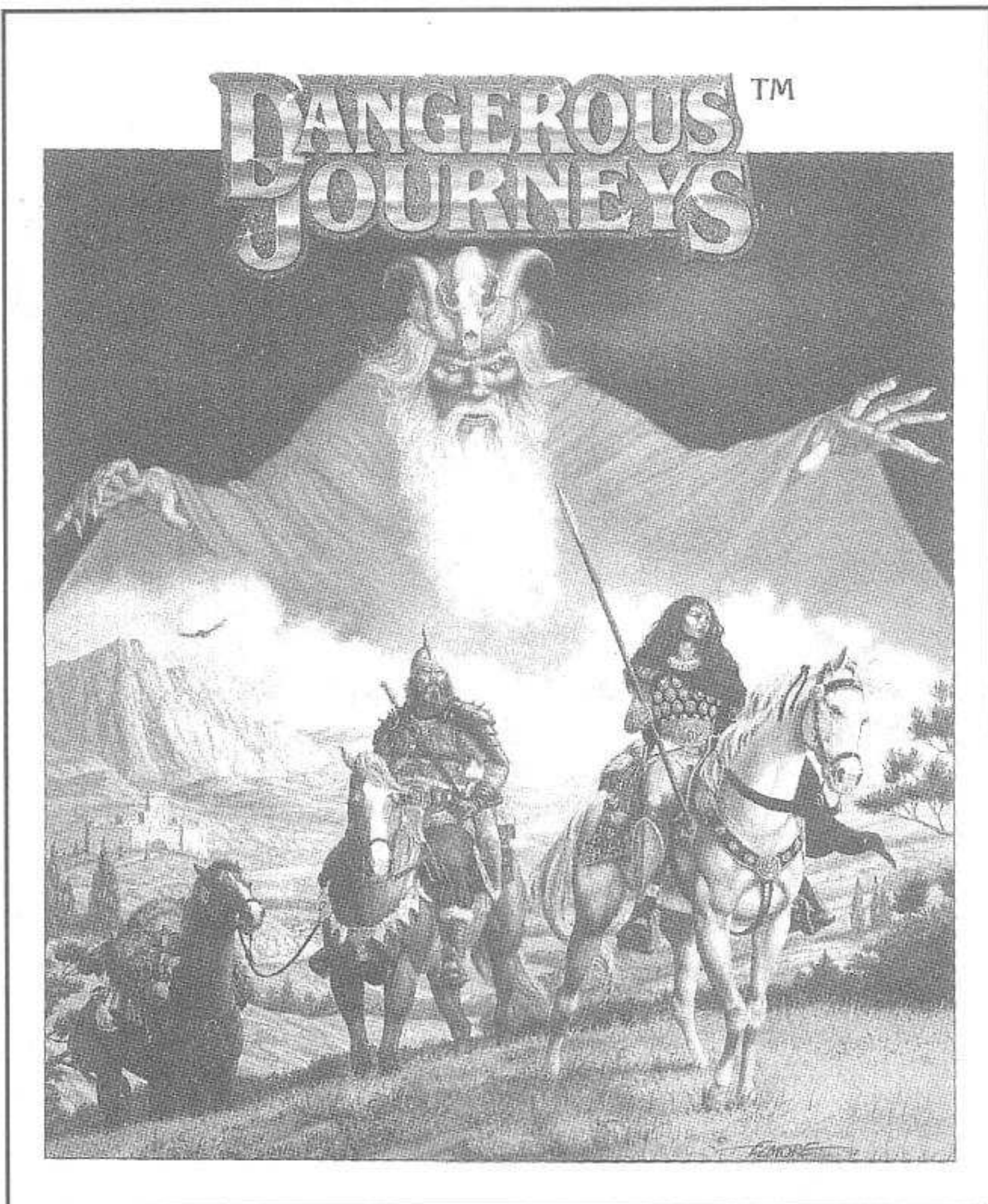
C'est un jeu très détaillé. Vous trouverez des centaines de petites règles différentes, une

pléthore de vocations accessibles aux personnages, de sorts magiques, d'armes et d'armures... Jugez-en vous même simplement sur cet exemple des vocations qui sont proposées : Alchemy : Alchemist, Apothicary ; Arms : Cavalier, Engineer, Mercenary/Soldier ; Dweomercraeft : Black School, Elemental School, Gray School, Green School, White School ; Mysticism : Astrologer, Diviner, Fortune Teller, Soothsayer ; Outlawry : Assassin, Bandit, Mountbank, Pirate, Thief ; Priestcraft : Healer, Priest, Theurgist, Wisewoman/Wiseman ; Primitive : Hunter, Medicine Man, Seen, Shaman, Warrior, Witch Doctor ; Scholar : Philosopher, Poet/Musician, Sage ; Voyager : Explorer, Merchant, Seafarer. Non human : Alfar, Alfen, Dwarf, Elf, Gnome... ouf!

Critiques

C'est riche, c'est dense, mais ça n'évite malheureusement pas le côté grand panier à salade. Il faut parfois passer jusqu'à une bonne heure pour regrouper tous les points d'une même règle et l'avoir donc dans sa totalité. Les chapitres et les sous-divisions sont mal-indiqués. La presse américaine a relevé l'excessive utilisation de termes nouveaux et difficilement compréhensibles ainsi que de nombreuses abréviations. La plus embêtante est celle concernant les joueurs appelés Heroic Personnas donc HP ; alors que dans presque tous les jdr l'abréviation HP est utilisée pour Hit Points (points de vie). Entre les ACE, la FAC, le BUC... on met un temps fou à s'habituer, quand on y arrive ! Pour la création des personnages, pour éviter d'y passer des heures à s'arracher les cheveux, utilisez l'annexe J de résumé de création de personnages, une vingtaine de minutes suffit pour devenir le plus doué des pygmaliens.

Mythus n'est pas une nouveauté mais un système bien éprouvé qui devrait plaire à tous ceux qui se moquent de la cohérence à partir du moment où un jeu ouvre la possibilité de délirer.



Et une fois n'est pas coutume, nous vous présentons quelques Wargame :

ATTACK SUB

Jeu de plateau

Avalon Hill

Attack sub n'est pas un jeu de plateau classique, avec plateau, pions et dés ; c'est un jeu de bataille navale avec seulement des cartes à jouer, le terrain sur lequel on évolue est totalement abstrait. Chaque joueur se voit distribuer des fiches d'unités indiquant les caractéristiques des bâtiments. Chaque action (attaquer, brouiller, feinter...) est représentée par une carte. On y joue comme on jouerait à la belotte, sauf qu'au lieu que la carte représente un roi ou un as, elle figure une action. Attack sub est le jeu simplifié à l'extrême, sans que ce soit pour autant simpliste. Les débutants pourront s'y essayer, les plus avertis pourront initier leurs amis aux plaisirs du wargame, les vieux de la vieille qui n'ont plus le temps d'engager de complexes et longues parties, trouveront là une distraction qu'ils pourront prolonger à leur aise.

NEPHILIM

Nouveau jeu de rôle

Editions Multisim

Si vous décidez de vous plonger dans l'univers de Nephilim, il vous faudra incarner un être immortel en quête d'absolu, capable de manipuler les nombreux champs magiques de la planète. Il devra se heurter sans cesse à l'opposition tenace des humains qui voudront le détruire ou profiter de ses pouvoirs pour s'enrichir. Chaosium a autorisé Multisim à utiliser son système de simulation, basé sur des caractéristiques, des compétences et

une table de résistance, auquel il a ajouté quelques innovations. Parmi celles-ci : les points d'action et la notion de potentiel. Dans Nephilim vous trouverez un livret de 230 pages à la superbe couverture contenant les règles, un long scénario, quelques synopsis et d'originales illustrations, mélanges de graphisme et de photos. Nephilim est un jeu pour les avertis qui ne seront pas choqués de découvrir un univers à la fois si familier et si étrange.

FOUR BATTLES OF THE ANCIENT WORLD

Nouveau

4BAW est le jeu qu'il vous faut pour initier votre jeune neveu ou votre aïeul. Ces quatre batailles - Arbeles 331 av J.C., Cannae 216 av J.C., Pharsalus 48 av J.C., Teutoberger Wald 9 ap J.C. - leur permettront de s'acclimater au wargame, d'en apprécier le côté divertissement et le côté culturel, sans complication. Les règles génériques tiennent en quatre pages et un effort particulier a été fait dans leur rédaction pour bien expliciter les points cruciaux ; en plus une page de scénario. Chaque jeu engage 100 pions et les cartes sont au format des cartes de téléphone. Le système de base est simple : mouvements, combats et ralliements. Mais vous pouvez le corser, 4BAW vous présente aussi des règles avancées, telles que charges ou désorganisation des armées. Les batailles ne sont pas équilibrées, mais chaque scénario possède une option "alternative" qui aide à redresser la situation en laissant les joueurs libres de leur stratégie. Ce sont quatre jeux agréables qui raviront aussi bien les débutants à la recherche de simulations historiques authentiques que les anciens qu'une partie, vite fait bien fait, peut attirer de temps en temps. Si vous aimez, réjouissez-vous, deux boîtes de quatre jeux sont prévues : sur les premières batailles napoléoniennes et sur la guerre d'indépendance américaine.

SHADOWTECH

Supplément pour Shadowrun

Fasa, version américaine

Shadowtech est un recueil de technologie divisé en cinq grands chapitres, chacun constitué de deux parties : l'une expliquant les concepts de la science concernée, l'autre étant un catalogue de divers produits. Les cinq chapitres sont Bionetics : greffes biologiques chargées d'assister les humains (l'équivalent vivant de l'équipement cyber-

nétiq) ; Cybertechnology : greffes ou remplacements cybernétiques ; Genetics : modifications des défenses immunitaires ; Chemistry : drogues, tranquillisants, poisons ; Law : pour savoir quels produits sont en vente libre, lesquels sont classés secret défense et où et comment se les procurer. Un excellent recueil, exhaustif.

SUN COUNTY

Supplément pour RunQuest

Avallon Hill, version américaine

Ce supplément est le meilleur de RunQuest paru pour la troisième édition. Tout y est :

l'histoire du comté du Dôme du Soleil des Plaines de Prax, et des loisirs de ses habitants, les renseignements sur la vie quotidienne d'un Yelmalion, les défenses magiques du Temple du Dôme du Soleil, des détails sur les Templiers et leur adoration de la lumière... Enfin, six scénarios viennent clore ce livret agréablement illustré. Ce renou-

veau est l'oeuvre des responsables du fanzine Tales of the reaching moon, qui avaient été en charge de relancer RunQuest. C'est à l'évidence une réussite, les prochaines publications sont très attendues, notamment River of Craddles (reprendra des éléments de background de Pavis), Big Rubble et Borderlands.

ARMAGEDDON

Nouveau jeu de rôle

Editions Games Workshop

Armageddon est un wargame tout à fait classique, utilisant le même thème que Warhammer 40,000 du même éditeur ; la

même superbe présentation, les mêmes mécanismes standards. On y retrouve les célèbres Défenseurs Eliminés (DE) et les Attaquants Repoussés (AR) ainsi que les règles de ravitaillement et de mouvement après combat. Trois facteurs caractérisent les pions : la puissance d'attaque, la puissance de défense, le potentiel de dépla-

cement. Les chances de réussite d'une attaque sont calculées en divisant la puissance de l'attaque par la puissance de la défense de tous les pions en présence. Rien de bien nouveau donc, et c'est dans l'emballage qu'on trouve le plus d'originalité : de nombreux pions possèdent des capacités spéciales, par exemple un com-

missaire qui ne reculera jamais devant une attaque, les orcs qui disposent de tout un arsenal délirant... Ce jeu peut aussi bien attirer les wargameurs confirmés que les fanatiques de Warhammer 40,000. Bien sûr, comme Armageddon marche bien, nous pouvons nous attendre à de nombreuses extensions.

FLASH BACK

- **Ace Agent - Stellar Games** : Super Ace.
- **AD&D 2 - TSR** : Charlemagne Paladins (accessoire), Magic encyclopedia (accessoire), Dungeons of mystery (boite), 1992 collector set (750 cartes de monstres et d'objets).
- **AD&D / Al Qadim - TSR** : The land of fate (boite), Golden voyages (sourcebook).
- **AD&D / Dark Sun - TSR** : Arcane shadows (module), Veiled alliance (accessoire).
- **AD&D / Dragon Lance - TSR** : Tales of the lance (boite), Knight sword (module), Flint's axe (module).
- **AD&D / Forgotten Realms - TSR** : Great glacier (accessoire), Menzoberranzan (boite).
- **AD&D / Greyhawk - TSR** : Rary the tailor (accessoire).
- **AD&D / Ravenloft - TSR** : Thoughts of darkness (module).
- **AD&D / Spelljammer - TSR** : Rock of Bral (accessoire).
- **Advanced Third Reich - Avalon Hill** : Nouvelle version de "The rise and decline of the Third Reich". Wargame stratégique.
- **Amber - Phage Press** : When chaos reigns, module.
- **Appel de Cthulhu - Descartes** : Retour à Dunwich ; Les frères de sang (Blood Brothers) ; Kingsport ; Orient-Express ; Nightmare Agency.
- **Ars Magica - White Wolf** : 3ème édition ; Mistrudge (scénario), Parma Fabula (l'écran) et Mythic Europe (supplément).
- **Berlin VIII - Siroz Productions** : Falkampf Blues, extension.
- **Bitume - Siroz Productions** : Paris/Brest, supplément.
- **Blood Brothers 2 - Chaosium** : Recueil de neuf aventures pour Cthulhu mais ambiance de films d'horreur des années 1945.

- **Bloodlust - Siroz** : L'enclume et le marteau.
- **Cthulhu 1920 - Chaosium** : Fearful Passages, recueil de neuf aventures dont chacune met en scène un moyen de transport ; The Thing at the Threshold, campagne en trois chapitres.
- **Cthulhu 1990 - Chaosium** : The stars are right, recueil de sept aventures pour Cthulhu 1990.
- **Cthulhu for President - Chaosium** : Ensemble gag pour soutenir la candidature du nommé Cthulhu.
- **Cyberpunk - Oriflam** : Les récits de Forlon Hope, recueil de scénarios.
- **DC Heroes - Mayfair** : World in the Balance, gros scénario.
- **D&d - TSR** : Goblin's lair (boite), Sword and shield (module), The millennium Empire (accessoire).
- **Formule Dé - Ludodélire** : Le plateau du Grand Prix d'Allemagne à Hohenheim est disponible.
- **In Nomine Satanis/Magna Veritas - Siroz** : Le Scriptorium Veritas, livre qui regroupe les règles des divers suppléments précédents.
- **Journeys - GDW** : Nouveau magazine consacré aux jeux "multigenres" ou "multidimensionnels".
- **Marvel Super Herses - TSR** : Lands of Dr Doom (boite), Marvel universe 1992 update (livret), Webs (boite).
- **Mega - Descartes** : Le voleur d'Ygol, campagne Mega III.
- **Mythes et Légendes - TSR** : traduction.
- **Necromancia - Siroz** : Jeu de plateau, à la conquête d'un cristal magique.
- **Nite Life - Stellar Games** : In the musical line, America after dark.
- **Over The Edge - Atlas Games** : Jeu de rôle inédit.
- **Paranoïa - West End Games** : Bot abusers manual (tout sur les robots).
- **Pendragon - Oriflam**

- **Phase Line Smash - GDW** : wargame en solitaire ; Bloody Kasserine, Race for Tunis.
- **Plasma - Siroz** : Magazine bimestriel, nouvelle formule. Paru n°7.
- **Poings de Fer - Simulacres** : Mini univers d'extrapolation : le IIIème Reich qui a gagné la guerre conquiert les étoiles, dans une lointaine galaxie des résistants se lèvent. Renseignements : Laurent Cazier, 17 rue du Coupement, 02100 Saint-Quentin.
- **Renegade Legion - FASA** : Centurion Technical Update, donne de nouveaux véhicules et armes ainsi que des règles pour le double aveugle.
- **Res Publica Romana - Descartes** : Jeu de plateau.
- **Role Aids - Mayfair** : Monsters of Myth and Legend III (bestiaire), Portals to adventures (ensemble de PNJ et de lieux servant à démarrer une aventure).
- **Rolemaster - Ice** : Alchemy companion, Time riders (campagne).
- **Shadowrun - Descartes** : les règles de base, 2ème édition.
- **Shadowrun - Fasa** : Shadowtech et One Stage Before (aventure).
- **Star Wars - Descartes** : Le manuel d'instruction du Général Cracken (équivalent du Manuel Q de James Bond pour les guerriers des étoiles) ; Le domaine du mal (aventures pour personnages vétérans). L'Etoile de la Mort (dossier technique).
- **Star Wars - West End Games** : Heir to the empire sourcebook (le monde du roman de Timothy Zahn), Death star technical companion.
- **Stella Inquisitorus - Siroz Productions** : 5000 ans dans notre futur, alors que l'affrontement entre Dieu et Satan continue. Jeu à part entière avec ses propres règles.
- **Stormbringer - Oriflam** : Le chant des enfers, réédition.
- **Torg - Descartes** : Le guide d'Aysle et le grimoire de Pixaud.
- **Torg - West End Games** : Infiniverse, Campaign game update vol I, The delphi council vol I ("World book"), When axioms collide.
- **Twilight 2000 - GDW** : Spécial opérations commandos, valable pour Twilight 2000 et Merc 2000.
- **Vampire - Hexagonal** : Jeu de rôle traduit, nouvelle maquette, dos cartonné, Ecran à venir.
- **Warhammer - Descartes** : La mort sur son rocher ; La guerre au Royaume des nains (4ème volet de la campagne des "Pierres du Destin").

3615 SIMUL
LES ECHOS
PERIODIQUES...

AU PRESENT

■ **Ars Magica - White Wolf** : Mid Summer Night Dream (scénario).

■ **AD&D2 - TSR** : Celts (accessoire), Slayers of Lankmar (module), A Mighty Fortress (accessoire), Treasure Maps (accessoire).

■ **AD&D / Dark Sun - TSR** : Valley of Dust and Fire (accessoire).

AD&D / Forgotten Realms - TSR : Hordes of Dragonspear (module), Gold & Glory (module).

■ **AD&D / Greyhawk - TSR** : From the Ashes (boîte).

■ **AD&D / Ravenloft - TSR** : Forbidden Love (boîte), From the Shadows (module).

■ **AD&D / Spelljammer - TSR** : Complete Spacefarer's Handbook (accessoire), Greyspace (accessoire).

■ **Alienoids - Editions de la Lune-Sang** : Edition professionnelle de ce jeu de rôle pour décembre.

■ **Le Bestiaire Monstrueux - TSR** : Il reprendra les monstres des Monster Compendium 1 et 2.

■ **Battle Tech - FASA** : 3ème édition ; le livret de règles est prêt, il ne reste que les figurines en plastique à produire. Dispo-

nibles : Le Record Sheets vol.6 sur les 3055 Mechs, le Jade Falcon Sourcebook et Mc Caron's Armored Cavalry (recueil de scénarios).

■ **Berlin XVIII - Siroz** : Falkampf blues.

■ **Bitume - Siroz** : prochaine extension.

■ **Bloodlust - Siroz Productions** : "Souvenirs de guerre" décrit les derniers peuples du monde de Bloodlust.

■ **Buck Rogers / The 25th Century - TSR** : Cities of Tomorrow (boîte).

■ **Car Wars - Steve Jackson Games** : Military Vehicle Guide (guide de véhicules militaires).

■ **Champion - ICE** : Normal Undown, supplément sur les non-super-héros et Hero Bestiary, un recueil de monstres.

■ **Cyberpunk - R. Talsorian Games** : Protect & Serve (scénario).

■ **Cyberpunk de Talsorian - Atlas Games** : deux scénarios, The Chrome Berets et Street Fighting.

■ **Dangerous Journeys - GDW** : Mythus, Mythus Magic et The Epic of AErth, univers médiéval-fantastique.

■ **Dark Conspiracy - GDW** : Deux suppléments : Proto-Dimensions et Nightsider.

■ **D&D - TSR** : Wrath of the Immortals (boîte de règles), Haunted tower (boîte), Poor Wizards Almanach (accessoire), The Millenium Scepter (module).

■ **DC Heroes - Mayfair** : Who's who n°2 (compendium), Magic (supplément sur la magie).

■ **Dracula - Leading Edge** : Jeu de rôle.

■ **Dragon - Hexagonal** : Dragon n°9.

■ **Dragon's Horde - Ziggurat** : Jeu par correspondance géré par ordinateur.

Renseignements : Ziggurat, BP 804, 28011. Chartres Cedex, tél : (16) 37 34 37 52.

■ **Gurps - Corrége** : Gurps Magic.

■ **Gurps - Steve Jackson Games** : Cyberpunk Adventures (recueil de trois scénarios), Mixed-Doubles (recueil de PNJ super-héros, regroupés par paires).

TAPEZ TOUTES VOS P.A. SUR

3615 SIMUL

■ **In Nomine Satanis / Magna Veritas - Siroz Productions** : Dementia Profundis, recueil de scénarios ayant pour thème la folie.

■ **JRTM - Hexagonal** : "les Cavaliers de Rohan".

■ **Marvel Super Heroes - TSR** : 1992 Character Update (supplément).

■ **Merp - ICE** : Northwest Middle Earth est un gazetteer comprenant 8 cartes.

■ **Necropolis - GDW** : Campagne dans le monde de AErth.

■ **Orbit War - Steve Jackson Games** : Jeu de plateau pour deux joueurs. Leur but, conquérir les cieux pour diriger la terre.

■ **Rifts - Palladium** : Deux suppléments : Atlantis et Mechanoids.

■ **Tales of the Floating Vagabond - Avalon Hill** : Hypercad 54, where are you ?, module.

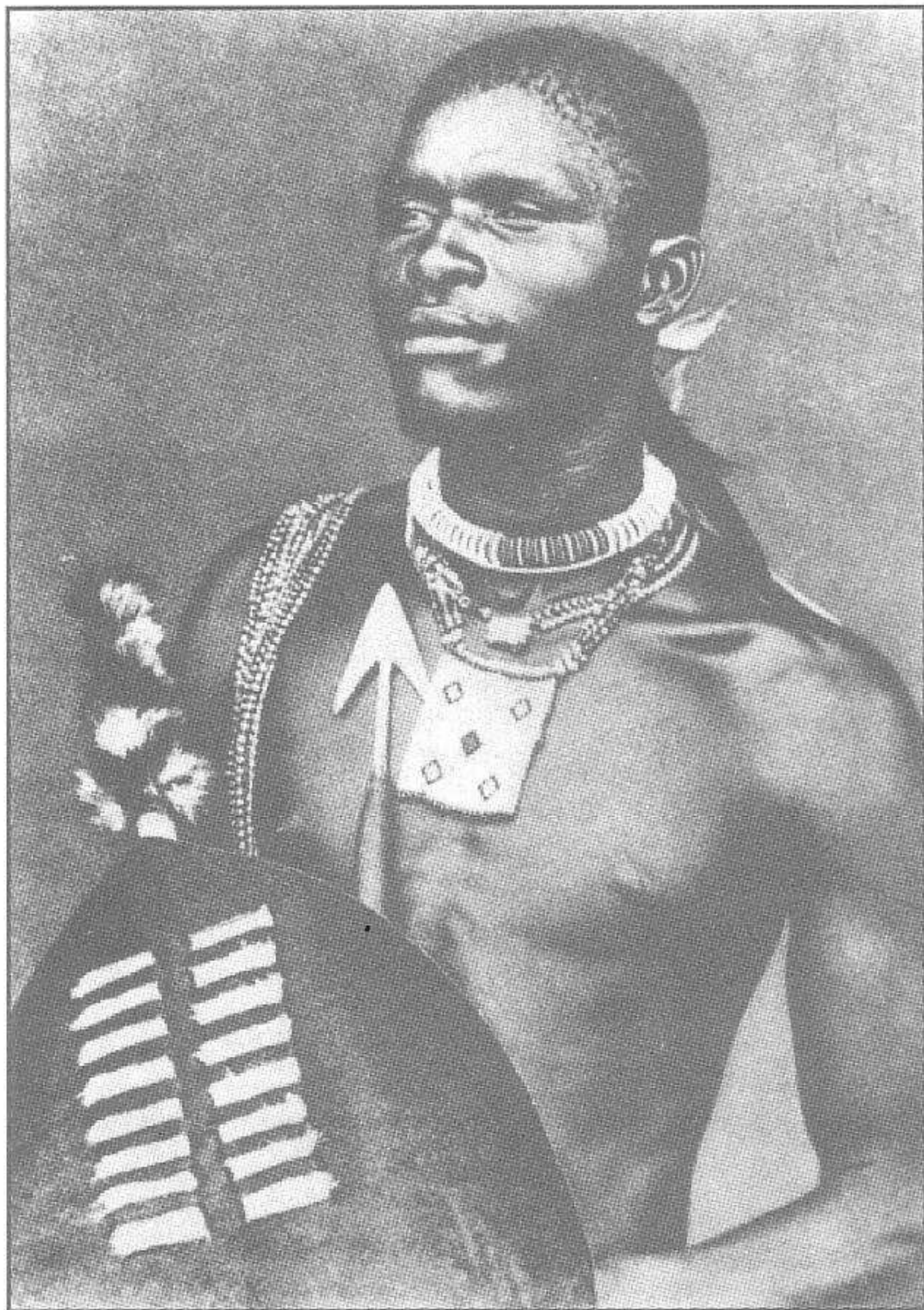
■ **Traveller - GDW** : The New Ear, refonte de MegaTraveller, même univers mais dans un avenir encore plus lointain, où l'empire reprend de la graine.

■ **Twilight 2000 - GDW** : Operation Crouching Dragon, scénario.

■ **Vampire - White Wolf** : Who's who among the Kindred : Children of Inquisition (supplément d'introduction au jeu Vampire).

■ **Warhammer Fantasy Battle - Games Workshop** : Ces éditions, anciennement Agmat, importent des jeux en anglais et en traduisent quelques-uns. Jeu en boîte, traduit. Extension à venir.

■ **White Dwarf - Games Workshop** : Magazine bimestriel traduit de l'anglais. N° 1 correspond au n° 155 anglais.



A VENIR

■ **Ars Magica - Descartes** : Traduction pour juin 1993.

■ **Barbe Noire (Black Beard) - Descartes** : Jeu de plateau.

■ **Chill - Mayfair** : Plusieurs suppléments : Orphans of the Night, A Chill in the Fog, The Beast Within.

■ **Dream Parc - R. Talsorian Games** : Dream parc adventures, recueil.

■ **Dune - Descartes** : Jeu de plateau.

■ **Hurlélune - Editions de la Lune-Sang** : Hurlélune 6 est repoussé à janvier.

■ **Légendes et Premières Légendes - Descartes** : Traduction en anglais des Premières Légendes, titre "Celtic Legends".

■ **Les Royaumes Oubliés - TSR** : Sélénae et la boîte, Dark Sun.

■ **Pendragon - Chaosium** : Pagan shores, sourcebook.

■ **Rolemaster - Ice** : Rolemaster companion VI.

■ **Shadowrun - Descartes** : La traduction de Shadowrun II est repoussée à mars 1993.

■ **Shadowrun - FASA** : Le Grimoire, supplément sur la magie et Paranormal Animal of Europe.

■ **Stormbringer - Chaosium** : Melniboné, sourcebook.

■ **Empire of the Petal Throne, The World of Tekumel - Theater of the Mind**.

■ **Warhammer - Descartes** : L'ombre de la mort et Château de Drachensels.

■ **Winter Storm - Clash of Arms** : Réédition pour Noël... peut-être.

MANIFS

● **Angers, 17 avril 1993** : Grand-nature fantastique 1920 organisé par l'équipe de Lettres infinies au château de Baracé (40 km d'Angers).

Renseignements : Laurent Jactat, 5 ave du 11 novembre 1918, 49240 Avrillé, tél : (16) 41 34 60 61.

● **Cannes, 6 décembre** : 5ème tournoi d'hiver des Trois Cercles aura lieu à la MJC Picaud, 23 ave du Docteur Picaud, 06400 Cannes.

Renseignements : (16) 93 39 69 38 ou (16) 93 48 05 64.

● **Cannes, 15/23 février 1993** : Tournoi de jeu de simulation historique orga-

nisé dans le cadre du festival des jeux de Cannes par l'Académie de Stratégie.

Renseignements : 19 rue de l'Oratoire, 06100 Grasse ou téléphoner au (16) 93 36 34 44.

● **Clermont-Ferrand, 19/20 décembre** : 1er Forum clermontois des jeux de rôle organisé par l'association Némésis à la salle Gaillard.

Renseignements : association Némésis, 62 ave Léon Blum, 63000 Clermont-Ferrand, tél : (16) 29 92 01 62 ou (16) 73 92 22 74.

● **Grand Quest, Paris, 1er décembre et après** : Tournoi des immortels.

Renseignements : le blues du lutin, 2 villa Bourg-l'Evêque, 35000 Rennes. Tel : (16) 99 59 25 02.

● **Ivry-sur-Seine, 4/6 décembre** : Ilème Stratégikon, convention du jeu d'histoire, au 17 rue Raspail à Ivry-sur-Seine.

Renseignements : FFJDS section Histoire, 11 rue Molière, 75001 Paris, tél : (1) 46 43 06 99 et (1) 46 34 58 74.

● **La Queue-lez-Yvelines, 6 décembre** : Révélation, rencontre ludique sur les thèmes du fantastique, du médiéval et de la science-fiction, au foyer de la Bonette de la Queue-lez-Yvelines.

Renseignements : Benoît Attinost, 17 route de la Torche, 78 490 Grosrouvre, tél : (1) 34 86 13 71 après 18h.

● **Nantes, mi-février 1993** : Convention de jeux de simulation. Renseignements : Dorian Jeux au (16) 40 12 05 40.

● **Nantes, 20/21 mars 1993** : Week-end ludique au lycée de Notre-Dame-de-Toute-Aide.

Renseignements : Jean-François Pineau, 15 ave des Pétales, 44300 Nantes.

● **Paris, 5 décembre** : Soirée dansante pour rôlistes et fans de BD.

Renseignements : Rêveurs des Runes, 14 rue de la Garenne, 78350 Les Loges-en-Josas, Emmanuel tél : (1) 39 56 03 46.

● **Paris, 1er décembre/février** : Killer à thème futur proche (paintball pour certains combats) organisé par Games & Dreams et l'association Autres Mondes.

Renseignements : Games & Dreams, 6 place Léon Deubel, 75016 Paris. Tel : Robert au (1) 45 27 87 04.

● **Paris, 19/21 décembre** : Trophée Idrac 92, seconde convention des jeux de simulation des Grandes Ecoles. Des tournois de jeu de rôle, des parties amicales, des tournois et des démonstrations de jeux de plateau, des wargame et de la diplo, des expositions et des dédicaces de BD et de livres de Sciences-Fiction, un festival de cinéma et de dessins animés japonais, un espace jeux informatiques.

Renseignements : Damien au (1) 49 30 60 00 ou Gaël au (1) 49 30 60 00. Pour recevoir le dossier, écrire à OTI 92, 14 rue Henri Dunant, 94350 Villiers-sur-Marne.

● **Paris, 26/28 février 1993** : VIII Championnat de France de Diplomacy - 1er Souvenir impérial, nombreuses simulations historiques dans le cadre du bicentenaire de la Révolution. Il y aura bien sûr, le Championnat de France de Diplomacy. Lieu, mairie du XVème arrondissement.

Renseignements : Xavier Blanchot, 99 bud Raspail, 75006 Paris, tél : (1) 45 48 21 68.

● **Pontoise, 19/20 décembre** : Tournoi de multijeu organisé par les Créateurs de rêve à la maison de quartier de Marcouville.

Renseignements : Manu au (1) 30 73 87 19 entre 18h et 20h.

● **Rhône, 31 décembre** : Murder-party fantastique, "le bal des vampires".

Renseignements : Arcanes & Archanges Grandeur-Natures, J.P. Venazio/J.P. Schleret, 14 bis chemin de Cloches, 74000 Annecy, tél : (16) 78 94 24 99 ou (16) 78 00 73 75.

● **Saint-Tropez, 19/20 décembre** : Tournoi de jeux de rôle organisé par les Profond'Yo de la Croix Valmer.

Renseignements : Alain, le week-end au (16) 94 64 04 50 ou Jean-Jacques en semaine à partir de 18h au (16) 94 54 08 44.

● **Savoie, 6 décembre, 16 et 30 janvier, 13 février et 30 mars** : Championnat régional de Formule Dé organisé par le club des Nouveaux Saigneurs à la salle St Michel à la Ravoire.

Renseignements : Manuel Farcy au (16) 79 70 54 60.

● **Sorgues, 19/20 décembre** : 2ème convention de la maison d'Elrond.

Renseignements : Frédéric au (16) 90 39 18 24.

● **Poitiers, 13/14 mars 1993** : 2ème Trophée Diane de Poitiers avec la 2ème Coupe de France Cyberpunk organisés par l'Ordalie.

Renseignements : Thierry au (16) 49 01 06 51 ou Christophe (16) 49 47 93 80.

● **Ville d'Avray, 12/13 décembre** : Tournoi de Diplomacy à la MPT Le Colombier, place de l'Eglise, 92410 Ville d'Avray, tél : (1) 47 50 37 50.

Renseignements et inscriptions : Samy Malki au (1) 69 41 08 73.

