

LE MENSUEL
DES JEUX DE ROLE

CHRONIQUES D'OUTRE MONDE

AD & D

L'APPEL DE
CTHULHU

BD-JEU:
VOUS ÊTES
JUDGE DREDD

M 2085 - 1 - 28 FF - N° 1 - OCTOBRE 1986



**TRAUMA
UN JEU DE
ROLE COMPLET**

YOU are Slaine in

AULDRON OF BLOOD

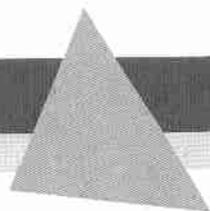
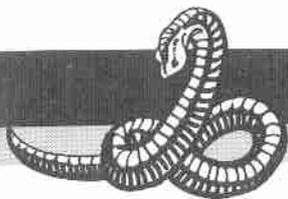


**IL VOUS ATTEND
DANS
CHRONIQUES N° 2**

ART
DAVID LLOYD
STORY
PAT MILLS
GAME
PAT MILLS
LETTERING
LINDSEY ALLEN

Handwritten signature

ÉDITORIAL



Chroniques d'outre-monde s'adresse à tous ceux qui rêvent d'autres possibles, et, surtout à ceux qui en reviennent ou qui ne craignent pas de s'y aventurer.

Chroniques d'outre-monde est LE magazine du jeu de rôle dont vous rêviez : plein de bruit, de fureur et du souvenir de ces temps anciens où vous arpentiez les rues d'Atlantis, de Lankmar, de R'lyeh.

Vous y trouverez le choc des épées à deux mains sur les landes brumeuses d'Écosse, les incantations maléfiques des derniers adorateurs de Moloch dans les entrepôts abandonnés de la Nouvelle-Orléans, le crépitement des armes automatiques dans les décombres de notre civilisation.

Chroniques d'outre-monde s'attachera à vous offrir ce que le monde du jeu a de plus excitant, de plus neuf.

Les jeux de rôle sont nés aux U.S.A. dans les années 1970, d'une alliance, a priori impossible, entre les jeux de stratégie et les univers fantastiques des plus grands auteurs du genre.

Ils se sont améliorés au fil des années, se sont diversifiés aussi, permettant à tout joueur de s'aventurer dans le(s) monde(s) de ses rêves ou de ses cauchemars. La vague du jeu a conquis la Grande-Bretagne, avant de déferler sur le reste de l'Europe. Et voici que, comme par le passé dans d'autres domaines (la science-fiction, par exemple), la commercialisation massive des jeux, amenant avec elle une abondance de choix, une diminution des prix, une amélioration de la qualité technique des produits, s'accompagne d'un appauvrissement relatif de ce qui fait l'essence même du jeu, l'imagination des joueurs et leur interaction.

Par définition, le joueur est libre, c'est, d'ailleurs, cette liberté qu'il recherche... Libre de vivre ou de mourir, libre de choisir ou d'inventer ses options. De plus, dans ses choix, il est amené à interagir avec un groupe de ses semblables et à faire, aussi, corps avec son personnage. La percée étonnante du jeu de rôle en France, pays cartésien par excellence et peu porté sur les

délires de l'imaginaire (combien d'écrivains de Fantastique contemporains en France ?) est, justement dû au côté interactif du jeu. Jouer seul, c'est pousser un pion sur de petites cases préfabriquées, se donner l'illusion d'une aventure sans problèmes, sans péripéties autres que celles établies par l'ordinateur ou l'auteur du livre. Peut-on ressentir du plaisir à occire un gobelin à coups d'Apple II ?

Peut-on être terrorisé par le monstre décrit paragraphe 218 d'un livre pour héros solitaires... ?

Ceux d'entre vous qui ont, une fois, rien qu'une fois, succombé au charme du jeu de rôle, des dés roulant sur les feuilles de personnages, des éclats de voix, des atmosphères engendrées par le MDJ et ses joueurs, savent que le reste n'est qu'initiation.

Quant aux autres, nous sommes prêts à les convaincre. Ce n'est pas dangereux, ils ne risquent que leur vie.

Il suffit qu'ils se laissent tenter une fois, rien qu'une fois, par un des scénarios des...
TENTACULES ASSOCIÉS

CHRONIQUES D'OUTRE-MONDE - N° 1

publié par les Tentacules Associés,
96, avenue de la République
75011 Paris - Tél. : (1) 48.07.23.66
(1) 42.70.75.75

Télex : 630737

R.C. : 302 902 758

Directeur de la publication :

Guy Doyet

Directeur de la publication adjoint :

Frédéric Leygonie

Comité de rédaction :

Dominique Granger,

Christian Lehmann,

Frédéric Leygonie

Secrétaire de rédaction :

Lindsey Allen

Illustrations : Lindsey Allen,

Azir, Bernard Couderc,

Patrick Lemordain, Philippe Millot,

Pascal Visse

Périodicité mensuelle

Commission paritaire : en cours

Réalisation : Imprimerie Danguy

Copyright les Tentacules Associés 1986

SOMMAIRE

Ce numéro 1 de **Chroniques** est exceptionnel car il contient la totalité des règles de **TRAUMA**, un jeu de rôle inédit pour lequel nous publierons des aides de jeu et des scénarios, dont les vôtres.

Dès le numéro 2, une fois que vous serez en possession de ces règles, le magazine prendra sa forme définitive avec quatre scénarios, de nouvelles rubriques, des aides de jeu...

- | | |
|---------|---|
| PAGE 3 | ÉDITORIAL |
| PAGE 4 | VU ET ENTENDU |
| PAGE 9 | DÉGÉNÉRESCENCE un scénario pour l'Appel de Cthulhu par Andy Bennison |
| PAGE 15 | TRAUMA les règles complètes par Dominique Granger et Frédéric Leygonie |
| PAGE 32 | LES FUGITIFS un scénario pour Trauma par Christian Lehmann |
| PAGE 36 | DICEMAN vous êtes Judge Dredd dans "House of Death"... une B.D.-jeu d'un nouveau genre... |
| PAGE 56 | "JOUEUSES DE ROLES" ? par Sylvie Rodriguez |
| PAGE 59 | LA PEUR AU VENTRE le premier des trois volets d'une B.D. ténébreuse par Jaune Van Ruymbeke et Christian Lehmann |
| PAGE 65 | BIENVENUE un scénario pour AD & D par Azir |

Advanced Dungeons and Dragons est une marque déposée par TSR Inc., l'Appel de Cthulhu est une marque déposée par Chaosium Inc. et jeux Descartes

NOUVEAUTÉS

Le marché des jeux en Français s'étend ; voici ce que vous pourrez trouver d'ici septembre/octobre dans les rayons de vos boutiques préférées.

Les Trois Mousquetaires (Hexagonal)

Ce jeu n'est rien d'autre que la traduction de *Flashing Blades (FGU)*, disponible depuis le mois de juillet. Il vous entraînera dans la France du XVII^e siècle et vous fera participer à des aventures dignes des romans d'Alexandre Dumas. Deux suppléments sont prévus, une extension aux règles en septembre et un module en novembre.

Bushido (Hexagonal)

Eh oui, voilà de quoi satisfaire tous les amateurs du Japon médiéval et de ses mythologies ; la traduction du jeu de FGU sera disponible en Français à partir du mois de septembre. Un premier module est prévu pour le mois de novembre.

Pendragon (Gallimard)

Ce jeu édité outre-atlantique par Chaosium décrit magnifiquement l'univers des chevaliers du temps du Roi Arthur. Il devrait être édité en Français au mois d'octobre.

Daredevils (Gallimard)

Eh oui, FGU encore à l'affiche avec un jeu sur les années vingt, qui existe déjà sur le marché Français depuis un bout de temps. Son originalité réside dans le fait qu'il se déroule dans un univers à la Marlow tout à fait normal, dépourvu de magie et de fantastique. Ce jeu sera disponible à partir d'octobre.

Middle earth role playing (Hexagonal)

Le jeu basé sur l'univers de Tolkien édité par ICE devra être dans les rayonnages de vos boutiques, en Français, à partir d'octobre sous le nom de *Jeu de Rôle des Terres du Milieu (JRTM)*. Des extensions sont prévues pour fin octobre (écran du maître de jeu), pour novembre (Guidebook), et enfin pour décembre avec un module.

La société Hexagonal a d'autres projets (notamment des droits sur la plupart des jeux Pacesetter), mais nous vous informerons en temps voulu...

Middle earth role playing (Gallimard)

Étonnant non ? Eh bien Gallimard sortira une version de *MERP* en même temps qu'Hexagonal (octobre)... A suivre.

Player's handbook (Transecom)

Ça y est, enfin, diront beaucoup d'entre vous. Le *Player's* en français est arrivé, sous le sigle des Règles Avancées de Donjons et Dragons.

Paranoïa (Jeux Descartes)

Le jeu de West End Game, dont l'esprit fou fou est on ne peut mieux résumé par le titre est enfin paru en français. Vous pourrez aussi vous procurer l'écran du maître de jeu et des scénarios qui sont parus en même temps...

Il faut signaler aussi l'extension de règles (A la lisière de la nuit) ainsi qu'un scénario (Délivrez-nous du mal) pour *Maléfices*, et un scénario de *Légendes (Le signe du Serpent)* chez Jeux Descartes.

Les aventures extraordinaires (Les Elfes)

Enfin un jeu en français qui n'est pas une traduction, sur les thèmes des récits de Jules Verne ; il devrait paraître à la rentrée.

Bien que nous soyons un journal de jeux de rôles, nous signalons quand même la parution de jeux de plateau que nous trouvons sympathiques :

Tales of the arabian nights (Gallimard)

Un fantastique jeu de plateau qui vous fera plonger dans l'univers des légendes des Mille et Une Nuits, qui sortira en français pour le mois d'octobre.

A noter aussi la sortie de *Ace of Aces* en français (sous le nom de *Vous Êtes l'As Des As*) et d'autres livrets de la série. Chez Gallimard.

Chez ICE :

Deux suppléments pour *MERP*, *Lords of Middle Earth*, un recueil de NPC, et *Lorien & the Elven Smiths*, qui vous emmènera à Cerin Amroth en compagnie de Galadriel...

Phantom of the Northern Marches, un module comprenant trois aventures, toujours pour *MERP* ou *Rolemaster*.

Un scénario pour Hero Games, *The Coriolis Effect* et deux aides de jeu, *The Hero System Bestiary* (un recueil de monstres et d'animaux divers) et *Gadgets!* qui, outre des gadgets bien sûr, comprend toute une collection d'armes plus sophistiquées les unes que les autres...

Chez Mayfair Games :

Trois scénarios pour DC Heroes, *Four Horsemen of Apokolips*, *King of Crime* et *Countdown to Armageddon*.

Pour septembre, un autre *Don't Ask* et pour octobre encore deux ! *Firestorm* et *Legion of Superheroes: Adventure One*. Voilà des gens qui ne chôment pas...