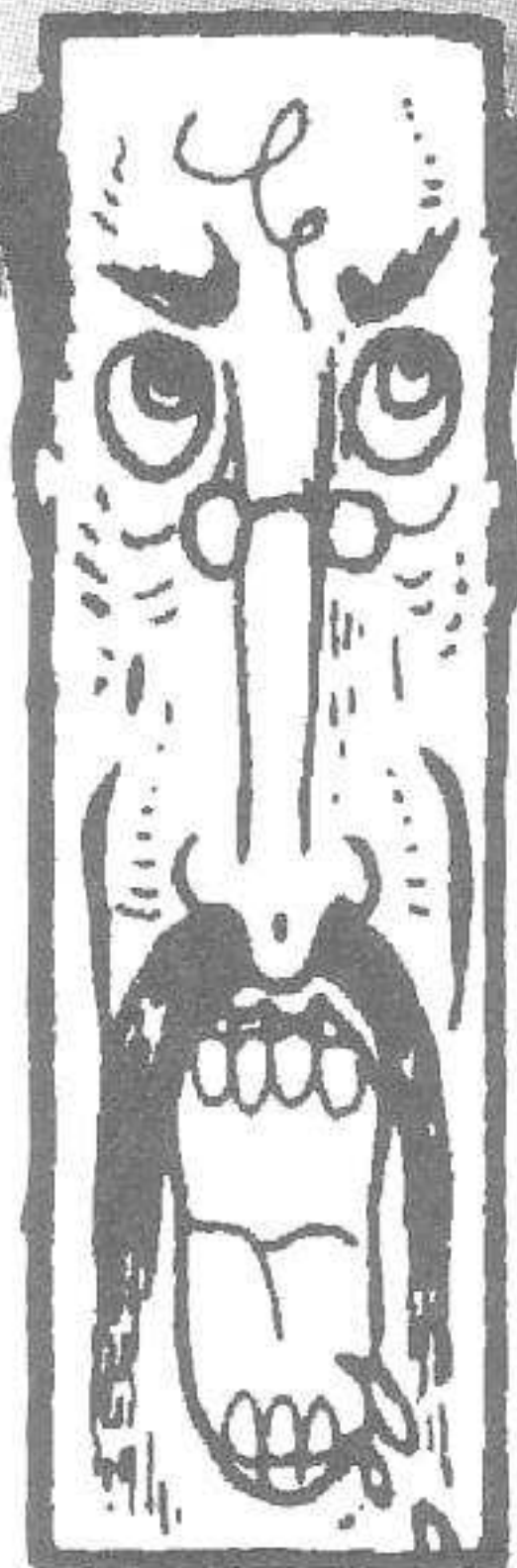
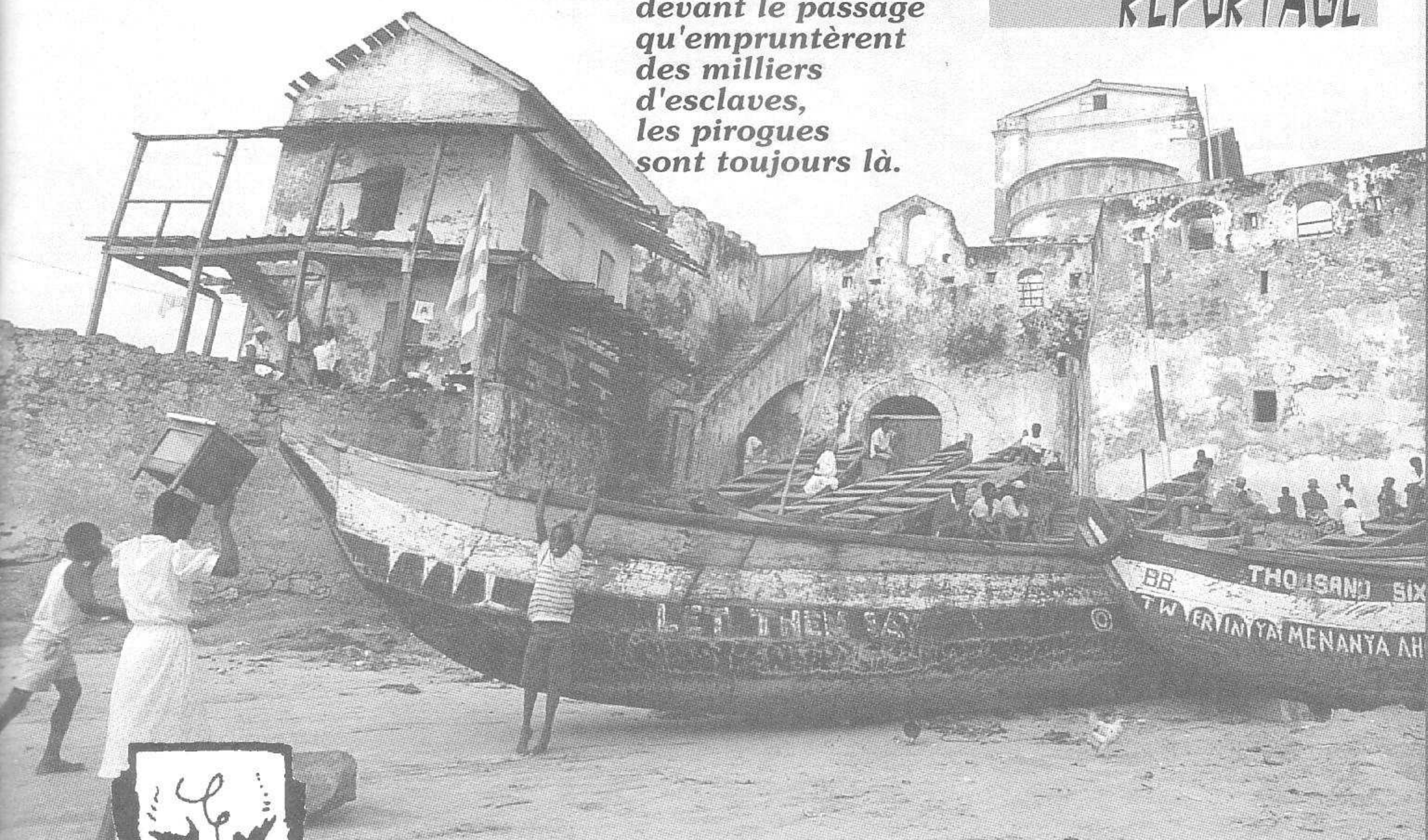
● **Villeurbanne, 4/5 décembre** : La nuit du jeu, les fonds iront aux deux associations suivantes : Téléthon et Imagine (aide aux réfugiés de Bosnie-Herzégovine, tél : (16) 78 68 84 56).

Renseignements : UNEF-ID, MDE, (16) 72 44 85 12.

Vous voulez connaître les manifs en temps réel?

CONSULTEZ LE 3615 SIMUL

A Cape Coast,
devant le passage
qu'empruntèrent
des milliers
d'esclaves,
les pirogues
sont toujours là.



Il y a, bien sûr, ces châteaux en Espagne dont on a du mal à voir les donjons, des châteaux d'eau qui n'ont habituellement rien de romantique, les châteaux arrière des caravelles, galères et autres frégates au bon vieux temps de la marine en bois, ceux de la Loire qui font les délices photographiques des visiteurs nippons. Et puis, il y a tous les forts qui, de César à Maginot, en passant par Vauban, ont fait d'insignes progrès. Restent quelques châteaux moins connus, comme la forteresse de Zimbabwe, Charlottenburg, quelques ruines dans les montagnes vosgiennes, les vestiges des kraales teutoniques perdus dans un Moyen-orient en guerre, plus une quantité de constructions qui ressemblent ou ont ressemblé à des bâtiments fortifiés, et qui ont donné aux Hommes le sentiment souvent illusoire d'être à l'abri de leurs ennemis. Parmi celles-là, il y a cette ligne unique au monde d'établissements fortifiés, châteaux, postes, ou forts, posée entre 1482 et 1787 par les Blancs sur le bord occidental du continent noir à la hauteur de la côte du Ghana, anciennement Côte de l'or, tout au long des 560km qui séparent la Côte de l'ivoire de celle des esclaves.

CHATEAUX DE BLANCS AFRIQUE NOIRE

TEXTE ET PHOTOS : PATRICK PUY-DENIS

*Quand on parle de
châteaux, pour peu
qu'on se laisse aller
à gamberger, on peut
fantasmer tout son
saoul.*

LE SIECLE DE TOUTES LES AVENTURES

C'est à la moitié du 15^e siècle, que l'Europe et l'Afrique noire allaient se rencontrer pour le meilleur comme pour le pire. Bien plus que le résultat d'un hasard, cette confrontation sera le fruit de quatre facteurs convergents. Le premier sera la découverte du gouvernail axial qui remplacera le gouvernail latéral, lourd, malpratique, et fragile. Cette découverte permettra la construction de navires de forts tonnages et de hauts bords pouvant affronter des mers très formées. A cela s'ajoutent l'amélioration des technologies de navigation, telle que la mise au point de l'astrolabe et du kaalam, l'ancêtre arabe, fait d'une cordelette, de nœuds et de deux plaquettes en bois, de

CHATEAUX DE BLANCS AFRIQUE NOIRE

l'"échelle de Jacob" qui deviendra l'octant puis le sextant de marine, le perfectionnement de la boussole à partir de cette petite aiguille aimantée rapportée de Chine par le Vénitien Marco Polo au 13^e siècle, la construction des premières horloges mécaniques pour remplacer la clépsydre, l'horloge à eau, à peine plus précise que le bon vieux sablier, et moins tributaire du soleil que le cadran solaire, ainsi que l'adoption des chiffres arabes, et plus particulièrement du zéro, inconnu des Latins. Toutes ces innovations, qui bouleverseront la pensée en Occident, associées à l'étude de l'astronomie arabe, permettront d'établir une cartographie mondiale cohérente. Les voyageurs occidentaux étaient des piétons transcontinentaux. Ils deviendront des explorateurs côtiers dès que, grâce à ces évolutions, ils sauront se situer dans l'espace et déterminer leur position sur mer. C'est à ce moment-là qu'à Sagrès, la capitale d'un minuscule royaume accolé à un voisin castillan puissant et ombrageux, Henrique, le "prince navigateur", décide de lancer le Portugal dans une campagne de découvertes océaniques. Génois et Vénitiens étaient résolument tournés vers l'Asie de la soie et des épices. Le prince Henrique cherchera donc une alternative africaine, avec dans l'esprit, le projet de découvertes de mondes inconnus et fabuleux, la création d'une route maritime jusqu'aux sources de l'or nègre, à l'époque monopole des royaumes d'Arabie, du Maghreb, du Caire et du kalifat maure de Cordoue, et la rencontre avec le "prêtre Jean", un personnage légendaire dont le royaume chrétien et fabuleusement riche se situerait derrière l'Ethiopie. Avec ce prêtre Jean, il pourrait partir pour la dernière des croisades, et christianiser les musulmans. Cette géographie approximative vaudra ainsi au golfe de Guinée d'être initialement nommé golfe d'Ethiopie.

Au cœur d'un 15^e siècle à cheval sur le Moyen âge et la Renaissance, l'Inquisition torture, Jeanne d'Arc est brûlée vive comme hérétique. Gilles de Rais, son lieutenant, assassine au cours de rituels sataniques des enfants pour en consommer le sang juvénile. Les Juifs sont expulsés d'Espagne sur un caprice d'Isabelle de Castille ou sur une idée de son confesseur. L'esthétique chevaleresque ne concerne pas les gueux, tant s'en faut. Les guerres, les disettes, les épidémies



autour des châteaux, la vie s'organisait : maison de commerce.

fauchent des populations entières. Corrolaire normale d'une absence totale d'hygiène et de la malnutrition, sévit une mortalité infantile effrayante et l'espérance de vie est très faible. En Europe règnent des conditions de vie qui n'ont rien à envier à celles que connaissent aujourd'hui les pays du tiers-monde, et qui ne varieront pas beaucoup jusqu'au début du 19^e siècle.

C'est ce siècle, pourtant, qui verra la première rencontre entre Européens et Noirs africains, au sud du cap Bojador, situé sur la côte mauritanienne, et dépassé en 1434 par Gil Eanes, dont le chroniqueur G.E. de Zurara disait. "Il est manifeste que, au-delà de ce cap, il n'y a ni Hommes ni lieux habités... Les courants y sont si forts que tout navire qui franchirait le cap ne pourrait jamais en revenir. C'est pourquoi nos pères n'entreprendent jamais de le dépasser". En 1472, un petit groupe de soldats et de marins portugais de l'expédition du commandant Fernão Gomes posent pour la première fois le pied sur une plage du golfe de Guinée, près de Shama, un village de pêcheurs où les Hollandais construiront, plus de deux siècles plus tard, un des forts les plus beaux et les mieux conservés du Ghana

actuel. L'événement sera moins médiatisé que le premier pas sur la lune. Domage. Il sera probablement bien plus riche en conséquences: 20 millions d'esclaves, des tonnes d'or, Baden-Powell, les noirs de Los Angeles ou des favelas brésiliennes, et Louis Armstrong, "Satchmo", qui retrouvera ses racines au Ghana..., pour ne citer que celles-là.

LA COTE DE L'OR, 560 KILOMETRES DE PLAGES

...AVEC UN CHATEAU
TOUS LES 12
KILOMETRES !

Aujourd'hui, dans le quartier supérieur droit de ses armoiries, l'ex-Côte de l'or, rebaptisée Ghana en 1957, a placé un fort. En effet, bien que les Européens aient construit des ouvrages fortifiés sur la plupart des

rives du monde pour y défendre leurs intérêts, jamais ils n'en accumuleront autant que sur cette côte-là. En trois siècles et cinq ans, Portugais, Hollandais, Danois, Français, Suédois, Brandebourgeois et Anglais construiront, détruiront, amélioreront, modifieront, attaqueront, agrandiront, assiègeront, aménageront, ou bombarderont, avec l'autorisation et l'aide des populations locales, ou sur la demande de celles-ci, un ensemble unique au monde d'une cinquantaine de forts, de châteaux ou de postes fortifiés. A présent, il reste 22 sites intéressants, dans des états variables allant de celui de ruines éparées à celui des fortifications très correctement conservées et même réhabilitées.

Bien que témoins de l'extension outre-mer des puissances européennes, ces édifices ne sont pas pourtant coloniaux dans le sens que les 19^e et 20^e siècles donneront à ce terme. Construits au terme de négociations parfois assez longues avec les chefs locaux, ils seront l'objet de véritables contrats sous-entendant des obligations mutuelles. Outre des droits pécuniers, payés annuellement, la création du moindre établissement imposait aux nouveaux-venus une obligation d'assistance contre les ennemis de ces chefs et, surtout, une relation commerciale privilégiée avec eux. En contrepartie, les chefs se posaient en alliés, et, en cas de conflits, devaient soutenir les Européens. Tout le long de la côte, existaient une vingtaine de petits états-nations essentiellement fanti, mais aussi gâ, adangbe ou ewe. Ceux-ci étaient sporadiquement en conflit, soit entre

CHATEAUX DE BLANCS
AFRIQUE NOIRE

eux, soit contre des nations expansionnistes de l'intérieur, dont la plus importante, à partir de 1701, sera la nation ashanti. La présence des Blancs, et surtout de leurs remparts et de leurs armes, était évidemment bienvenue. Ce principe des alliances, d'ailleurs, posera au cours de l'Histoire ghanéenne des problèmes très graves. En fait, chaque fois qu'une nation côtière concluait une alliance avec une nation européenne, elle devenait automatiquement l'alliée de ses alliés, africains ou non, et l'ennemie des alliés de leurs alliés. Dès que les rapports changeaient entre les Européens, ce qui arriva au 18^e siècle, les nations africaines avaient théoriquement à suivre le mouvement. Le refus de ces nations de modifier leurs alliances au gré de celles des Européens engendra d'ailleurs le premier mouvement nationaliste en Côte d'Ivoire. Néanmoins, jusqu'à l'époque coloniale, les rapports entre Africains et Européens seront généralement amicaux, essentiellement commerciaux, et d'égal à égal.

VIE DE CHATEAU

A priori, quand les Européens se mirent à construire leurs châteaux, il ne s'agissait aucunement pour eux de se protéger contre les populations locales. Il faut savoir que la Côte d'Ivoire tire son nom des énormes ressources minières du pays qui passaient traditionnellement par voie terrestre jusqu'en Europe. Or, en 1479, les Portugais, les premiers qui ont découvert de cette côte, obtiendront par la grâce d'une bulle pontificale et par le traité d'Alcaçovas le monopole du commerce avec les territoires de Guinée. Ils le conserveront jusqu'au début du 17^e siècle. Il va sans dire que les puissances européennes, l'Espagne et la Hollande dans un premier temps, tentèrent par tous les moyens de s'y introduire.

C'est pour s'en protéger qu'en 1482 fut construit le château São Jorge da mina. Elmina, le site qui constitue un port naturel, et sur lequel ce fort fut installé, tirerait son nom de ce qu'en arrivant là, les Portugais virent tellement d'or qu'ils furent convaincus de la proximité d'une mine. Une autre thèse, plus vraisemblable, renvoie à l'arabe El Minah, le port. Il est probable qu'au moment des premiers contacts il y ait eu tout simplement une contamination entre les deux langues.

En 1482, un grand nombre de soldats et d'ouvriers, ainsi que les matériaux destinés à la finition interne, furent acheminés par mer. Episode peu connu de sa biographie, Christophe Colomb, un jeune officier génois qui, dix ans plus tard, au service de la couronne de Castille, allait découvrir l'île Cuba, et qui s'était mis au service de la flotte portugaise de Dom Diego d'Azambuja, assistait depuis sa caravelle à cet événement historique. Le chantier sera rondement mené. Un seul accident notoire le troublera. Celui-ci, en ef-

Mister Christopher, assis sur l'un de ces canons qui ne servirent qu'une fois... A l'occasion d'une salve d'honneur.

fet, se trouvait sur un emplacement sacré. Des sacrifices expiatoires au génie local furent faits. Aujourd'hui encore, un petit autel au fond des souterrains du château témoigne de cet incident. Le climat particulièrement insalubre, vaudra à cette côte le surnom sinistre de "cimetière des Blancs". A l'intérieur de São Jorge, la vie, comme dans tous les futurs points fortifiés de la côte, s'organisa à la façon de la vie à bord d'un navire de guerre, rythmée par les quarts de surveillance, la cloche des heures, des corvées, des messes et des quartiers libres. Duarte Pacheco Pereira, un chroniqueur portugais de l'époque décrit ainsi le château d'Elmina "Le château à Elmina était le premier bâtiment en pierre de la région d'Ethiopie de Guinée depuis la création du monde. Le commerce dans ce fort y est grâce à Dieu tellement florissant que chaque année 170 000 doublons d'or fin, et parfois plus, sont envoyés de ces contrées au Portugal. Il est échangé à des marchands

CHATEAUX DE BLANCS AFRIQUE NOIRE

nègres qui l'apportent parfois de pays lointains." Entre le village eguafo et le château se fixa une communauté africaine, ainsi qu'une petite communauté civile portugaise. Au 17^e siècle, Elmina est une longue ville d'environ 200 maisons construites en pierre rouge, et divisées par des rues et des pistes. Les Eguafo décrivent Elmina comme "Aborekyir kakra, Aborofo wenee", une Europe miniature construite par les Blancs. L'Europe est loin, pourtant. La vie dans les garnisons est dure. Les soldats, issus de la lie de la société, ne sont pas des enfants de chœur. On y boit beaucoup. C'est d'ailleurs la seule distraction. Souvent éclatent des rixes. La discipline, au sein des garnisons, est terriblement contraignante. L'ennui, le climat, l'alcool, et une très forte mortalité liée aux maladies tropicales, les rendent instables. N'a-t-on pas vu un gouverneur lancer des boulets sur

un de ses contrôleurs, un autre enfermer son courtier en chef pendant une semaine dans une cage, ou cet autre, encore, qui se mit, un soir d'ennui, à bombarder le village d'Elmina sans la moindre raison. De lourdes punitions tombaient sur les soldats à la moindre faute. Quant à la peine de mort, on n'hésitait pas à l'appliquer aux officiers supérieurs. Les soldats, tous célibataires, se mettront souvent en ménage avec des femmes eguafo, qu'ils installeront aux abords du château. Les esclaves du fort viennent travailler dans la journée. Ils habitent à l'extérieur des murs. Ils cultivent souvent quelques arpents pour leur propre consommation. Leur existence, d'ailleurs, n'a rien à voir avec celle des esclaves de la traite transocéanique, et ressemble plutôt à l'esclavage domestique africain. Dès leur arrivée, les Portugais firent preuve d'un prosélytisme religieux intense auprès des populations locales. En 1529, le roi João du Portugal enverra même des instructions précises au commandant de São Jorge pour que lire et écrire soit enseignés aux Africains, et qu'ils reçoivent une éducation chrétienne. En 1529, la première école européenne en Afrique sera fondée à São Jorge.

LA ROUTE DES CHATEAUX

São Jorge d'Elmina évoluera au cours des siècles, et il serait difficile de retrouver dans ce merveilleux ensemble actuel le petit fort carré et gardé par quatre tours d'angle bâti en 1482. Les Hollandais bombarderont São Jorge en 1631. Ils ne cesseront d'agrandir le fort jusqu'en 1872, date à laquelle le château sera racheté par

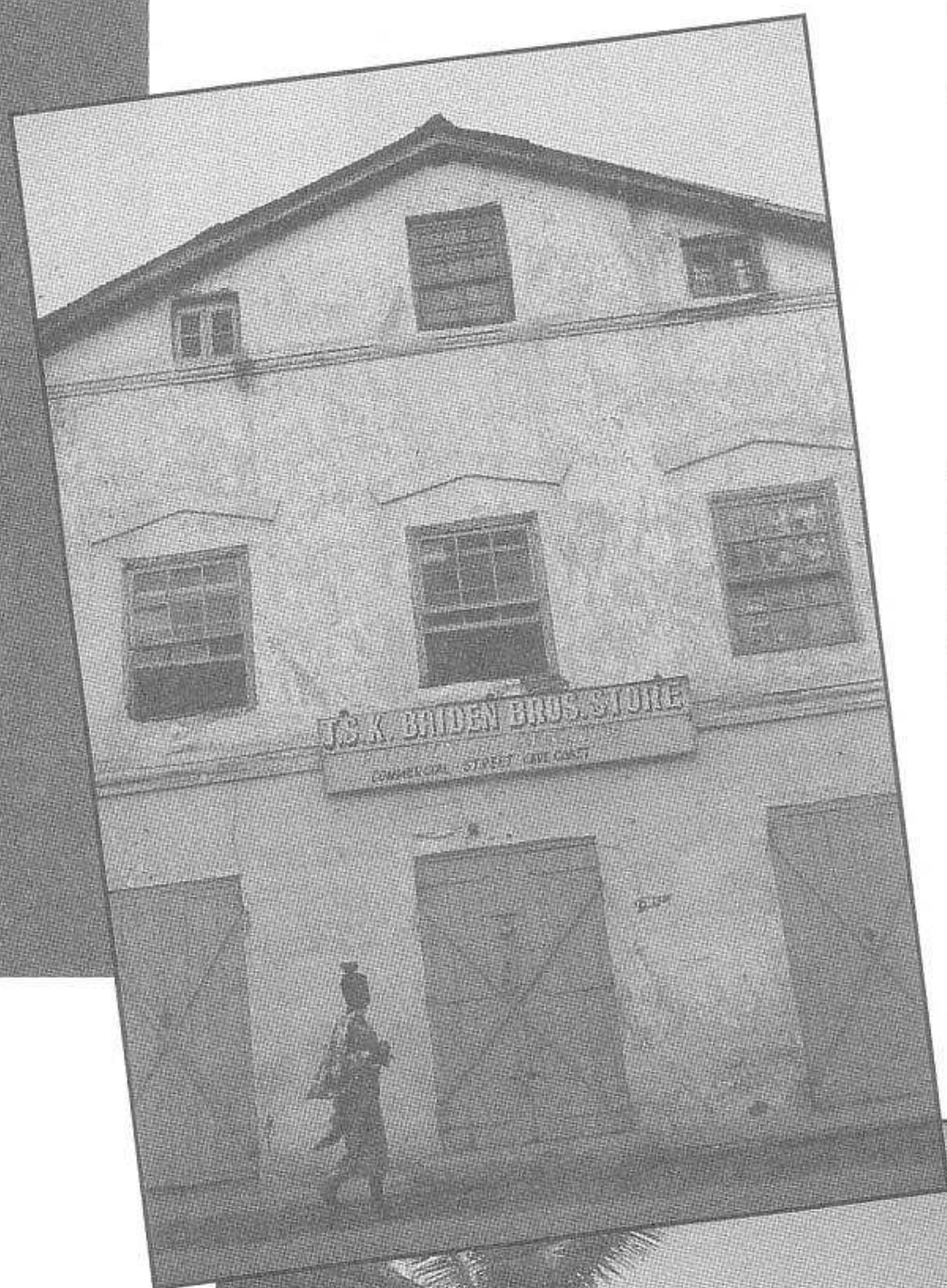
**"...Il y a
trois
siècles,
elles
étaient
déjà là".**

l'Angleterre. Des entrepôts y seront aménagés pour les marchandises européennes destinées à payer les esclaves, et pour entreposer les esclaves eux-même, au fur et à mesure que les marchands

africains venaient les vendre au château. Celui-ci fait aujourd'hui partie du patrimoine de l'humanité à l'UNESCO. Dans le cadre d'accords de coopération culturelle, des missions archéologiques étrangères viennent régulièrement réaliser des fouilles à l'intérieur et aux environs du château. Ils y trouvent des indices passionnants, les emportent dans leurs pays pour analyse, et comme cette mission américaine date d'il y a quelques années, oublient de les restituer au Ghana... Il en est de même pour les deux autres châteaux ghanéens. Au château de Cape Coast, construit en 1653 par les Suédois, puis hollandais, avant de devenir le siège du gouvernement britannique sur la côte de l'or, se trouve le West African Historical Museum. Ce fort très impressionnant, partiellement utilisé comme prison, est l'objet d'importants travaux dans le cadre du programme de développement touristique de la région. Le château de Christiansborg, construit lui en 1661 par les Danois à Osu, un quartier d'Accra, la capitale du Ghana, est le siège du gouvernement. Restent une vingtaine de forts parfois difficile d'accès, dont la visite laisse un sentiment de trouble. C'est comme si, à Axim, à Dixcove, à Shama, ou à Beyin, pour ne citer que ceux-là, la sueur vague de la souffrance, de l'ennui, de l'attente, des joies ou de la folie au quotidien, transpirait de chaque pierre. A Keta, assis devant l'océan, Mister Christofer, le vieux gardien du fort Prinzenstein posé sur la plage, rêve à l'époque où l'érosion n'avait pas encore rongé la façade de l'édifice. Le regard tourné vers la mer, partout le silence des canons renvoie au "Désert des Tartares" de Buzzati. Pourtant, Dieu sait combien ces lieux connurent des péripéties mouvementées.

JEU DE ROLES A ELMINA

Alors qu'un groupe d'étudiants de l'université de Legon, près d'Accra, travaillait dans le château, celui-ci servait de cadre pour le tournage de "Cobra verte", le dernier film de Klaus Kinsky. Après une pause repas, les archéologues retrouvèrent leurs repérages déplacés, et Kinsky gesticulant au milieu des câbles électriques en vêtements du 18^e siècle. Une ultime bataille d'Elmina faillit s'allumer. Finalement, les deux univers se retrouvèrent le soir, au repas du tournage auquel la petite équipe des chercheurs fut conviée. L'acteur aux traits buri-nés y jouera à l'étudiant studieux tandis que le Dr van Dantzig, le meilleur spécialiste en la matière, lui racontera les châteaux du Ghana, São Jorge, les maisons des commerçants hollandais, et São Iago, le petit fort à vocation militaire et disciplinaire juché sur la colline juste en face, au dessus du port de pirogues et des marais salants. A l'ombre des remparts, au milieu des cocotiers, des petites vendeuses ambulantes dansent en riant. Il y a trois siècles, elles étaient déjà là. ■



**São Jorg Da Mina :
cinq siècles d'avatars.**

Le Guide de Nulle Part et d'Ailleurs



Paru tout d'abord à New-York sous le titre "The Dictionary of Imaginary Places", le guide de Nulle Part et d'Ailleurs est un extraordinaire ouvrage, richement illustré, que nous devons à Gianni Guadalupi et Alberto Manguel.

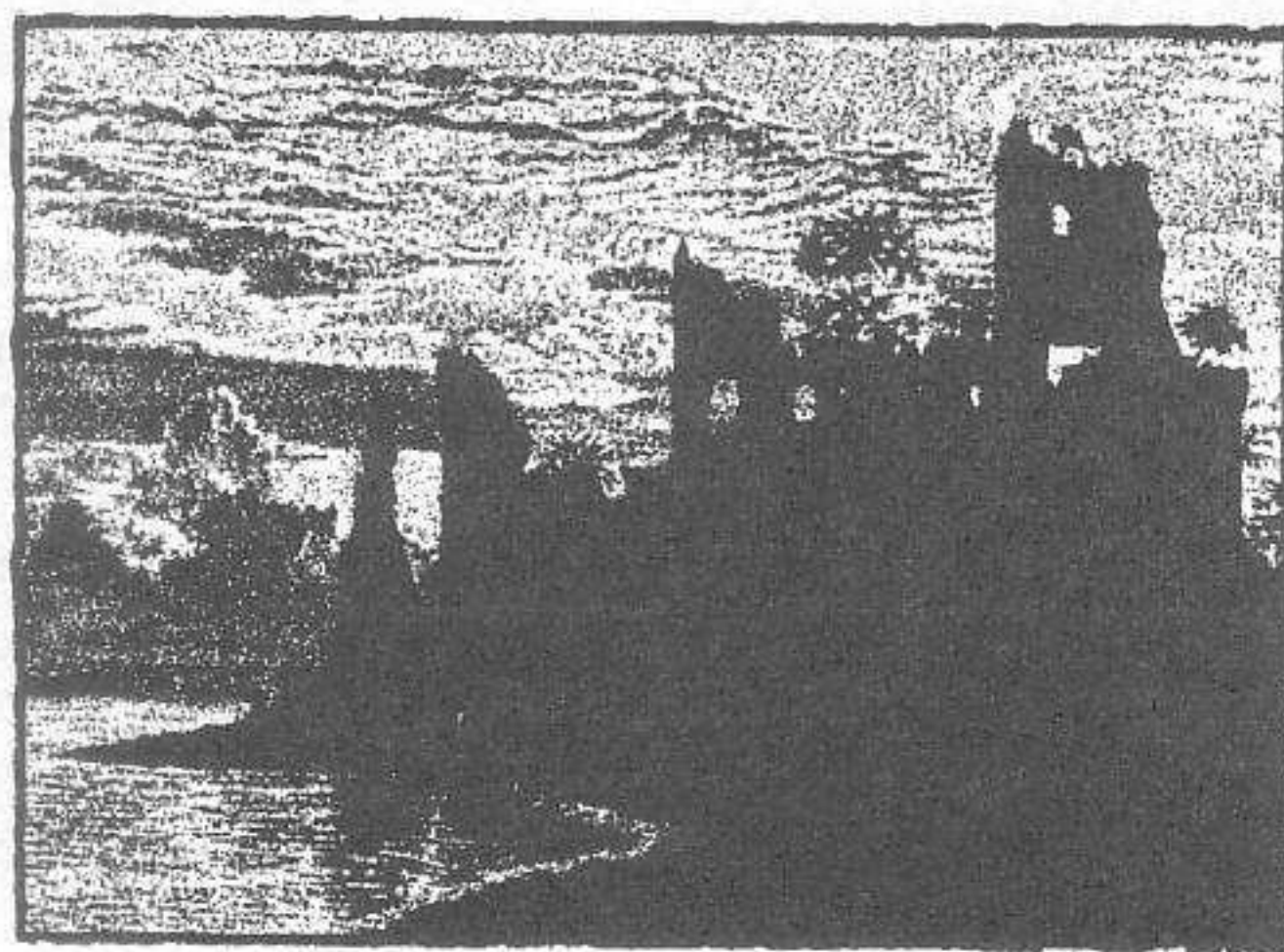
Le lecteur y trouvera la description, avec toutes les précisions souhaitables, des innombrables lieux inventés par les écrivains et les poètes. C'est une somptueuse invitation aux voyages de l'esprit, ainsi qu'une intelligente et originale bibliographie. Ce guide "à l'usage du voyageur intrépide en maints lieux imaginaires de la littérature universelle" est disponible, en français, aux Editions du Fanal. Il mérite une place d'honneur dans toutes les bibliothèques. Pour les amateurs de jeu de rôle, il offre, en outre, l'avantage de proposer une source quasi-inépuisable d'inspiration. Afin de vous permettre de juger par vous-même, nous vous proposons, ici, quelques extraits de ce fabuleux travail de recherche.

Arkham

Petite ville du Massachusetts, traversée par le Miskatonic, un fleuve aux eaux fangeuses. Fondée au début du XVII^{ème} siècle, elle a très peu changé depuis. La rumeur circule, selon laquelle, depuis son origine, d'effroyables cérémonies se déroulent dans les sombres collines voisines et sur l'île déserte du Miskatonic. Bien des maisons d'Arkham sont les témoins silencieux de sombres forfaitures, telles la maison de la Sorcière, habi-

A l'intrépide visiteur des contrées fantastiques de la littérature universelle il manquait un guide, un ouvrage spécifiquement documenté sur les univers, les mondes, les villes, les lieux merveilleux nés de l'imagination des plus grands écrivains. Je ne devrais pas dire manquait car, bien que peu connu, ce guide existe : c'est le Guide de Nulle Part et d'Ailleurs.