Chez Chaosium

Cthulhu by gaslight

Ce supplément à l'Appel de Cthulhu répand le terreur des Grands Anciens jusqu'en 1890 en Angleterre... L'époque de Jack l'Éventreur, de la Guerre des Mondes, de Sherlock Holmes... L'époque où le soleil ne se couchait jamais sur l'Empire... ce qui valait mieux d'ailleurs, car à Londres même, le soleil avait du mal à traverser l'épaisse couche du brouillard... Et dans ce fog, justement, qui sait quels tentacules, quels pseudopodes tentaient de s'infiltrer dans les interstices de la bonne société victorienne... ?

La boîte contient un Guide des années 1890 en Angleterre, de 56 pages, beaucoup plus complet que le guide américain de la boîte de base.

Quelques règles nouvelles, des classes de personnages un peu différentes, de nombreux articles de fond sur les us et coutumes de l'époque, des biographies des célébrités de l'époque... et un système, que dis-je, des systèmes fort bien pensés de Voyage dans le Temps... Hmhmhmhm...

Un plan de Londres est inclus et, clou du spectacle, un gros scénario de 48 pages... Les Horreurs du Yorkshire... où les investigateurs se trouveront mêlés à une sombre histoire de crimes rituels dans la campagne anglaise, dans une atmosphère très proche de celle des romans de Gaston Leroux (*Le Mystère de la Chambre Jaune*)... et des romans de Conan Doyle... Mais d'ailleurs, comment ai-je fait pour oublier de vous en avertir... Le châtelain flegmatique que vous devez tenter de disculper dans cette sombre histoire de meurtre n'est autre que le frère d'une de vos connaissances... Le frère de Sherlock Holmes lui-même !!! Ce trait de génie donne son atmosphère à ce module très particulier, et il est recommandé, bien que non obligatoire, que le Gardien et ses joueurs se refamiliarisent un peu avec cet illustre personnage, ainsi qu'avec le bon Dr Watson que tout le monde connaît, mais aussi avec des personnages plus méconnus peut-être du public français... Mycroft Holmes, l'autre frère de Sherlock... et l'abominable Moriarty, ennemi juré de notre héros légendaire... Mais, bien entendu, n'allez pas en déduire que Moriarty est impliqué dans cette affaire... Tout le monde sait bien qu'il est mort dans les Chutes de Reichenbach en 1894, soit deux ans auparavant... Il ne peut donc aucunement être l'auteur de ces nouvelles abominations, enfin... Élémentaire, mon cher Lovecraft...

Alone against the dark

Alone against the dark est le second scénario solitaire pour l'Appel de CTHULHU. Il emmène les investigateurs successifs, en cas de décès de l'investigateur précédent (ce qui est fort probable...) à New York, à Athènes à la rescousse d'un vieil ami arrêté pour vol d'antiquités au Musée National, au Caire à la poursuite d'un objet maléfique, à Bremen en Allemagne, et finalement s'il reste des survivants, dans la terrible Cité des Grands Anciens en Antarctique dont il est fait mention dans "Les Montagnes Hallucinées"...

Le scénario comporte près de 700 paragraphes, un système de déplacement très achevé, et l'atmosphère de course contre la montre et de désespoir est particulièrement bien rendue, grâce en outre à la très belle puissance d'évocation de l'auteur, Matthew Costello... Car on peut parler d'auteur sans sourire, comme dans la plupart des scénarios de Chaosium, peaufinés avec amour et une maîtrise des effets spéciaux assez admirable par rapport à la pro-

duction de base... Cependant le grand défaut de ce module est sa très difficile convertibilité en aventure pour plusieurs joueurs... L'excellence de l'intrigue de base m'a poussé à le modifier en ce sens, après y avoir joué seul, pour en faire bénéficier mes joueurs. La tâche relève de l'impossible, le Gardien est forcé de courir à droite et à gauche pour tenter d'éviter de nombreuses brisures dans l'action entre les scènes fortes, et la fin en particulier doit être totalement remaniée... A posséder quand même, pour l'excellence de l'intrigue et quelques scènes sorties d'un cerveau réellement dérangé !

Terror from the stars

Ce nouveau module de Chaosium est une surprise.

Surprise plaisante pour ceux des investigateurs qui ne dédaignent pas de s'enfoncer dans des marécages boueux et infestés de moustiques à la recherche des secrets archéologiques que les Grands Anciens ont laissés sur la Terre lors de leur défaite orchestrée par les Anciens Dieux (Que ceux qui ne sont pas au courant relisent leur *Lovercraft*, nom d'un Sombre Rejeton...).

Surprise déplaisante pour ceux qui préfèrent les intrigues tortueuses et les seconds rôles pervers aux épopées à la Indy Jones...

Et pourtant, il y a ici, pour un Gardien des Arcanes un peu raffiné et prêt à quelques préparations matière à engendrer la terreur et l'angoisse la plus noire...

Les puits de Bendal-Dolum, titre du premier scénario, vous emmèneront au Honduras à la rescousse de l'expédition du Dr Williamson, disparu en pleine jungle...

Le temple de la lune, débute par la réception par le poste d'un étrange colis en provenance du Pérou... mais cette fois ce sont les investigateurs qui sont poussés en avant, poursuivis par diverses factions concurrentes qui veulent... mais que veulent-elles, enfin ??? Ne comptez pas sur moi pour vous le dire... Remarquons seulement que dans chaque scénario, les investigateurs risquent de voyager beaucoup plus loin qu'ils ne s'y attendaient...

Le côté un peu linéaire de l'action est gênant, et tout Gardien soucieux du plaisir de ses joueurs devra remplir certains trous... Le résultat final devrait être potable... mais n'attendez pas les personnages et les situations INOUBLIABLES de *Masques de Nyarlathotep*, malgré la sublime couverture de Tom Sullivan.

Petit bonus pour faire passer la moindre qualité des scénarios :

Le Manuel de la Société Theron Marks, un encart détachable et annoté créé en 1929 par André Stalin, le dernier survivant de ce groupe d'investigateurs de l'Occulte qui semble avoir été, à en croire leurs conseils (!), plus dangereux pour la population locale que pour les Grands Anciens... A lire avec le sourire aux lèvres, en s'amusant à découvrir de nombreux clins d'œil...

COMPTE RENDU MANIF

RAGNAROK 2 les 27/28/29 juin 1986

Tout avait commencé le vendredi par un tournoi de Cthulhu qui regroupait quand même 14 tables de cinq joueurs. Le lendemain se déroulait un tournoi de A & D, et là quelques petits problèmes d'organisation apparurent, les maîtres courraient après les joueurs, qui courraient eux-mêmes après les maîtres; enfin la critique est facile, il faut dire que certains DM se sont décommandés à la dernière minute et



que le club a eu des problèmes d'organisation. Et c'est avec un certain retard que les 44 tables ont enfin commencé leurs parties...

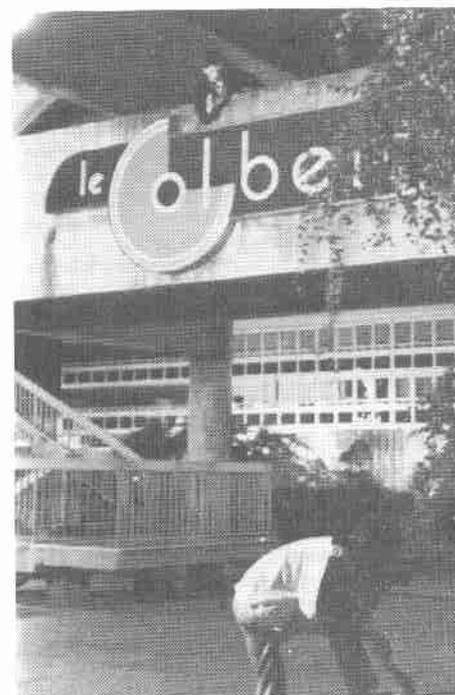
Ces deux premiers jours ont servi à qualifier 60 joueurs, qui devaient se disputer à leur tour les premières places, dans une vaste salle (Forum 111), claire mais un peu chaude, mais on ne peut rien contre le soleil... Bref cette finale du dimanche a rattrapé et effacé tous les petits problèmes des jours précédents, grâce d'ailleurs à une quantité phénoménale de prix (les soixante participants ont été primés !), et à un jeu inédit (thème SF) sur lequel les joueurs ont pu tester leur degré de paranoïa... Parallèlement à cela se déroulait un tournoi de Diplo et de Cry-Havoc.

Gagnants : Diplo Hong Mong/Cry-Havoc Vincent Trema/Jeux de rôle, M.J Serge Davidou, joueurs J.P. Weiss (1^{er}) K. Tuchming (2^e).

VACANCES LUDIQUES

Les Semaines de l'Hexagone et le Dragon Radieux ont organisé cette année à Rennes du 1^{er} au 29 juillet et à Morestel du 4 au 17 août des vacances ludiques, les Chroniques y sont allées.

Paris, un sombre jour de juin 1986. Déjà l'année dernière une telle manifestation s'était produite, et ce n'était pas la première fois. Il y avait déjà eu une expérience l'année précédente. Aussi cette fois j'ai décidé de m'infiltrer, et contactant un des responsables de ce qui, à mon avis ne devait être qu'une couverture pour un trafic quelconque, je l'avertis que je viendrais faire un reportage courant juillet... On me répon-



dit - oui - sans hésitation et tout cela me semblait bien trop facile.

Rennes un jour de juillet 1986 un peu moins sombre. J'arrivais à la gare en fin de journée, armé de mon sac de voyage de mes appareils photo, et bien sûr je n'avais pas oublié mon fidèle compagnon, un automatique à flèches, une arme redoutable. Le sourire de ce Xavier Jacus (un des organisateurs) qui venait me prendre à la gare me tranquillisa; pourtant l'agressivité des policiers aurait du me mettre la puce à l'oreille... Un quart d'heure plus tard nous arrivions à la crêperie pour dîner, c'est là que les autres nous attendaient. Certains avaient même l'arme à la main: j'étais sur une piste!

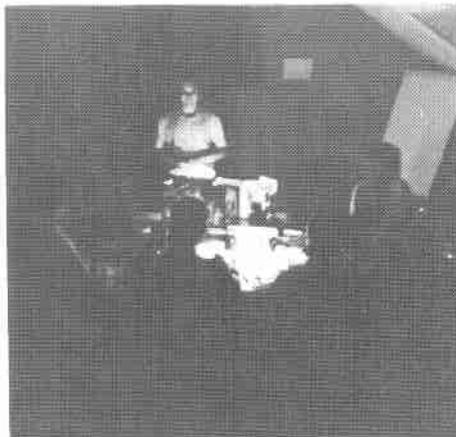
Il ne fallait pas que je dévoile mon jeu, aussi je sortais mes appareils et tout en commençant à charger mes pellicules je commençais à tirer les vers du nez à l'autre organisateur un dénommé Alain Beausant. C'est comme ça que j'apprends qu'avec les deux - stages - celui de Rennes (où j'étais), et celui de Morestel (dont je vous parlerai le mois prochain), ce sont plus de 200 participants qui seront venus - jouer - (je cite le terme qui m'a fait soupçonner qu'il s'agissait d'un réseau de casinos clandestins... Mais alors pourquoi toutes ces armes? Un règlement de comptes peut-être?). Enfin le repas était terminé, et c'est là que je compris ce qui se passait, lorsque j'entendis le mot de code KILLER, que l'un des participants lâcha avant que tous se séparent l'arme en main dans le centre ville. Il fallait abattre les autres, leurs armes étaient pour la plupart à fléchettes. C'était un entraînement. Était-je sur une filière terroriste?



L'exercice de combat se termina vers une heure du matin, et les participants regagnèrent leurs véhicules (des voitures banalisées, sauf celle du chef qui portait un symbole à l'arrière), pour prendre la direction du camp. Mais tous n'allèrent pas dormir, et certains regagnèrent une salle où se trouvaient de nombreuses cartes militaires, tandis que d'autres s'enfermaient dans une pièce insonorisée pour discuter de choses curieuses... J'étais vraiment sur un gros coup.

Le plus marquant se passa le lendemain matin, la veille de mon retour à la capitale pour faire mon rapport et tenter d'identifier certaines personnes d'après les photos que j'avais prises. On me fit entrer dans un bureau fermé à clef, et là je saisis toute la gravité du problème, oui ce fut comme une révélation, j'étais tombé sur des joueurs, c'était indéniable; j'avais devant moi environ 350 jeux différents, et pratiquement 150 kilos de pions! Sans compter la salle d'informatique...

Mais ce qui m'a choqué le plus dans ce court séjour d'enquête ce fut le fanatisme de ces joueurs qui en étaient arrivés à ne dormir qu'une partie de la journée pour jouer pratiquement quatorze heures par jour, et pire encore au lieu de faire des tours comme dans toute institution, ils tiraient au sort après chaque repas celui qui serait le préposé à la vaisselle, et quand je dis tirer au sort c'est une image, car il fallait en plus d'un jet de dé dont les règles changeaient chaque



jour négocier et marchander pour ne pas avoir à tremper ses mains dans le liquide à vaisselle... Ils appelaient ça le - Grand Jeu de la Vaisselle -.

Le jour de mon départ après avoir passé une nuit blanche dans une pièce noire éclairée aux bougies, où des adorateurs de Cthulhu ont tenté de me faire craquer, j'ai bien failli être découvert et il m'a fallu toute ma ruse pour ne pas recevoir le contenu d'une cruche remplie d'eau sur la tête...

De retour à Paris je faisais le point, j'étais c'est indéniable sur l'affaire du siècle, un truc à passer directement 005, ou plus peut-être... Mais mon enquête n'était pas terminée il fallait encore que je me rende à Morestel...

Rapport de J.B. 003, 1^{re} partie.

MANIFESTATIONS PRÉVUES

Septembre

GRANDEUR NATURE

Un jeu de rôle grandeur nature va se dérouler dans la forêt de Fontainebleau les 20/21 septembre 1986 (nuit de pleine lune...).

Cependant si les grandeurs nature se suivent, ils ne se ressemblent pas, puisque le thème de celui-ci est encore inédit, dans la mesure où ce sera la Guerre du Feu, eh oui, vous avez bien entendu. Tout y sera, sauf peut-être les femmes à quatre pattes au bord de l'eau... Les joueurs seront répartis en tribus et devront s'arranger pour nommer leur chef et se procurer tout ce qui est nécessaire à la vie (feu, armes, poterie, nourriture, potions...) par le combat ou par le troc... Sachant qu'il n'y aura qu'un langage de quelques mots seulement surtout composé de gestes.

A noter aussi un KILLER organisé par les mêmes personnes, qui se déroulera sur toute la France, sur le thème du film HIGHLANDER. Il faudra se débarrasser de tous les autres immortels, au cours de vacances, de manifestations de jeu, ou en d'autres occasions. Le nombre de participants est limité à cent. Il faudra suivre un code d'honneur, se choisir un nom, un pays d'origine, une histoire, un ami que l'on ne pourra combattre (sauf au cas où vous ne seriez plus que deux) et se confectionner un talisman qui sera personnel. Chaque participant partira au départ avec une vie et une arme en mousse qui lui sera fournie par les organisateurs...

Pour tous renseignements, s'adresser à Xavier Jacus, 2 bis, rue Gilles-de-Trèves 55000 Barle-Duc ou Alain Beausant, 10, Résidence du Clos-Joury, 35650 Le Rheu.

Debut octobre

Pleine d'idées pour la rentrée, la Ligue Interclub des Jeux de Simulation (LICJS), commence par une grande fête, pour se retrouver, découvrir les nouveaux clubs, et JOUER à tout: jeux de rôle, wargames, figurines, diplo. Le programme n'est limité que par l'imagination des joueurs (on peut amener ses jeux, ses modules).

Ça se passe le dimanche 5 octobre, de 10 à 20 heures, passage de l'Horloge dans le 3^e arrondissement (à côté de Beaubourg), et grâce à l'aide de la boutique - Enfer du Jeu - qui a permis d'obtenir locaux et jeux. La participation est GRATUITE!

A VOIR

Le Plan d'Enfer, 27, rue du Chemin-Vert, Paris, dans les locaux de l'Étudiant...



Aux Chroniques, on a des reporters qui sont des vrais durs, et n'hésitent pas à aller traquer le scoop là où c'est dangereux et, pourquoi pas, où ça tire de partout... Aussi on a été faire une partie de SUPERGANG au PLAN D'ENFER; certes nous sortons du cadre du jeu de rôle, mais l'on y retrouve bon nombre de ses adeptes, pour se plonger dans un vrai tripot du type clandestin à la mode des années 20. Ah, je vous jure, déjà que Supergang est un jeu qui déménage, mais alors au Plan d'Enfer c'est carrément Chicago... Alors n'hésitez pas le parrain reçoit les jeudis et vendredi soir à partir de 20 heures.

Les investigateurs apeurés, pénétrant dans les ruines de la chapelle de la Contemplation, de sinistre mémoire...

Le nain-guerrier Thorin Têtenchêne sent approcher dans l'ombre du couloir de Moria une troupe d'orcs menés par... une abomination gigantesque...

Et alors, à cet instant précis...

ET ALORS...

La machine à laver se met en marche.

Le métro passe sous la maison.

Les voisins repassent Michel Sardou pour la quinzième fois.

Votre petit frère pousse le volume de la télévision à fond pour la chanson-titre de Captain Goldorak des robots de l'Espace Intersidéral, un nanar nippon...

Les aventuriers se regardent un instant, décontenancés, puis reprennent le dessus, consultent les tables, font la liste de leurs objets magiques, tracent des signes des Grands Anciens sur toutes les surfaces habitables...

Thorin sort le Player's Handbook, tandis que ses compagnons discutent des dernières révélations de Gary Gygax sur l'infravision en engouffrant des biscuits secs...

Des heures de travail, de préparation minutieuse... L'ambiance de terreur et d'aventure que vous, le maître du jeu, aviez réussi à faire partager... tout cela est détruit en l'espace de quelques secondes...

Il ne reste maintenant qu'à conclure, au milieu du Pschhhhhhhh des bouteilles de Coca et de bière qu'on débouche, du craquement des emballages de cellophane... A la place du combat homérique que vous aviez soigneusement préparé, à la place du Grand Frisson... quelques lancers de dés négligents avant d'aller se coucher (Merde, tu te rends compte, il est déjà 4 heures du matin... Allez, j'leur envoie un *fireball* il nous emmerde, ce Balrog...).

Cette petite saynète ravive quelques pénibles souvenirs de jeu ??? Le contraire serait étonnant. Nous avons tous succombé à la fatigue et à la facilité, un jour ou l'autre, à cause de l'irruption du monde extérieur dans toute sa banalité, au milieu de notre rêve à plusieurs...

ET POURTANT, IL EXISTE UNE SOLUTION...

SILLONS

Cette rubrique vous proposera chaque mois un (ou plusieurs en période faste...) disque de musique de film, ou de musique classique, qui se prête particulièrement à l'ambiance du jeu, qui peut en rehausser l'atmosphère... Essayez... vous ne serez pas déçu... Ne prenez pas n'importe quelle musique, ne la mettez pas n'importe où... préparez un minimum vos effets à l'avance au lieu de potasser pour la trentième fois les livres de règles...

THE FINAL CONFLICT - (Pathé Marconi/Varese Sarabande STV 81272) 50 minutes

La compagnie Varese Sarabande, qui publie en Amérique les meilleures musiques de film, vient d'importer en France la bande originale de La Malédiction Finale...

Le compositeur Jerry Goldsmith a puisé dans les méandres de son génie pour nous offrir une œuvre en trois parties d'une magnifique noirceur...

L'utilisation des cors anglais, de la puissance démoniaque du National Philharmonic Orchestra et des chœurs fait de certains morceaux des

chefs-d'œuvre du Maléfique... Ah! la beauté du Diable...

Les thèmes musicaux sont fortement religieux, et laissent planer une aura de mystère...

Difficile, en fermant les yeux, de ne pas s'imaginer d'avance la lente descente de vos joueurs au fond d'un donjon sinistre et grandiose, descente ponctuée de morceaux de bravoure : (Main Title, Second Coming, Electric Storm, The Hunt). Une musique sombre, parfaite pour les jeux de rôles médiévaux et pour l'Appel de Cthulhu.

Choisissez de préférence un scénario où l'idée du Mal est combinée à celle du Splendeur, du Grandiose... Ravenloft, par exemple, ou La Maison Hantée — dans la Trace de Tsathuogga...

Toutes les possibilités vous sont offertes... Jusqu'au mois prochain... bonne chance... et AVE SATANI!...

BOBINES

TOP GUN

Un film de Tony Scott, avec Tom Cruise et Kelly McGillis. Sortie le 17 septembre.

Il est difficile d'envisager de démarrer une rubrique sur le cinéma en se demandant comment parler d'un tel film sans trop paraître sectaire. Je crois que la poussée nationaliste aux états-Unis a légèrement pourri les meilleurs réalisateurs américains; le temps de la contestation étant révolu, ils se sont engagés sur celui de la facilité. Il est hélas toujours plus aisé de faire du pied que de s'efforcer à créer un cinéma original. Depuis maintenant deux ou trois ans les salles européennes et plus particulièrement les salles françaises sont envahies par des séries de films ayant tous un arrière-goût de propagande: Rambo, Delta, Force, Rocky, Aigles de fer et autres frustrés du Viêt-nam s'adonnent joyeusement au massacre. Couverts par l'assurance de la foi en leur valeur et persuadés de trouver un écho enthousiaste chez leurs semblables, ils démolissent tout ce qui est un peu trop rouge, un peu trop bridé ou simplement un peu trop différent.