GUIDE DE NULLE PART & D'AILLEURS



à l'usage
du voyageur intrépide en
maints lieux imaginaires
de la littérature
universelle

Editions du Fanal

tée par Keziah Manson qui causa un innombrable scandale lors de son procès en 1692. L'université de Miskatonic, l'un des centres culturels de la Nouvelle-Angleterre, est spécialisée dans l'occultisme, et nombre d'étudiants célèbres - le Dr Armitage, le professeur Wilmarth, Randolph Carter - ont arpentés ses salles vénérables. La bibliothèque de l'université est renommée pour ses livres rares et dangereux : le Nécronomicon de l'Arabe dément Abdul Alhazred, le Livre d'Eibon, l'Unaussprechlichen Kult der von Junzt, les Manuscrits pnakotiques, les Fragments du Sussex et le Culte des Goules du comte d'Erlette. L'histoire d'Arkham est une suite d'épisodes abominables. Les voyageurs désireux de visiter la ville le feront à leurs risques et périls : les conséquences d'une telle visite peuvent les empêcher de dormir pour le restant de leurs jours. * **Howard Philips Lovecraft, *The Outsider and Others, posth., Sauk City, 1939 ; Beyond the Wall of Sleep, posth., Sauk City, 1943.***

Baskerville

Manoir ancestral dans le Dartmoor, en Angleterre, à quatorze miles de la grande prison de Princeton. Le détective Sherlock Holmes et le Dr John H. Watson y séjournèrent du 25 septembre au 20 octobre 1888 afin d'éclaircir le mystère d'un chien monstrueux qui, selon une légende du XVIII^{ème} siècle, hantait les landes désolées des environs. Le manoir des Baskerville et ses terres appartiennent probablement aujourd'hui au National Trust. * **Sir Arthur Conan Doyle, *The Hound of the Baskervilles, Londres, 1902.***

Coal City

A mille cinq cents pieds sous terre, ville fortifiée construite sur les rives d'un immense lac souterrain, le Loch Malcolm, où nagent des bancs de poissons aveugles. On a introduit des canards dont les colonies prospèrent sur le lac en pêchant le poisson qui abonde dans ses eaux. Les maisons de brique des mineurs et de leurs familles s'élèvent sur les rives du loch, sous le grand dôme de la grotte centrale. Coal City est chauffée et éclairée à l'électricité. De l'immense voûte du plafond et des piliers de roc pendent des ampoules électriques que l'on peut éteindre pour qu'il "fasse nuit". Toutes les ampoules sont entièrement protégées pour éviter une possible explosion de méthane. Une chapelle dédiée à saint Gilles s'élève sur un gros rocher au-dessus du loch. Coal City est non seulement une mine extrêmement productive, mais une attraction touristique majeure. On y descend par un tunnel en pente dont l'entrée se trouve à sept miles au sud de Callender. Les habitants de Coal City sont très heureux de leur sort et parlent du monde "d'en haut", comme d'un univers livré aux tempêtes et au mauvais temps. Ils sont très fiers de la sombre beauté de leur royaume souterrain et s'aventurent rarement à la surface. * **Jules Vernes, *Les Indes Noires, Paris, 1877.***

Dracula

Château de Transylvanie, dans les Carpates. Construit au bord d'un précipice vertigineux, ce nid d'aigle est absolument imprenable. L'aile ouest, la plus confortable, n'est plus habitable. Ses fenêtres s'ouvrent sur une vallée encaissée et sur des montagnes aux arêtes fortement déchiquetées. La chapelle, qui tombe en ruines, renferme les cercueils du comte Dracula et de sa famille. Un service régulier de diligences et la voiture personnelle du comte se relaient depuis Besztercze pour amener le voyageur au château un peu avant minuit. Il est impératif de se munir de crucifix, de gousses d'ail et, éventuellement, de pieux. * **Bram Stoker, *Dracula, Westminster, 1897.***

Epée

A l'entrée de ce pont, le voyageur est forcé de mettre pied à terre, tant il est stupéfait par la noirceur des flots rapides et bruyants. A cet endroit, l'eau est aussi épaisse, laide et trompeuse que s'il s'agissait de celle du fleuve du diable. Ce pont n'est constitué que de l'unique lame d'une épée. A chaque tête du pont se trouvent enchaînés, à une grosse pierre, deux énormes léopards menaçants. * **Chrétien de Troyes, *Lancelot le chevalier à la charrette, XII^{ème} siècle.***

Fées, pays des

Plus ou moins nettement délimité, il ne peut être visité que par les voyageurs ayant une bonne raison d'y venir. On l'atteint par plusieurs sentiers, qui s'enfoncent au cœur d'une épaisse forêt. Près de la lisière s'élève une chaumière, dont les quatre coins sont formés par quatre grands chênes. Les branches de ces derniers se rejoignent au dessus du toit ; elles protègent à la fois la chaumière et ses habitants d'un frêne maléfique qui terrifie la population. Outre les fées, la forêt est peuplée de lutins qui vivent dans un royaume souterrain où ne poussent ni arbres ni plantes, et parlent un langage incompréhensible aux humains. Après environ un jour de marche dans la forêt, le voyageur arrive devant une colline rocheuse aux pentes escarpées. Au pied de cette colline se trouve une petite grotte ornée d'un bas-relief représentant l'histoire de Pygmalion. Après un autre jour de marche, le voyageur atteint une ferme qui fait déjà partie du pays des Fées. Plusieurs endroits valent vraiment la visite. La maison de l'Ogre est une longue hutte basse, appuyée contre un grand cyprès au milieu d'une clairière. Le voyageur qui ouvre la porte d'un certain placard trouvera une ombre qui le suivra ensuite partout. Le palais de marbre blanc du pays des Fées est situé en bordure d'une rivière. Dans la cour jaillit une fontaine de porphyre. Les visiteurs auront la surprise de constater que leur chambre, préparée par d'invisibles mains, est la réplique exacte de leur propre chambre à coucher. Une salle au plafond bleu contient une piscine aussi grande qu'une mer souterraine avec de magnifiques grottes et des coraux de toutes les teintes. Les livres de la bibliothèque sont si passionnants que le lecteur y entre

comme dans la réalité : il devient héros de roman ou voyageur de livres d'aventures. Enfin, il faut absolument visiter la chaumière de la péninsule que l'on peut atteindre par plusieurs tunnels. Tant que le feu brûle dans l'âtre, il fait toujours jour dans la chaumière. A l'intérieur, il y a quatre portes : la porte de l'enfance, la porte des soupçons, la porte de l'épouvante et la porte de l'éternité. Pour revenir, il suffit de repousser n'importe laquelle d'entre elles, après avoir touché le signe =, gravé dans le bois. * **Georges Macdonald, *Phantastes, Londres, 1858.***

Pendor

Ile située à l'extrémité ouest de l'archipel de Terremer, à l'ouest des îles Quatre-vingt-dix. Loin, très loin de toute route maritime normale, Pendor est inhabitée depuis que les hommes l'ont évitée, d'abord parce que des pirates y vivaient, puis en raison de l'invasion de dragons qui suivit. Les seigneurs de Pendor, des pirates et des marchands d'esclaves, étaient détestés dans toute la région de Terremer. Ils furent anéantis par un dragon qui les chassa de l'ouest et réduisit les hobereaux et les habitants des villes en cendres. Pendor et son trésor de joaillerie et d'or, butin amassé par les pirates, devinrent la propriété du dragon. Le visiteur qui arrive à Pendor aujourd'hui ne rencontrera que des rues silencieuses qui descendent vers le port sous les tours délabrées qui se dressaient là, il y a bien longtemps. Les seuls dragons que le visiteur peut actuellement rencontrer à Terremer sont les tout petits et inoffensifs harrekis d'Iffish. A l'est, les voyageurs peuvent, mais très rarement, tomber nez à nez avec un dragon de l'ouest. Ces derniers atteignent des dimensions impressionnantes. Les jeunes sont aussi longs qu'un navire de gros tonnage. Leur tête est couronnée de piques, leur corps recouvert d'écailles scintillantes, leur queue est aussi aiguë que la pointe d'une épée ; leurs ailes noires, membraneuses, battent à leurs côtés et un sang obscur et vénénéux court dans leurs veines. Les voyageurs expérimentés affirment que la vision des dragons hurlant dans le vent du matin est l'une des plus belles qui soit (...). * **Ursula Le Guin, *A Wisard of Earthsea, New-York, 1968.***

Saumaie

A l'ouest du Dhôtelland, pays vallonné où prolifèrent les cerisiers. Le trait géographique le plus saillant est le suivant : les villages situés à la crête d'un mont paraissent enfoncés entre deux vallons. Le centre de la Saumaie est Tourteur, où les voyageurs pourront admirer l'ancienne halle, aujourd'hui délaissée. Les habitants sont peu communicatifs et certains d'entre eux se livrent de façon effrontée à l'ivrognerie. Tous - quel que soit leur degré de sobriété ou d'ivresse - se protègent de l'orage avec des plumes de chardonneret. * **André Dhôtel, *L'Honorable Monsieur Jacques, Paris, 1972.*** ■

LA TRAQUE

A Kombha, le grand marché aux esclaves bat son plein. Mais, en ce mois de Yombée, l'activité fébrile se double d'une agitation quelque peu inhabituelle. En effet, pour la première fois depuis l'installation de la grande foire au bétail humain, des esclaves sont parvenus à s'échapper. Le roi Bongo a vu dans cette évasion un crime de lèse-majesté, une atteinte inqualifiable à sa personne sacrée. Aussi, les meilleurs chasseurs-pisteurs du royaume s'apprêtent-ils à quitter la vaste cité pour courir la brousse à la poursuite des esclaves qui ont osé défier le roi. Ceux qui ramèneront au moins un fugitif seront couverts d'or. Ceux qui failliront à leur mission seront empalés ; il n'y a pas de place pour les perdants dans l'envié groupe des Pisteurs Royaux.



REGLES DU JEU

I : Principe général

Le jeu est prévu pour un minimum de deux joueurs. Chaque participant incarne un pisteur royal dont le but est simple : retrouver un esclave évadé, caché quelque part sur le plateau de jeu. Mais attention, la traque sera difficile et semée d'embûches.

II : Les esclaves

En plus de son pisteur, chaque joueur dispose, au début du jeu, d'un esclave fugitif qu'il devra "cacher" sur l'une des cases du plateau de jeu, à l'emplacement de son choix. Pour ce faire, chacun des joueurs notera sur une petite feuille de papier les coordonnées (une lettre, un chiffre) de la case où il a choisi de placer son esclave. Cela fait, la feuille sera pliée (coordonnées à l'intérieur) et placée devant le joueur. Notons que l'esclave ne pourra être placé à Kombha, ni dans l'un des deux villages.

III : Les embûches

Chaque joueur dispose également de 12 embûches qu'il devra placer secrètement sur le plateau. Lorsque le pisteur d'un autre joueur arrivera sur l'une de ces cases, il sera confronté au problème posé par l'embûche. Cependant, les pisteurs conservent toujours la possibilité d'éviter les embûches en fuyant (voir plus loin). Pour placer les embûches sur le plateau, chaque joueur procédera comme pour le placement de son esclave : les coordonnées des cases où il a placé ses embûches seront notées sur une feuille de papier ; papier qui sera placé devant le joueur (coordonnées non visibles) et dont la lecture pourra, si besoin est, éviter toute contestation. Les joueurs choisiront dans la liste ci-dessous leurs douze embûches (à moins qu'ils ne préfèrent en inventer d'autres - dans ce cas, prendre garde de ne pas déséquilibrer le jeu).

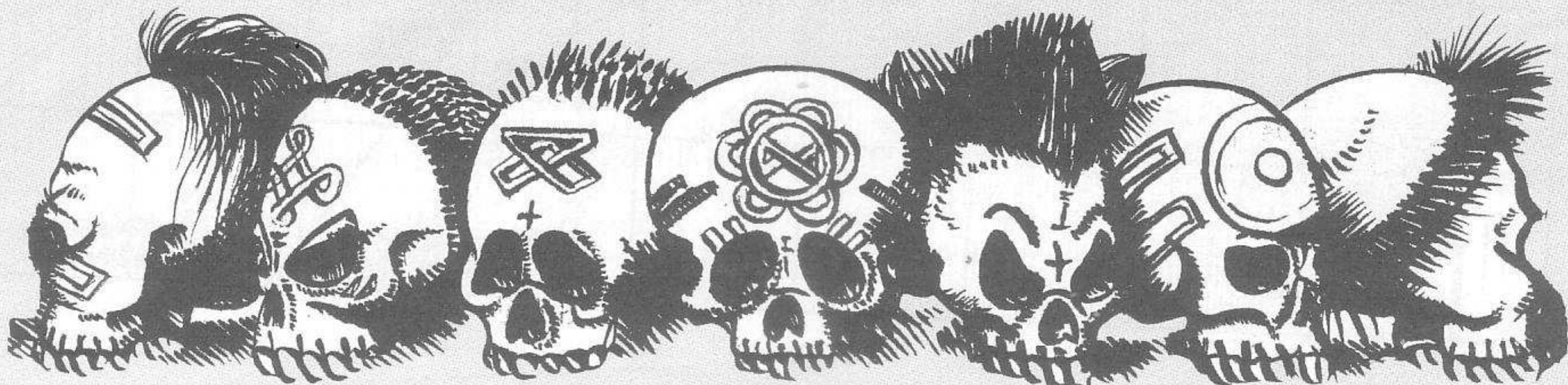
- 1 : un lion a repéré le pisteur qui devra combattre pour sauver sa peau. Coefficient d'attaque du lion 10.
- 2 : un rhinocéros peu communicatif occupe cette case. Le pisteur peut au choix : combattre, coef du rhino 12 ; se cacher, mais ainsi perdre deux tours avant de pouvoir repartir.
- 3 : les heures passent plus vite que l'on croit. Le pisteur restera bloqué sur cette case durant trois tours pour attendre que le jour se lève à nouveau.
- 4 : le charme de cette jeune gardienne de troupeau est tel, que le pisteur ne peut résister (sauf si coef constitution sup à 10) à l'envie de lui faire un brin de causerie. Cette charmante discussion lui fait perdre un tour.
- 5 : la hyène qui rigole ici n'est pas particulièrement agressive mais, tout à sa course, le pisteur lui a marché sur la queue. Elle n'apprécie pas et attaque. Coef att 6.
- 6 : il pleut rarement dans la brousse, mais quand il pleut, il pleut ! Le terrain est devenu un vrai borbier et le pisteur aura besoin de deux tours pour traverser cette case.
- 7 : dans son désir de satisfaire son roi, le pisteur a mis les bouchées doubles. Il court tellement vite qu'il n'a pas vu la fosse couverte de feuillages. La chute est douloureuse, - 2 points de vie.
- 8 : un prêtre d'Ajüngé méditait ici. Il n'apprécie pas l'interruption du pisteur essoufflé. Le pisteur devra perdre un tour à calmer la colère du prêtre et à le convaincre de ne pas lui lancer de malédiction.
- 9 : bien qu'il soit plus petit que Ngatum le lion, Chuie, le léopard est très féroce. Le pisteur doit se battre. Coef att de Chuie 8.

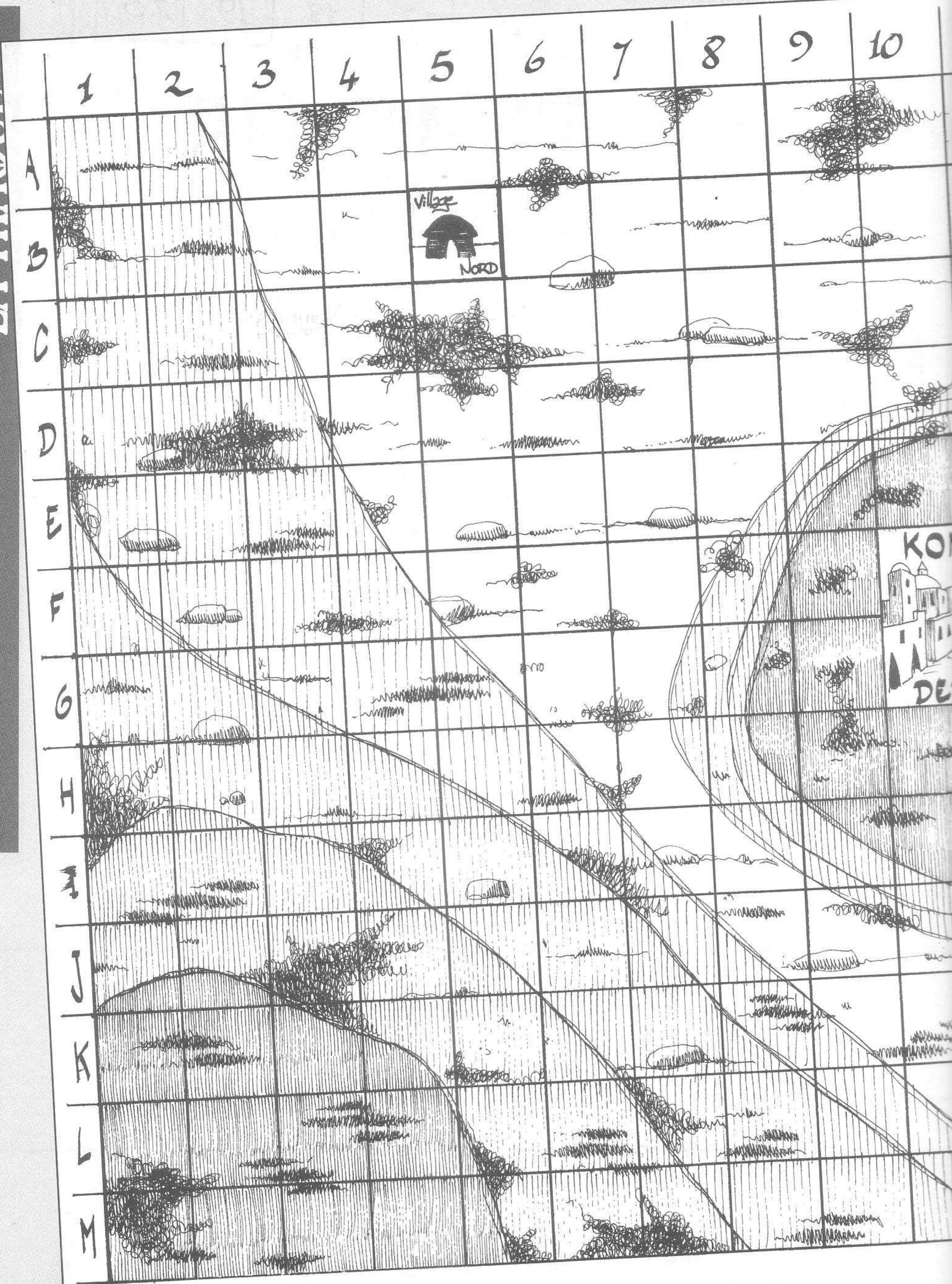
- 10 : le pauvre pisteur a dû surestimer ses forces. Il est à bout de souffle. Il doit ralentir la cadence et ne pourra plus progresser que de deux cases durant quatre tours.
- 11 : ce n'était pas une bonne idée que de se désaltérer à ce point d'eau croupie. Les désordres intestinaux qui s'en suivront obligeront le pisteur à se rendre au village le plus proche pour y boire une décoction curative. Durant ce voyage, il progressera de deux cases par tour, ne fera pas de résolution d'embûches et passera à côté des esclaves cachés sans les voir. Par contre, une fois quitté le village, la progression reprend normalement.
- 12 : des traces récentes déroutent le pisteur qui perd un tour avant de constater qu'elles n'ont rien à voir avec le gibier qu'il traque.
- 13 : Mboa, le buffle, est un animal pacifique, sauf lorsqu'un pisteur inconscient l'effraie par sa course. Dans ce cas, Mboa charge avec un coef att de 9.
- 14 : le pisteur affamé ne peut résister à la vue de succulentes baies sauvages. Lancer un dé : pair, il perd un tour et se régale ; impair, les baies n'étaient pas assez mûres, procéder comme en 11.
- 15 : on peut être pisteur et avoir bon cœur. C'est ce que veut prouver votre chasseur d'esclaves en abandonnant sa traque pour conduire une vieille femme aveugle et perdue à : tirer un dé 6 : 1/2 à Kombha ; 3/4 au village nord ; 5/6 au village sud. Pour le voyage procéder comme en 11.
- 16 : un éléphant ça trompe énormément. Le pisteur l'apprendra à ses dépens en voulant escalader un gros rocher gris. Mécontent, l'animal à grandes oreilles tentera d'attraper l'imprudent (coef att 14). Si il y parvient, il l'écrasera d'un seul coup de patte (voir paragraphe "0 point de vie"). Si le pisteur gagne ce combat spécial, l'éléphant, d'un coup de trompe, l'expédiera dans une case limitrophe (au hasard). Le pisteur résoudra immédiatement l'embûche proposée, éventuellement, par la nouvelle case. Peut-être aussi, y rencontrera-t-il un esclave. On ne sait jamais.
- 17 : la hâte est mauvaise conseillère. La vitesse de sa course a empêché le pisteur de voir, avec précision, où il posait les pieds. Il trébuche et tombe, perdant un point de vie.
- 18 : cette brutale douleur au pied n'aurait pu être que la piqûre d'une ronce. Malheureusement, c'est la morsure d'un serpent dérangé dans sa sieste. Le pisteur perd deux points de vie.
- 19 : bien qu'il court droit devant lui, le pisteur s'est égaré. Il perdra un tour pour s'orienter et repartir.
- 20 : courir à la rencontre d'un vol d'abeilles n'est pas très prudent ; surtout quand on ne porte qu'un cache-sexe de cuir. Le pisteur trop hardi perd deux points de vie.

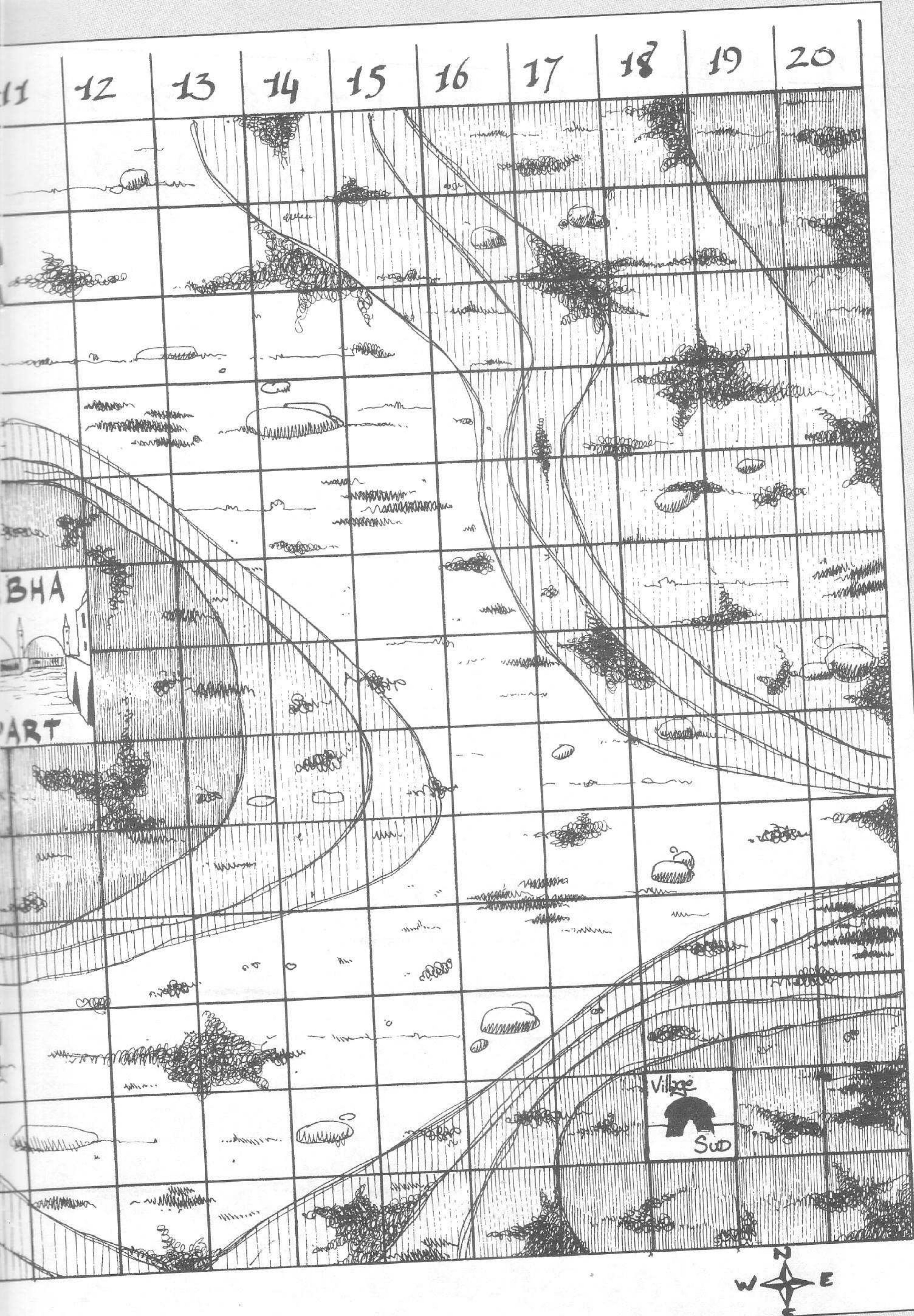
● Si le placement d'un esclave correspond avec le placement, par un autre joueur, d'une embûche, le pisteur devra résoudre l'embûche avant de s'occuper de l'esclave. Un même joueur n'est pas autorisé à mettre son esclave et une embûche sur la même case.

● Il est possible que le pisteur soit confronté à une embûche lui faisant perdre un ou plusieurs tours sur une case où se trouve caché un esclave. Si c'est le cas, l'esclave en profitera pour fuir.

(Suite page 32)







JEU DE PLATEAU

Le joueur qui a l'esclave déplacera ce dernier sur une case de son choix dans la limite des quatre cases entourant celle où il était. De plus, ce choix d'une nouvelle case écartera les cases déjà visitées par le pisteur bloqué (mais pas par d'autres pisteurs). Si toutes les cases ont été visitées par le pisteur bloqué, l'esclave ne peut bouger. Sa capture sera donc bien proche.



● Si plusieurs embûches se trouvent placées (par des joueurs différents, un même joueur n'ayant pas le droit de placer plusieurs embûches sur la même case) sur une même case, le pisteur les résoudra les uns après les autres. Les embûches non résolues (si mort du pisteur ou départ de celui-ci vers une autre case, cf paragraphe 14, par exemple) seront remplacées par le joueur qui les détient sur une autre carte de son choix.

● Une fois résolues, les embûches disparaissent. Notons que si un pisteur peu scrupuleux se contente de suivre un autre pisteur pour éviter les embûches, il ne pourra le faire qu'une fois durant le jeu et pour une progression maximum de cinq cases. Une case de plus et l'indélicat sera rejeté sur la case départ.



IV : Caractéristiques des pisteurs

Les pisteurs sont pourvus de quatre caractéristiques :

- un coefficient d'attaque
- un coefficient de constitution
- un coefficient de dextérité
- des points de vie

■ Le coefficient d'attaque : il sera utilisé lors des combats et déterminé à chaque fois de la façon suivante : une base fixe constituée du nombre de points de vie du pisteur plus

le résultat du tirage d'un dé à 12 faces.

■ Le coefficient de constitution : on le déterminera de la même façon que le coefficient d'attaque. Cependant les joueurs ne feront qu'un seul tirage de dé (1d12) ; le coefficient de constitution ne variant, au cours de la partie, qu'en fonction des variations des points de vie.

■ Le coefficient de dextérité : il sera déterminé comme le coefficient de constitution. Il varie également en fonction des points de vie du pisteur.

■ Les points de vie : au début de la partie, chaque pisteur a 4 points de vie. Il pourra perdre des points de vie, les récupérer, mais en aucun cas en avoir plus de 4.

V : Les combats

Le mode de résolution des combats est très simple.

Chaque joueur définit, avant les combats, son coefficient d'attaque (1d12 + nb de points de vie). Si ce coefficient est supérieur à celui de son adversaire, précisé dans le texte de l'embûche concernée, le pisteur gagne le combat. Il poursuivra sa traque le tour suivant. Par contre, si le coefficient d'attaque du pisteur est inférieur à celui de son adversaire, le pisteur est tué. Il doit alors repartir après s'être placé sur la case départ (A Kombha, avant de repartir, le pisteur récupère ses 4 points de vie).

Note : en cas d'égalité, retirer le coefficient du pisteur.

VI : Gestion des points de vie

Les pisteurs peuvent en perdre en tombant dans les embûches. Ces points peuvent être récupérés, soit en restant sur la même case durant deux tours par point de vie à récupérer (le pisteur n'est pas obligé de récupérer tous les points de vie perdus en une seule fois), soit en se rendant (attention aux embûches sur le chemin) dans l'un des deux villages. Là, en un seul tour, le pisteur récupérera tous les points de vie perdus.

VII : A 0 point de vie

Tout pisteur se retrouvant à 0 point de vie, ou moins (en négatif), doit se replacer sur la case départ (Kombha). Il reprendra le jeu au tour suivant avec son capital de points de vie revenu à 4 points.

VIII : Progression

Elle se fait d'une case à une autre dans n'importe quelle direction. Cependant, trois fois au cours du jeu, les pisteurs ayant un coefficient de constitution (au moment où l'action se déroulera) supérieur à 10 pourront progresser de deux cases par tour. Dans ce cas, l'on ne résoudra que l'éventuelle embûche de la seconde case de progression. Les pisteurs dont le coefficient de constitution sera supérieur à 14 pourront, de plus, se déplacer de trois cases par tour, ce deux fois au cours du jeu. Précisons que ces possibilités de progression spéciale ne sont pas cumulatives (impossibilité de se déplacer de cinq cases à la fois). Précisons que lorsque le pisteur est accompagné d'un esclave qu'il a capturé, ce dernier suit automatiquement la vitesse de progression adoptée.

IX : Kombha et les villages

Une fois qu'ils en sont partis, les pisteurs n'ont plus le droit (sauf en cas de mort, cf "A 0 point de vie") de rentrer à Kombha tant qu'ils n'ont pas capturé un esclave. Les villages, eux, peuvent être visités par les pisteurs désireux de récupérer des points de vie perdus. Rappelons qu'il est interdit de placer un esclave sur la case Kombha et sur les cases village.

X : Combats entre les pisteurs

Ces combats ne sont possibles qu'au cas où deux pisteurs se retrouvent sur une case où est caché un esclave fugitif. Notons que cette probabilité est faible, mais peut se présenter par exemple lorsqu'un pisteur se trouve bloqué sur une case suite à une embûche et que l'esclave s'y trouvant n'a pu fuir. Si les pisteurs désirent se combattre (ce n'est pas une obligation), l'on procèdera comme pour les embûches : chaque joueur déterminera le coefficient d'attaque de son pisteur, le plus fort coefficient remportant le combat, renvoyant le perdant à la case départ. Précisons que les pisteurs ne peuvent pas s'allier pour capturer un esclave ni pour résoudre une embûche. De plus, plusieurs pisteurs ne peuvent pas s'allier pour en combattre un autre.

XI : La capture des esclaves

Chaque esclave possède un coefficient de fuite égal à 8 points. Lorsque le pisteur arrive sur une case où se trouve un esclave, il doit avoir un coefficient de dextérité supérieur au coefficient de fuite de l'esclave. Sinon, il ne peut le capturer. Si la capture est impossible du fait des coefficients réciproques de l'esclave et du pisteur, l'esclave prend la fuite. Le joueur qui détient l'esclave peut, alors, le replacer sur une case de son choix, située dans le quart de plateau (S.O/S.E ; N.E/N.O) où l'esclave se trouvait avant l'arrivée du pisteur. En cas d'égalité entre le coefficient du pisteur et celui de l'esclave, les deux protagonistes restent bloqués sur la case. Le pisteur pourra tenter une autre fois (ou plus) la capture au tour suivant. Mais attention, il est possible qu'un autre pisteur se présente (cf "combats entre pisteurs").

XII : Fuite des pisteurs

Les pisteurs ont la possibilité de fuir en arrivant sur une case où il y a une embûche. Pour réussir cette fuite, ils doivent réussir un jet (avec un dé à vingt faces) sous leur coefficient de dextérité. Si le jet est réussi, le pisteur évite l'embûche et peut fuir sur une case limitrophe de son choix. Si une autre embûche se trouve sur la case choisie, il ne peut cette fois pas tenter de l'éviter, la fuite étant possible une seule fois par tour de jeu. L'embûche évitée est remplacée sur le plateau par le joueur qui la détenait lorsque vient son tour de jouer. Il ne peut cependant

pas placer l'embûche à moins de cinq cases des pisteurs présents sur le plateau. N'oubliez pas de modifier votre feuille d'embûches.

XIII : Deux esclaves sur une même case

Il peut arriver que deux joueurs placent secrètement leur esclave sur une même case du plateau de jeu. Il est aussi possible qu'en échappant à une capture (cf n°11 et n°14) un esclave se trouve placé sur une case où se trouve un autre esclave. Dans ce cas, lorsqu'un pisteur se présentera, chaque joueur annoncera la présence de son esclave, comme il doit le faire à l'arrivée d'un pisteur. L'on fera alors un tirage sous dextérité et seul l'esclave ayant réussi le mieux ce tirage pourra fuir (cf n°11). L'autre esclave sera automatiquement capturé sans pouvoir utiliser son coefficient de fuite. Si les deux esclaves ratent leur jet sous dextérité ou font un score égal, on relancera le dé jusqu'à ce qu'il soit possible de départager les deux esclaves.

XIV : Le retour à Kombha

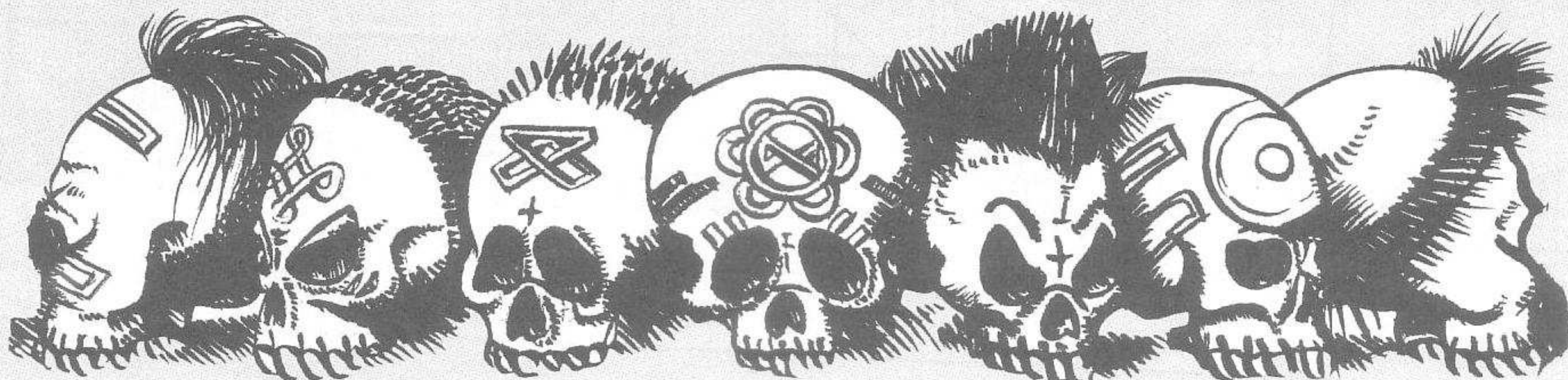
Une fois que le pisteur a capturé un esclave en fuite, il lui faut revenir à Kombha. Pour se faire il progressera, et l'esclave avec lui, de deux cases par tour. Si le pisteur a une constitution supérieure à 14, il pourra s'il en a encore le droit, progresser de trois cases par tour sur une partie du parcours (cf n°8). Durant ce retour, si le pisteur ne prend pas exactement le même chemin qu'à l'aller, il pourra être confronté à des embûches. Dans ce cas, il devra les résoudre. S'il est tué, l'esclave en profitera pour s'enfuir (gérer comme un tirage de fuite réussi, cf "capture de l'esclave"). Pour les embûches qui n'ont pas pour résultat la mort du pisteur (blocage sur une case, obligation de se rendre dans un village...) l'esclave reste avec le pisteur sans pouvoir fuir. Avant de fuir sur une case où le pisteur combat, l'esclave doit attendre le résultat du combat et ne fuir que si le pisteur est mort. Si le pisteur est attaqué par un autre pisteur qui tente de lui enlever le profit de la capture, l'esclave doit attendre l'issue du combat pour tenter de fuir. Dans ce cas, la situation relèvera du paragraphe 11, le pisteur vainqueur devant capturer ou recapturer l'esclave ■

LE GAGNANT

L'on déterminera le gagnant de la partie en attribuant des points aux joueurs, selon le barème suivant :

- 1- Le pisteur ramène, le premier, un esclave à Kombha. L'esclave du joueur de ce pisteur n'a, lui, pas été capturé.80 points
- 2- Idem ci-dessus, mais l'esclave caché correspondant au pisteur a été capturé.30 points
- 3- Le pisteur est le second à ramener un esclave à Kombha. L'esclave du joueur de ce pisteur n'a pas été capturé.20 points
- 4- Idem ci-dessus, mais l'esclave caché correspondant au pisteur a été capturé.10 points
- 5- Le pisteur n'a pas été tué une seule fois durant la traque.....10 points
- 6- Durant le retour, après la capture, l'esclave ne s'est pas échappé une seule fois10 points
- 7- En arrivant à Kombha, le pisteur a 4 points de vie10 points
- 8- Durant la traque, le pisteur n'a pas eu recours aux possibilités de soin (récupération des points de vie)15 points

Faire la somme des points. Le joueur qui en recueille le plus grand nombre est déclaré vainqueur. Bonne traque à tous...



- Jouez
- Cumulez vos points
- Gagnez !

3615

N'attendez plus pour gagner !

Malin

Jouez...

en donnant la bonne réponse

Cumulez...

Sur 3615 MALIN, vos points gagnés sont mémorisés et cumulés. Ces points sont figurés sous forme de pièces d'or, à chaque centaine de pièces gagnées, vous possédez un lingot nouveau dans votre coffre.

Gagnez...

Un grand choix de cadeaux à sélectionner dans la boutique.