La recette fait miracle chez nous et, elle ne semble pas prête à être égalée quant à la masse d'argent qu'elle rapporte pour le flot d'inepties qu'elle divulgue.

TOP GUN est à inclure dans ce magma. On y voit évoluer un jeune casse-cou au sourire mou: Tom Cruise, *Maverick*, ayant pour principal interlocuteur le palonnier de son TOMCAT. Son unique dilemme étant d'essayer de faire aussi bien que papa, mort aux commandes de son chasseur en chantant « God bless america ». Il n'y arrive pas et patauge entre une jeune femme aux grands yeux d'horizon et un vilain blondinet qui a la prétention d'être le meilleur. Le dénouement est digne des Marx Brothers: on va descendre quelques Popofs au-dessus de l'océan et on ouvre le champagne en entrant. Ceux qui pensent que la troisième guerre mondiale est proche ne sont que des défaitistes subversifs: avec dix comme lui, on mange l'Armée Rouge en deux jours et on ouvre l'URSS à la colonisation le mois suivant.

Ceci dit, TOP GUN, que l'on devrait traduire par: « Des avions et des hommes » est bien filmé et les scènes aériennes sont impressionnantes. Espérons simplement voir un jour un film d'action américain qui ne donne pas envie d'aller s'inscrire au P.C., rien que pour les emm...

AZIR

BULLES

LES EAUX DE MORTELUNE - Adamov et Cothias (Glenat)

L'échiquier du rat, premier tome de la série, nous entraîne dans un Paris post-apocalyptique où grouille une faune interlope et dégénérée.

La monstruosité semble être devenue la norme tant physique (nabots, difformes, bedeaux poussifs, vieillards momifiés...) que mentale (bouchers vendeurs de chair humaine, meurtriers jouisseurs, partouzeurs rongés par la lassitude...).

Les derniers maîtres de cette planète de mort se disputent par pions interposés des Joutes immondes...

Les deux seuls êtres que ce monde n'a pas encore perverti, Violhaine, que son père offre à ses clients contre quelques litres d'eau bénite, et Nicolas, qui semble être simple d'esprit, pourront-ils survivre dans cette fange?... Et pourront-ils sauver l'enfant échappé du zoo privé du Prince de Paris, enfant que convoitent d'innombrables adversaires...

Adamov et Cothias ont réussi là une œuvre flamboyante, dont l'humour cache mal cependant un sentiment de malaise sournois qui happe le lecteur pris dans cet univers fétide... A recommander aux joueurs avertis, à déconseiller formellement aux paladins et aux doux rêveurs... La saveur très particulière des EAUX DE MORTELUNE en rendrait plus d'un nauséux...

AVENTURE EN JAUNE - Yann et Conrad (Glenat)

Attention: CHEF-D'ŒUVRE !!!

Les aventures innomables de Mac, Raoul le cochon, Tim, Roseau Fleuri, Alix, en lutte contre l'abominable colonel Lychee dans Hong Kong tremblant devant l'approche des troupes communistes, sont un régal pour les yeux et l'esprit...

Les dessins sont à se tordre, et l'humour second degré: « Je n'ai tiré sur personne — Dieu m'en préserve — j'ai tiré sur un Chinois... » et autres « Tout de même ! Avec une bonne femme, c'est déjà dégoûtant, alors... avec une Chinoise ! » risque de vous envoyer, comme moi, rouler sur le tapis... Et pourtant l'intrigue existe, elle est passablement compliquée et suffirait à vous tenir en haleine même sans le bonus extraordinaire du génie des deux auteurs pour l'invention comique.

A recommander pour ceux qui veulent jouer SHANGAI dans Masques de Nyarlathotep. Mais attention, gardiens des Arcanes... Si vous introduisez ces personnages grotesques et émouvants dans votre campagne, même Nyarlathotep baissera les bras...

L'AMERZONE - Sokal (Castermann)

Il est de retour, beurré comme un Petit-Lu, avec son revolver qui tire trop bas, ou trop haut... il ne sait plus très bien ce qu'il est venu foutre en Amerzone... Ça fait bien longtemps que le temps des certitudes est fini pour l'inspecteur Canardo... Avec sa dégaîne de Colombo qui aurait trop lu Céline et Bukowski, il traîne sa vie dans le décor dérisoire d'une Amazonie de pacotille... à la recherche des mythiques Oiseaux Blancs... c'est décourageant comme pas permis, tout vous semble futile après avoir lu ça... Laissez tomber cette rubrique et allez vous glisser devant un comptoir... Noyez votre spleen dans la tequila... C'est des conneries, tout ça, juste bonnes à faire rêver les enfants d'Amerzone...

Pris sur le vif, Victor Crombecque s'arrête, se penche au-dessus de la rambarde. La balle fait éclater son crâne.

En bas, Roland Sterk voit son 45 automatique devenir incandescent, et sa main se consumer. Pourtant, il ne ressent aucune douleur avant de perdre conscience. A la place du crâne éclaté de Victor lui apparaît une béance cosmique, un rayon de vision focalisé sur un horizon inabordable et inconnu.

Lorsqu'il ouvre les yeux, ses collègues, Albert Kran et John Stormy le regardent sans mot dire. Il ne sent rien sous son bandage, là où devrait être sa main. Il tente de leur parler avant qu'ils ne partent, mais perd de nouveau connaissance.

Plus tard, lors son repas, il voit les pupilles de son infirmière, Josy Farmer, se dilater d'horreur. En parlant à son malade, elle s'aperçoit qu'il a cessé de se servir de sa main valide pour manger, que son pansement a éclaté, qu'un liquide violacé pigmenté de vert se répand doucement sur le lit. Mais, pire, la fourchette porte d'elle-même les aliments de l'assiette à la bouche de Roland, comme tenue par une main invisible. Prise de panique, Josy bondit vers la porte.

Lorsque les autres infirmiers, alertés par les cris, arrivent à débloquer la porte, Josy git morte, baignant dans son sang, l'abdomen ouvert jusqu'au pubis. Elle n'a plus de visage ; il a été comme arraché.

Roland paraît endormi, comme sous hypnose. Son moignon posé sur le drap sale apparaît cautérisé sous le pansement déchiré. Ses dents sont humides de sang, du sang dont un filet coule encore le long de sa joue droite. Sur le plateau, dans l'assiette encore à demi pleine de sang coagulé, nage un œil énuclé.

**ROLAND STERK N'ÉTAIT PAS ABONNÉ A
CHRONIQUES D'OUTRE-MONDE...
... NE FAITES PAS COMME LUI.**

Si vous ne voulez pas être sans défense comme les immondes créatures qui hantent vos cauchemars...

Si vous voulez tout savoir, ou presque, sur elles...

Une seule solution.

Chroniques d'Outre-Monde

ANNONCES

DIVERS

Troll des sables cherche trollette pour jouer à Space Opera et plus si affinités. Écrire au journal qui transmettra.

L'Institut Criminel d'Anatomo-Pathologie de la ville de Boston recherche tous renseignements pouvant élucider le mystère de la créature abattue dans les sous-sols du Bâtiment Scientifique de l'Université d'Arkham le 27 septembre 1921. Prime importante. Demander le service du Docteur Della Croce.

CARL STANFORD

Je t'étranglerai de mes mains nues.

Où que tu te caches, quels que soient les gardes

ou les pièges dont tu t'entoureras, je te retrouverai pour te faire payer au centuple, en souvenir de Choï-Mei-Ling. J'en rêve toutes les nuits...
JACK "Brass" BRADY.

ÉCHANGES

Guerrier échangeait épée à deux mains exc. état, à peine servi contre soc de charrue. Glimdris, hameau de Lornar.

ACHAT - VENTE DE MATÉRIEL

Investigateur vend exemplaire presque neuf du Necronomicon pour cause double emploi. Cherche renseignements sur l'Ordre Hermétique du crépuscule d'Argent. Bob Lerov, 3, Kernel Street, Boston MA.

Ce matin-là, un brouillard glacé régnait sur la ville basse, mon plastimper ne suffisait pas à m'isoler de cette humidité corrosive et mon senso indiquait de manière alarmante une teneur en H-Z supérieure à la cote. De quoi décourager le plus barge des mutanos... Avec mon synthoscoth, je m'enfilais trois pilules Coolos, histoire de ne pas flipper dans l'aérobos.

Débarqué sur le pont supérieur de la gare Zone-Z, j'avais un panoramique plongeant du quartier. Apparemment aussi pourri qu'une planète banlieue mais plus vieux, et surtout plus dangereux. Et puis la gueule des indigènes, j'vous raconte pas, du style *Irradiation Blues* : quand on change de trottoir il faut un Sensigeiger en stéréo, sinon on risque la collision et c'est cliniquement pas très stable ces petites choses-là...

Le Flic-Rob m'a fait le laïus habituel : quartier contaminé, bandes de voyous, etc., mais j'ai sorti mon PZ.04 automatique (je l'ai eu par un pote qui travaille à l'extermination) et je me suis enfoncé dans cette jungle.

Il faut vous dire que je n'étais pas là par hasard ; Jackie-la-Pile (on le distingue mieux avec des lunettes infrarouges) m'avait communiqué l'adresse des *Tentacules Associés*, une bande de mutanos tarés qui fait un tri-D ringard, *Chroniques d'Outre-Monde*. J'avais besoin de mille plaques avant ce soir et il me semblait que ces gars-là achètent pas mal de scénarios et d'articles à un prix supérieur aux cours...

Je ne les ai pas vu arriver, ils se sont sûrement planqués dans les bouches de gaz et ils avaient des brouilleurs. Tout ce dont je me souviens c'est une grande sensation de froid, probablement un Pistocol (pas une fabrication terrestre ces trucs-là...) et la tête défigurée du loub' en train de me passer au senso...

Bref, ils m'ont tout pris, j'ai eu de la chance qu'ils n'aient pas eu trop faim... Heureusement qu'ils n'ont pas trouvé les films du scénario, que j'avais bien planqués — par une infiltration sous-cutanée au niveau de l'aisselle, ça ne se remarque vraiment pas : la crasse et la transpiration, rien de tel pour brouiller un senso...

Je crois que je vais me reposer, prendre des forces et que bientôt, j'y retournerai...

**N'ATTENDEZ PAS TROP, NE FAITES PAS
COMME LUI,
IL EST ENCORE TEMPS DE NOUS ÉCRIRE.**

Si vous avez des scénarios géniaux ou des articles déliants, envoyez-les nous. Ceux que nous publierons vous seront PAYÉS (si, si...) avec de vrais francs...

DÉPARTEMENT SCÉNARIOS
LES TENTACULES ASSOCIÉS
96, avenue de la République
75011 Paris

COURRIER

CAMISOLE

"RAAH!... AAH!... Rendez-moi mes dés...
RAAH... Mes beaux dés... Je les veux... Je vous en prie, rendez-les moi... Je ne peux pas vivre sans eux..."

Écoutez commissaire, si vous me les rendez, je vous dirai comment je l'ai tuée... Vous êtes d'accord commissaire ? Si vous voulez tout savoir, vous ouvrez votre tiroir, à droite, vous sortez mes beaux dés, vous m'enlevez les menottes... pour que je puisse les faire rouler sur la table... et je vous dirai tout... vous êtes d'accord ? RAAAH !

S'il vous plaît monsieur le commissaire... je veux juste sentir la douceur de l'ivoire sous mes doigts... vous savez commissaire, c'était une garce...

... Elle n'aimait pas l'ivoire..."

INSERTION D'UNE PETITE ANNONCE

Bon à découper et à renvoyer à :
LES TENTACULES ASSOCIÉS
PETITES ANNONCES

95, avenue de la République
75011 PARIS

DÉGÉNÉRESCE

Une aventure de "l'Appel de Cthulhu"
pour 2 ou 4 investigateurs, située en
Louisiane.

Andy Bennison

Contexte historique

Après la mort de Ludvig Prinn, les autorités flamandes firent tout leur possible pour détruire les exemplaires de son livre malfaisant *De vermis mysteriis*. En dépit des efforts effrénés de l'Inquisition, quelques exemplaires furent distribués. Un de ces tomes ésotériques tomba entre les mains d'Arthur Nye, un châtelain anglais.

Arthur collectionnait avidement les livres rares et insolites et, au début, il ne

s'intéressa nullement au contenu sinistre de sa dernière acquisition ; il comptait le revendre plus tard et en tirer de grands bénéfices. Se rendant compte de la nature particulière de sa découverte, il la cacha dans un compartiment secret dans le mur de son bureau. Il ne révéla son existence à personne et lorsqu'il fut tué en 1485 à la bataille de Bosworth Field, son secret s'éteignit avec lui.

Le livre resta caché pendant plusieurs années. Enfin, George Nye, un descendant du propriétaire originel, le trouva. Instable dans ses meilleurs moments, la traduction de cet abominable ouvrage du latin en anglais finit par le rendre complètement fou. Il manifesta alors un appétit insatiable pour les sciences arcanes et commença à avoir de mauvaises fréquentations. Des gens du voisinage ne tardèrent pas à disparaître. Nye, le magistrat régional, se montra bien indifférent... Une délégation de Halby, le village le plus proche, exigea que le châtelain entreprit les démarches pour saisir les responsables. Nye y consentit, mais le surlendemain, six membres de la délégation disparurent à leur tour. Alors, le pasteur de la région, Thomas Parry, écrivit au Duc de Norfolk en sollicitant son aide. Le duc feignit d'ignorer ce qui, pour lui, n'était que le délire d'un prêtre fou ; mais lorsqu'il apprit que Parry, lui aussi, avait disparu, il envoya un régisseur pour élucider l'affaire. La disparition du régisseur força le duc à envoyer une compagnie de mercenaires, commandée par Sir Robert Morton, pour arrêter George Nye.

Lorsque les hommes du duc arrivèrent, Nye et ses amis s'étaient enfuis. Alors seulement, la vérité se dévoila. Sous la maison de Nye, Morton découvrit un temple consacré à l'adoration de Yig, Père des Serpents. Sur l'autel se trouvait l'exemplaire d'Arthur de *De vermis mysteriis*, et dans les sous-sols ils trouvèrent les cadavres de plus de quarante hommes, femmes et enfants. On brûla le livre, la maison fut démolie et les morts furent exhumés afin de leur donner une sépulture chrétienne. On envoya des soldats et des paysans pour battre la campagne à la recherche de Nye le meurtrier, mais on ne le trouva pas.

Après avoir tué le régisseur — un acte somme toute assez irréfléchi... — Nye s'enfuit du pays à bord d'un navire marchand en route pour les Antilles. Il partit de là

pour les colonies américaines à la recherche d'autres adorateurs de Yig. A Fiddler's Creek, Nye rencontra Ahab Nebb, un fermier qui avait de solides liens avec la population indienne de la région. Nye s'y établit, prit une femme indienne et se remit en contact avec ses adeptes, leur signalant de le rejoindre.

George commença bientôt à reprendre ses anciennes activités ; mais ses nouveaux voisins se montrèrent vite moins passifs que les villageois de Halby. La ferme de Nye subit une attaque par la populace et les occupants furent contraints de s'enfuir dans le marais pour éviter d'être lynchés. Là, Nye fit une découverte renversante : un vieux temple consacré au Père des Serpents. Nye et ses amis résolurent de s'y fixer pour éviter les colons et y adorer leur dieu ; Ahab Nebb consentit à les aider en leur fournissant de la nourriture.

Au cours des années, les habitants du marais commencèrent à s'accoupler entre eux, s'avilissant jusqu'à devenir une race dégénérée. Ils habitent toujours dans les marais et le dernier descendant de Ahab Nebb, Jacob, leur donne à manger. Toutes les semaines Jacob emporte de la nourriture jusqu'aux ruines et, la nuit tombée, les dégénérés sortent du marais pour s'en saisir, puis rentrent dans le temple obscur.

Mais maintenant Jacob Nebb est mort et les abominations qui habitent le marais commencent à avoir faim...

Introduction pour les joueurs

Puisque beaucoup de campagnes se situent dans la région de la Nouvelle Angleterre, il faudra que les joueurs se déplacent vers le sud. Un des investigateurs recevra une lettre, l'incitant à rendre visite à son cousin, le shérif Wilbur Boley, en Louisiane, pour assister aux funérailles de leur oncle John.

Si les enquêteurs semblent hésiter, mentionnez avec finesse que John aurait pu les coucher sur son testament. La mort de John n'a rien à voir avec ce qui se passera, mais cela servira à dérouter les joueurs au début.

À l'enterrement, les joueurs rencontreront Wilbur, le pasteur, une tante âgée, le médecin de John et quelques parents cloignés et

Pass'temps  **PARIS**
TOURNOI D'AN MIL
24, RUE MONGE 75005 PARIS
16.1.43.25.02.22

amis de la famille. Au cas où il n'y a qu'une personne participant au scénario, un de ces PSJ peut être employé comme adjoint. Après la brève cérémonie, tout le monde sera invité chez le pasteur pour prendre le thé et des sandwiches. Ici, Wilbur recevra un appel téléphonique. Il s'excusera et partira. Il ne laissera personne partir avec lui car il s'agit d'une affaire officielle. Si les enquêteurs n'ont pas de voiture, le pasteur proposera de les remmener chez Wilbur après la réception.

Les événements à Fiddler's Creek

Jacob Nebb est mort depuis trois jours d'une crise cardiaque, mais le cadavre vient à peine d'être découvert. Jimmy Cole, le livreur de l'épicerie Hollin est passé à la ferme de Nebb avec la livraison hebdomadaire. Il a frappé à la porte sans recevoir de réponse, a donc déposé les provisions sur le perron, et s'est rendu à bicyclette à un rendez-vous clandestin avec son amie, Daisy O'Neil dans les ruines de la ferme de Nye. Trois des dégénérés qui attendaient Jacob s'y trouvaient déjà. Ils ont capturé les deux jeunes gens et les ont enlevés dans le marais.

Entre-temps, M. Hollin, s'inquiétant pour Jimmy, a appelé le shérif à Minden pour l'informer de la disparition du garçon. En apprenant ceci, Wilbur s'est rendu tout de suite à Fiddler's Creek et, après une brève entrevue avec M. et Mme Hollin, est parti aux trois fermes où Jimmy aurait dû aller. Il est d'abord allé à la ferme Wilkinson, où on lui a dit que Jimmy était passé plus tôt que d'habitude. Chez Jessie Lindley, il a appris que Jimmy semblait en hâte de terminer sa tournée. Après, Wilbur est allé à la cabane de Jacob Nebb. Il a enfoncé la porte arrière donnant sur le marais et a trouvé le cadavre de Jacob. Sur le chemin du retour, il décida de visiter les ruines. Là, il trouva la bicyclette de Jimmy, mais aucune trace du garçon. Il se dirigea jusqu'au bord du marais en appelant Jimmy. Les dégénérés entendirent le bruit et après une lutte, capturèrent Wilbur. S'ils ne sont pas bientôt délivrés, tous les trois mourront.

La recherche commence...

Quand les enquêteurs arriveront chez Wilbur, ils trouveront la maison fermée à clef et dans l'obscurité. Il n'y a personne. S'ils entrent de force, tout paraîtra en ordre. A part simplement attendre que Wilbur rentre, ils ont plusieurs possibilités :

Les voisins

Ils n'avanceront pas l'affaire. Ils diront que le shérif devrait être chez lui ou au bureau, ou qu'il assiste à un enterrement à Minden.

La station d'essence

Le patron, M. Mason, quelque peu abrasif, mais bavard, dira aux enquêteurs qu'il a vu le shérif Boley aller à l'épicerie Hollin vers cinq heures et demi avant de se diriger vers le sud. Quelques minutes plus tard, Hollin l'a suivi par la même route.



L'épicerie Hollin

Le magasin est fermé maintenant, mais après les coups persistants, Mme Hollin arrivera, soucieuse, à la porte. Un jet réussi sous "baratin" sera nécessaire avant qu'elle divulgue que le shérif Boley et M. Hollin cherchaient un garçon disparu. Elle ne sait pas où est Wilbur, mais elle dira que M. Hollin est allé à la ferme de M. et Mme Cole.

Chez les Cole

M. et Mme Cole diront aux enquêteurs que leur fils, Jimmy, a disparu. Ils attendent le shérif Boley. M. Hollin est passé, mais il est reparti il y a quelques minutes pour le bureau du shérif. Pendant que les joueurs sont à la ferme, M. O'Neil arrivera et insistera pour savoir où est sa fille. Il

apparaîtra bientôt que les Cole et les O'Neil ont interdit à leurs enfants respectifs de se voir. Une bagarre s'ensuivra et les enquêteurs seront obligés d'empêcher les parents de se blesser gravement.

Le bureau du shérif

Il est fermé à clef et plongé dans l'obscurité. A l'extérieur, M. Hollin attend le retour du shérif Boley. Il préférera demeurer ici, mais il apprendra aux enquêteurs que le shérif est allé aux trois fermes comprises dans la tournée de Jimmy ; chez Wilkinson, Jessie Lindley et la cabane de Jacob Nebb.

La ferme de Wilkinson

Elle est vieille et délabrée. Des arbres tordus et courbés l'entourent. L'endroit

baigne dans une atmosphère troublante, oppressante. Arrivant à la ferme, les enquêteurs seront abordés par le vieux Wilkinson, un ouvrier et son chien. Le patron de la ferme est très brusque dans ses meilleurs moments et n'aime pas les inconnus. Les Wilkinson sont des vauriens et les gens bien élevés traversent la rue pour les éviter. Entre autres, ils sont impliqués dans la distillation d'alcool de contrebande et Wilkinson soupçonnera tout fouinard de la grande ville d'être un agent du gouvernement. Il ne dira rien et ne reconnaîtra même pas les visites de Jimmy et Boley. Si les joueurs ne partent pas sur le champ, Wilkinson les menacera avec son chien. A défaut de cela, il appellera quelques-uns de ses garçons pour chasser les fureteurs, par la force si besoin.