3615 LAVENIR

TOUTE L'ASTROLOGIE À VOTRE SERVICE SUR MINITEL

Votre thème astral - Votre horoscope chinois

Les signes et leurs affinités

Les signes et leurs carrières

Le Yi-king - Les biorythmes

Votre horoscope au quotidien

Le portrait des signes

Les tarots par thèmes

La numérologie

Règles **Avancées** Officielles de
Donjons & Dragons®
 1^{ère} PARTIE

"A mon vieux copain Ramsès"

Cette aventure en deux parties s'adresse à une équipe d'aventuriers dont le niveau sera, de préférence, compris entre le cinquième et le septième. Aucune restriction, que ce soit de race, de classe ou encore d'alignement, est prévue. Compte tenu de l'intrigue et de son développement nous conseillons uniquement au MJ de sélectionner une équipe cohérente, plus adepte de la réflexion et de la ruse que de la castagne.

A SECOURS DE SCALLD

Laurent DEPRUNEAUX



oin, très loin vers le sud, sur l'autre rive du grand océan, se trouve un immense continent. Les hommes du Nord, à la peau claire et aux cheveux blonds, ont donné à cette terre du bout du monde le nom de Terre Noire. L'on y rencontre des étendues sans fin, territoires de chasse d'animaux effrayants et d'hommes à la peau sombre, cuivrée et noircie par un soleil de plomb. En cette année 3715, une effervescence inhabituelle règne dans le grand port d'Hiiarff. Au bout de la longue jetée de pierres, le Haut-Roi a rassemblé toute sa cour. Entouré des clercs

et des mages, des nobles et des guerriers de la Garde, de sa famille et des troubadours royaux, Roölf le Magnifique regarde la mer, vers l'horizon où se profile une grande voile noire frappée d'une hache blanche : le Hrim, drakkar de Yööred est de retour. De leur côté, les aventuriers, éparpillés dans les nombreuses tavernes du port, ont certainement un rang insuffisant pour mériter une place sur la jetée dans l'entourage du monarque. Cependant, à l'instar de tous les citoyens de Hiiarff, ils savent que le prince Yööred, fils de Roölf, revient d'un long voyage sur les rivages de Terre Noire. Là-bas, des colons blonds arrachent aux peuples locaux leurs immenses richesses et les drakkars

ramènent régulièrement vers le Nord leurs cargaisons d'or, d'ivoire et de bijoux. Du moins était-ce la coutume. Mais depuis trois années, la source s'est tarie. Aucun navire n'est plus entré à Hiiarff en provenance de Terre Noire. Sans nouvelle de ses colonies, le Roi Roölf décida d'envoyer son fils vers les lointains rivages afin d'y apprendre pourquoi leur or ne remplissait plus les coffres de Hiiarff.

TRISTES NOUVELLES

Une fois le grand drakkar amarré, une fois terminées les embrassades et les retrouvailles, le roi et son fils, manifestement soucieux, rentrèrent

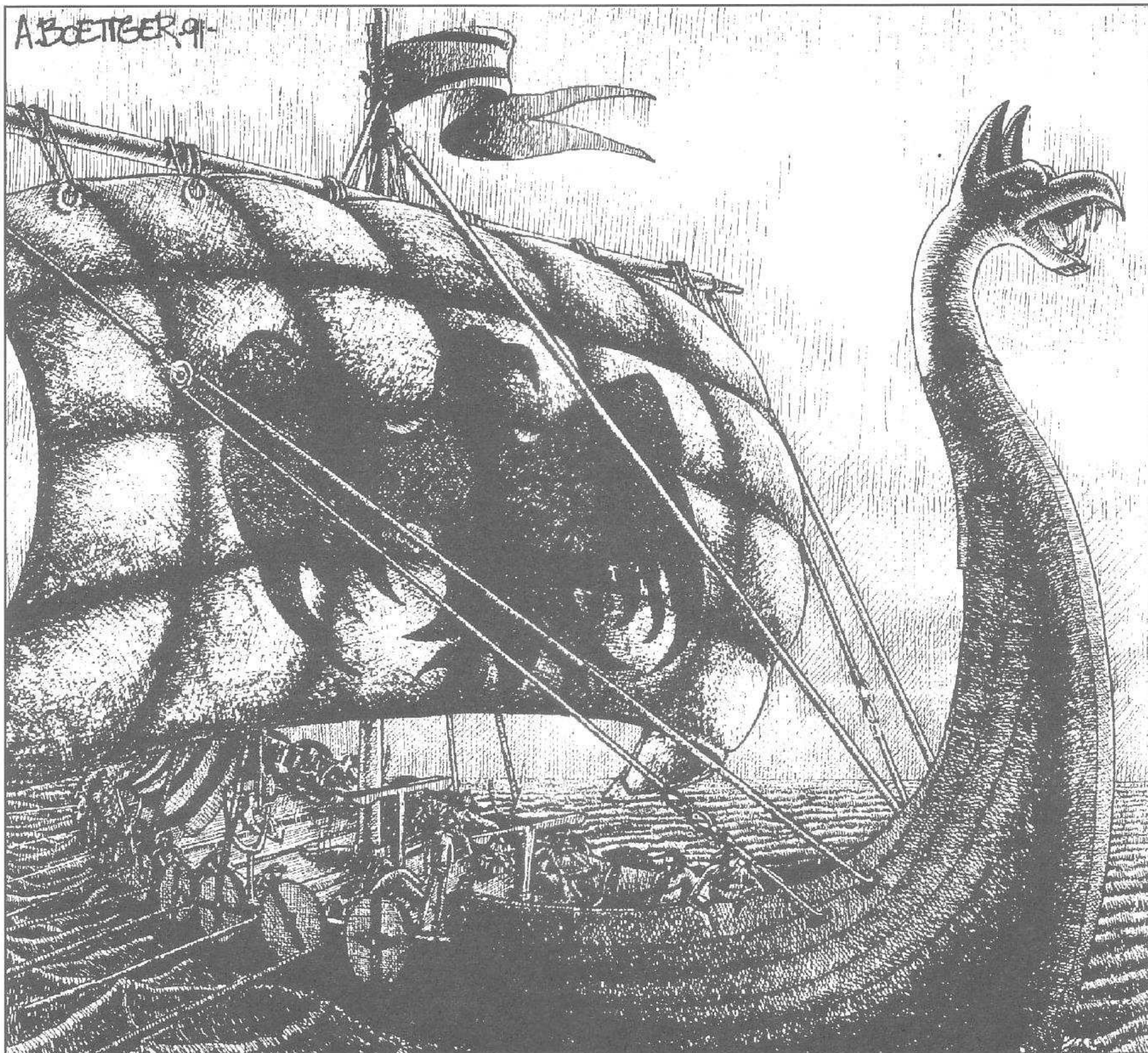


rapidement au château où ils s'enfermèrent, seuls, dans la salle du conseil. Ceux qui, au port, assistèrent au retour du prince purent constater que le navire avait manifestement participé à de durs combats, à en juger par les marques de chocs et de feu visibles, un peu partout, sur la coque, les plats bords, etc... Ceux qui l'avaient vu partir constatèrent aussi que les hommes qui en débarquèrent étaient moitié moins nombreux que ceux embarqués dix huit mois plutôt. Bientôt, au bout de quelques heures, les récits des marins-guerriers du Hrim avaient fait le tour de la cité. Ce qu'ils racontèrent expliqua l'air sombre du roi et de son fils : trois ans plus tôt les peuples de Terre Noire s'étaient rebellés contre l'autorité des hommes du nord. Sous le commandement d'un de leurs sorciers, un nommé Macacoho, une

armée de milliers de sauvages avait attaqué Jöl et Scalld, les deux villes comptoir. La première cité, malgré un combat héroïque, avait succombé. S'acharnant tels des démons assoiffés de sang et de destruction, les sauvages avaient rasé Jöl tuant presque tous ses habitants. Scalld, quant à elle, avait pu résister. Plus puissante et mieux protégée que Jöl, dotée d'une cargaison plus nombreuse, elle avait repoussé ses assaillants, vague après vague, gorgeant de leur sang la terre sèche entourant ses remparts. Cependant, la ville était encore assiégée lorsque Yööred y était arrivé. Scalld se trouvait, de plus, totalement isolée car les guerriers de Terre Noire étaient arrivés à incendier tous les navires ancrés en son port. Grâce aux troupes débarquées du Hrim, les défenseurs reprirent confiance et, bientôt, une

sortie fut menée sous le commandement du prince. Bien que beaucoup plus nombreuses, les troupes assaillantes furent bousculées ; leur manque d'organisation et la pauvreté de leurs équipements et armements y furent pour beaucoup. Que peuvent des hommes à moitié nus, armés de lances de bois au bout simplement durci au feu, mal protégés par de faibles boucliers de peau tendue, contre les armures de fer et les

3615 LAVENIR
Toute l'astrologie
à votre service sur minitel



Règles **Avancées** Officielles de **Donjons & Dragons®**

solides armes des hommes du nord ? Au bout d'à peine une heure de combat, les assiégeants se débandèrent et malgré des pertes assez lourdes, Yööred resta maître du champ de bataille. Il était cependant évident que Macacoho et son armée étaient loin d'être totalement vaincus. Le sorcier avait perdu beaucoup d'hommes, certes, mais il lui en restait bien plus encore et l'immense territoire de Terre Noire était un gigantesque réservoir humain dans lequel il pouvait puiser à sa guise. Yööred était conscient de cela, comme il était conscient du fait que sa victoire n'était qu'un sursis pour Scalld. La ville le mit à profit pour reconstituer ses réserves, réparer et renforcer ses fortifications. De son côté, le prince, malgré l'insistance de la population, refusa de poursuivre ses adversaires défaits dans leur déroute. Il savait

ses effectifs trop faibles et sa science de la guerre était trop grande pour qu'il prenne le risque, avec si peu d'hommes, de s'enfoncer dans un pays inconnu et hostile. Il fit la seule chose raisonnable qu'il pouvait faire et réembarqua, mettant le cap sur Hiiarff, tout en promettant de revenir le plus vite possible avec une puissante armée à la tête de laquelle il écraserait Macacoho. Voici ce qui se raconte sur le port, dans les rues, les tavernes, les échoppes de Hiiarff. Voilà les nouvelles que les aventuriers ne manqueront pas d'entendre.

Note MJ : en passant, précisons que capitale d'un puissant royaume, Hiiarff est une très importante cité dotée d'une garde efficace et d'une justice sévère et expéditive, surtout avec les étrangers. Avis donc aux personnages, bagarres, vols ou autres mauvaises actions seront très sévèrement punis.

L'EDIT ROYAL

Le lendemain du retour du Hrim, à leur réveil, les aventuriers constateront que les murs de la cité se sont couverts de petites affichettes parcheminées apposées, durant la nuit, par les hérauts. Celles qu'ils pourront lire, collées à la porte de leur auberge, portent, comme toutes les autres, un large sceau de cire où l'on distingue un dragon couronné. C'est le sceau du roi Röolf. Le texte calligraphié sur l'affiche invite la population de

3615 MALIN

Jouer et gagnez!

Hiiarff à se regrouper, à l'heure de midi, sur la place du marché pour y entendre un message du roi. Les aventuriers occuperont, comme ils l'entendront, leur matinée, mais le MJ fera en sorte qu'à l'heure prévue, ils se trouvent mêlés à la foule pour écouter le communiqué royal. Ils retrouveront donc, sur la vaste place du marché, un très grand nombre de citoyens de la cité disposés face à une estrade de bois entourée de soldats. Bientôt, un roulement de tambour se fera entendre et un personnage richement vêtu apparaîtra sur l'estrade. L'homme, qui n'est autre que le comte Sila, chambellan du roi, prendra aussitôt la parole.

Toute la première partie de son discours sera le rappel des événements que tous connaissent déjà : la chute de Jöl, la résistance de Scald, la victoire sans lendemain du prince... Ensuite, le chambellan fera part à la population de la réelle gravité de la situation. Sans doute, depuis le départ du prince, l'armée de Terre Noire s'est reconstituée, peut-être même s'est-elle de nouveau lancée à la conquête de Scald. Cela ne serait pas dramatique si le roi pouvait tenir la promesse faite par son fils et envoyer une armée de secours. Scald est une puissante cité et devrait pouvoir résister une seconde fois à un siège. Malheureusement, aucune armée ne pourra partir de Hiiarff pour secourir la colonie nordique de Terre Noire. En effet, comme certains le savent déjà, une inquiétante agitation s'est développée, depuis peu, sur la frontière qui sépare le royaume de Hiiarff de son turbulent voisin, le royaume de Morkt. Du fait de cette situation, il serait insensé de dégarnir les rangs de l'armée. La guerre menace aux portes du royaume et le roi refuse de distraire un seul de ses soldats de la défense de la patrie. Tant pis pour Scald. Cependant, Röolf, souffrant de ne pouvoir protéger la colonie, a tenté avec ses conseillers de trouver une solution. Ce moyen de porter secours à Scald a jailli du récit complet fait de la situation par le prince Yööred : il apparaît que l'armée de Terre Noire ne représente un danger que du fait de la puissance du sorcier Macacoho. Si ce dernier venait à disparaître, l'anarchie coutumière aux peuples de Terre Noire réapparaîtrait aussitôt, détruisant la cohésion de l'armée, la mettant à bas aussi sûrement qu'une complète défaite. Le roi a donc pris la décision suivante - annoncée avec emphase par le chambellan - : une petite troupe d'hommes vaillants aura mission de se rendre à Terre Noire et devra mettre fin aux agissements criminels du sorcier félon, sauvant ainsi la colonie ; un programme qui paraît simple et qui recueille les ovations de la foule rassemblée sur la place. Pourtant, continuant son propos, le chambellan laisse entendre que les choses ne seront pas aussi aisées qu'il y paraît. Il apprend, en effet, à l'auditoire que le roi désire confier la mission à des étrangers, à des mercenaires grassement payés.

Il n'est pas nécessaire d'être très malin pour comprendre que si le roi ne souhaite pas confier la tâche d'assassiner le sorcier à des citoyens du royaume, c'est que les chances de réussite doivent être très minces. Le comte Sila, quant à lui, ne donne aucune raison à ce choix, se contentant de conclure en invitant les étrangers présents à

Hiiarff et intéressés par une mission "certes dangereuse mais richement dotée" à se rendre, dès la troisième heure de l'après-midi, au château royal. Là, toutes les informations souhaitables leur seront données. Les tambours raisonnent de nouveau et le chambellan quitte l'estrade. Dans la foule qui évacue la place, en bon ordre, les conversations vont bon train. Un sentiment de déception semble dominer. La tristesse que ce ne soit pas l'armée de Hiiarff qui aille apprendre à ces sauvages qui est le maître. La honte que le souverain ait fait appel à des mercenaires. Mais aussi, une certaine admiration pour la sagesse dont Röolf a fait preuve en ces heures troublées.

LE CHATEAU ROYAL

Il va sans dire que, si les aventuriers décident de ne pas se rendre au rendez-vous annoncé par le chambellan, l'aventure s'arrêtera là et qu'une autre équipe sera choisie pour le voyage vers Terre Noire. Par contre, si l'offre ébauchée dans le discours du comte est de nature à les intéresser, les aventuriers se présenteront à l'heure dite devant le château du Haut-Roi. Ce château se situe à la périphérie de la ville, adossé aux remparts. C'est une imposante construction de pierre et de bois, ceinte d'une haute muraille renforcée de fortes tours. L'on accède au château par un pont-levis défendu par une barbacane. C'est à l'entrée de cet ouvrage de défense avancée, que les aventuriers seront accueillis par un sergent d'armes qui les fera conduire, dans l'enceinte même de la forteresse, par un hallegardier. Là, après avoir traversé une vaste cour intérieure où de nombreux bâtiments sont visibles, leur guide les mènera au rez-de-chaussée d'une tour basse construite en angle de l'enceinte. Dans cette tour, les aventuriers découvriront une vaste salle où une demi-douzaine d'hommes est déjà réunie. Assis sur des bancs de bois, faisant face à une lourde table de chêne de l'autre côté de laquelle il y a un haut fauteuil, les hommes attendent, silencieux.

Il sera immédiatement évident aux aventuriers que les occupants de la pièce sont des mercenaires alléchés par l'or promis par le chambellan. Il y a là quatre hommes dont l'équipement désigne une appartenance manifeste à la famille des guerriers, ainsi qu'un jeune homme mince, vêtu de cuir et un nain bardé de fer. A l'entrée des aventuriers, dans le regard des six hommes se lira la colère mêlée d'inquiétude de ceux qui voient arriver un adversaire, un concurrent. Le MJ ne laissera pas aux aventuriers le temps d'engager la conversation avec ces pnj, car à peine sont-ils entrés dans la salle, que le chambellan y pénètre, s'installant sur le fauteuil. Le dignitaire est accompagné d'un sergent et de quatre hallegardiens. Aussitôt assis, le chambellan entre dans le vif du sujet : après un bref rappel des événements relatifs à la situation de Scald, il confirme que la menace du royaume de Morkt interdit bien au roi de prendre le risque de se séparer d'un seul des citoyens de Hiiarff. Aussi a-t-il été définitivement décidé de faire appel à des mercenaires. Regardant tour à tour les hommes assis

en face de lui, Sila annonce qu'il a reçu la charge de recruter une équipe de X aventuriers (MJ : X = chiffre correspondant au nombre des pnj), dont la mission consistera à prendre la mer dès le lendemain matin en direction de Scald. Arrivés à Terre Noire, ces aventuriers devront, à l'aide des renseignements donnés sur place, éliminer le chef des hommes noirs, le sorcier Macacoho. Pour cela, ils seront libres de choisir les moyens utilisés. Pour cette mission, le trésor royal propose une gratification de 1000 po par mercenaire ainsi qu'une somme de 3000 po supplémentaires à partager entre les membres de l'équipe. Ces sommes seront versées, en cas de succès, lors du retour à Hiiarff.

Le MJ décidera d'éventuelles possibilités de négociations sur les sommes proposées et sur le versement d'une avance (avance qui ne pourra excéder 10 % du total et qui ne sera pas versée avant l'arrivée à Scald. C'est à prendre ou à laisser).

Enfin, le chambellan annoncera qu'avant de communiquer quelques précisions complémentaires, il va devoir procéder au choix des mercenaires, départager les candidats rassemblés dans la salle. "Mais, dès maintenant, y-a-t-il céans un brave que la mission proposée par le Haut-Roi rebute ? Si cela est le cas, qu'il veuille bien, dans l'instant, quitter l'assemblée". A ces mots, dans un cliquettement de métal, le nain se lève et, en bougonnant, s'en va, aussitôt suivi, par le jeune homme vêtu de cuir. Une fois la porte refermée sur eux le chambellan, tout en laissant flotter un instant sur son visage une moue méprisante, explique à son auditoire comment il va procéder pour arrêter son choix et désigner ceux qui partiront pour Terre Noire.

L'EPREUVE

En plus des aventuriers, il ne reste que quatre pnj. Ces hommes étant, à n'en pas douter, des guerriers, les personnages appartenant aux autres classes feront d'office partie de l'équipe. Le chambellan va donc se contenter de départager les guerriers. Pour se faire, il explique que tout les guerriers présents dans la salle vont devoir participer à une épreuve immédiatement organisée dans la lice du château. Cette épreuve portera sur l'habileté au combat de chacun des candidats. Son exposé terminé, le chambellan se lèvera, invitant les concurrents à le suivre à l'extérieur. Non loin de la tour dont ils viennent de sortir, les personnages découvriront une lice de tournoi, déjà entourée de nombreux spectateurs. A l'une des extrémités de la piste, des palefreniers finissent d'harnacher de puissants chevaux de guerre. Non loin d'eux, des gardes apprennent des armes d'exercice : épées, lances et boucliers de bois. Parvenu à la hauteur des chevaux, le chambellan se tournera vers les concurrents pour leur expliquer qu'ils vont devoir s'affronter en tournoi.

Ce combat, avec des armes de bois et sans armure, ne représentant pas de danger, les concurrents seront jugés sur leur adresse et leur maîtrise des armes et non pas sur les blessures

Règles Avancées Officielles de Donjons & Dragons®

qu'ils pourraient s'infliger les uns aux autres. Un jury, composé de chevaliers de la cour, du capitaine de la garde royale et du maître d'armes du château, désignera les vainqueurs. Le combat se déroulera à cheval à la lance, sur deux passes et ensuite à pied à l'épée. Ce jusqu'à ce que le jury y mette fin. En attendant l'arrivée des membres du jury, le chambellan priera les concurrents de déposer leurs armes et armures hors de la lice et de se préparer à combattre torse nu. Ils pourront, une fois déshabillés, choisir leurs armes d'exercice. Le jury installé sur les gradins, le chambellan rejoindra les concurrents pour procéder au tirage au sort qui définira les groupes de deux adversaires (MJ : procéder en faisant lancer un dé 20 par concurrent et regrouper ensuite les adversaires par deux en suivant l'ordre décroissant des résultats des dés). Le chambellan, qui a utilisé le vieux système de la courte paille pour ce tirage au sort, fera éventuellement appel à un sergent d'armes pour constituer un dernier groupe de deux adversaires, si le nombre des concurrents est impair. Ensuite, il quittera la lice, ordonnant que seul le premier duo de combattants y reste. Les palefreniers amèneront les chevaux et le combat pourra commencer. Les groupes se succéderont et à chaque fois un concurrent sera déclaré vainqueur. Une fois la première phase de combat terminée, les vainqueurs devront se combattre entre eux (le MJ procèdera à un nouveau tirage au sort).

Note MJ : le maître de jeu trouvera en annexe les caractéristiques des pnj et une méthode de résolution pour les combats de l'épreuve. A l'issue du combat, un vainqueur sera déclaré, puis le chambellan annoncera solennellement que, tous les concurrents ayant fait montre d'une grande maîtrise des armes, le choix lui est très difficile. Pour l'instant, seul le vainqueur et les personnages non guerriers feront partie de l'équipe. D'un ton sans appel, il invitera les concurrents à revenir au château à la huitième heure pour que leur soient communiqués les noms de ceux qui ont été choisis. Il répondra également alors à toutes leurs questions sur la mission.

En attendant l'heure du verdict, les aventuriers pourront profiter des plaisirs offerts par la grande cité. Précisons pour le MJ que l'on trouve à Hiiarff tout ce qu'il est habituel de trouver dans une ville importante et que les tarifs pratiqués y sont raisonnables. Les aventuriers se rendront également compte, si ce n'est déjà fait, que la garde du roi, qui fait office de police, est omniprésente et qu'elle applique à la lettre une loi rigide qui conduit plus souvent à la potence qu'à la prison.



LA MISSION

Durant l'épreuve, le MJ aura sans doute fait en sorte de favoriser les aventuriers. Quoi qu'il en soit, lorsque l'heure arrivera, ils se retrouveront, avec les quatre guerriers, dans la salle de la tour. Là, le chambellan annoncera les noms des mercenaires choisis pour accomplir la difficile mission à Scald. Ces noms seront vraisemblablement ceux des aventuriers, avec éventuellement celui du vainqueur de l'épreuve si ce gagnant s'est avéré être l'un des quatre pnj (dans ce cas, ce pnj sera joué par le maître de jeu qui l'animerà à sa guise, en fonction des indications contenues en annexe). Après cette déclaration, le chambellan invitera fermement les concurrents rejetés à quitter le château. L'ambiance sera lourde quelques instants, des insultes fuseront, mais l'arrivée dans la salle d'une escouade de la garde calmera les esprits et les perdants s'en iront. Cela fait, le chambellan invitera les aventuriers à le suivre dans une pièce adjacente où un banquet les

attend. Durant ce banquet, le représentant du roi se dira prêt à répondre aux questions des aventuriers.

Note MJ : à ces questions, le chambellan répondra de façon évasive, s'en tenant, en tout état de cause, à la version officielle, précisant cependant qu'à leur arrivée à Scald les aventuriers seront accueillis par Olaff le Borgne, compagnon du prince Yööred. Ensuite, ils seront reçus par le gouverneur de la cité qui les aidera de son mieux. D'autre part, les aventuriers pourront profiter du banquet pour négocier la rémunération offerte. Enfin, aux questions posées sur le sorcier, le chambellan répondra qu'il n'a aucune indication précise, mais que le gouverneur de Scald en aura très certainement à leur donner. Une fois le banquet terminé, le chambellan prendra congé des aventuriers tout en leur rappelant qu'il les attend à l'aube au port pour le départ vers Terre Noire.



A. BOETTGER 91

Note MJ : la date de départ ne pourra en aucun cas être repoussée, quelles que soient les raisons invoquées.

LE VOYAGE

Un vent fort et frais balaie le port de Hiiarff lorsque, aux premières heures du jour, les aventuriers s'y présentent. Une intense agitation règne aux abords d'un grand drakkar, le Lhaupan. C'est sur ce vaisseau que les aventuriers vont devoir embarquer. A la passerelle, le chambellan les accueille avec courtoisie et leur présente le capitaine, un géant blond barbu et chevelu nommé Riamtk. Puis il leur tend un parchemin frappé du sceau royal, leur lettre d'introduction auprès du gouverneur de Scald (MJ : si les personnages ouvrent le parchemin en brisant le sceau, il faudra qu'ils trouvent une explication plausible pour

le gouverneur. Le parchemin est bien ce que le chambellan a dit qu'il était : un document signé par le Haut-Roi informant le gouverneur de la mission des aventuriers et lui enjoignant de les aider par tous les moyens dont il dispose). Cette formalité remplie, le chambellan, sur un signe du capitaine, invitera les aventuriers à embarquer, leur souhaitant un bon voyage et espérant les voir bientôt de retour avec la tête de Macacoho (MJ : cette tête servira de preuve de la réussite de leur mission).

Le Lhaupan n'est pas, à proprement parler, un navire d'agrément et les aventuriers vont devoir, durant environ trois mois, partager le mode de vie des guerriers-marins de Hiiarff. Ils comprendront rapidement qu'ils ne doivent pas s'attendre à être traités comme des hôtes de marque ; comme tout le monde à bord, ils dormiront à même le pont, se nourriront de poissons séchés froids et, pour faire un peu d'exercice, pourront ramer si le vent fait défaut. Le capitaine est un marin d'une grande expérience, adoré de ses hommes et plutôt sympathique. Mais, en cas

de contrariété, il peut devenir une véritable brute capable de tuer un homme d'un seul coup de ses énormes poings. Il est le seul maître à bord et fait régner une discipline juste mais de fer. Malheur aux aventuriers s'ils ne le comprennent pas très vite. Le MJ décidera ou non de faire jouer le voyage. Si cette partie du scénario n'est pas jouée, les aventuriers arriveront à Scald après 86 jours de mer sans que rien de particulier ne se soit passé. Par contre, si la traversée est jouée, de nombreux événements pourront intervenir, certains pouvant mettre un terme définitif à l'aventure. Le MJ pourra choisir dans les paragraphes qui suivent ceux qu'il utilisera au cours du voyage.

Les Monstres

Une longue traversée maritime est parfois l'occasion de faire d'intéressantes rencontres avec quelques-unes des créatures dont l'océan est le domaine. Le voyage des aventuriers les amènera à traverser trois types de climats et donc de mers. A chacun correspondent des habitants marins spécifiques. Dans la première partie du voyage, tandis que le drakkar traversera les eaux froides des mers du Nord, le MJ pourra proposer aux aventuriers de faire connaissance avec les bestioles suivantes : sea lion (mml), will o wisp (mml), ghost ship, dragon sea (ff) et octopus (mml). Après un mois de navigation, le drakkar entrera dans des eaux tempérées, ce qui pourra donner lieu à quelques confrontations passionnantes avec de facétieux monstres tels que : whale (mml), turtle giant sea (mml), lacedon (mml), shark giant (mml), ou encore dragon turtle (mml). Enfin, les trente derniers jours de la croisière se dérouleront en ambiance tropicale. Là, les eaux chaudes de l'océan offriront aux aventuriers l'occasion de se mesurer avec : whale, naga water (mml), dragon horse (mml), snake giant sea (mml), spider giant marine (mml). Nous conseillons au MJ de ne pas abuser des attaques par monstres marins, cela représentant le risque de mettre fin prématurément à l'aventure. Cependant, quelques combats pourront rompre la monotonie du voyage. Les monstres ci-dessus ne sont proposés qu'à titre indicatif, le MJ pouvant à sa convenance en utiliser d'autres.

Autres rencontres en mer

Le Lhaupan est un vaisseau rapide qui n'a rien d'un riche et lourd navire marchand. Il est donc peu probable qu'il intéresse l'un des nombreux vaisseaux pirates qui croisent sur le grand océan. Malgré tout, il reste possible qu'un capitaine boucanier quelque peu téméraire s'intéresse de près au drakkar. Si le MJ décide de pimenter l'aventure avec un combat naval, il utilisera les pirates décrits dans le manuel des monstres (mml) et les caractéristiques de l'équipage du Lhaupan figurant en annexe.

Le Temps

Lors d'une longue traversée, il est normal que les conditions atmosphériques se modifient au fil des jours. Le MJ, pour animer l'aventure maritime, pourra utiliser les tables du guide du maître

Règles **Avancées** Officielles de **Donjons & Dragons®**

où il trouvera tous les éléments nécessaires à la gestion - par exemple - d'une petite tempête, histoire de mettre un peu d'ambiance ou d'un calme plat qui devrait permettre aux aventuriers de découvrir les joies de la navigation à la rame. S'il le désire, le MJ pourra gérer l'intégralité de la traversée en fonction de tirages réguliers de force et de direction des vents. Cela pouvant modifier la durée du voyage, précisons que la distance séparant Hiiarff de Scalld est de 3870 miles ou 6230 km, que les 86 jours de mer ont été calculés sur une vitesse moyenne du drakkar de 45 miles par jour (ou 72,4 km). Le Lhaupan est assimilé à une grande galère.

Les accrochages avec l'équipage

Lorsqu'un nombre important d'individus se trouve confiné en un espace réduit, frictions et bagarres ne sont pas surprenantes. Les hommes du drakkar ne sont pas des enfants de cœur et il est tout à fait possible que quelques échauffourées aient lieu. Le MJ notera que si les bagarres prennent une tournure sérieuse, avec risques évidents de morts d'hommes, le capitaine interviendra pour faire cesser le combat. Pour calmer les esprits, il n'hésitera pas, non plus, à recourir à d'efficaces sanctions telles que le fouet ou l'enchaînement à fond de cale.

Les maladies

Les aventuriers n'ont peut-être pas le pied marin, aussi, avant qu'ils ne s'habituent au mouvement incessant du bateau, risquent-ils de connaître les désagréments du mal de mer. Il n'y aura là rien de très grave, mais ce sera tout de même très déplaisant. S'il est animé d'un peu de malice, le MJ pourra gérer les intéressants effets déshonorants d'un bon mal de mer sur un personnage fier et imbu de sa personne, devenu, un temps, la risée de l'équipage. Plus graves que le mal de mer, de réelles maladies, parfois mortelles, pourront atteindre les aventuriers durant le voyage. Les dures conditions de la traversée et l'absence de nourriture fraîche permettront au MJ d'utiliser quelques-unes des maladies proposées dans le guide du maître. Mais attention, si un aventurier se trouve atteint d'une maladie contagieuse grave pouvant faire craindre une épidémie, il aura tôt fait de se retrouver jeté par dessus bord.

Autres éléments d'animation du voyage

En plus de ce que pourra lui souffler sa propre imagination, le MJ pourra, par exemple, égayer le voyage de Hiiarff à Terre Noire par quelques-uns de ces nombreux jeux d'argent dont les hommes du Nord sont friands. Les aventuriers auront alors la possibilité de gagner quelques pièces d'or, à moins que la chance ne soit contre eux et qu'il se fassent plumer. Notons que ces

pratiques ludiques pourront présenter l'inconvénient d'aboutir à quelques bagarres (cf plus haut). Enfin, le capitaine, lorsque le temps est beau et qu'une bonne brise gonfle les voiles du drakkar, a coutume d'occuper ses hommes à quelques exercices virils qui trompent l'ennui. Les aventuriers pourront, si le cœur leur en dit, participer à des concours de lutte, à des courses de grimpe au mât, etc... Ce sera une agréable façon de passer le temps, mais attention aux bobos ! Lutter avec l'une des brutes nordiques de l'équipage peut se révéler dangereux pour les articulations et une chute malencontreuse du haut du mât aura inmanquablement de tragiques conséquences.

Voilà de quoi rendre le voyage des aventuriers instructif et varié. Le MJ est, bien sûr, libre de leur concocter d'autres réjouissances. Qu'il n'oublie pas, quand même, que le but n'est pas de les faire lamentablement périr en mer.

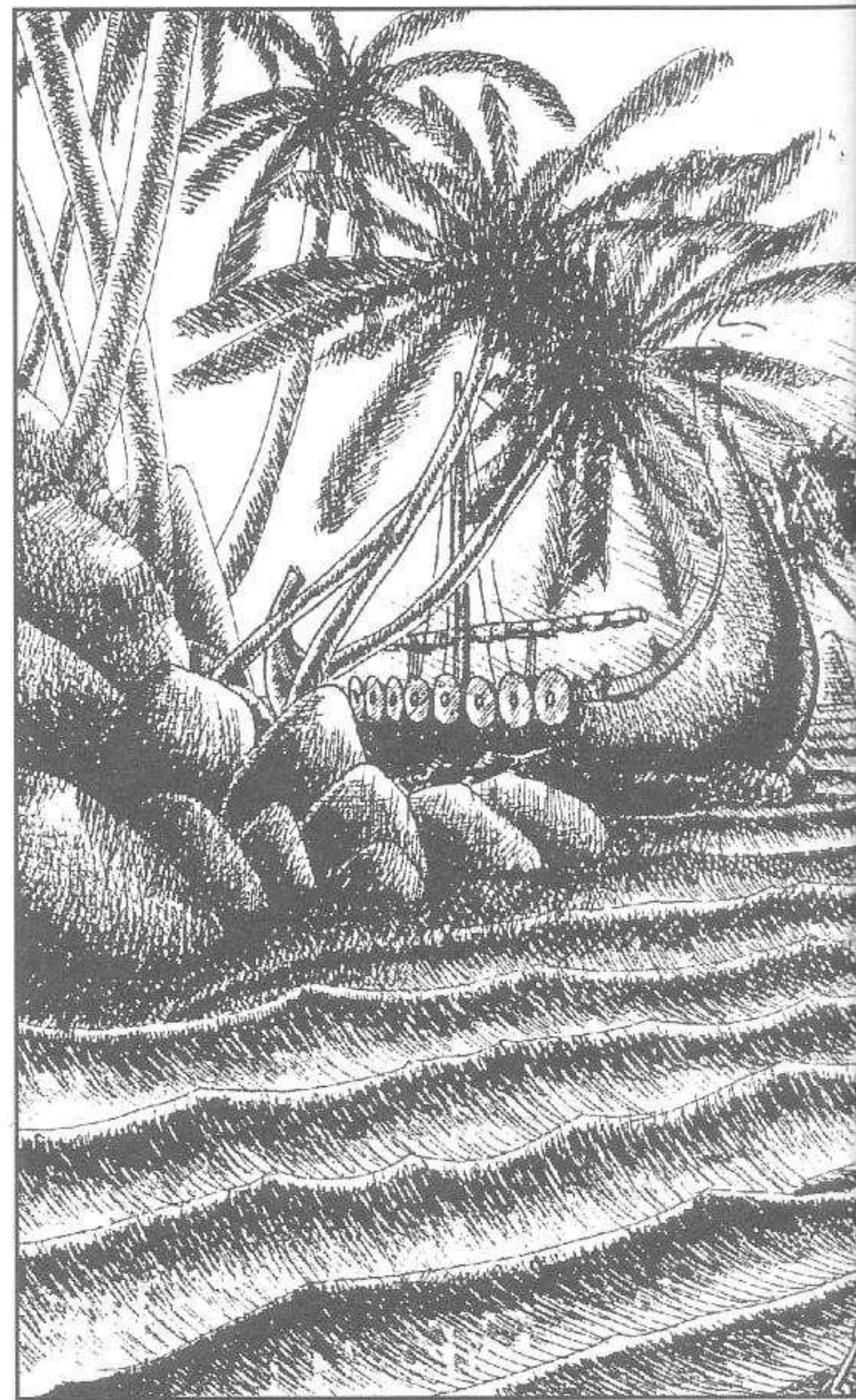
EN VUE DE TERRE NOIRE : ARRIVÉE A SCALLD

A l'aube du dernier jour du voyage, l'ombre d'une côte lointaine sera visible à l'horizon. L'équipage, redoublera d'ardeur pour que, bondissant sur les flots, le Lhaupan couvre le plus rapidement possible les derniers miles qui le sépare de Scalld. Bientôt, à longs coups réguliers de ses lourdes rames, le drakkar entrera dans la vaste baie, puis dans le port de la colonie. Un soleil torride brille dans le ciel sans nuage. Sur le quai, vide d'embarcations, une foule importante est rassemblée, agitant de longs morceaux d'étoffes colorées en signe de bienvenue. Durant les manoeuvres d'accostage, les aventuriers pourront observer la foule et constater qu'elle est uniquement nordique et essentiellement composée de femmes, d'enfants et de vieillards. Par contre, de nombreux hommes d'armes sont visibles sur les remparts qui entourent le port. Une fois débarqués, les aventuriers et le capitaine seront accueillis par un homme encore jeune, à la forte corpulence, vêtu comme un riche marchand. Il dit se nommer Olaff et un bandeau sur son oeil droit l'identifie comme le compagnon du prince annoncé par le chambellan. S'adressant au capitaine, l'homme demande immédiatement dans combien de jours arrivera le gros de l'armée suivant le Lhaupan, qu'il prend manifestement pour une avant garde. A l'évidence désireux d'éviter de répondre devant la foule aux questions d'Olaff, le capitaine entraîne légèrement celui-ci à l'écart et les aventuriers pourront observer les deux hommes échanger rapidement quelques mots à voix basse. Durant ce bref aparté, et tandis qu'ils sont rejoints sur le quai par l'équipage du Lhaupan, les aventuriers se retrouvent noyés dans la foule en liesse qui fête ce qu'elle croit être l'arrivée du premier vaisseau d'une flotte importante. Les larmes aux yeux, de nombreuses femmes se jettent aux cous de leurs libérateurs, les couvrant de baisers, leur offrant des fleurs. Les enfants, bientôt accompagnés par les adultes, chantent, se bousculant pour toucher les aventuriers et les marins-guerriers du Lhaupan. Leur

rapide conciliabule terminé, Riamtk et Olaff auront les plus grandes difficultés à rejoindre les aventuriers. Le capitaine, enfin arrivé à leur hauteur, les entraînera vers le château du gouverneur.