Le chien de Wilkinson : morsure 1 D6 + 1 (30 %).

Chez Jessie Lindley

Jessie les aidera beaucoup plus. Elle prend de l'âge et elle devient un peu sénile. Elle dira aux enquêteurs que Jimmy est passé comme d'habitude, mais qu'il semblait en hâte. Normalement, il reste pour prendre des tartes à la confiture et pour causer, mais il est parti de bonne heure aujourd'hui. Elle a tout raconté au shérif Boley, mais ne se rappelle pas pourquoi Jimmy partait tôt, ni à quelle heure il est parti.

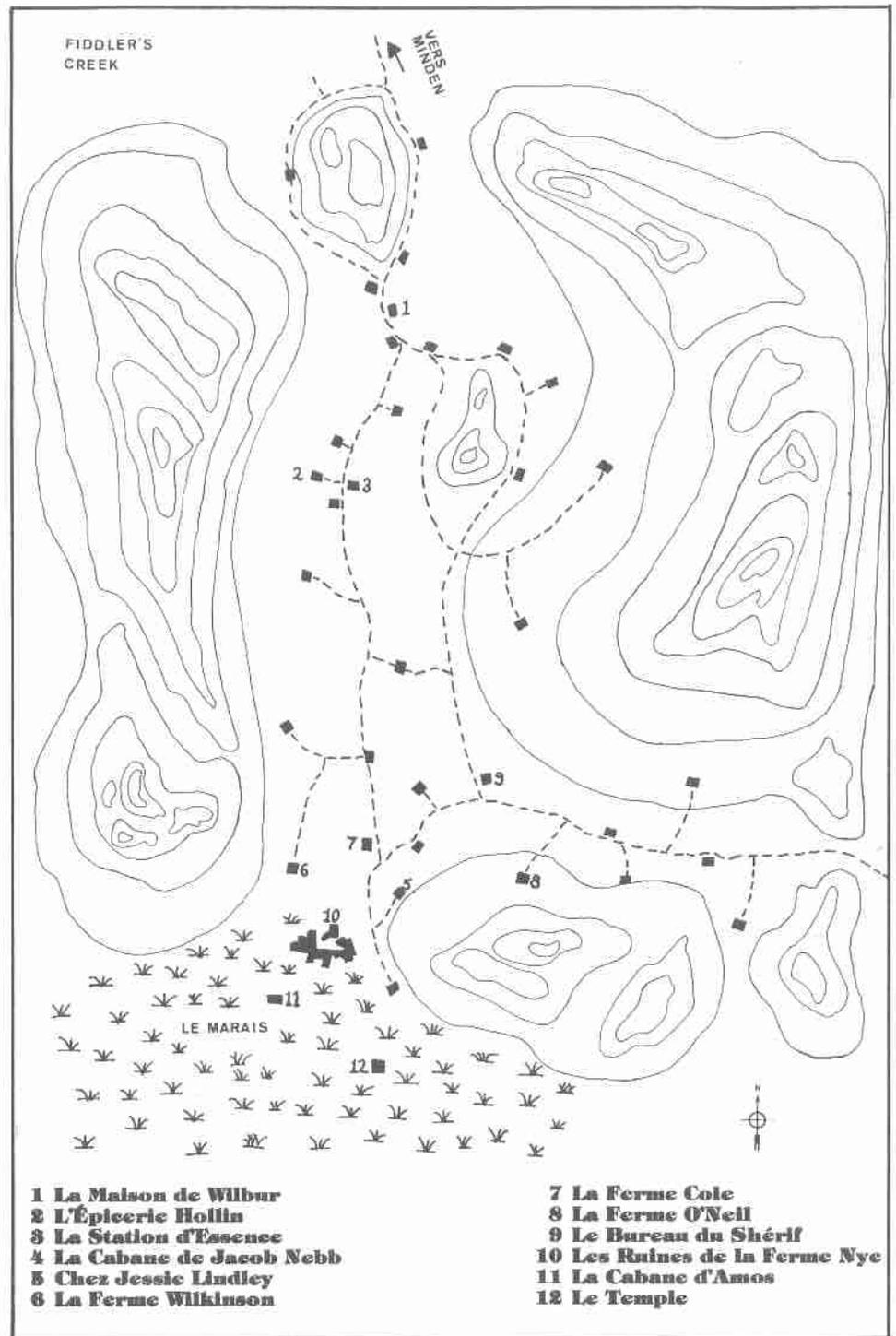
La cabane de Jacob Nebb

Tout est comme l'a laissé Wilbur. Des étables en ruines et un enclos se trouvent à gauche de la maison. Derrière, les neuf vaches de Jacob sont dans un enclos délabré. Il y a des ordures partout dans la cour et plusieurs poulets y errent. Les provisions sont toujours sur le perron et la chèvre de Jacob se sert copieusement. La porte d'entrée est fermée, mais la porte arrière claque bruyamment dans le vent.

1 La cuisine : c'est le désordre le plus total ; des assiettes et des casseroles sales sont entassées partout. Les placards sont remplis de nourriture pourrie. La pièce sent très mauvais.

2 Le salon : on ne l'a pas épousseté depuis des mois. Les rideaux n'ont pas été tirés depuis longtemps et la pièce sent le moisi. Il y a trois chaises, une table, un fauteuil à bascule, un buffet rempli de tasses et une cheminée.

3 La chambre : le cadavre de Jacob Nebb se trouve sur le lit à baldaquin. Wilbur l'a recouvert d'un drap. Il y a une chaise, une armoire et une commode. Sous le lit se trouve un coffre à vêtements (dont la clef est sous le matelas). Dedans, il y a 78 dollars et des relevés d'un compte bancaire au nom de Nebb. (George avait apporté beaucoup d'antiquités et de bijoux avec lui). Il y a aussi l'acte hypothécaire des terres de Nebb (y inclus la plupart du marais) et les comptes de Jacob. Un jet réussi sous la "comptabilité" apprendra aux enquêteurs



- 1 La Maison de Wilbur
- 2 L'Épicerie Hollis
- 3 La Station d'Essence
- 4 La Cabane de Jacob Nebb
- 5 Chez Jessie Lindley
- 6 La Ferme Wilkinson

- 7 La Ferme Cole
- 8 La Ferme O'Neill
- 9 Le Bureau du Shérif
- 10 Les Ruines de la Ferme Nye
- 11 La Cabane d'Amos
- 12 Le Temple

qu'au cours des cinquante dernières années Jacob achetait environ six têtes de bétail tous les mois. La ferme a subi des pertes, mais elle est régulièrement entretenue grâce à l'argent du compte en banque ; il reste assez d'argent comptant pour au moins cinq ans avant que Nebb fasse faillite.

4 Le bureau : à part un secrétaire, un fauteuil et un tabouret, la pièce est envahie de livres. Ils couvrent une grande variété de sujets, y compris la géographie, la botanique et l'histoire d'Angleterre. Le toit laisse

entrer la pluie et beaucoup de livres ont été abîmés. Sur le mur au-dessus du secrétaire est accrochée une peinture à l'huile d'une maison de campagne entourée d'arbres et de champs. Sur une petite plaque, on lit :

LA MAISON DE HALBY,
NORFOLK, 1610.

Le tableau est d'un artiste inconnu, mais il vaut environ 350 dollars. Un jet sous "trouver un objet caché" indiquera un vieux manuscrit sous un tas de livres sous la mythologie grecque. Écrit à la main, il comprend un rassemblement de papiers

intitulé :
**LES ŒUVRES DE LUDVIG PRINN ET
 D'AUTRES GRANDS SAVANTS DE
 RENOM, TRANSCRIT EN ANGLAIS
 PAR GEORGE NYE, CHATELAIN DE
 HALBY, 1613.**

C'est à tous égards une version inférieure du *De vermibus mysteriis*, rédigée par Nye. Il est très difficile à lire et il faut un jet "lire l'anglais" à - 40 % pour le déchiffrer. (Voir la page 61 du livre des règles CoC pour obtenir des informations sur les deuxièmes éditions). La perte de santé mentale pour avoir lu le tome égale 1D8, le "Mythe de Cthulhu" augmente de 8 %.

Les sorts : *appeler un vampire stellaire, contrôler un vampire stellaire.*

Les ruines

On voit facilement les ruines de la ferme Nye de la rue qui mène à la cabane de Jacob Nebb. Les habitants du pays apprendront aux enquêteurs que ce sont les ruines d'une maison qui appartenait autrefois à un sorcier. Environ 25 % d'entre eux sauront qu'il se nommait Nye. Arrivé là, la bicyclette de Jimmy et la voiture de Wilbur sont clairement visibles. Elles ne paraissent pas avoir été déplacées. Un jet sous "trouver un objet caché" sera nécessaire pour apercevoir des fragments déchirés de tissu blanc. (Si on demande aux Cole ce que portait leur fils, ils confirmeront qu'il portait une chemise blanche). Un sentier est visible qui mène au marais. On voit des traces de pas dans la boue, mais il est impossible de les identifier.

En avançant, les enquêteurs peuvent trouver encore trois indices s'ils font un jet réussi sous "trouver un objet caché". (Jeter une fois pour chaque indice).

- a) Une chaussure (celle de Jimmy).
- b) Le pistolet de Wilbur, un 45 automati-

que (dont le chargeur contient 4 cartouches). Il a laissé tomber l'arme dans la boue pendant la lutte, et si elle n'est pas nettoyée elle s'enrayera.

c) Il y a du sang sur l'herbe. (Une des balles de Wilbur a touché un dégénéré). Un jet réussi sous "Mythe de Cthulhu" indiquera que le sang vient d'une créature mineure (Classe 1).

Dans le marais

Les gens du pays vous avertiront des dangers du Marais de Fiddler. C'est un lieu surnaturel et, la nuit des bruits étranges s'y font entendre. Il y fait froid et humide, et des arbres tordus, des buissons rabougris et de la végétation décomposée se trouvent partout. Et comme si ce n'était pas assez, des alligators monstrueux se cachent au milieu du marais, mais ils n'attaquent que si on menace leurs petits. La fonction générale des alligators est d'effrayer, plutôt que de manger les enquêteurs, mais s'ils s'acharnent à déranger les habitants du marais, les intrus mériteront tout ce qui leur arrive.

Suggestions pour les caractéristiques des alligators :

For : 3d6 + 3 (Moyen 13-14)

Points de vie : 13-14.

Con : 3d6 + 3 (Moyen 13-14)

Mouvements : 7.

Tai : 4d6 + 3 (Moyen 17) Attaques : Morsure 45 % Dommage 1d10 + 1d6.

Pou : 3d6 (Moyen 10-11)

Armure : 1 point (écailles).

Dex : 1d8 + 1 (Moyen 5-6).

Int : 1d3 (Moyen 2).