Scalld

Accompagnés, entourés par la foule en liesse, les aventuriers, suivant le capitaine, vont quitter le port et traverser une partie de la ville et ainsi pourront se faire une idée de la cité. En quittant le port, ils emprunteront une succession de rues étroites bordées de maisons de bois, la plupart peintes de blanc. Dans ces ruelles, de nombreuses échoppes sont installées, la plupart fermées faute de marchandises à vendre. Après la relative fraîcheur des rues, les aventuriers pénétreront, écrasés brusquement par les rayons brûlants du soleil, sur une vaste place presque déserte, sans doute à cause de la chaleur. Sur cette large étendue de terre battue, un seul bâtiment attirera le regard des personnages, c'est un temple de pierres d'un blanc éclatant. Continuant sa marche rapide au travers de la cité, le capitaine entraînera les aventuriers, dans une nouvelle succession de ruelles tortueuses, vers le nord. Il arrivera enfin à l'entrée d'un très vaste espace dégagé à l'extrémité duquel se dresse un imposant bâtiment de bois accolé à une haute tour de pierre, sorte de gros donjon carré. Plusieurs gardes armés d'hallebardes se tiennent à l'ombre sous de petits auvents, de part et d'autre du large portail d'entrée du bâtiment, sur le toit duquel flotte l'oriflamme au grand dragon couronné de Hiiarff. A moins que les aventu-



riers ne soient totalement abrutis par la chaleur qui les enveloppe telle une chape de plomb, ils identifieront aisément la construction comme étant le palais du gouverneur. Après quelques brefs instants de palabres, les gardes ouvriront la porte du palais et, toujours accompagnés du capitaine et d'Olafl, les aventuriers pourront entrer.

■ Le gouverneur de Scalld

Suivant un majordome à la livrée écarlate, les aventuriers traverseront un vaste hall décoré de trophées de chasse, graviront un grand escalier de bois ciré et se retrouveront dans un salon d'apparat. Ils seront priés d'y attendre que le seigneur Ecknär, gouverneur de Scalld, veuille bien les recevoir. La pièce dans laquelle Olafl, le capitaine et les aventuriers sont installés est de grande dimension, située au premier étage du palais et ses vastes fenêtres donnent sur une terrasse de bois ouvragé, surplombant un jardin intérieur. La décoration et le mobilier présentent un agréable mélange de style nordique, sévère et grossier, et de style local, abondamment coloré. Les lourds meubles de bois clair sont en partie recouverts d'étoffes chatoyantes, les murs blancs sont égayés de panoplies d'armes où épées et haches de guerre côtoient sagaies et casses-têtes. Sur le sol, de splendides peaux de fauves recouvrent le plancher de marbre. En attendant Ecknär, les aventuriers pourront grignoter quelques fruits offerts à leur gourmandise sur deux plateaux d'or martelés. Il y a là des dattes, des ananas, des figues...

3615 SIMUL

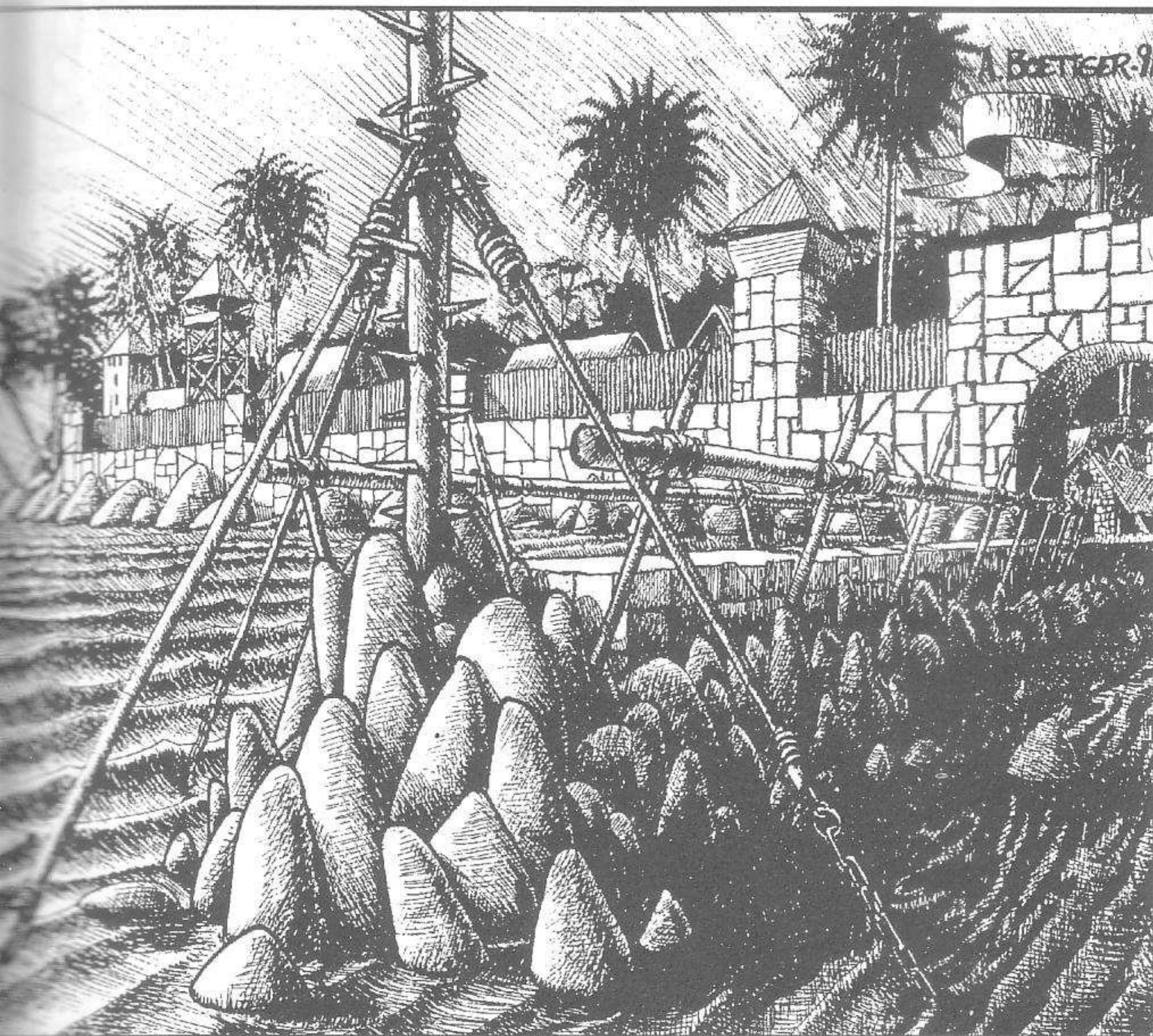
Forum Débat

Une quinzaine de minutes s'écouleront avant que la porte du salon s'ouvre, laissant le passage à un homme de grande taille, presque aussi grand que Riamsk. Contrairement à la mode nordique, le gouverneur Ecknär, car c'est de lui dont il s'agit, porte les cheveux courts et arbore un visage rasé. Il est vêtu sans recherche, d'une tenue guerrière. A peine entré dans la pièce, le gouverneur questionne le capitaine Riamsk, qu'il semble connaître. Ce dernier expliquera rapidement les choix faits par le Haut-Roi et la mission confiée aux aventuriers ; à ces derniers, il demande de se présenter et de remettre sans tarder au seigneur Ecknär le parchemin qui leur a été confié par le comte Sila, au moment du départ de Hiiarff. Le gouverneur en prendra rapidement connaissance, ne cachant pas, à l'issue de sa lec-

ture, son dépit et son scepticisme. Bien qu'en mots choisis, il regrettera amèrement de ne pouvoir espérer le retour du prince Yööred avant longtemps et ne semble pas croire aux chances de la mission des aventuriers, qu'il appelle mercenaires. Les regardant tour à tour avec un regard froid et dur, légèrement méprisant. Cependant, devant l'insistance d'Olafl, qui semble avoir une grande influence, le gouverneur finit par accepter d'aider les aventuriers de son mieux. Il invite ses visiteurs à s'asseoir et leur propose tout d'abord un résumé de la situation et des événements qui ont eu lieu depuis le départ du Hrim.

LA SITUATION A SCALLD

Le gouverneur, prenant un ton de circonstance, va donc expliquer à ses hôtes les quelques événements qui ont marqué la vie de la colonie depuis le départ du prince Yööred. Peu après l'appareillage du Hrim, une forte agitation a marqué les troupes disséminées et vaincues du Sorcier Macacoho ; de nombreuses colonnes de fumée noire ont été aperçues de la ville ; les roulements des tambours n'ont pas cessé de retentir durant plusieurs jours. Il devint alors évident aux citoyens de la colonie que les sauvages préparaient une nouvelle attaque. Celle-ci eut lieu une vingtaine de jours après que le Hrim ait quitté la baie. Elle fut cependant menée avec des effectifs insuffisants et dans le plus grand désordre, ce qui permit aux troupes de Scalld de la repousser facilement. Pourtant, conformément aux ordres laissés par le Prince, aucune sortie ne fut tentée pour poursuivre les assaillants, une nouvelle fois en déroute. Le Gouverneur pense que cette attaque, qu'il qualifie de suicide, a été menée sans l'accord du sorcier, car une telle témérité n'est pas dans ses habitudes. Cette hypothèse se vit d'ailleurs confirmée dès le lendemain de l'attaque, lorsque à l'aube, les défenseurs découvrirent, non loin de leurs murs, les corps empalés d'une demi-douzaine d'hommes noirs que leurs costumes chamarrés désignaient comme des chefs de tribu. Après cet assaut, la ville connut une relativement longue période de calme. Du haut des remparts, aucun ennemi n'était visible et les défenseurs purent même nettoyer les abords des murs des cadavres qui commençaient à y pourrir. Puis, c'était envi-



PAVE

D'OUTRE MONDE

Règles **Avancées** Officielles de
Donjons & Dragons®

ron un mois avant l'arrivée des aventuriers, les hommes de garde vinrent réveiller le gouverneur pour lui faire entendre le bruit assourdissant d'innombrables tambours. Du haut des remparts, bien que la lune pleine permettait une vue excellente et dégagée, la savane était déserte mais les tambours semblaient étrangement proches. Soudain, alors qu'il mettait ses hommes en alerte, le Gouverneur put voir, à quelque distance des murs de sa cité, une gigantesque ombre irisée se dresser dans la nuit. Deux yeux rouges, phosphorescents, étaient visibles, brillants d'hystérie démoniaque. Puis, l'ombre s'estompa tandis que des mots incompréhensibles s'élevaient déchirant la nuit, dominant le bruit des tambours. Aux aventuriers, le Gouverneur avouera ne pas s'être alors senti bien à l'aise et avoir été certain que l'ombre immense était celle de Macacoho, utilisant certainement quelques terrifiantes magies. La nuit qui suivit l'inquiétante apparition se déroula dans le calme, et même le silence, les tambours ayant cessé leur lancinante et assourdissante musique. Durant quelques jours, ce fut de nouveau la tranquillité qui prévalut. Un calme plus terrifiant que la tempête, annonciateur des horreurs qui allaient lui succéder.

Les derniers événements dignes d'être relatés datent de trois jours avant l'entrée à Scald du Lhaupan. Sans chercher à masquer son émotion, le Gouverneur racontera aux aventuriers que, alors qu'il était occupé à redéfinir les modalités du rationnement, un hurlement dément et sonore fit trembler les murs de la salle où il se tenait. Courant à une fenêtre, il vit que le ciel, alors qu'il n'était que midi, s'était obscurci, devenant presque noir. Sur la place du palais, des habitants couraient en tous sens, manifestement en proie à une folle frayeur. Tous criaient en désignant le ciel. Se penchant un peu plus, le Gouverneur comprit aussitôt la raison de leur effroi : brillant de mille feux, comme la plus éblouissante des étoiles, un gigantesque dragon planait sur les toits de Scald. Le monstre tournait lentement, battant l'air, de temps à autres, d'un grand coup de ses ailes membraneuses. Des remparts, quelques flèches partirent en direction du monstre et le gouverneur les vit le traverser de part en part, sans qu'il semble en être le moins du monde affecté. L'horreur dura quelques minutes puis, dans un éblouissement, le soleil revint. La nuit disparut comme par enchantement avec le dragon. Cependant, l'on trouva dix gardes morts à leurs postes sur les murs. Les victimes semblaient avoir succombé à une peur insurmontable et, plus inquiétant encore, leur torse montrait la silhouette d'un dragon, comme marquée sur la peau au fer rouge. Le lendemain des faits identiques eurent



A. BOETTGER '91

lieu : à l'heure de midi, la nuit vint soudainement et le dragon se montra dans le ciel sombre. Il n'y eut, cette fois, qu'une seule victime mais ce décès fut autrement plus effrayant que ceux de quelques gardes. En effet, alors que le monstre reptilien apparaissait, le dernier des magiciens de Scald, un puissant mage du nom d'Ectorus, se montra aux côtés du Gouverneur et engagea un terrible combat avec le dragon. Durant plus d'une heure, des flots d'énergie se heurtèrent secouant les fondations du palais et celles de toutes les demeures de la ville. Des doigts d'Ectorus d'énormes boules de feu jaillirent allant à la rencontre de celles s'échappant soudain de la gueule du monstre. Puis, brusquement, Ectorus s'effondra dans les bras du gouverneur, vaincu par une magie supérieure à la sienne. Avant de mourir, le mage eut le temps de prononcer quelques mots, mettant en garde le gouverneur contre la puissance du Sorcier Noir dont le dragon ne pouvait être qu'une manifestation.

Une fois son récit terminé, le Gouverneur invite ses hôtes à partager son repas qui sera

maigre, rationnement oblige. Durant ce dîner, il se montrera plus que septique quant aux chances de réussite des aventuriers. Cependant, et comme il en reçu l'ordre du Haut-Roi, il fera tout ce qui est en son pouvoir pour les aider. Tout d'abord, il leur confiera que, grâce au travail patient et dangereux de quelques espions, il sait maintenant qu'une nouvelle armée est en train de se former sous le commandement de Macacoho et que, dès qu'elle sera prête, elle se lancera à l'attaque de Scald. Selon le Gouverneur, cette armée, très nombreuse et mieux équipée que les précédentes, représente le plus grand risque jamais connu par Scald. Cette fois, il n'est pas certain que la ville pourra résister. Le Gouverneur attend, dans les heures qui viennent, le retour de deux espions qui devraient lui en dire plus. Il peut encore expliquer aux aventuriers que, d'après lui, la magie du sorcier a considérablement gagné en puissance, le dragon en est la preuve, mais qu'elle n'est pas encore suffisante pour vaincre la colonie. Ensuite, le seigneur Ecnär autorisera les aventuriers, si cela leur est nécessaire, à parfaire leur équipement à l'arsenal du château. Puis, il se dira prêt à répondre à leurs questions.

3615 MALIN

JOUEZ ET GAGNEZ !

Note MJ : Nul doute que les questions des personnages porteront sur le sorcier. Le MJ s'aidera de ce qui suit pour répondre à ces interrogations. En fait l'on ne sait pas grand chose du sorcier Macacoho, il n'est connu que depuis quelques années et est devenu célèbre pour avoir réussi l'unification, sous son autorité, des très nombreuses tribus de Terre Noire. Tout d'abord, il a voulu négocier avec les colonies (le gouverneur se montrera quelque peu gêné à l'évocation de ces faits) demandant à rencontrer les gouverneurs des colonies de Jöl et de Scald. Il se disait alors porteur d'un message de paix et souhaitait négocier avec les deux cités. Le Gouverneur de Jöl accepta de le recevoir mais le fit, dès son entrée dans la ville, jeter au cachot. Sans doute grâce à la puissance de sa magie, Macacoho parvint à s'échapper et, dès lors, déclara une guerre ouverte aux colonies. Il parvint à convaincre les derniers chefs des tribus que les blancs devaient

être chassés de Terre Noire. Il obtint le commandement d'une grande armée qu'il entraîna lui-même durant plus de deux ans. Après une dernière tentative de négociation (il faudra cuisiner le Gouverneur pour apprendre que le sorcier proposait un très honnête partage des richesses entre les colonies et son peuple) qui fut reçue avec mépris (nouvelle gêne du Gouverneur), Macacoho lança ses troupes à l'assaut de Jöl, qui ne résista que quelques jours. La découverte de nombreux hommes des tribus torturés dans les prisons de la ville, donna lieu à un épouvantable massacre, dicté par un sentiment de vengeance aveugle (là encore, le gouverneur aura beaucoup de mal à reconnaître que quelques survivants ont assuré que le sorcier avait tenté de s'opposer à ce massacre, mais il dut, en fin de compte, se plier aux désirs des chefs des tribus). Une fois Jöl détruite, Ecknär finira par reconnaître qu'il reçut une ambassade de l'armée de Macacoho

et que la volonté de négociation du sorcier semblait tout à fait réelle. Cependant, le massacre des habitants de Jöl rendait impossible tout accord, la population de Scald, ivre de vengeance, ne l'aurait pas compris. Aussi, par une splendide matinée ensoleillée, la savane se couvrit d'une multitude de guerriers prêts à se lancer à l'assaut de la colonie survivante. Malgré le danger que cela représentait, le gouverneur se souvint ne pas avoir pu s'empêcher de trouver le spectacle grandiose. Dans la brume chaude du matin, des milliers d'hommes étaient rassemblés, arborant sur leur peau d'ébène d'extraordinaires peintures multicolores. Un son immense emplissait l'atmosphère, faisant trembler les murs de la cité assiégée. Du poing, de la lance ou de la massue, les terribles guerriers de Terre Noire frappaient, en un ensemble parfait, leurs grands



ANNEXES A LA PREMIERE PARTIE

Les mercenaires

Ce sont les hommes que les personnages devront affronter au château royal de Hliarff pour participer à cette aventure.

-Karloff : guerrier 5ème niveau. AL : CN. CA = 2, PdV = 35, Dm = 1-10 (2hs)

F.17, I.10, S.9, C.14, D.15, Ch.9.

Karloff est le type même du guerrier mercenaire en fin de carrière. Agé d'environ 55 ans, il est trop vieux pour de nombreuses missions et supporte mal cet état de fait. Dans les joutes qui l'opposent aux aventuriers, il fera montre d'une grande maîtrise du combat. Il s'essouffera cependant assez vite.

-Blomeckt : guerrier 6ème niveau. AL : CN, CA = 0, PdV = 52, Dm = 2-8 +1 (batarde magique). F.18/51, I.06, S.07, C.17, D.15, Ch.8.

Ce jeune guerrier, d'environ 25 ans, est une vraie brute, une montagne de muscles, parfaitement rompu au combat. Ce sera un adversaire dangereux.

-Thiol : guerrier 7ème niveau. AL : CN, CA = 0, PdV = 61, Dm = 2-8 +1 (batarde magique). F.18/20, I.12, S.13, C.18, D.14, Ch.14.

Grand et beau jeune homme, très habile au combat, Thiol sera sans doute l'adversaire le plus redoutable que pourront affronter les aventuriers.

-Nhaderil : guerrier 4ème niveau. AL : CB, CA = 3, PdV = 26, Dm = 1-8 (épée longue). F.16, I.14, S.10, C.15, D.14, Ch.15.

A peine âgé de 18 ans, ce très jeune mercenaire compensera, au cours des joutes, sa relative inexpérience par la fougue de la jeunesse.

Gestion de l'épreuve

Tout d'abord les adversaires combattant torse nu, leur CA sera obligatoirement de 9 (bouclier), uniquement modifiée par les éventuels bonus dus à la dextérité (le chambellan, n'étant pas né de la dernière pluie, les concurrents devront en effet, en plus de leur armure,

se défaire des anneaux, amulettes et autres objets magiques en leur possession). Ayant donc un gros bouclier de bois pour toute protection, les concurrents seront dotés d'une lance d'exercice et d'une épée de bois. Le MJ affectera à chacun des concurrents un capital de points de combat (cpc) calculé comme suit : moyenne de la force et de la dextérité plus un point si la force est supérieure à 18. Une fois ce capital fixé, le combat commencera. Le MJ fera d'abord procéder au tirage de l'initiative (1d6) pour déterminer lequel des deux adversaires en lice frappera le premier. Ensuite, le MJ gèrera le combat normalement à l'aide de la "table de combats guerriers". Cependant, chaque coup au but n'occasionnera pas de dommages à l'adversaire mais la perte de points de cpc comme le montre la table ci-dessous :

**résultat des dés = minimum requis :
adversaire - 1 point cpc**

**résultat des dés > de 1 à 5 au mini :
adversaire - 2 points cpc**

**résultat des dés > de 6 à 10 au mini :
adversaire - 3 points cpc**

**résultat des dés > de 10 au mini :
adversaire - 4 points cpc**

Le premier des adversaires ayant perdu la moitié plus un point de son capital de points de combat est éliminé. Si la défaite intervient durant l'une des deux phases équestres, le vaincu devra réussir un jet sous sa dextérité. Si ce jet est raté, le choc l'aura désarçonné et la chute violente occasionnera de 1 à 12 points de dommages. De plus tout adversaire tombé au sol est éliminé, quel que soit son cpc au moment de la chute.

Le sergent d'armes

Ce pnj n'intervient, l'on s'en souvient, que si les concurrents de l'épreuve sont en nombre impair.

-Le sergent : guerrier 4ème niveau. AL : LN. CA = 6, PdV = 24, Dm = 1-8 (épée longue). F.16, I.12, S.12, C.14, D.13, Ch.10.

L'équipage du drakkar Lhaupan

-Le capitaine Riamtk : guerrier 10ème niveau. AL : CN. CA = 0, PdV = 83, Dm = 1-8 +3 (hache magique). F.18/00, I.15, S.14, C.17, D.17, Ch.15. Comme nous l'avons déjà précisé, le capitaine du Lhaupan est un géant parfois coléreux auquel il sera préférable de ne pas se frotter. C'est aussi et surtout un excellent marin qui, sauf accident majeur, amènera son drakkar à bon port.

-Le lieutenant Homek : guerrier 6ème niveau. AL : CN. CA = 4, PdV = 53, Dm = 1-8 +1 (hache magique). F.16, I.12, S.14, C.14, D.15, Ch.13. Homek est le second du capitaine Riamtk, très bon marin il est totalement dévoué à son chef et bénéficie de la confiance de l'équipage. C'est un homme entre deux âges, de forte stature et peu communicatif.

-Les marins : guerriers niveaux 2 à 4. AL : L/CN. CA = 5/4, PdV = variable, Dm = 1-8 (haches) ou 1-4 (couteaux).

A la fois marins et guerriers, comme cela est la coutume chez les peuples du nord, les hommes d'équipage du Lhaupan sont au nombre de cinquante. Ce sont de courageux et redoutables combattants pour qui la mer est un second élément. Ils vénèrent leur capitaine qu'ils suivraient aveuglément jusqu'aux enfers.

Les effets du climat

A Scald, et dans les régions de Terre Noire que les aventuriers seront amenés à traverser, le climat est tropical. De jour, un soleil de plomb écrase la savane et, la nuit tombée, la température est à peine plus supportable. Le soleil, la chaleur devraient gêner les aventuriers, à priori, peu habitués à se déplacer et à combattre sous ce type de climat. Le MJ en tiendra compte et fera comprendre, entre autre, aux joueurs qu'il est peu probable que leurs personnages parcourent à pied, de longues distances en plein soleil, engoncés dans de lourdes armures métalliques. Aux aventuriers de trouver, avec notamment le secours de la magie, les moyens qui leur permettront d'être le moins possible incommodés par la chaleur.

Note MJ : Sur les remparts de Scalld, toute l'armée s'était rassemblée observant, non sans frémir, un spectacle devant lequel les habitants de Jöl avaient tremblé avant elle. Les soldats du gouverneur Ecknar eurent à peine le temps de se rassembler avant que les guerriers de Macacoho se lancent à l'assaut des remparts. Durant des jours, le combat fit rage, gorgéant de sang les pierres des murs de Scalld. Puis, alors que la ville était au bord de la défaite, les grands drakkars du Prince Yööred entrèrent au port. Le prince mit, aussitôt, toutes ses troupes dans la bataille et, après quelques heures, les guerriers noirs furent refoulés.

La suite, les aventuriers la connaissent. Sans doute, poseront-ils au gouverneur des questions concernant directement leur mission. A celles-ci, le représentant du roi à Scalld répondra de façon pessimiste. Il est très déçu d'avoir vu arriver quelques hommes à la place de l'armée de secours qu'il attendait. Quant à la mission par elle-même, il n'y croit pas, c'est le moins que l'on puisse dire. Pour lui le sorcier est un démon maléfaisant qu'il sera impossible à détruire. La seule solution reste, à son avis, militaire : détruire l'armée noire et faire, ensuite, venir de Hiiirff.

les magiciens et prêtres capables de détruire Macacoho. Pourtant, les ordres étant les ordres, il est prêt à aider les aventuriers de son mieux dans leur mission. Pour tuer le sorcier, ces derniers devront se rendre au campement de la principale armée noire, un camp dont l'on ne connaît pas l'emplacement exact mais qui est situé à environ trois jours de marche, au sud de Scalld. Dès le retour des espions dont il a déjà parlé, le gouverneur convoquera les aventuriers pour les informer du résultat de cette mission d'espionnage.

■ Une journée à Scalld

Une fois le repas avec le gouverneur terminé, les aventuriers se verront proposer de loger au palais. Pour ce faire, des chambres seront mises à leur disposition dans l'aile qui est, traditionnellement, réservée aux hôtes de marque. Ce sont des chambres meublées avec luxe, dont le confort pourra satisfaire les plus exigeants. La nuit se passera sans incident, à moins que le MJ décide de prévoir une rixe, entre soldats avinés, sous les fenêtres des aventuriers. Dans ce cas, peut-être que les aventuriers seront tentés de prendre un peu d'exercice et d'aller se colleter avec les soldats. Ils le feront à leurs risques et périls (au MJ de prévoir des gardes en nombre et en force suffisants pour inquiéter les aventuriers, sans pour autant en faire de la bouillie).

Au matin, il est probable que les aventuriers seront désireux de faire un petit tour en ville, ne serait-ce que pour se dégourdir un peu les jambes avant que la température ne devienne proche de l'insupportable. Comme nous l'avons déjà précisé, il n'y a pas grand chose à faire en ville. La plupart des boutiques sont fermées faute de marchandise, les rues sont envahies par une population désœuvrée. Seuls, les femmes, les vieillards et les

enfants sont visibles, les hommes ayant tous été réquisitionnés pour la défense de la ville. Certaines femmes pourront se montrer accueillantes avec les aventuriers mais, attention, l'état d'urgence qui règne à Scalld autorise le gouverneur à condamner à mort tout homme profitant de l'absence d'un soldat pour prendre du bon temps avec sa femme. Malgré l'importance de leur mission (et surtout car il est sceptique quant à ses chances de succès) il est peu probable que le gouverneur fasse une exception pour les aventuriers. En fait, la seule visite enrichissante que pourront envisager les aventuriers est celle du temple. Ils sont passés à sa proximité lors de leur arrivée et ne devraient donc pas avoir de mal à le retrouver.

Dans le grand bâtiment de pierres blanches, ils seront reçus par le Haut Clerc de Scalld. C'est un vieillard au fort charisme, adorateur de Thor. Sa vision des événements est légèrement différente de celle du gouverneur. Il regrette qu'un accord n'ait pu être trouvé avec le sorcier Macacoho et espère qu'une solution pacifique puisse encore prévaloir. Il est au courant de la mission des Aventuriers et ne cachera pas qu'il la trouve stupide. A son avis Macacoho dispose d'une magie trop puissante pour ne pas s'être mis à l'abri de tentatives d'assassinat. Il conseille aux aventuriers, si ils tiennent à leurs peaux, de repartir tant que le Lhaupan est encore à quai, ce qui pourrait ne pas se prolonger bien longtemps. Cependant, si les aventuriers persistent dans leur intention de remplir la mission confiée par le roi Roölf, le Haut Clerc se laissera amadouer et pourra leur faire don de quelques potions dont l'utilisation sera précieuse une fois hors des murs de Scalld.

■ Les cadeaux du Haut Clerc

Tout d'abord, les aventuriers recevront deux petites fioles de cuivre bouchées à la cire. Elle contiennent, chacune, trois doses d'une essence qu'il suffit de porter pour ne pas être repéré par les nombreux félins qui rôdent dans la savane (une dose convient pour une personne et protège durant environ 48 heures ; l'essence n'est, bien sûr, efficace que pour l'odorat des fauves, elle ne rend pas invisible).

Le Haut Clerc proposera aussi aux aventuriers une potion qui les rendra moins sensibles aux effets de la chaleur (effets négatifs des hautes températures diminués de moitié) et qui les mettra à l'abri des brûlures du soleil. Le clerc dispose de cinq doses de cette potion, chaque dose étant efficace durant une trentaine d'heures.

Enfin, le religieux offrira aux aventuriers deux fioles d'argent, chacune contenant une dose de contre-poison efficace à 100% pour les morsures des serpents.

Le Haut Clerc pourra également donner aux aventuriers des renseignements précieux sur la brousse qu'ils auront à traverser pour s'approcher du campement du sorcier. Il faudra, toutefois, que les aventuriers pensent à lui demander ces renseignements (si ils s'adressent à quelqu'un

d'autre, le MJ donnera les éléments qui suivent mais de façon moins complète, le Haut Clerc étant le seul, à Scalld, à parfaitement connaître la savane environnante).

■ La savane autour de Scalld

Pour se rendre dans les parages du campement de Macacoho, les aventuriers devront traverser une région dangereuse, surtout pour ceux qui ne la connaissent pas. En plus du danger que représentent les guerriers du sorcier, la savane qui entoure Scalld est le territoire de nombreux fauves, lions, panthères, hyènes... Il regorge aussi de serpents dont la morsure est souvent mortelle. Avant donc d'espérer atteindre le refuge de Macacoho, les aventuriers devront affronter les pièges d'une nature qui leur est totalement inconnue. Grâce aux conseils du clerc, ces dangers seront, heureusement, moins redoutables. Il expliquera, tout d'abord, comment se déplacer en utilisant le vent pour ne pas se trouver dans "dans la zone d'odorat" de fauves, à proximité desquels il sera nécessaire de passer. Le clerc apprendra aussi aux aventuriers les risques allumer du feu dans la brousse malgré la protection qu'il apporte contre les fauves. Il leur dira aussi comment repérer, pour ne pas y entrer, le territoire d'un lion. Il les informera de l'aspect trompeur des crocodiles nageant entre deux eaux. En résumé, le Haut Clerc pourra apprendre de nombreuses choses aux aventuriers sur les mystères des Terres Noires.

Note MJ : Le MJ donnera aux aventuriers toutes les informations qu'il jugera nécessaires sur la jungle africaine en se documentant si ses connaissances sont insuffisantes, la place manquant, ici, pour lui fournir les données concernant la faune et la flore auxquelles les aventuriers seront confrontés.

■ Le retour des espions

Après leur (peut-être instructive) promenade en ville, les aventuriers, de retour au palais, apprendront que le gouverneur les attend pour leur communiquer le résultat de la mission de ses deux espions. Immédiatement reçus dans la salle d'audience, les aventuriers retrouvent Ecknar, manifestement encore plus préoccupé que la veille. Sans préambule, il leur apprend que les nouvelles rapportées par les espions sont mauvaises. La grande armée de Macacoho est presque totalement levée et les espions ont confirmé qu'elle serait d'une puissance jamais égalée dans ces régions. Si les aventuriers sont toujours décidés à tenter de se rendre au campement du sorcier pour le tuer, le gouverneur leur demande de ne pas perdre de temps, il insiste même pour que leur départ ait lieu dès le lendemain à l'aube. Comme il le leur a déjà proposé, il les invite à se servir dans l'armurerie du palais (qui contient tous les types d'armes et d'armure courant) avant de partir. Pour le voyage jusqu'au camp de Macacoho, il mettra à leur disposition

l'un des deux espions et tout le matériel habituel dont les aventuriers pourraient avoir besoin. Il terminera l'entretien en précisant que d'après les renseignements dont il dispose, l'armée noire se mettra en marche dans cinq jours, six au plus.

L'espion Gerdwind

Après avoir quitté le gouverneur, les aventuriers peuvent s'occuper de leur équipement et également se rendre chez l'espion qui doit, le lendemain, les guider vers le camp de Macacoho.

L'espion du gouverneur est un guerrier de sa garde personnelle, habitué des missions délicates. Il parle certains des dialectes des peuples de la savane et connaît très bien cette dernière. C'est un homme agréable qui est totalement prêt à collaborer avec les aventuriers. Il pourra leur donner, si les aventuriers n'y sont pas allés, le conseil

de se rendre chez le clerc pour se faire donner des potions dont l'intérêt lui semble évident. Si il ne connaît pas aussi bien la faune et la flore de la brousse que le Haut Clerc, ses connaissances sont quand-même suffisantes pour que le MJ informe les aventuriers de la plupart des dangers qui les attendent. Avec lui, les aventuriers auront le sentiment d'avoir affaire à un homme de confiance, solide et sur qui ils pourront compter.

Une fois l'entrevue avec l'espion qui se nomme Gerdwind (guerrier niveau 6, caractéristiques à déterminer par le MJ), les aventuriers auront, environ, une demie journée pour se préparer définitivement à leur mission ■

boucliers de peau.

2^{ème} partie de ce pavé,
dans le N°29...

Voici un scénario pour un
JdR bien de
chez nous.

C'est ici et
nul part ailleurs que je
vous offre de faire partie
d'un squad d'URC (Unité
de Répression
Cybernétique) lâché en
plein bloc sud. A Kind of
Magic exploite les
extraordinaires
possibilités de finesse de
jeux que propose Heavy
Metal.

Charles LEHALLE

Heavy

KIND O

Ce scénario un peu particulier (puisque le fond du problème que rencontreront les URC est "a kind of magic"), est fait pour une équipe neuve d'une demi douzaine d'URC. Il faut espérer que les joueurs ne prennent pas Heavy Metal pour un univers où le grosbillisme est roi car ils seront sans doute très déçus. En effet, Heavy Metal est pour moi le juste milieu entre Brazil et Robocop : un univers où l'absurde cotoie la violence tous les jours de la semaine (une bonne URC ne prend jamais de repos, surtout le dimanche!).

Les références utilisées sont :

- S comme Système de jeu pour le livret 1,
- E comme Egarés pour le livret 2,
- U comme URC pour le livret 3.

Exemple : U8 signifie livret 3 page 8.

A la sortie du moule, les URC sont convoquées devant Stormy 5.1, unité Screwdriver Artificielle de son état, mais surtout commandant en chef du CDF (Centre de Directionnement Français). Il arbore fièrement un ciré jaune rapé aux coudes et se gratte sans cesse derrière

l'oreille. Son bureau est spacieux mais encombré d'objets marins de toutes sortes : encres, mâts, filets s'y entremêlent au gré du vent qui s'engouffre d'une fenêtre ouverte.

Stormy 5.1, sans cesser de se gratter derrière l'oreille, entame un monologue enflammé à l'adresse des URC, debout face à lui : "Fils, vous savez sans doute que le plan Hopson repose (entre autre) sur la bonne marche des médias. Et bien, la voici menacée! Des signaux d'origine inconnue brouillent en effet les émissions de Canal1, la chaîne la plus regardée par l'animal homo sapiens! L'ordinateur central a émis plusieurs hypothèses en ce qui concerne la source de ces brouillages, dont celle de leur provenance du bloc sud! Et vous, mes fils, vous, matelots, avez été initialisés pour mener à bien la mission qui y a été attachée! Comme j'aimerais être à votre place, sentir le souffle froid du combat sur ma nuque, respirer les effluves du poisson encore frais que l'on sort du filet... Vous serez conduit en hélicoptère à proximité du lieu présumé d'émission. Durant le voyage, toutes les données nécessaires vous seront communiquées. Bonne chance matelots!"



3615 LAVENIR

Toute l'astrologie
à votre service sur minitel

Metal

OF MAGIC

Stormy appuie sur un bouton vert, la porte de son bureau s'ouvre alors et un drone affublé d'un costume queue de pie apparaît. Il scande d'un timbre rouillé : "Veuillez me suivre, s'il vous plait." Visiblement, il a besoin d'une bonne dose d'huile 3en1.

Remarque au GM : S'il est vrai que l'ordinateur central a "émis l'hypothèse" que l'émission proviendrait du bloc sud, il faut savoir que cela n'est qu'une des 1024 ($=2^10$) possibilités qu'il a proposé. En fait, il y a tellement peu de chance que ce soit vrai que le gouvernement a laissé le CDF envoyer de nouvelles URC plutôt qu'une équipe expérimentée.

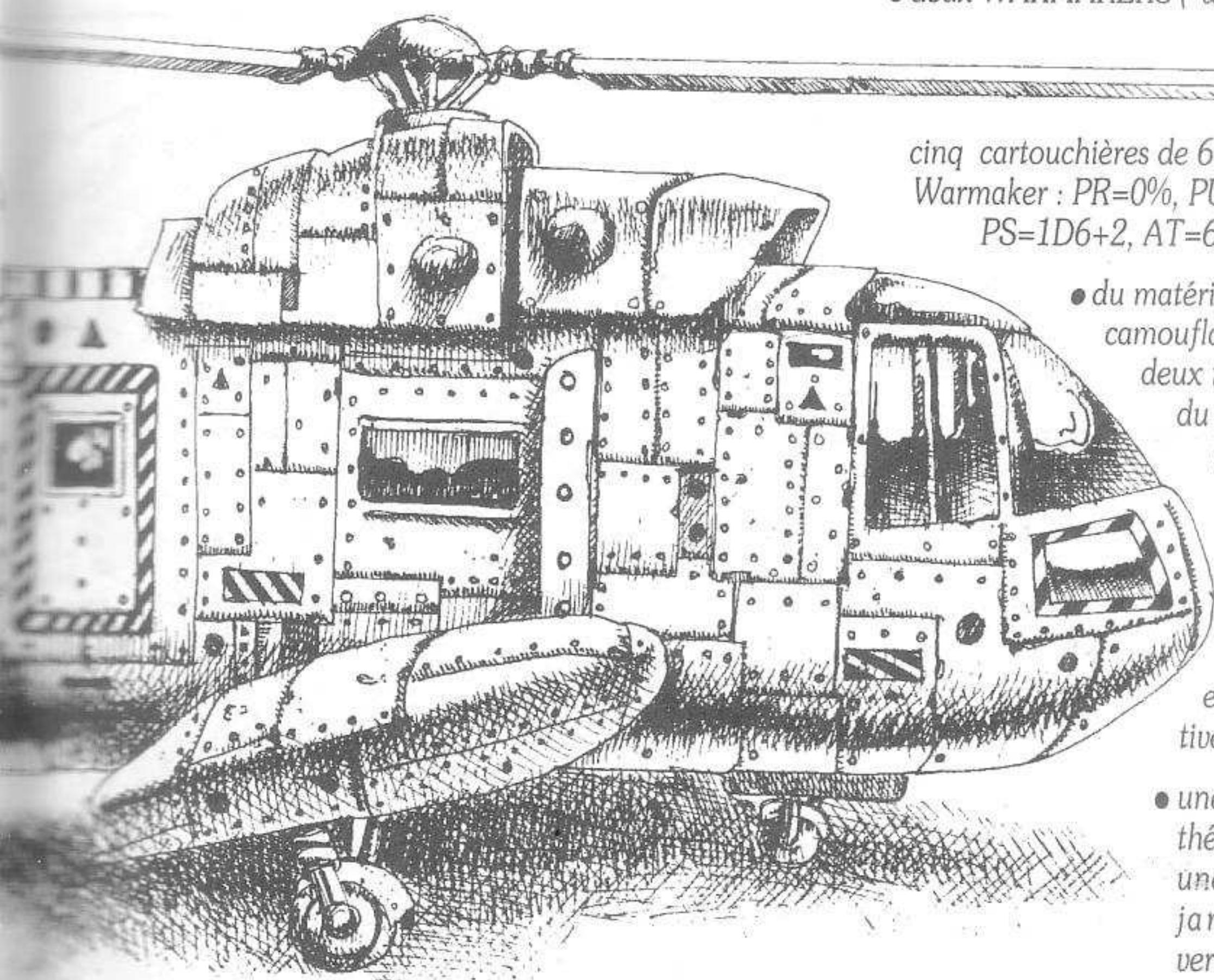
VOYAGE, VOYAGE...

Le drone (il s'appelle Oscar 2.1) mène les URC en haut du building d'oxygène où un hélicoptère TEZAR (Transporteur En Zone A Risques) les attends. Les URC sont revêtues de la combinaison standard de toile noire flanquée du nom de leur propriétaire en lettres argentées qui

est attribuée à chaque unité au sortir de la chaîne de montage.

Les URC montent dans la soute, sans moyen de communiquer avec le pilote, et comme seule source de renseignements un terminal d'ordinateur qu'il leur faudra interroger à tour de rôle. Elles feront le voyage de dix heures assises par terre entre les caisses d'équipement qui leur seront confiées à l'atterrissage. Dans leur compartiment, il y a aussi des armes qu'elles auront à se partager :

- un TARGET 66 (E17) vide et une cartou-chière de 1x7 balles Armor Piercing par URC. Ils sont nickelés.
Target : PR=0%, PU=10m, PM=20m, PS=1D6+4, AT=5/7, PX=8000.
- un CAW-AT (E5) vide et une cartouchière de 2x12 balles.
CAW-AT : PR=-10%, PU=5m, PM=15m, PS=2D6, AT=12/6, PX=20000.
- un FLAMMEN-P (E9) vide, et deux recharges (à l'essence de pin, colorées en vert sapin).
Flammen-P : PR=-15%, PU=5m, PM=10m, PS=3D6, AT=5/10mn, PX=40000.
- deux WARMAKERS ("une arme solide à portée de tous" E19) vides, avec cinq cartouchières de 6 balles.
Warmaker : PR=0%, PU=10m, PM=20m, PS=1D6+2, AT=6/5, PX=3000.
- du matériel de maquillage/camouflage :
deux treillis couleur sable, du fard mat noir, gris, vert et sable, et... deux tubes de rouge à lèvres, 5 pots de vernis à ongle, 1 boîte de faux-cils (quelques erreurs administratives, sans doute).
- une corde de 30m synthétique et un grappin, une paire de gants de jardinier (en toile verte).
- trois lampes de poche vides, quatre piles de trois heures d'autonomie chaque.
- un canot gonflable jaune avec cinq gilets de sauvetage oranges et un sifflet.



3615 MALIN

Jouer et gagnez!

Voilà pour le matériel "personnel", maintenant, passons au contenu des caisses. Tout est en kit :

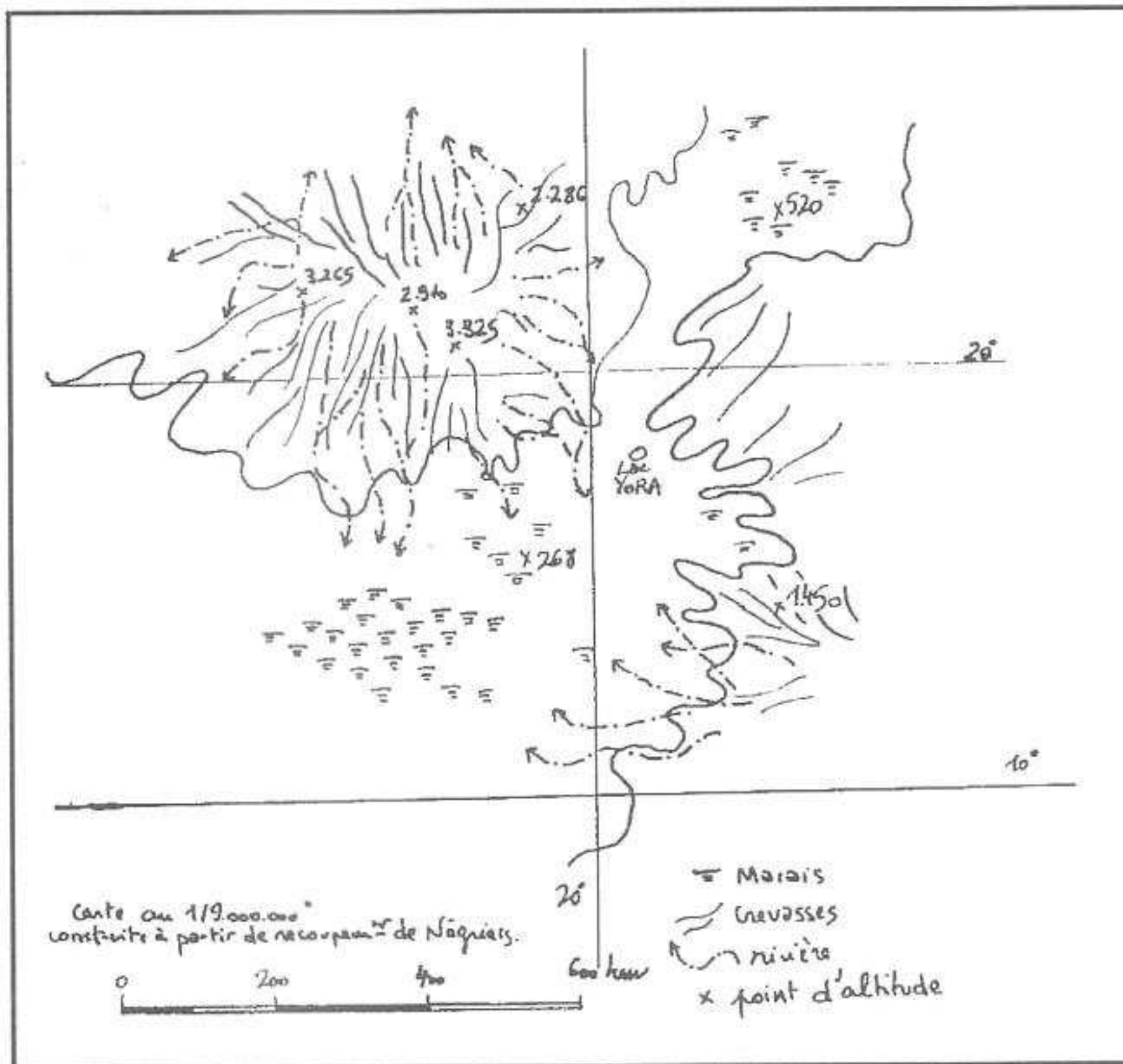
- (1) une bétonneuse,
- (2) six seaux de 10 litres,
- (3) vingt sacs de béton, 600kg d'armatures en fer,
- (4) une mini pelleuse,
- (5) huit pelles et pioches,
- (6) un kit d'émission/réception,
- (7) un mini-laboratoire d'analyses,
- (8) un drone de combat (GREWHAWK, U31), au programme limité : il ne peut que patrouiller autour de la porte blindée (15 mètres maximum),
- (9) un drone de surveillance (MOSQUITO, U35), au programme limité : il ne peut que patrouiller autour de la porte blindée (35 mètres maximum),
- (10) une porte blindée coulissante,
- (11) un générateur atomique,
- (12) une combinaison NBC (Nucléaire-Bactériologique-Chimique),
- (13) une voiture tout terrain à la MAD-MAX : une simple armature sur quatre roues, avec six sièges, un gros moteur bruyant et des barres en fer un peu partout. Un seul défaut : elle se recharge à l'électricité. Il faudra donc attendre de disposer du générateur atomique pour en profiter,
- (14) une caisse de conserves sans ouvre-boîte (même si je vous rappelle que les URC ne mangent pas pour vivre),
- (15) une canne à pêche,
- (16) deux machettes, Machette : PR=10%, PS=1D6+2, PX=400,
- (17) une caisse de modes d'emplois pour monter tout cela. Malheureusement, celui de la bétonneuse est en japonais (marque SONIE).
- (18) et le plus important : les bons de garantie.

QUELQUES DETAILS PRATIQUES

Durant le voyage, en interrogeant le terminal de l'hélicoptère, les URC pourront apprendre qu'elles vont être lâchées en pleine brousse, dans un petit état africain depuis longtemps dissout où vivent encore quelques tribus autochtones. Il est situé au croisement du 22° parallèle nord et du 22° méridien (légèrement au sud du Tibesti, presque à la frontière des actuels Tchad et Lybie). Le but de la mission est clair : détruire l'origine des émissions de parasites qui brouillent Canal 1 ; les moyens à utiliser le sont moins : il faut d'abord construire un QG (puisque aucun bâtiment de ce genre n'est encore opérationnel dans le bloc sud), puis lancer un ratissage de la région. Point final : aucun contact n'est précisé si ce n'est un camp de Négriers sur les rives du lac Yora, où les URC trouveront "sans doute" des renseignements.

INSTALLONS-NOUS

Les URC sont larguées avec tout leur matériel sans même que l'hélicoptère ne se pose véritablement : il faut sauter avec les caisses à 10 mètres d'altitude. Elles sont ainsi déposées environ 100km au Nord du lac Yora.



CLIC-CLAC, CA S'EMBOITE, CA S'D'EBOITE...

Première étape, il faut monter les outils.

Afin d'assembler un dispositif (caisses 1, 4, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 13, 15), il faut au moins deux URC : une qui lit le mode d'emploi et dirige les opérations, l'autre (ou les autres) qui effectue(nt) le travail proprement dit et salissant. Voici une table qui permet de gérer les assemblages :

caisse 1 : la bétonneuse : impossible (mode d'emploi en japonais).

caisse 4 : la mini-pelleuse : FADI=40.

caisse 6 : kit d'émission/réception : FADI=10.

caisse 7 : mini-labo : FADI=50.

caisse 8/9 : drone : FADI=40.

caisse 10 : porte coulissante : FADI=10.

caisse 11 : générateur : FADI=50.

caisse 13 : voiture : FADI=40.

caisse 15 : canne à pêche : FADI=0.

FADI veut dire Facteur de Difficulté.

Pour assembler une de ces machines il faut d'abord constituer l'équipe d'URC, déterminer qui dirige et qui construit. Ensuite, on passe un nombre d'heure(s) égal à : FADI / (nombre d'URC + Mod de Scan du "dirigeant"). Puis, les "constructeurs" font leur moyenne de Scan, on lance alors un dé pour toute l'équipe. Le CB est le plus petit de tous les CB des membres de l'équipe. Si ce jet de Scan est raté, il faut y

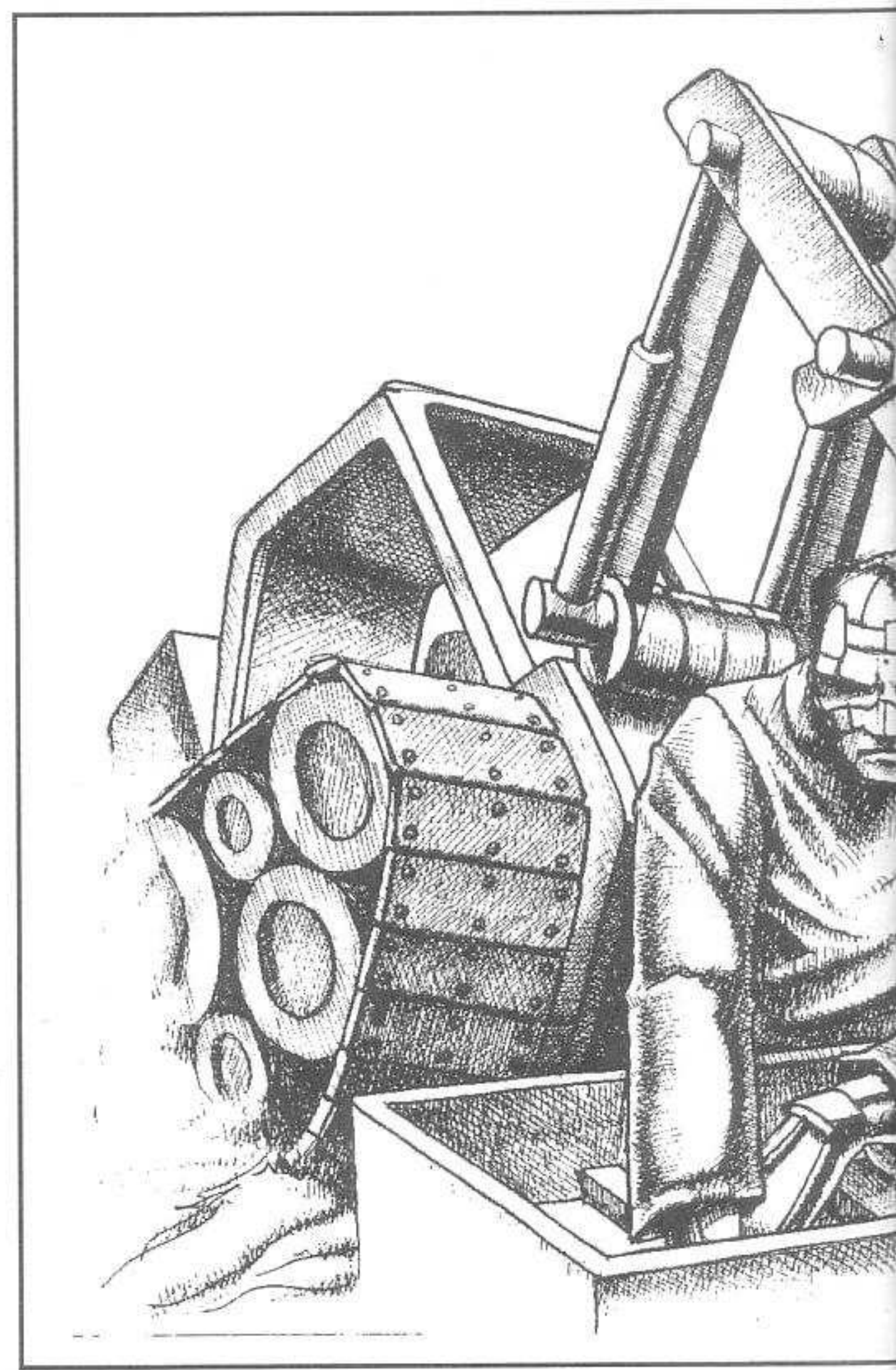
repasser le même temps et recommencer le jet. Si le jet est réussi, la machine est prête. En cas d'erreur système, la machine est cassée!

RIEN DE TEL QU'UNE MAISON DE MACON

Mais séparément, tous ces objets ne sont pas utilisables. Par exemple, le générateur atomique doit être assemblé à l'extérieur du QG, mais ne peut être activé qu'une fois à sa place, par une URC en combinaison NBC, et ne peut plus être déplacé par la suite.

Il faut donc construire le QG. C'est-à-dire creuser. Il faut pour cela dégager 300 m³ de terre. Avec la mini pelleuse, une URC peut creuser FOR m³ par heure. Avec uniquement des pelles et des pioches, le travail va dix fois moins vite!

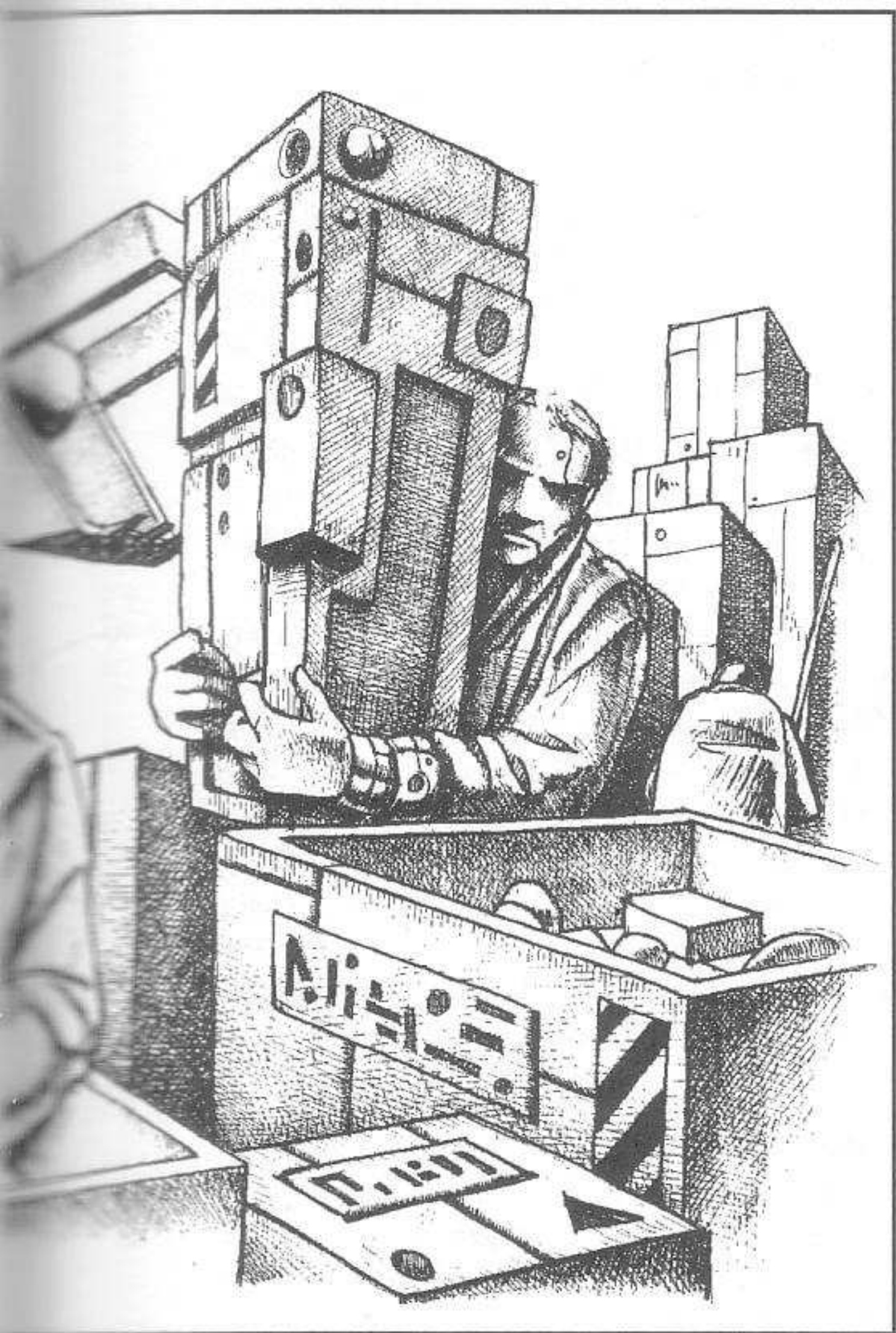
Une fois le trou effectué, il ne faudra que 6 heures à 5 URC afin de tout mettre en place. Et après une attente de 10 heures pour que tout sèche, le QG sera opérationnel. Il n'y a pas besoin de plan pour comprendre que le QG est presque totalement enfoui sous terre, seule la porte blindée émerge du sol. On peut y rentrer le 4x4, mais cela



immobilise la pièce commune. Il y a aussi une chambre pleine de lits superposés, un atelier de réparation-entrepôt, et un laboratoire d'analyses miniature au centre duquel trône une console d'ordinateur qui sert aussi de moyen de communication avec le CDF en région parisienne. Au dessus de l'abri, légèrement recouvert d'herbes jaunâtres se dresse une petite antenne-radar.

Il est aussi aisé de comprendre que ce QG "fait main", n'a pas tous les avantages d'un QG plus classique (à Paris ou à New York). Voici quelques précisions à ce sujet :

- aucun problème pour l'alimentation en énergie, le générateur atomique s'en charge.
- la banque de données normalement disponible dans un QG ne fonctionnera pas normalement : les URC pourront enregistrer des rapports mais pas en consulter. Elles doivent néanmoins continuer à taper leurs rapports de missions, ils sont analysés et classés au CTC de Paris (Centre de Traitement Cybernétique), et pourront servir plus tard.
- 12 heures après l'installation, tout le système de reconnaissance d'empreintes digitales sera opérationnel.
- le mini-laboratoire ne pourra effectuer des autopsies que 24 heures après sa mise en état.
- les analyses chimiques non biologiques seront disponibles 30 heures après la mise en état du mini-labo.
- les analyses chimiques biologiques seront disponibles 40 heures après la mise en état du mini-labo.
- les analyses balistiques ne seront disponibles que 60 heures après la mise en état du mini-labo.



Ces délais sont dus au fait que toutes les données informatiques nécessaires aux analyses sont transmises de Paris par ondes radio, après la mise en état du mini-labo, par l'intermédiaire des réseaux secondaires de l'ordinateur du QG. Ces transmissions sont longues et nécessitent de nombreuses vérifications.

QUE SE PASSE-T-IL DEHORS?

Voici un petit panorama de la société où les URC sont plongées : trois grandes tribus occupent ces territoires : les YORAH'INDE (prononcer "y'aura hi ndé"), les GROB'HIME ("**gros bimés**") et les HERKIM ("**hérkim**"). Le sorcier des YORAH'INDE se nomme BIHMA, il est en train de regrouper les trois tribus autour d'un nouveau culte agressif envers les blancs en général et les négriers en particulier. Exemple des effets de BIHMA sur les trois tribus : le camp de négriers sur les rives du lac YORA a été mis en pièces par un groupe de guerriers YORAH'INDE et GROB'HIME!

LA NOUVELLE RELIGION DE BIHMA

Il s'agit d'un dérivé du vaudou appliqué à la mythologie africaine. Afin de créer une "ambiance" propice au bon déroulement du scénario, voici quelques notions sommaires de mythologie africaine.

QUELQUES RAPPELS

Il faut savoir que les croyances africaines sont profondément animistes, l'homme est apparenté à la nature entière et y communie ; mais dans toutes les relations avec l'univers, c'est la nature qui est souveraine. La nature n'est pas seulement matière mais aussi force vitale : c'est grâce à elle et par elle que l'homme découvre en lui des affinités avec les puissances surnaturelles.

Dans ce contexte, la magie ne fait qu'appliquer à un cas particulier la force vitale éparse. Cette force vitale : "NYAMA", est la "Réalité Suprême", car celui qui ne conserve pas des liens avec elle meurt sans rémission possible. Donc, si "AMMA", le dieu Créateur, est un peu négligé lors des cultes, le NYAMA individuel et le NYAMA collectif sont l'objet d'une profonde vénération et adoration (il importe par exemple de ne pas laisser perdre le NYAMA d'un mort, d'où des rites funéraires très importants)

Plus particulièrement, intéressons-nous à la mythologie DOGON (initialement originaire du Soudan), puisqu'elle est le fondement des croyances YORAH'INDE.

Dans la conception DOGON de la vie, un être humain est composé, outre du NYAMA, du NI

(le souffle, l'esprit) et du DYA (le double, le corps), dont la séparation explique la mort. Les morts appartiennent à un monde inconnu mais proche : ils reviennent souvent "hanter" leur village. C'est aux Vivants de les adorer, d'entretenir leur NYAMA, en leur offrant des présents. Les Vivants sont responsables de la justice et de l'ordre devant les Morts. En échange, les Morts aident les Vivants par l'intermédiaire du sorcier. Les costumes rituels sont indispensables à la bonne transmission des "Forces Surnaturelles" entre les morts et les vivants.

Il existe une cérémonie plus importante que les autres : la fête du SIGUI. Elle consiste à renouveler le Grand Masque, support de l'âme du premier ancêtre mort et à consacrer des initiés. On sacrifie généralement un chien ou une poule pour faire passer l'âme dans le nouveau bois (mais BIHMA a d'autres projets de sacrifices...).

La mythologie DOGON reconnaît peu de dieux, mais de nombreux génies. Il y en a trois espèces : les YEBAN (avant l'apparition de la mort, les vieillards se changeaient en serpents puis en YEBAN), les ANDOUMBOULOU (qui inventèrent la mort) et les GYINON (avatars des premiers ANDOUMBOULOU, possesseurs de la "Langue Secrète").

LES IDEES NOUVELLES DE BIHMA

Lorsque, courant 2010, le métier de négrier (marchand d'organes) a été officialisé, les tribus africaines qui déjà s'étaient rattachées à leurs croyances face à la crise économique en ont subi très vite les conséquences. Pour échapper à cette nouvelle version des "Chasseurs de Scalps", elles se sont dispersées. Très vite, de riches milliardaires du bloc nord se sont offerts des "Safari" à la Zaroff, obligeant les rares survivants des razzias négrières à se cacher mieux encore. Et de plus en plus, la seule planche de salut qui restait à ces populations décimées était la religion, source profonde de leur identité.

C'est dans ce contexte que, voici quatre ans, BIHMA revient dans son village, après de nombreuses errances à la recherche d'un moyen de chasser les oppresseurs de son peuple. Moins de douze mois plus tard, il officiait déjà comme sorcier de la tribu YORAH'INDE toute entière. Depuis, il rassemble sans cesse plus de fidèles autour de ses idées "nouvelles" fondées sur les croyances DOGON. D'après lui, un respect religieux plus ferme peut assurer les bonnes grâces des ancêtres, qui donneraient ainsi aux croyants les moyens de retrouver une souveraineté sur des terres qui jadis furent leurs.

Le principe est assez simple : les prières "classiques" doivent désormais être accompagnées de sacrifices d'animaux, et les autres, plus complexes, se voient maintenant le décor de sacrifices humains. D'autre part, tuer un étranger est un acte saint, pourvu qu'il soit accompagné d'une célébration rituelle de l'invention de BIHMA (adaptation de rites vaudoux qu'il avait pratiqué lors de ses voyages).

Et il faut bien avouer que, jusqu'à présent, ça marche. En effet, il y a de moins en moins d'étrangers sur les terres des trois tribus...

POURQUOI TANT DE RELIGION?

En effet, pourquoi toutes ces belles paroles sur les actes religieux DOGON alors que ni la magie, ni la sorcellerie n'ont leur place dans *Heavy Metal*?

Tout simplement parce que le fin mot de ce scénario est "d'un genre plutôt magique". Tout le jeu de réaction des URC va reposer sur cette certitude : la magie n'existe pas. Et pourtant... pourtant, ce que notre cher squad va vivre se rapprochera de très, très près à de la sorcellerie... Car *Heavy Metal* n'est rien d'autre que la réaction de créatures **non adaptées** aux circonstances, qui abordent avec une naïveté presque touchante des problèmes humainement complexes, et qui y répondent en se réfugiant derrière ce qu'elles connaissent et maîtrisent le mieux : la violence. Mais s'il est difficile à un joueur de feindre ne pas connaître une expression pourtant courante (confère le fameux "je me taperais bien une petite clope"), il va être ici très simple à des joueurs persuadés que la magie n'existe pas (et c'est là le travail du GM : rappeler de temps en temps aux joueurs que la magie n'existe pas dans l'univers de *Heavy Metal*, que l'explication des phénomènes qu'ils vivent est ailleurs, etc), de chercher désespérément des explications rationnelles à des phénomènes qui sont parfois, comment dire "a kind of magic".

LE CAMP NEGRIER

Les URC ont été prévenues qu'elles pouvaient recueillir des renseignements auprès d'un camp de négriers sur les rives du lac YORA.

En fait, le campement a été dévasté la veille de leur arrivée. Il ne reste plus que des cendres et quelques morceaux de plastique ou de toile pas encore totalement calcinés. Les restes d'un bucher visiblement rituel trônent au centre de ce qui devait être le campement. On y distingue deux crânes trop longtemps léchés par les flammes pour être seulement identifiables. Tous les objets technologiquement avancés ont été détruits, brisés avec violence avant d'être jetés au centre du foyer purificateur. Des lances, des flèches se dressent fièrement arborant des signes inquiétants aux relents de sang coagulé.