Une fois dans le marais il y a 20 % de chance par heure que les enquêteurs perdent leur sens de l'orientation. (Augmenté

à 40 % la nuit). Il y a de petites grenouilles difformes partout et leur coassement dément ne cesse jamais. Celui qui passe sa première nuit au Marais de Fiddler doit faire un jet sous la "santé mentale" ou perdre 1d3 points de "San".

Amos le chasseur

Amos est le seul être assez fou pour vivre dans le marais. Il utilise un petit canot à rames pour atteindre la terre ferme. Traquer les alligators est illégal en Louisiane, mais cela n'arrête pas Amos. Boley est au courant, mais il n'a pas de preuve et il n'a pas envie d'aller dans le marais pour en trouver. Amos soupçonne les étrangers : "Qu'est-ce que tu veux ? Va-t-en". Un "baratin" ou de l'alcool gagneront sa confiance : "La nuit, j'entends des aboiements et des braillements de chiens. Mais il n'y a pas de chiens dans le Marais de Fiddler...". Cependant, il ne s'associera pas aux joueurs dans leur enquête, mais il les filera pour s'assurer qu'ils ne lui ont pas menti. Amos porte toujours un poignard bowie et un fusil de chasse calibre 20 qu'il utilise à 55 %. Il n'a qu'un bras mais cela n'influe pas sur son jet de "toucher", bien qu'il prenne deux fois le temps normal pour recharger. Un alligator affamé a détaché son bras gauche d'un coup de dent. Quant il était petit, son père le faisait servir d'appât pour les alligators. Il lui attachait une corde autour de la taille et le jetait à l'eau. Amos prend du plaisir à mettre ses auditeurs au supplice avec ses descriptions imagées. Ceci, avec sa stature, son origine cajun évidente et sa manière de vivre peut déconcerter celui qui rencontre Amos.

Sa fonction principale est de secourir les joueurs s'ils sont vraiment en difficulté. Si les enquêteurs sont menacés d'extermination totale, vous pouvez toujours faire apparaître Amos avec son fusil.

Le personnage d'Amos provient de la chanson *AMOS MOSES* du *Sensational Alex Harvey Band*.

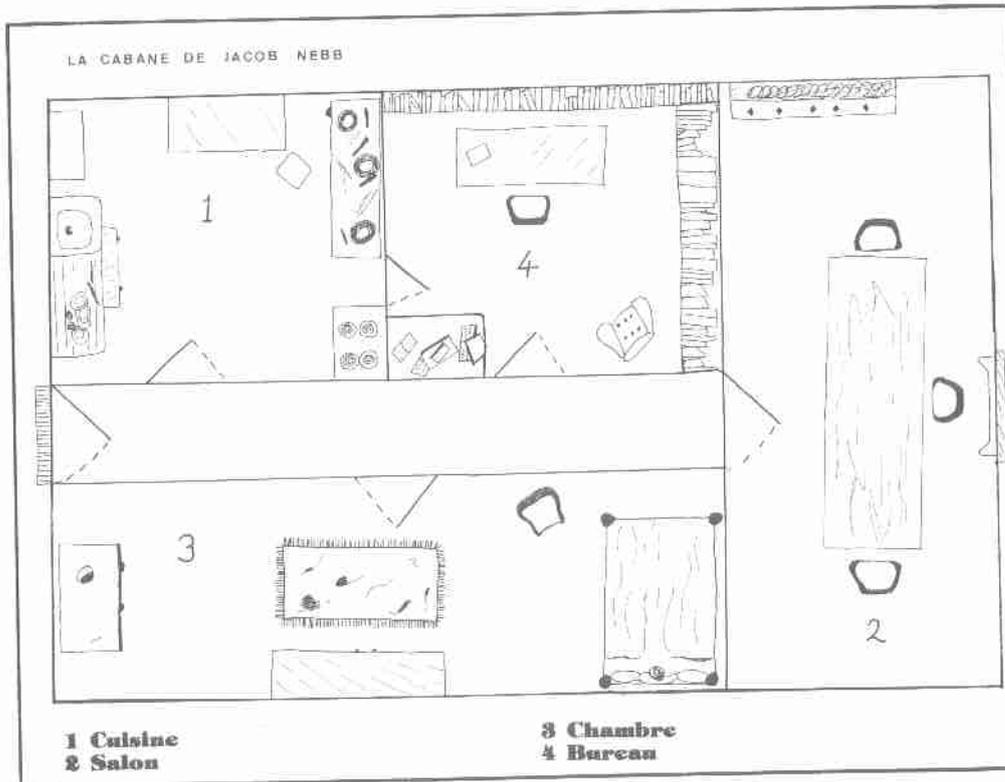
Les Dégénérés

Description : les dégénérés sont des humains ignobles qui se sont accouplés entre eux. Rabougris et difformes, ils ont des faciès de chien et communiquent entre eux par des grognements. Ils n'utilisent aucune arme ni armure. Ils sont nus ou s'habillent de vieux lambeaux de vêtements. Leurs corps sont recouverts de plaies et de croûtes.

Il reste entre 3 et 6 dégénérés dans le marais (variez le nombre selon la grandeur et l'expérience du groupe). La nuit, il y a 30 % de chance qu'un d'entre eux erre dans le marais. Les autres seront au temple.

Le Temple et le Monument

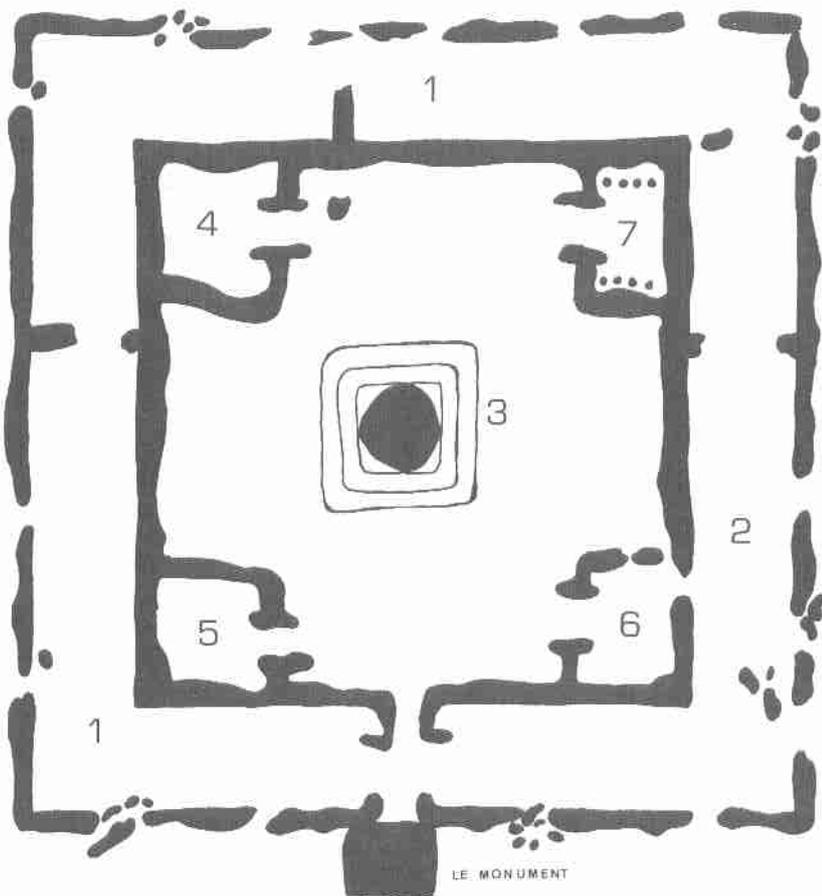
Ils représentent les restes écroulés d'un lieu d'adoration utilisé autrefois par les indiens Ptami. Le monument a 1 mètre de haut. C'est une pierre curieuse, trapézoïdale dont chaque côté mesure 3 mètres à la base mais qui diminue vers le haut pour mesurer 1 mètre. Les quatre surfaces sont



LA CABANE DE JACOB NEBB

1 Cuisine
 2 Salon

3 Chambre
 4 Bureau



- 1** Les salles extérieures
2 La salle extérieure
3 Le lieu d'adoration
4 Le sanctuaire aux trois dieux

- 5** La salle de méditation
6 La salle du prêtre
7 L'enclos du sacrifice

gravées d'étranges rayures. Ce sont de vieux hiéroglyphes utilisés par les Ptami. La plupart de l'écriture est recouverte de mousse et l'écroulement a rendu une partie de l'œuvre illisible. Un spécialiste peut traduire ce qui a l'air d'être une prière à Yig. Un jet sous le "Mythe de Cthulhu" apprendra aux enquêteurs que c'est un sort pour "contacter Yig". Il va falloir un deuxième jet pour voir si les enquêteurs se rendent compte que l'incantation comporte une erreur. Celui qui se sert de ce sort s'attirera le courroux de Yig, qui pourrait envoyer des serpents pour assaillir les enquêteurs. Toutes les nuits, les dégénérés s'assemblent autour du monument et font les gestes d'adoration comme faisaient leurs ancêtres. Ils vocifèrent les louanges du dieu Serpent. Entendre cette effroyable cacophonie fera perdre 1d3 "San" si un jet n'est pas réussi.

Les salles à l'intérieur du temple où habitent les dégénérés sont toujours intactes. Les salles à l'extérieur ne sont pas en aussi bon état. Des parties des murs et du toit se sont affaissées. De la mousse et

du lierre poussent partout. La mousse est glissante et cache les parties de maçonnerie plutôt instables.

1 Les salles extérieures

Elles contiennent des pierres brisées et des feuilles emportées par le vent. Les murs sont recouverts de rayures comme celles du monument. (Ce sont des prières d'obéissance à Yig, Dark Han et Byatis).

2 La salle extérieure

Elle ressemble aux trois autres, mais les murs sont beaucoup plus dangereux. Si quelqu'un veut examiner le mur extérieur il doit réussir un jet sous sa chance. L'échec indiquera qu'une partie du mur s'est effondré sur lui. Les dégâts: 1d6 points. Un jet sous "esquiver" sera nécessaire pour éviter d'être touché. Les dégénérés n'entrent pas dans ce lieu sans y être contraints, car quelques-uns parmi eux y ont été blessés.

3 Le lieu d'adoration

On offrait autrefois des sacrifices à Yig

ici. Au centre, il y a une fosse de presque 50 mètres de profondeur. Les pierres au bord sont peu sûres. Qui veut regarder dedans doit réussir un jet sous sa chance ou courir le risque d'y tomber. Si le jet sous "esquiver" rate, les infortunés perdront 3d10 points dans la chute. La fosse est encombrée d'os. Un jet sous "trouver un objet caché" permettra d'y trouver un poignard en pierre qu'utilisaient les Ptami. Le poignard vaut 400 dollars dans un musée ou pour un collectionneur.