L'ordinateur du QG (par une analyse chimique non biologique) identifiera les armes indigènes comme étant de fabrication récente, couvertes d'inscriptions mythologiques. Rien n'est récupérable...

LORSQUE DES URC SONT LIVREES A ELLES-MEMES...

Une fois passées au campement détruit, les URC nageront dans le vague : où aller, que rechercher? D'autant plus que, si le QG est doté d'un détecteur de brouillage, il ne grésille que très faiblement : pas moyen de localiser un endroit particulier pour orienter les recherches. La seule solution consiste à arpenter la savane à la recherche d'un indice quelconque.

Voici donc, pour agrémenter les errances de nos chères URC en mal d'aventures, les caractéristiques du roi des animaux, qui arpente encore ce coin perdu de brousse :

LION : CO=5, FO=6, RE=8, VO=8, Dommages (griffes et crocs)=1D6+1, Scan 7 (56%), Combat 6 (48%).

Quoiqu'il en soit, nos agents de la loi finiront bien par tomber sur un autochtaune, qu'il soit YORAH'INDE, GROB'HIME ou HER-KIM. Voici une table permettant de gérer ces rencontres :

2D6 / Rencontre / Réaction
2-5 / rien ni personne ...
6-7 / une femme seule / -2
8 / un homme seul / +0
9 / un groupe de femmes (1D6) / -1
10-12 / un groupe de guerriers (1D6+1) / +2

Le GM effectue un jet sur cette table toutes les deux heures environ. La distance lors du premier contact (visuel ou auditif) avec la rencontre est de 1D6x10+1D6 mètres.

Pour déterminer la réaction de la rencontre face aux URC, le GM tire 1D6, ajoute le modificateur /Réaction/ de la colonne de droite sur la table ci-dessus et lit la table suivante :

Résultat / effet

0 ou moins / la rencontre s'enfuit en criant
1-3 / la rencontre s'enfuit discrètement
4 / la rencontre suit les URC afin de repérer les lieux pour revenir en force
5 ou plus / la rencontre attaque les URC.

Afin de gérer les rencontres, voici les caractéristiques moyennes d'un indigène :

INDIGENE : CO=7, FO=3, RE=6, VO=6, Arc 6 (42%), lance et couteau 4 (24%), Scan 6 (36%).

Les hommes possèdent généralement un arc rudimentaire, douze flèches dans un carquois en écorce, une lance (pour le combat au contact) et un couteau. Voici leurs caractéristiques :

ARC : PR=-5%, PS=1D6

LANCE : PR=+5%, PS=1D6+2

COUTEAU : PR=+0%, PS=1D6.

Les femmes ne sont armées que d'un couteau.

L'ATTITUDE DES TROIS TRIBUS

Actuellement, les trois tribus de BIHMA ont brûlé leurs villages et vivent dans des campements provisoires. En effet, BIHMA leur a expliqué qu'il n'était pas bon de rester trop longtemps à la même place, les esprits de la terre (qui sont des ANDOUMBOULOU) profitent en effet du sommeil des habitants pour voler leurs rêves. Puis, une fois rassasiés, ils entrent dans la tête du dormeur et s'approprient son âme, son "NI". Le dormeur n'est plus qu'un Mort-qui-marche, et qui se laissera asservir par les blancs.

Tous les matins, les tribus plient donc bagages pour s'installer quelques kilomètres plus loin, peu avant que le soleil ne se couche. Il est alors très probable que, si les URC voyagent un peu, elles découvrent les traces d'un lieu de campement d'une tribu, ou même un des villages abandonnés. Mais les indigènes se déplacent vite et posent le camp dans des lieux abrités des regards étrangers ; les URC ne trouveront donc pas de camp habité.

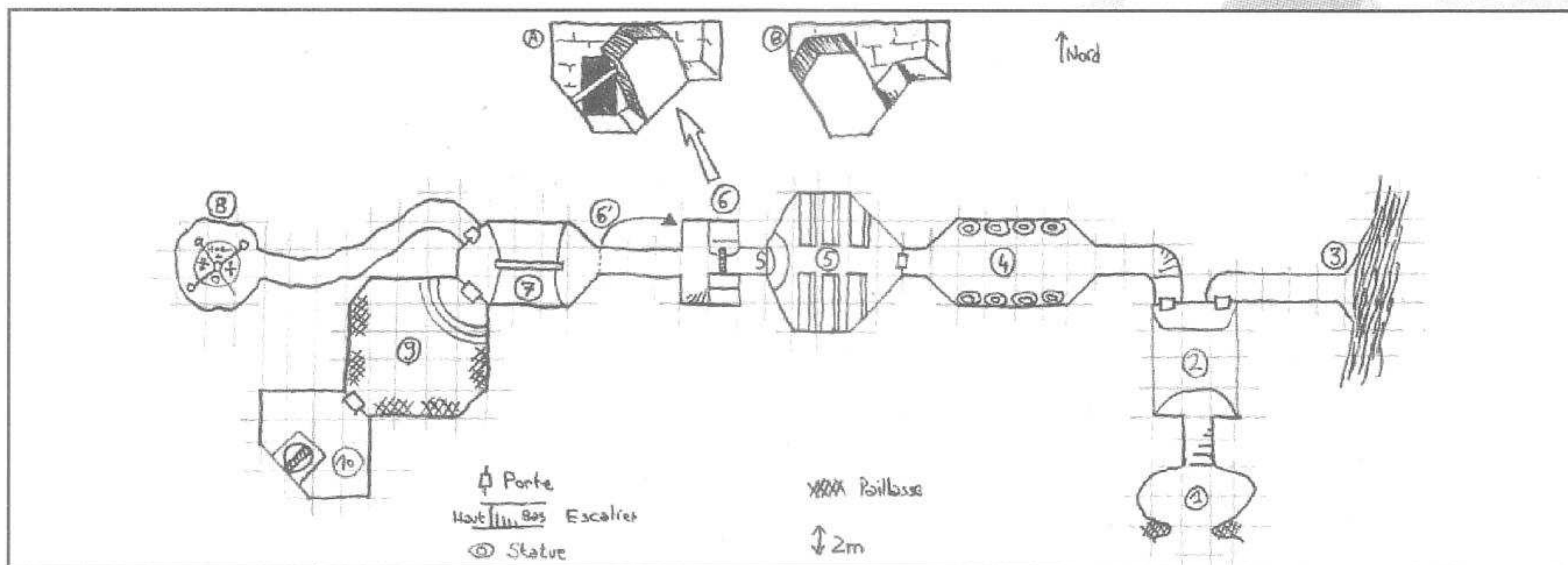
Quoi qu'il en soit, BIHMA s'est retiré juste après la destruction du camp de négriers. Il a donné rendez-vous sept jours plus tard aux trois tribus à la cote 2.940 (cf. carte), afin de célébrer la fête du SIGUI. Il se prépare dans un vieux temple à la cote 3.325, où il effectue toutes sortes de manipulations magiques. L'entrée est très bien camouflée. Il prévoit d'y emmener les tribus lors d'une procession dès le début de la nuit, puis d'effectuer toutes les célébrations rituelles dans le temple.

OU LES GRANDS ESPRITS SE RENCONTRENT

Et oui, cela devait arriver! Toutes les manipulations de BIHMA ont attiré l'attention de quelques génis sur ce petit paysage, et c'est de la confrontation de ces êtres d'esprit avec des êtres de métal et de chair (les URC) que va naître la complexité du scénario...

Ce sont des AMADOUE (des esprits de la famille des ANDOUMBOULOU) qui vont se manifester. Ils ont la particularité d'être transparents le jour ; mais la nuit ils hantent la savane, visibles par tous. Les indigènes se cachent le visage devant les silhouettes filiformes des petits AMADOUE, devant leur peau sèche et sombre comme un vieux parchemin, devant leurs ongles, leurs dents, et leurs yeux rouges comme le soleil qui se couche. Les AMADOUE sont les esprits des premiers ancêtres, ils reviennent pour chercher eux-mêmes pitance puisque depuis trop longtemps ils n'ont pas été l'objet de sacrifices rituels.

C'est donc là que commencent les aventures extraordinaires des URC. En effet, lors de leur retour au QG après de longues journées fatigantes, l'ordinateur de bord leur passera les moments les plus importants des enregistrements TV du drone Mosquito. Généralement, on y voit



comment le Greyhawk a fait fuir des animaux trop imprudents qu'il estimait menaçants. Mais les URC vont découvrir deux ou trois scènes dévoilant les herbes sèches de la savane qui s'écartent lentement, pour laisser place à... rien! Hé oui, comme si un être **invisible** s'y aventurait! Mais cela provient sans doute d'un défaut dans la caméra du Mosquito...

D'autre part, elles découvriront lors de leurs déplacements des carcasses d'animaux éventrés et griffés par d'étranges pattes à cinq doigts...

Mais il ne s'agit pas de créer ici un système de gestion de rencontres URC-AMADOUE, seulement de faire régner une ambiance irrealiste face à laquelle les personnages resteront perplexes.

LA GRANDE FETE DU SIGUI : LE TEMPLE

Le soir dit, les trois tribus vont se retrouver à la cote 2.940, autour d'un grand feu. BIHMA va apparaître, paré de tous ses atours magiques : matrices mystiques tatouées sur le corps, pagne cérémoniel, et bien entendu le vieux masque de l'Ancêtre fixé sur le haut du crâne. Il haranguera la foule et mènera une procession jusqu'au temple (cote 3.325). C'est alors que le détecteur de brouillages des URC se mettra à grésiller dans tous les sens : une formidable puissance magnétique émanant de ces vieilles pierres...

BIHMA va conduire les futurs prêtres des tribus jusqu'aux salles 4 et 5 alors que les simples fidèles attendront dehors. Il se placera alors devant la statue de la pièce 5, un nuage de fumée sortira des narines de pierre et... il disparaîtra. En fait, c'est de la magie : il a traversé la statue, même si on peut la faire pivoter comme il est expliqué plus loin.

DESCRIPTION DU TEMPLE

Salle 1

C'est ici que BIHMA a vécu ses derniers jours. On y trouve un âtre où il a fait cuire ses aliments, quelques peaux d'animaux.

Salle 2

Elle est assez grande (6 mètres sur 8) et elle est contruite sur deux niveaux : une marche en forme de demi-cercle permet de descendre dans un bassin peu profond (un mètre environ). Au

fond de la pièce (mur nord), une marche permet de remonter au sec où deux portes en bois se dressent.

Le bassin permet aux fidèles de se purifier avant d'entrer dans le temple.



Salle 3

Un tunnel grossièrement taillé (contrairement au reste du souterrain), permet d'accéder à une rivière qui émerge des roches. C'est de là que vient l'eau de la salle 2.

Salle 4

Elle est précédée d'un escalier. Il s'agit de la pièce des Ancêtres. Quatre statues se dressent de part et d'autre de la salle : elles figurent la transformation de serpents géants en YEBAN. Une atmosphère très étrange se dégage, on a l'impression que les statues vont s'animer, qu'elles bougent même... En fait, il leur arrive de bouger, la queue d'un des serpents caressant parfois le molet d'un étranger qui oserait s'aventurer si loin dans l'inconnu... Une porte clos le mur ouest.

pièce. Si on brise la tige, la pierre (de 2 ou 3 tonnes) va obstruer l'entrée.

Détail 6 : Lorsqu'une URC ou un être humain autre que BIHMA passera le seuil de la salle 7, la tige en fer de la pièce 6 s'enfoncera rapidement dans le mur, laissant glisser le bloc de pierre qui fermera ainsi la sortie principale.

Salle 7

Elle ressemble un peu à la salle 2 (deux grandes marches entre lesquelles il y a de l'eau), sauf que le bassin est plus profond (trois mètres), et que deux ou trois crocodiles y nagent discrètement. Pour passer, on peut tenter de marcher en équilibre sur le tronc d'arbre qui sert de pont à BIHMA (c'est une action difficile de coordination).

plafond : ses murs montent droit vers le ciel. En regardant avec attention, on peut même distinguer quelques étoiles. Cette salle est importante, car une fois le mécanisme de la pièce 6 déclenché, la seule issue est de grimper le long de ces murs (20 mètres). Sans compter que les indigènes attendront peut-être là-haut les intrus que sont les URC.

Un pentacle est tracé sur le sol : c'est là que BIHMA invoque les Ancêtres et particulièrement les AMADOUE.

Salle 9

Il s'agit d'une pièce très spacieuse, où BIHMA loge les AMADOUE qu'il rassemble peu à peu afin de former une armée. Il y en a 4+1D6. Ils tourment en rond comme des lions en cage ou somnolent sur les paillasses de fortune qui traînent par terre.

Les AMADOUE sont très, très agressifs... Ils attaquent sans sommation quiconque n'est pas d'une des trois tribus.

AMADOUE : CO=6, FO=6, RE=8, VO=8, Dommages (griffes et crocs)=1D6+1, Combat 6 (48%). Si une URC a un cerveau organique, elle subira des attaques psychiques (distraktion : -15% à toutes les actions).

Salle 10

La porte qui permet d'y accéder est fermée à double tour et très solide (il faut tirer dessus avant de pouvoir l'enfoncer). C'est là que BIHMA se trouve. Il y a aussi et surtout une grande statue étrange (on dirait un esprit africain mytique avec une combinaison de cosmonaute). C'est elle qui émet les brouillages. C'est tellement flagrant que les URC, en pénétrant dans cette pièce, ressentiront les effets des ondes magnétiques (-10% à toutes les actions). Il faut détruire la statue (lui infliger plus de 20 points de dommages), afin de pouvoir tuer BIHMA. Sinon, il restera insensible aux coups des URC et les attaquera avec sa lance

(il a les mêmes caractéristiques qu'un indigène classique).

Salle 5

C'est la chapelle : des bancs permettent aux fidèles de s'asseoir, afin de vénérer la statue d'AMMA, le dieu créateur. On peut faire pivoter cette statue, même s'il faut deux URC (et 1D6x10 secondes) pour y parvenir. BIHMA, lui, passe à travers par magie.

Salle 6

Les choses se corsent. On voit un détail du mécanisme au dessus du plan. Il s'agit simplement d'un bloc de pierre maintenu par une tige en acier qui s'enfonce dans un des murs de la

CROCODILE : CO=6, FO=6, RE=8, VO=8, Dommages (crocs et queue)=1D6+2, Scan 7 (56%), Combat 6 (48%).

De près, on peut distinguer entre les deux portes des traces de pieds griffus qui vont de la salle 8 à la salle 9.

Salle 8

Le couloir qui y mène est recouvert de toiles d'araignées et de poussière. On peut y remarquer des traces de pattes griffues qui vont de la salle 8 à la salle 9. La pièce 8 elle-même est très étrange. En forme de cylindre, elle n'a pas de

EN CONCLUSION

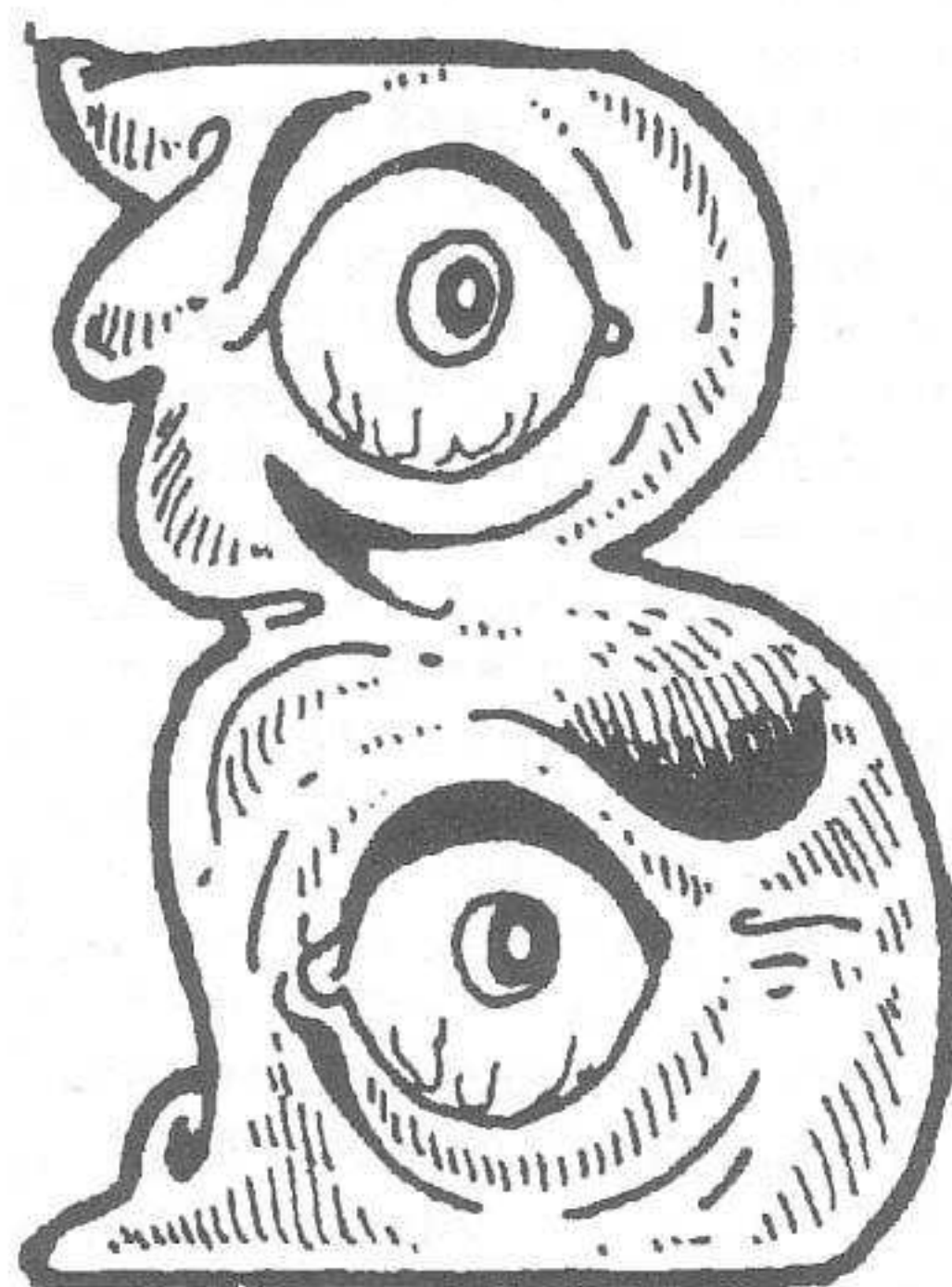
C'est sans réaliser vraiment ce qui leur arrive que les URC vivront ce scénario (j'en connais beaucoup qui ont démonté de nombreuses statues afin d'y trouver un montage électronique...). Pourtant, c'est seulement ainsi qu'elles vivront pleinement leur existence d'Unité de Répression Cybernétique. De retour en ville, il leur faudra sans doute subir de nombreuses révisions afin de retrouver une SPAC "raisonnable" ■



TRAGEDIE OCCULTE

Pascal KONINSZEWSKI

Ce scénario (version contemporaine pour l'appel de Cthulhu) est une aventure originale écrite par l'un de nos lecteurs, jeune lycéen de 16 ans. Selon son vœu nous le dédions à Juliette, Tania, Mickaël, aux futurs joueurs du cours Mabillon et d'ailleurs. Ce module se déroule aux USA, aux environs de Boston. Il s'adresse aussi bien à des joueurs chevronnés qu'à des débutants (le tout est d'être chanceux, prudent et de ne négliger aucun indice). L'équipe devrait aussi compter un journaliste, un détective privé (ou une profession équivalente) et un policier. Ce scénario pourrait même être l'épisode de la création de votre groupe d'investigateurs. Il les conduira à affronter les dangers du mythe où deux faits divers vont leur prouver que nul n'est à l'abri de l'occultisme.



oston, 5 heures du matin, mardi 14. Les pneus crissent, les sirènes hurlent et les gyrophares des voitures de police illuminent les rues sombres. L'appel téléphonique de la concierge de Parkstreet va certainement déplacer une bonne dizaine de chasseurs de scoop... Après tout, ce n'est pas tous les jours que l'on retrouve des cadavres dans cet état.



L'APPEL de CTHULHU

NOW

CREPUSCULE SANGlant

Note : si votre journaliste est seul, il s'arrangera pour arriver sur les lieux avant les policiers afin de glaner quelques informations, ensuite ceux-ci l'interrogeront. Si l'un de vos investigateurs est policier, consultez les éléments suivants en vue de savoir qui des deux joueurs arrivera le premier : 01-35 circulation fluide ; 36-45 léger embouteillage (perte de 20 mn) ; 46-75 route déviée (perte de 30 mn) ; 76-00 panne de voiture (perte de 40 mn). Arrivés à l'adresse indiquée, les investigateurs découvrent un vieil immeuble gris de trois étages, assez délabré et mal entretenu. Une fois dans le hall, ils voient sur leur droite que la large porte en bois des locataires du rez de chaussée a carrément été arrachée de ses gonds et que son encadrement a été pulvérisé. A l'intérieur du logement, sens dessus-dessous, un horrible spectacle les attend. Derrière un canapé renversé, ils découvrent un corps d'homme sectionné du bassin à la tête, gisant dans une mare épaisse d'hémoglobine.

Note : par convenance le premier chiffre représente la perte de santé mentale si l'on réussit son jet, le second si on le rate (ici, perte de 0/1d6 san). Les murs des salles suivantes sont marqués de nombreuses entailles (env 1m50 de long sur 0,30m de large), dans la cuisine, à côté d'une table brisée, ils trouvent le corps lacéré d'une femme de toute part, traînant au milieu d'ustensiles de repas (0/1d6 san). Comble de l'effroyable, ils découvrent dans l'une des chambres dont il ne reste que des pans de murs les restes d'un cadavre mutilé d'un jeune nourrisson (0/1d4 san). Une fois ce spectacle ingurgité, les investigateurs peuvent aller à la conciergerie interroger la gardienne de l'immeuble, tremblante de peur, cachée derrière son petit bureau de bois sombre. Si votre joueur est journaliste, pensez à faire intervenir la police avant que celui-ci n'ait terminé d'interroger la vieille gardienne. **Note :** dans la matinée, le patron du reporter lui offrira une prime de 1d6/100\$ s'il a pris de bonnes photos et rédigé un excellent article, il lui promet même le double de la somme s'il dénoue l'affaire.

Informations détenues par la gardienne

Il était environ 4 h 45 quand elle a entendue une sorte de sifflement se produire dans le hall, suivi d'une explosion sourde. Ensuite elle a cru ouïr un grand hurlement lugubre, sorte de plainte modulée accompagnée de bruits sourds et de cris d'agonie. Lorsque le calme est revenu environ 10mn plus tard, elle a constaté les dégâts et a joint la police ainsi que la presse.

Informations en possession de la police

Les Jenkins était un couple bostonien modèle. Le père était ouvrier, la mère sans emploi. Pas de casier judiciaire ni d'ennemi connu. Au commissariat le ou les policiers investigateurs sont chargés de l'enquête.

QUAND LES ENNUIS COMMENCENT...

Mercredi 15, 10 heures du matin : un curieux personnage arrive chez l'un de vos investigateurs, plus précisément chez votre détective. Si aucun de vos joueurs n'est détective, alors monsieur Frédéric Grun se rendra chez votre policier (il le connaît de réputation) ou au siège de votre agence d'investigation (si toutefois vous en possédez). Grun vous charge de retrouver sa fille Jane et son fils Frank disparus depuis le 12 en milieu d'après-midi.

Indices fournis par Grun

Alors qu'il rentrait de son travail (il est représentant), il a constaté la disparition de ses enfants. Il a aussitôt téléphoné aux copains de lycée de Frank et l'un d'eux lui a appris qu'il avait vu sa soeur avec deux autres types du côté des docks dimanche dernier. S'ils le demandent, Grun fournira aux investigateurs une photo de ses enfants ainsi que l'adresse du hangar où traînaient Jane (alors que Frank était présent). Si les investigateurs se renseignent sur les docks, Grun leur fournira le numéro du hangar où les trois individus flânaient dimanche.

Note : un jet réussi en psychologie permettra à vos joueurs d'apprendre que Grun a peur du propriétaire d'un des hangars (comme s'il le connaissait personnellement).

UN IMMEUBLE MAUDIT

Mercredi 15, 14 heures : vos investigateurs qui sont sur la piste du massacre des Jenkins peuvent à nouveau se renseigner.

Indices fournis par les fichiers de la police et les journaux

Il semblerait qu'il y ait peu de temps, une disparition ait eu lieu au second étage de l'immeuble des Jenkins. Celui-ci était occupé par monsieur Grun et ses enfants (vrai-



L'APPEL de CTHULHU

NOW

défendre). Blessé, il cherchera un compromis (comme payer les frais d'hôpitaux de sa victime en offrant une somme de 6000\$ pour pouvoir s'enfuir ensuite avec son land). Si le proprio arrive lorsque les investigateurs sont dehors et cassent la porte ou la vitre pour entrer, il fera feu sur l'un d'eux en leur tirant dans le dos. S'il arrive quand ils sont dans le hangar, un jet réussi en Ecouter et Discrétion sera obligatoire par joueur s'il veut s'enfuir (s'il arrive à se cacher mais que le propriétaire le trouve, celui-ci fera également feu). Il tirera aussi lorsqu'il verra les investigateurs se sauver de son hangar.

Note : pour la suite des événements, il faudrait que ce personnage reste en vie et arrive à se sauver. S'il est tué par les investigateurs, ceux-ci seront poursuivis par la police pour meurtre. Le jour du procès, consultez la table suivante pour connaître l'issue du jugement.

01-15 : les investigateurs sont innocentés

16-26 : ils prétextent la légitime défense mais payent 300\$ chacun

27-45 : ils bénéficient des circonstances atténuantes et payent 1500\$ chacun

46-75 : mal défendus, ils écopent chacun de 5 ans de prison avec sursis, d'une amende de 3000\$

76-00 : ils prennent chacun 3 ans de prison. Si vos joueurs ont des avocats différents, ils jettent leurs dés séparément. A présent, ils peuvent s'informer sur le numéro de la plaque du land (si toutefois ils l'ont noté lorsqu'ils le pouvaient).

La plaque du Land Rover

Le véhicule appartient à Stève Johnston. Il est aussi propriétaire du hangar et possède une superbe villa en banlieue bostonienne. Il n'a pas de casier judiciaire (mais son fils connaît la famille Grun).

LA VERITE

La villa des Johnston est très vaste et assez verdoyante. Le mur d'enceinte blanc fait dans les 2m30 de haut et la grille de métal noir est hérissée de pics. La maison en elle-même est presque entièrement blanche. Une fois de l'autre côté du mur, Johnston lâchera ses dobermans.

Description de la maison

- **Garage :** plutôt grand mais bien éclairé. Au fond de celui-ci se trouve une grosse moto rouge d'apparence neuve. Le land est présent si son conducteur a pu le ramener.



semblablement disparus depuis le 12). Grun n'a signalé cette disparition que mardi dernier (comme si la tuerie l'avait fait réfléchir). La police est en quête d'indices sérieux.

Note : désormais vos joueurs peuvent se rendre chez Grun (au cas où vous jouez ce scénario avec deux équipes s'ignorant l'une l'autre) où foncer en direction des hangars.

UN AGREABLE PROPRIETAIRE

Mercredi 15, 15 heures : les docks sont sales et poussiéreux. De nombreuses usines ont été converties en de grands entrepôts où sont stockés tout un tas de vieilles machines rouillées et en mauvais état. Désormais, les seuls endroits où l'on rencontre du monde ne sont plus que les quelques bars du coin. Le hangar, lui, ne paye guère de mine puisqu'il ressemble vaguement à

un demi cylindre gigantesque de tôle ondulée, la porte est fermée avec un gros cadenas d'acier mais, sur son flanc droit, à environ 1m80 du sol, on distingue une petite fenêtre rectangulaire et crasseuse. A partir de ce moment, vos joueurs n'ont plus que 3 lancers de dé à faire avant que le propriétaire n'arrive (par exemple défoncer la porte, fouiller le hangar et se cacher). A l'intérieur du lieu se trouve un land rover en excellent état, quelques fûts d'essence et plusieurs outils.

Preuves cachées

Dans le coffre du land (qui n'est pas verrouillé) les investigateurs découvriront une hache rouillée et un mouchoir ensanglanté à l'intérieur d'une grande valise en cuir. Plus tard, le groupe sanguin de la victime, analysé, prouvera qu'il s'agissait de celui du frère de Jane. Le propriétaire du hangar est un grand brun costaud, d'une cinquantaine d'années. (voir annexes). Il porte des vêtements de chasse et un fusil à gros gibier. Nerveux, il n'hésitera pas à faire feu sur quiconque bougera (après tout, un groupe de malfaiteurs aura tenté de le cambrioler et il n'aurait fait que se

L'APPEL de CTHULHU

NOW

- **Sous-sol** : cette salle est encombrée de différents objets (matériel de bricolage, tondeuse à gazon...) ; à peu près au milieu de la pièce se trouvent 2 grandes caisses en bois rectangulaires en face d'une petite armoire. Johnston se trouve au fond du sous-sol à gauche et, dissimulé dans l'ombre d'une vieille caisse fera feu sur le premier investigateur qui s'approchera des deux cercueils (vous vous en doutez). Si vos joueurs l'avaient déjà tué, alors reprenez ses caractéristiques et faites comme si c'était l'un de ses complices. Le premier cercueil contient une jolie brune habillée en jeans, le teint pâle. Son décès remonte à plusieurs jours ; elle a la nuque brisée. La fille morte fait perdre (0/1 san). Le contenu de la seconde boîte est plus appétissant : un jeune homme aux cheveux roux ébouriffés a le thorax ouvert et du sang caillé a éclaboussé ses vêtements. Il possède tout un tas d'autres plaies du même genre sur tout le corps (comme si le premier coup de hache ne l'avait pas tué aussitôt) perte de 0/1d6.

- **Lieu 3** : cuisine banale.

- **Salon** : c'est la salle la plus grande et la plus haute de toute la maison (elle occupe 2 étages de hauteur). A part un canapé, une télé grand écran, quelques fauteuils et une grande armoire, la salle est vide.

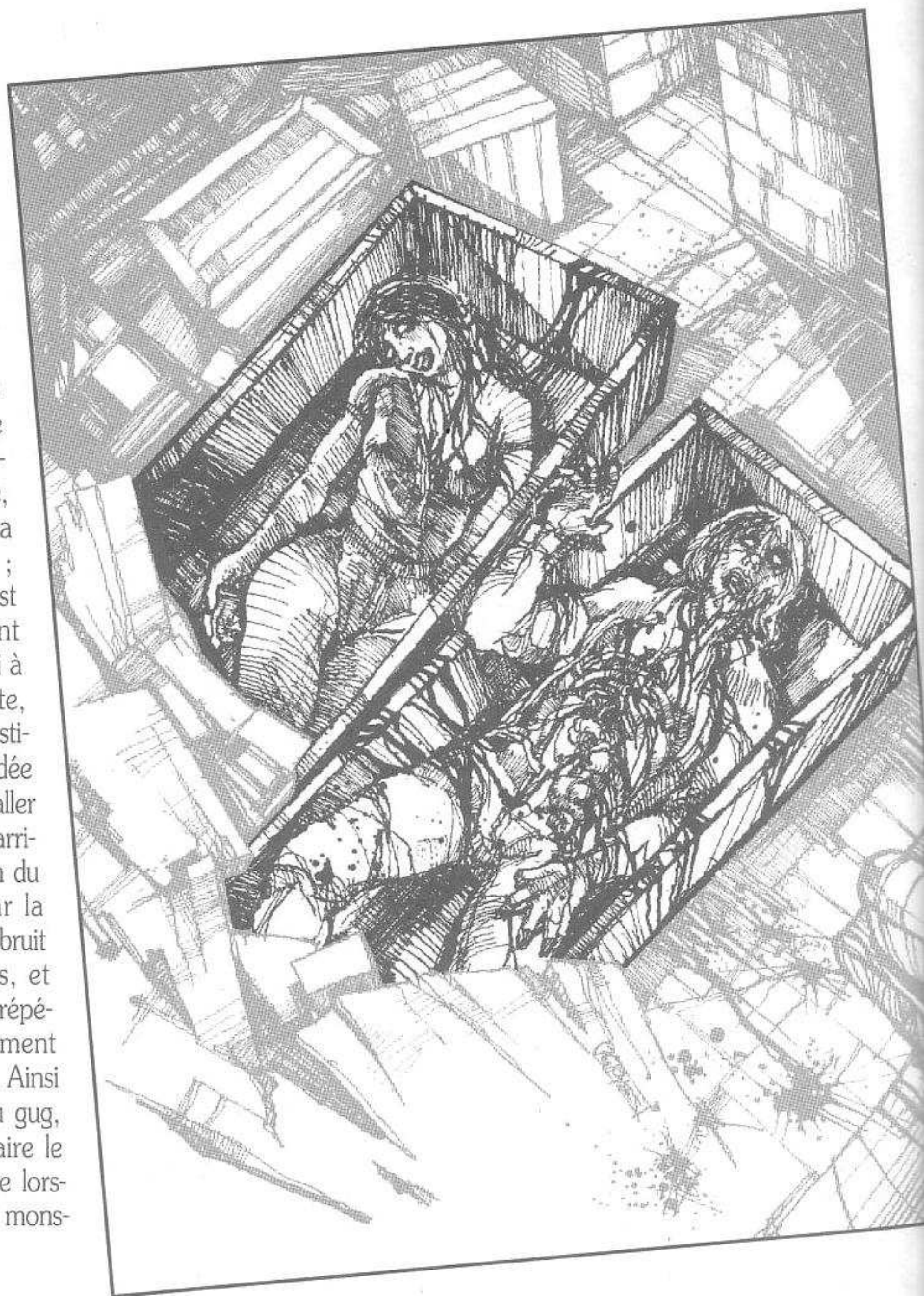
- **Lieu 5** : cette chambre spacieuse et luxueuse est vide. L'une de ses fenêtres est ouverte. De l'extérieur, 2 jets en Grimper sont nécessaires pour y accéder. C'est entre cette pièce et la suivante qu'Alex Johnston attend les pj dans le couloir. Alex fera feu sur celui qu'il jugera comme étant le chef. Si les pj ripostent, il psalmodiera de lugubres incantations dans le but d'invoquer un gug pour que celui-ci le débarrasse des gêneurs. Le gug apparaîtra dans le salon (voir annexes).

- **Salle 6** : chambre lugubre aux volets fermés. La pièce est remplie de tout un tas d'objets laids et d'un goût plus que douteux (crâne, peinture de monstres, serpents cloués aux murs...). Sur le bureau mal éclairé se trouve un livre portant le titre : les atrocités des gugs.

EPILOGUE

Avant de succomber à ses blessures, Alex Johnston raconte son histoire : le dimanche 12 alors que lui, Frank et Jane se promenaient sur les docks, Alex a décidé de les emmener jusqu'au hangar de son père pour leur montrer sa nouvelle moto. Une fois sur place, une violente dispute a opposé Frank et Alex qui désirait poursuivre sa

relation avec Jane. Au milieu de la bagarre Jane a tenté de s'interposer et Frank l'a poussée violemment contre le sol et l'a tuée. Alex, fou de désespoir a alors pris une hache qui traînait dans le hangar et tué Frank. Par la suite, voulant se venger du père de sa fiancée, il a invoqué un gug ; hélas pour les Jenkins, il s'est trompé d'étage. Enfin, ayant tout révélé à son père, celui-ci a tenté de le couvrir... La suite, vous la connaissez. Si vos investigateurs avaient eu la bonne idée de prévenir la police avant d'aller chez Steve Johnston, celle-ci arrivera au moment de l'irruption du monstre. Le gug, attiré par la lumière des gyrophares et le bruit des sirènes se ruera dehors, et abattu par les coups de fusils répétés des policiers sera finalement brûlé ; et l'on classera l'affaire. Ainsi devant le corps enflammé du gug, les investigateurs pourront faire le serment de ne se séparer que lorsqu'ils auront chassé toutes les monstruosités du Mythe. ■



ANNEXES : CARACTERISTIQUES DES PRINCIPAUX PERSONNAGES

Steve Johnston :

for 13 ; con 15 ; tai 12 ; dex 13 ; app 10 ; pdv 13. Arme calibre 10 plomb (65%) dégats 4d6 + 2 (p16 Cthulhu 90). Compétences baratin (85%) conduire auto (75%) discussion (60%) écouter (50%) esquiver (26%) marchandage (45%) mécanique (30%) mythe de Cthulhu (45%) occultisme (35%) premiers soins (50%) se cacher (55%) suivre une piste (30%) toc (85%).

Alex Johnston (le fils) :

for 11 ; con 10 ; tai 13 ; dex 14 ; app 15 ; pdv 12 ; Armes calibre 12 plomb (70%) dégats 4d6 (p16 Cthulhu 90) 357 magnum (70%) dégats 1d8 + 1d6 (p16 Cthulhu 90) Armure gilet léger classe 1 (p12 Cthulhu). Compétences bibliothèque (50%) camouflage (75%) conduire auto (50%) informatique (30%) discrétion (30%) écouter (60%) éloquence (60%) esquiver (28%) mythe (60%) occultisme (85%) premiers soins (55%) se cacher (35%) toc (75%).

Le gug (description p32 des contrées du rêve) :

for 50 ; con 29 ; tai 42 ; int 8 ; pou 11 ; dex 15 ; pdv 40. Déplacement 10 ; Armes morsure (60%) dégats 1d10 ou 4d6 ; griffes (40%) chacune dégats 4d6 Armure 5 points d'épaisseur de peau ; fourrure, cartilage (du à une déformation

congénitale) localisation p36 Cthulhu 90 perte 0/1d6 san.

Les dobermans :

Premier for 14 ; con 14 ; tai 11 ; pou 5 ; dex 13 ; att. morsure (35%) dégats 1d8 + 1d4 ; pdv 13 ; déplacement 12. Deuxième for 10 ; con 7 ; tai 9 ; pou 9 ; dex 13 ; att. morsure (50%) dégats 1d8 ; pdv 8 ; déplacement 12. Troisième for 13 ; con 8 ; tai 8 ; pou 6 ; dex 16 ; pdv 8 ; déplacement 12 ; att. morsure (65%) dégats 1d8.

Le livre : les atrocités des Gugs : Plus au savoir : + 10% ; version anglaise, multiplicateur de sorts : 3 ; perte de santé mentale : - 1d8 auteur inconnu ; sorts : contacter un gug (ce sort doit être lancé à proximité du monde inférieur ; opposition des points de pou entre le lanceur et le contacté sur la table de résistance) ; contacter une goule (voir manuel de l'appel pour plus de précision) ; contacter un chthonien. Autres sorts utilisables uniquement dans les contrées du rêve : folie furieuse, enflure, souffle stupéfiant, miniaturisation (voir page 21-22 du livre Les Contrées Du Rêve). Histoire du livre : il a été ramené de la cité des gugs par Alexandre et son père lors de leur rêve le plus fou.

KOBUKAI (Suite et fin)

Voici la suite du scénario Kobukai,
publié dans Chroniques N°27, pages 54 à 57.

Charles LEHALLE

Au bout d'un moment, les personnages vont sans doute se rendre dans la base souterraine. Il se peut qu'ils oublient qu'elle a disjoncté, c'est-à-dire qu'il y règne une gravité de 46g! S'ils ne pensent pas à enfiler des scaphandres, les Bocades empêcheront le fonctionnement du téléporteur. N'oublions pas que, si les Bocades ont tout fait pour créer un climat tendu à la STRB 13, chacune de leur intervention s'est accompagnée d'une baisse sensible de tous les niveaux d'énergie.

La technique des Bocades

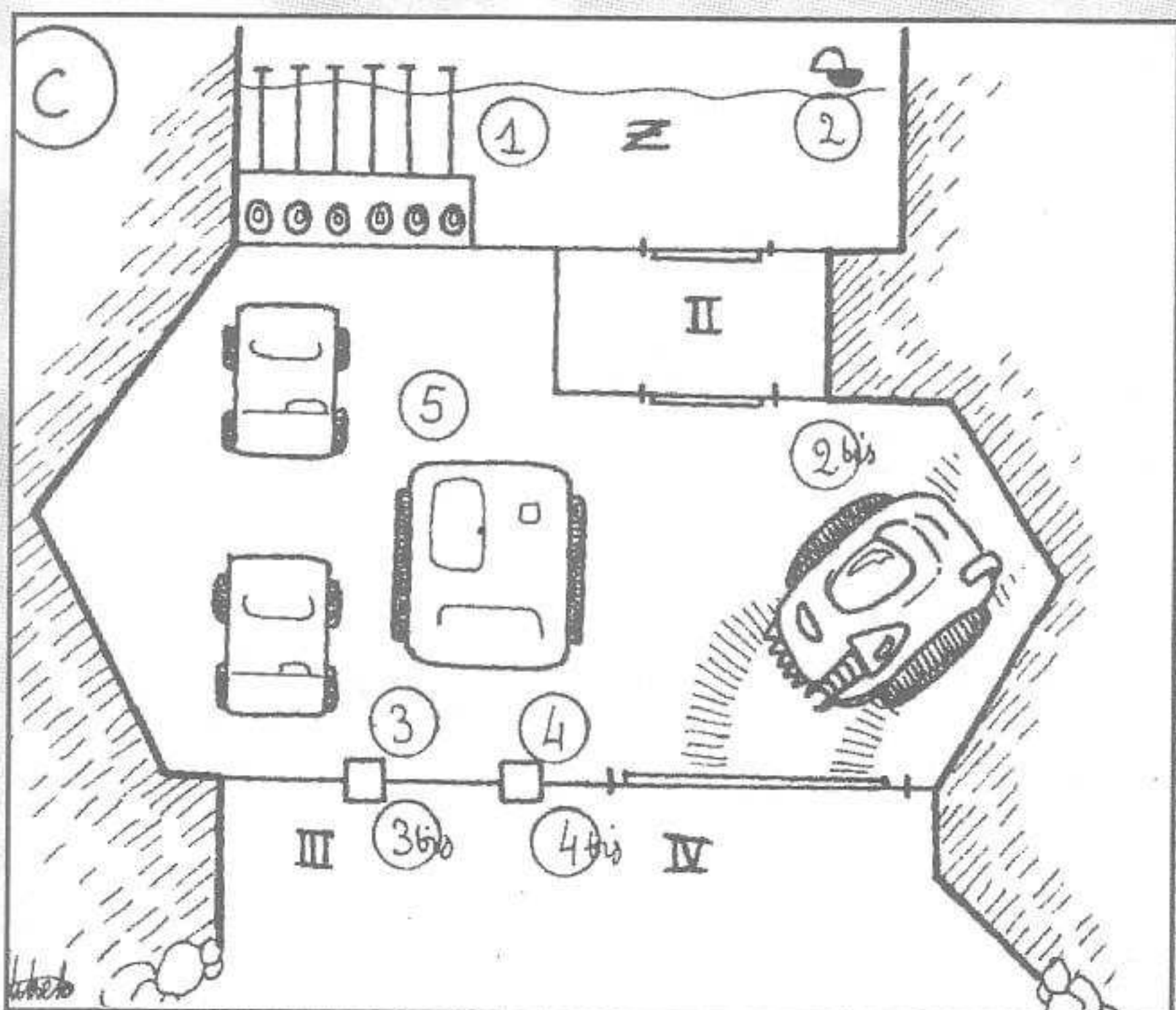
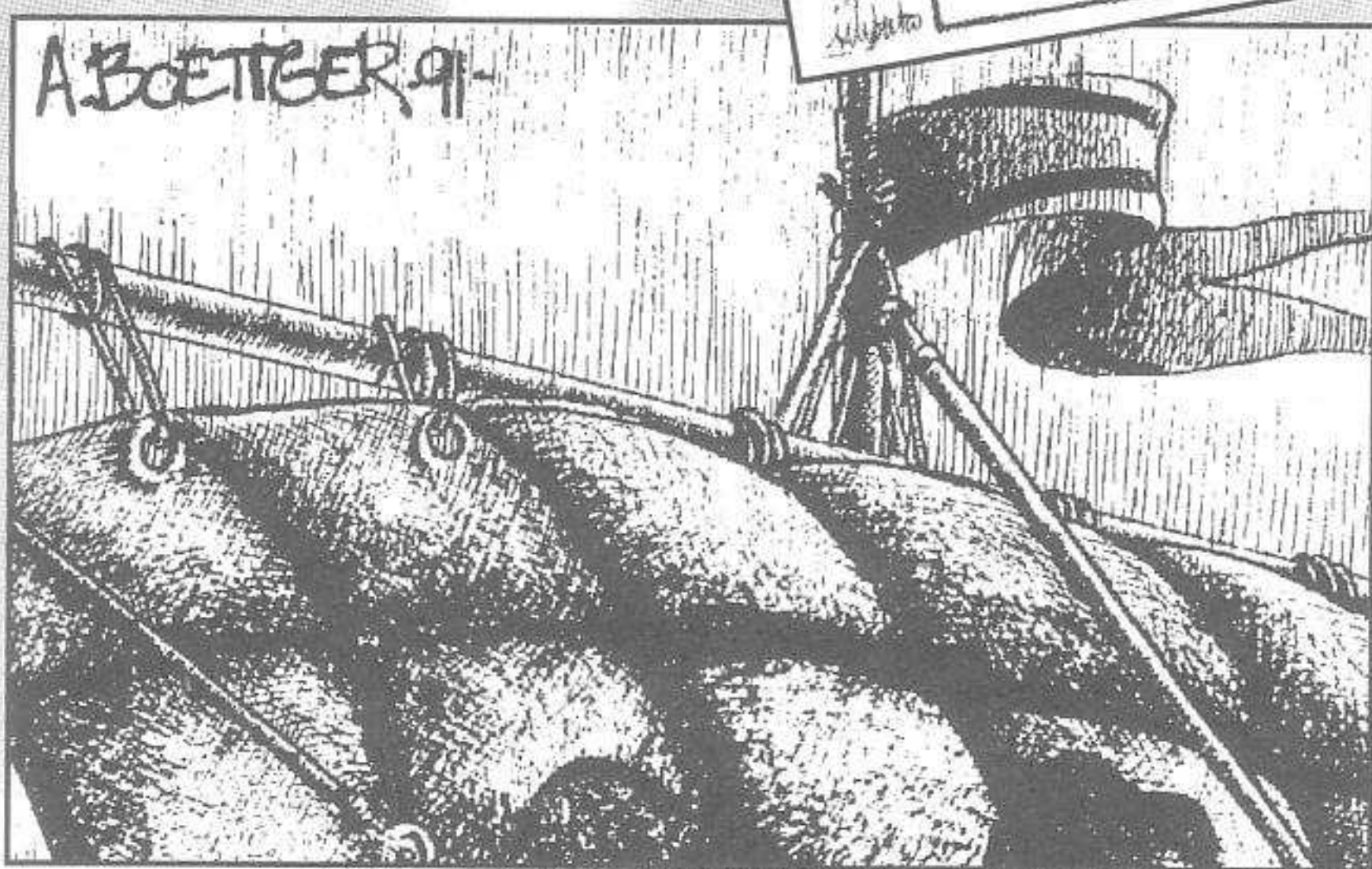
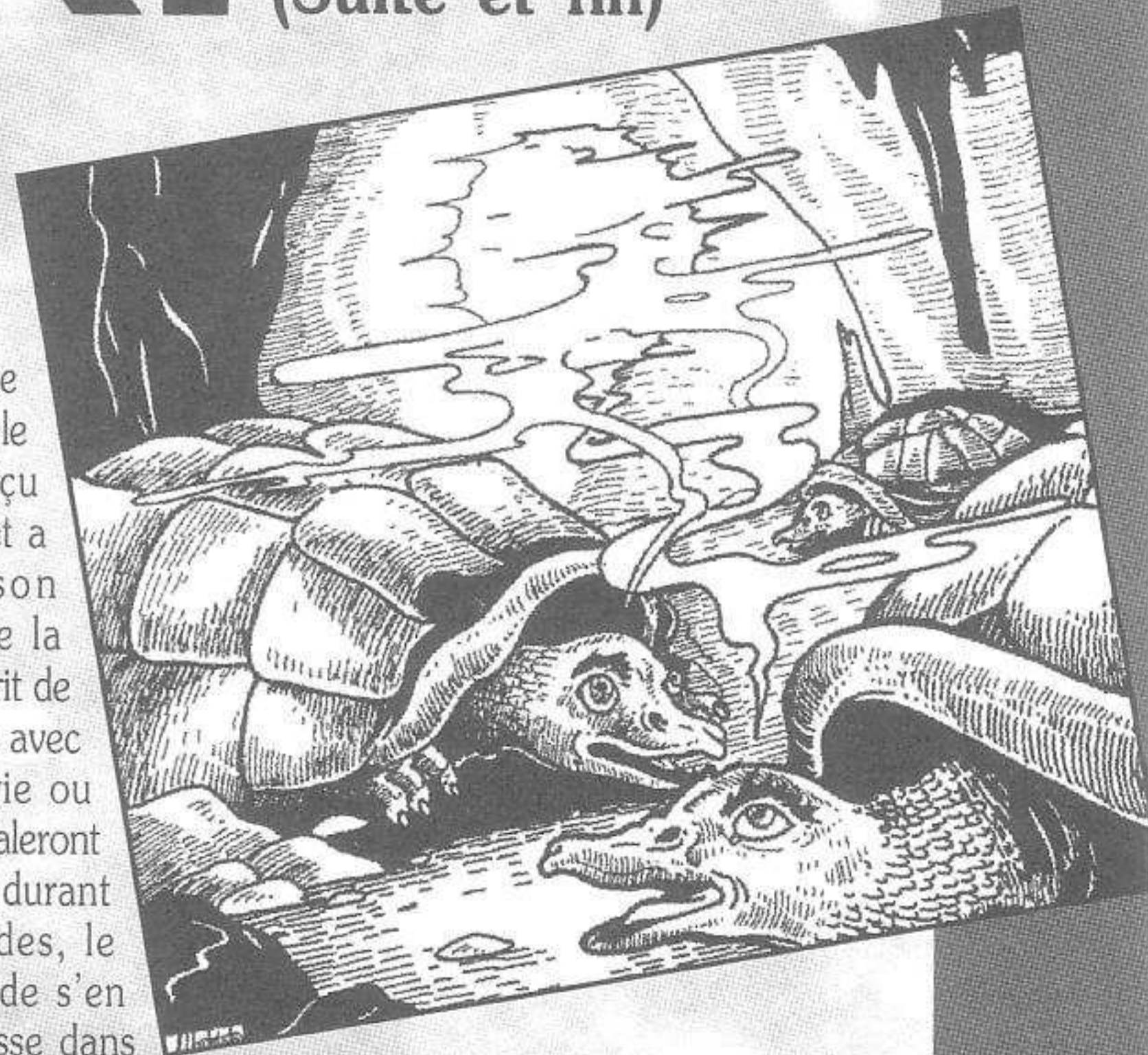
Ils délègueront deux d'entre eux pour approcher les personnages si ceux-ci entrent dans la base souterraine. Afin de ne pas être détectés, ils manipuleront le cerveau des humains pour leur faire croire qu'il n'y a personne. Par exemple, lorsqu'un personnage regardera dans la direction d'un bocade, il verra

d'abord une zone de flou, puis plus rien : le Bocade s'est aperçu qu'il allait être vu et a donc remplacé son image par celle de la pièce vide dans l'esprit de l'humain. De même avec les détecteurs de vie ou d'énergie : ils ne signaleront quelque chose que durant une à deux secondes, le temps que le Bocade s'en aperçoive et rétablisse dans l'esprit de ses cobayes une image de détecteur inerte! Tout ceci se fait à l'aide de la capacité de Contrôle des Bocades.

Lorsque les humains seront sur KBK1, les Bocades ne se contenteront plus de tests à la Kobayashi Maru (confère "The Wrath of Khan" - le retour de Khan -). Ils transporteront les personnages dans d'étranges labyrinthes ou devant des puzzles compliqués.

Soin est confié au MdJ d'imaginer les tests les plus fous (confère "La Planète des Singes" ou un des "Star Trek : The New Voyages").

Aux joueurs, donc, de convaincre les Bocades de l'intelligence de l'humanité ; de négocier en position de faiblesse un accord qui leur laissera la vie sauve et fera peut-être d'eux des héros...



DESCRIPTIONS ET PLANS

Les détails B, C et D de la base souterraine

■ Détail B

Salles de commandes et annexes

- 2 : siège du commandant
- 1 & 3 : écrans de contrôle
- 4 : ordinateur central
- 5 : écran géant de contrôle.

■ Détail C

SAS avec la mine

- 1 : six scaphandres lourds montés sur rails afin d'éviter de les enfiler en zone Z
 - 2 & 2bis : contrôle sur SAS II
 - 3 & 3bis : contrôle sur SAS III
 - 4 & 4bis : contrôle sur SAS IV
 - 5 : véhicules souvent utilisés
- Zone Z :** zone de gravité 0 pour effectuer le changement entre la gravité artificielle de 1g à l'intérieur et celle de 46g à l'extérieur.

■ Détail D

Téléporteur

- 1 : contrôle du "monte-charge". C'est de là que sont envoyés les tonnes de métaux prélevés à KBK1.

Cela ne marche pas pour la matière vivante

1bis : "monte-charge"

2 : téléporteur

2bis : contrôle du téléporteur.

Fiche de planète (World Log)

Nom du système : Kobukai
Nom de la planète : Kobukai
Position dans le système : 5
Nombre de satellites : 0
Gravité : 46

Taille de la planète :

- diamètre : 598.000 km
- surface totale : 23.460.000.000 Km²
- % de terre : 65 %
- surface ferme : 15.249.000.000 Km²

Conditions planétaires :

- longueur du jour : 15h
- densité atmosphérique : faible
- climat : de type artique

Minéraux :

- métaux : 50%
- radioactifs : 20%
- précieux : 20%
- cristaux : 5%
- spéciaux : 5%

CHRONIQUES MEURTRIÈRES

LE CRIMINEL PHOTOGRAPHIQUE

Les archives du crime, bien que débordantes d'histoires extraordinaires, ne cessent de nous étonner, le plus souvent de nous horrifier. Il fut baptisé "le criminel photographique", et bien que non unique, Harvey Murray Glatman reste un des premiers et des plus dangereux criminels sadiques ayant utilisé la photographie pour accomplir leurs horreurs. Photographe spécialisé dans la photo pornographique, et plus spécialement dans les "bondage pictures", photos de femmes ligotées ou enchaînées, il s'installe en 1957 à Hollywood pour y exercer son "art". Mais un esprit pervers comme le sien ne se délectait plus de ces scènes de terreur factice. Il fallait, pour plus de véracité, mais surtout pour satisfaire son esprit malade que les modèles qu'il faisait poser

souffrent réellement. Trois jeunes femmes furent attirées dans cette ronde folle. Elles étaient enchaînées, menacées de mort, photographiées, violées, photographiées encore et enfin tuées et enterrées. Sa quatrième victime, plus chanceuse, parvint à s'enfuir et à alerter un policeman qui passait par là. Glatman fut arrêté. Ce n'est que lors de la perquisition de son domicile que la police, trouvant les photos, découvrit l'affreuse vérité. Rarement criminel avait accumulé autant de pièces à conviction contre lui-même. Glatman, reconnaissant sa culpabilité, rejeta tout plaidoyer en sa faveur. Le psychiatre conclut : "Glatman est sain d'esprit quoi que indiscutablement anormal". Harvey Murray Glatman fut condamné à mort le 18 décembre 1958 et exécuté.

LE CRIME DE L'IMPASSE RONSIN

Crime crapuleux ou crime passionnel, à Vaugirard, l'impasse Ronsin, n'a toujours pas livré la clef de son mystère. C'est le 31 mai 1908 que fut découvert le triple crime : Mr Steinheil, peintre de renom, et sa belle-mère avaient été assassinés, alors que Mme Steinheil gisait sur son lit, ligotée, à demi étouffée par un tampon. Au départ, la thèse du crime crapuleux fut retenue : Mme Steinheil, seul témoin, raconta que des cambrioleurs s'étaient introduit dans la maison et l'avaient sommé de leur indiquer l'endroit où se trouvait l'argent, ce qu'elle fit avant

de s'évanouir, ignorant la tragique destinée de son mari et de sa mère. C'est du moins la première version des faits qui fut retenue. Pourtant, peu après, Mme Veuve Steinheil déclara être l'auteur du double meurtre. L'on reconnut alors de nombreux points obscurs dans l'affaire. Jugée, la veuve se rétracta niant toute participation à cette sombre machination. Les domestiques n'ayant rien entendu aucun témoin n'étant venu confirmer ou infirmer ses dires, elle fut acquittée. Les plus profondes ténèbres entourent, toujours, cette affaire.

LA FEMME ACCROUPEE

Le 16 avril 1847, à six heures du matin, une femme fut découverte dans le cimetière Saint-Aubin de Toulouse. Cette femme accroupie à l'angle du mur mitoyen au jardin du couvent des Frères de la doctrine chrétienne, était une adolescente de 14 ans et demi, Cécile Combettes, disparue depuis vingt-quatre heures. La petite était morte. Elle avait succombé à des coups répétés, portés au crâne, après avoir été violée. L'autopsie révéla que la mort remontait à dix heures du matin la veille, soit une heure à peine après la disparition de la victime. Récapitulons les faits : Cécile

Combettes, apprentie chez Mr Conte relieur, s'était rendue le 15 avril 1847, avec son patron, chez les Frères de la doctrine pour une livraison. Pendant que Mr Conte réglait quelques détails, Cécile fut priée de l'attendre. A 10h15, quand le patron ressortit la jeune fille avait disparu. L'enquête, qui démarra avec la découverte du cadavre, conduisit rapidement les enquêteurs à soupçonner les Frères, et plus spécialement le frère Léotade. Ce dernier avait en effet été aperçu dans le hall du couvent au moment supposé de la disparition. Il ne put fournir aucun alibi et ses déclarations, embar-

rassées et contradictoires, l'accablèrent. Malgré quelques faits troublants, les enquêteurs se limiteront à la thèse du crime chez les Frères et se contenteront du présumé coupable, Léotade. Une thèse idéale dans l'atmosphère anti-cléricale d'alors (le procès en mars 1848 coïncide avec l'effondrement de la Monarchie de Juillet et l'avènement de la IIème République). Bien que n'ayant contre lui qu'un faisceau de présomptions et un certain nombre de dérobades et de mensonges, le frère Léotade fut condamné aux travaux forcés et il mourut le 26 janvier 1850, moins de deux ans après

le verdict. Affaire brumeuse s'il en est, compliquée par les révélations, en 1866, d'un ancien frère cuisinier de la congrégation qui reconnut que le cadavre avait été caché dans sa cuisine et qu'il l'avait porté, pendant la nuit, jusqu'au cimetière, mais il refusa d'avouer le meurtre. Le frère cuisinier était-il simplement un complice, mais de qui ? Le frère Léotade était-il innocent ? Le crime a-t-il vraiment eu lieu au couvent ? Quelle est la responsabilité exacte, s'il y en a une, de la congrégation ? ... On ne le saura jamais.

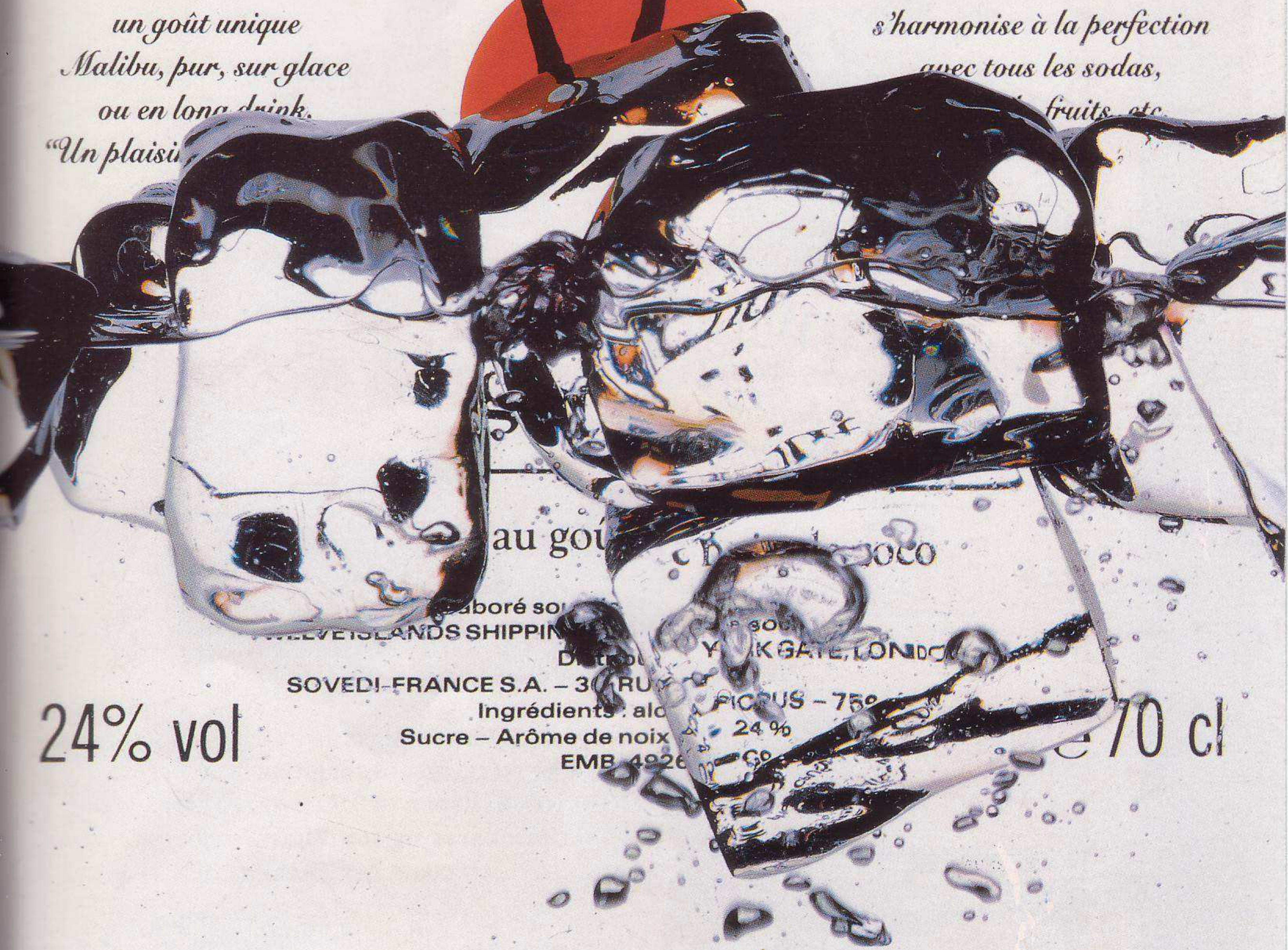
Sources : "Les Grands Crimes Sexuels" de Roger Delorme -
L'Illustration - "Les Grandes Affaires Criminelles de Toulouse" de Roger Merle

MALIBU



*Découvrez
un goût unique
Malibu, pur, sur glace
ou en long drink.
"Un plaisir"*

*Malibu
s'harmonise à la perfection
avec tous les sodas,
fruits, etc.*



24% vol

au goût

CHOCOLATO

Elaboré sous
WELVELANDS SHIPPING

Distribué

YORKGATE, LONDON

SOVEDI-FRANCE S.A. - 30 RUE

Ingrédients : alc

Sucre - Arôme de noix

EMB 4926

PICUS - 750

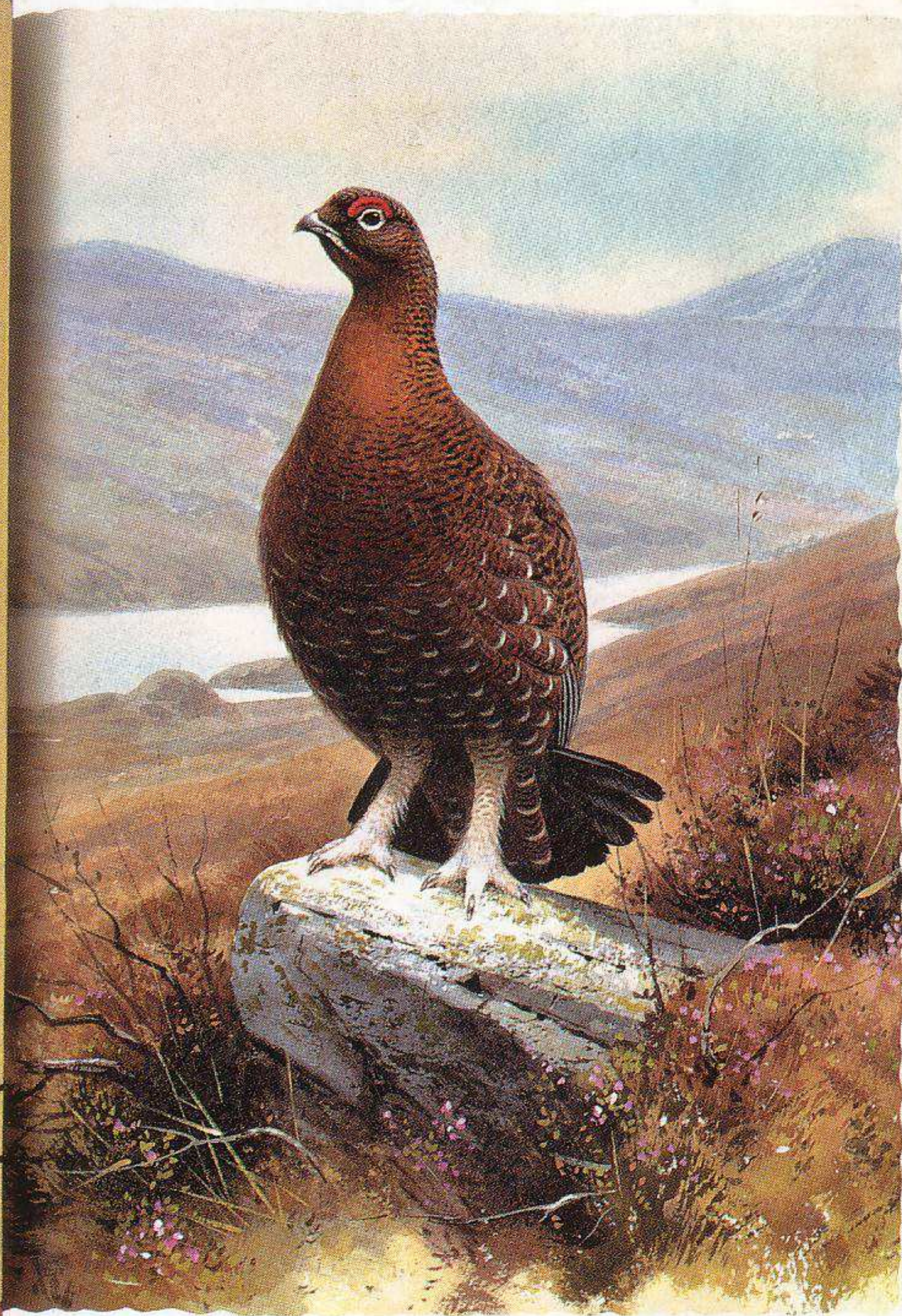
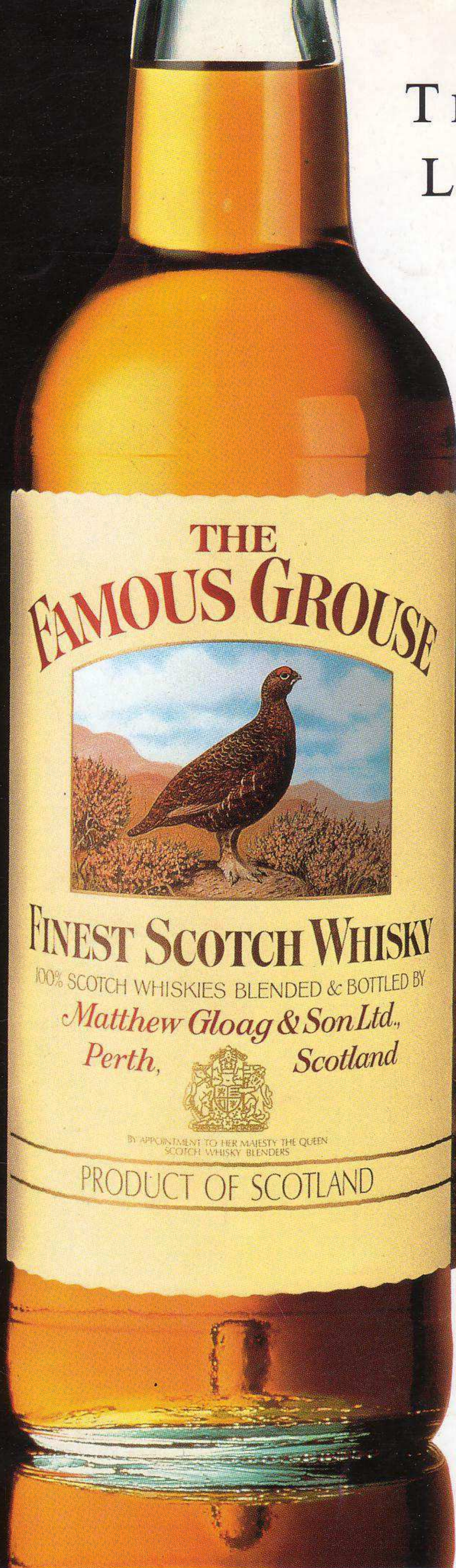
24 %

CO

e 70 cl

L'ABUS D'ALCOOL EST DANGEREUX POUR LA SANTÉ, CONSOMMEZ AVEC MODÉRATION.

THE FAMOUS GROUSE.
LE WHISKY ECOSSAIS
PAR EXCELLENCE.



C'EST EN 1897 QUE MATTHEW GLOAG DEMANDA
À SA FILLE DE DESSINER UNE "GROUSE"
L'OISEAU - SYMBOLE DE L'ECOSSE, POUR DÉCORER
L'ÉTIQUETTE DE SON WHISKY SI CHER
AU CŒUR DES ÉCOSSAIS.

L'ABUS D'ALCOOL EST DANGEREUX POUR LA SANTÉ. CONSOMMEZ AVEC MODÉRATION