4 Le sanctuaire des trois dieux

Il y a trois niches où se tiennent des statues de 18 cm de haut. La première représente un serpent levé, puis une jeune femme, la dernière un homme à la barbe de serpents. Ce sont Yig, Dark Han et Byatis. Le sol est encombré de tessons de poterie. 20 % de chance qu'un dégénéré s'y trouve.

5 La salle de méditation

La fonction originelle de cette salle est oubliée depuis longtemps par les habitants. George Nye et ses amis gardaient les provisions ici. Il n'en reste que quelques tonneaux qu'apportait Ahab Nebb et des restes de tissu décomposé. 10 % de chance qu'un dégénéré s'y trouve.

6 La salle du prêtre

C'est là qu'habitent principalement les dégénérés. Tous les dégénérés non découverts, sauf un, se trouveront ici. Des rayures sur le mur représentent Yig avec un sorcier guérisseur des Ptami, et aussi la persécution d'autres tribus par les Ptami, leur fuite dans le marais et la rétribution finale: Yig dévorant le monde. Le sol est jonché d'ordures, d'os et de poteries brisées.

7 L'enclos du sacrifice

Les huit poteaux où on liait les prisonniers sont toujours là. Un dégénéré garde les trois captifs à vue.

Wilbur est sans connaissance. Si on le réveille il sera complètement incohérent et ne pourra pas marcher. Il n'a pas su saisir les événements et on ne pourra l'enlever qu'en le portant carrément. Quelques jours à l'hôpital le feront revenir à lui-même.

L'état de Jimmy est encore pire. L'expérience l'a rendu fou. Il souffre en ce moment de paranoïa. Il se cache des dégénérés derrière un poteau, mais il est très faible. Il attaquera tous ceux qui l'approcheront sauf ses parents et Daisy. Daisy a de la chance. Elle feint d'être sans connaissance comme Wilbur, mais elle guette une chance de s'échapper pour chercher du secours. Elle ne se battra pas, mais elle tentera de mener Jimmy en lieu sûr.

Si les captifs ne sont pas délivrés dans les 24 heures ils seront mangés, un par jour. (Tirer au hasard). Si tous les trois sont dévorés par les dégénérés, ceux-ci se mettront à terroriser la région, commençant par la ferme de Jessie Lindley.

Si les enquêteurs réussissent à délivrer les prisonniers et à neutraliser les dégénérés, ils recevront un d8 de "santé mentale" de plus, moins un point pour chaque captif

OFFRE SPÉCIALE N° 1

12 NUMÉROS 280 F AU LIEU DE 336 F

ABONNEZ-VOUS DÈS MAINTENANT !!!

NOM

ADRESSE

VILLE

CODE POSTAL

Bulletin d'Abonnement à retourner à :

LES TENTACULES ASSOCIÉS - 96, avenue de la République
75011 PARIS

Étranger : 340 FF - Paiement par chèque compensable à Paris
ou mandat international.

Ci-joint mon règlement de FF par chèque
postal ou bancaire à l'ordre des TENTACULES ASSOCIÉS.

tué. Le total ne baissera pas au-dessous de zéro.

Information dans la bibliothèque

La bibliothèque la plus proche est à Minden, donc les enquêteurs ne peuvent suivre cette ligne de recherche que si le groupe se divise ou demande à quelqu'un d'autre (le pasteur, par exemple) de le faire. Si les enquêteurs décident de rechercher des événements ou des personnes précis il va falloir un jet sous "bibliothèque" pour apprendre chaque information.

La Guerre des Roses par W. Miles

Mentionne Arthur Nye et sa mort à la bataille de Bosworth. Il n'y a qu'un bref paragraphe où on lit qu'il était châtelain de Halby et a combattu dans le contingent du duc de Norfolk.

La Purge des Sorcières Britanniques par Robert Fenton

Ce livre donne des informations générales sur George Nye et les atrocités à la Maison de Halby. "De Vermis Mysteriis" n'est pas mentionné mais on attire l'attention sur le rôle du duc de Norfolk. L'auteur suppose que Nye s'est enfui en France.

Les Tribus Perdues par Alan et Elizabeth Ballard

Donne des informations sur la tribu des Ptami. On y lit qu'ils furent exterminés par la tribu des Karatarshi, alliée à un groupe de colons. On prétend que la bataille a eu lieu près de Minden au bord du Marais. Les auteurs mentionnent que les Ptami adoraient Quetzacoatl.

Avant Salem par David Ash

Ash raconte par le détail les procès des sorcières jusqu'en 1692. Dans un chapitre sur la Louisiane, Ash mentionne Nye, mais il n'y a pas d'allusion à ses activités précédentes en Angleterre. Un fermier nommé Luke Miller témoigne que la populace a

attaqué la ferme de Nye après la disparition de deux jeunes filles. A l'intérieur de la maison, ils ont trouvé des statues de Satan (sous sa forme de Serpent) et d'autres accessoires pour l'adoration des démons, ainsi que les cadavres des filles. Les paysans ont brûlé la maison et Nye et sa famille sont sensé avoir péri dans l'incendie. Plus tard, Ash mentionne les représailles contre Ahab Nebb et son jugement. On l'accusa d'être de mèche avec Nye, mais il fut jugé non coupable. Une lecture en entier de ce

livre augmentera la capacité de l'OCCULTISME des personnages de 5 %.

D'autres livres

On peut trouver plusieurs volumes minces sur l'histoire de la région sans avoir besoin d'un jet sous "Bibliothèque". La plupart mentionnent la maison de Nye, mais affirment seulement le fait que la maison appartenait à un sorcier présumé et qu'elle fut détruite par la populace.

LES DÉGÉNÉRÉS (race inférieure indépendante)

For : 3D6	Mouvement : 9	
Con : 3D6	Armes :	griffes morsure
Tai : (3D6) - 2	Attaque :	25 % 20 %
Int : 1D6	Dégâts :	1D3 1D3
Pou : 2D6	Pas d'armure ni de sorts.	
Dex : (3D6) + 1	Points de vie : 10-11	

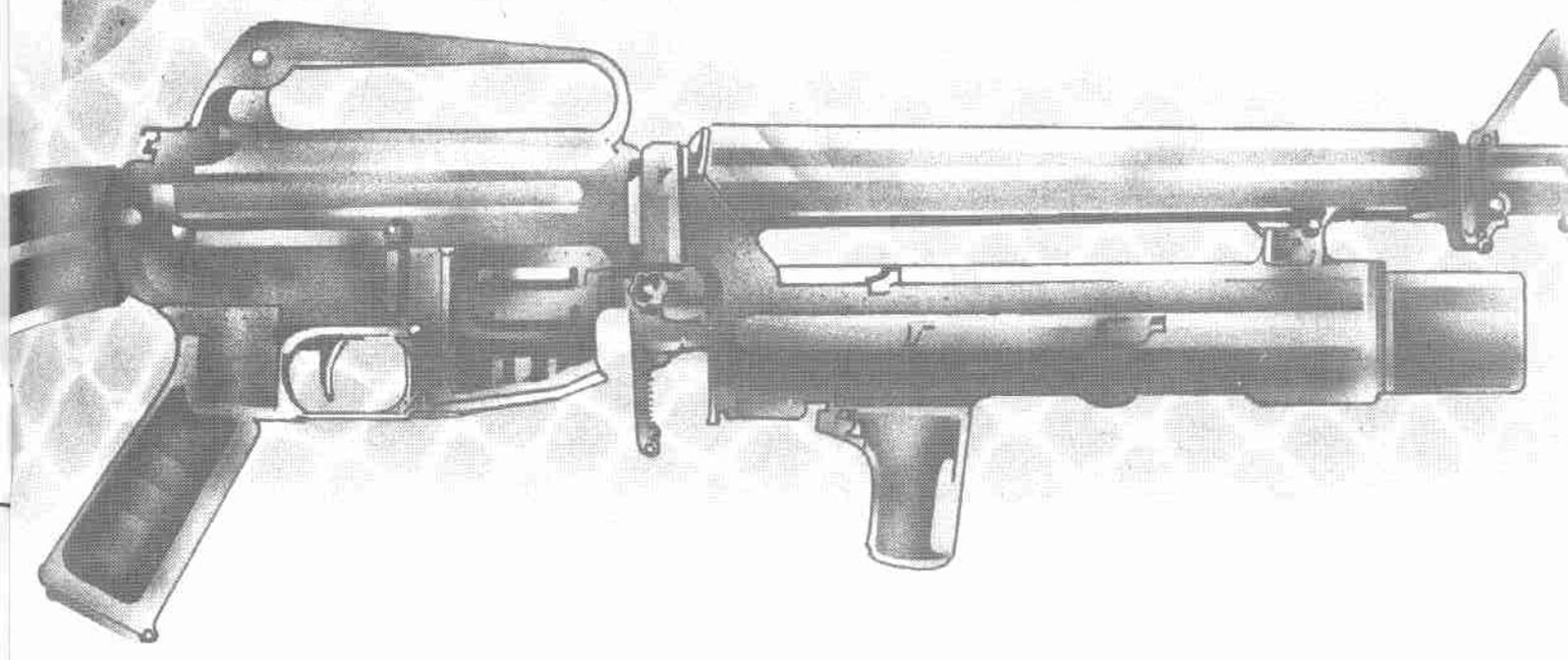
Les voir fait perdre 1D6 de "San" sauf si on réussit son jet.

PERSONNAGES NON JOUEURS

	For.	Con.	Tai.	Int.	Pou.	Dex.	App.	Edu.	San.	Age	P.V.
Shérif Boley	14	12	9	14	16	12	13	10	61	46	11
Le Pasteur	9	11	15	11	8	9	15	15	38	37	13 (6)
M. Mason	10	8	12	10	9	11	7	11	39	54	10
Mme Hollin	8	6	9	11	11	9	10	12	39	72	8
M. Cole	13	12	13	8	9	12	8	6	35	36	13
Mme Cole	11	11	13	12	7	6	9	9	31	38	13
M. O'Neill	10	10	11	9	7	14	10	11	26	44	11
M. Hollin	6	8	7	13	10	8	16	9	41	67	8
Wilkinson	13	12	12	11	8	10	11	11	33	66	12
L'Ouvrier	16	14	14	10	7	10	12	4	28	27	14
Jessie Lindley	5	9	8	10	6	8	11	9	15	78	9
Amos	14	17	16	11	15	9	6	5	40	50	17
Jimmy Cole	11	14	12	9	11	10	14	9	40	14	13 (5)
Daisy O'Neill	9	12	11	13	12	10	12	11	43	16	12 (8)
Le Chien de Wilkinson	12	9	7	2	8	14					13

Les chiffres entre parenthèses représentent les Points Touchés actuels. Comme toujours, les Maîtres de Jeu sont libres de modifier les statistiques selon leur aventure et le nombre de joueurs.

TRAUMA



UN JEU DE RÔLE COMPLET

Rangez votre rapière ébréchée, brûlez vos livres de sorts et mettez votre pistoler au clou...

Découvrez Trauma et basculez doucement avec nous dans un univers de cauchemar et d'angoisse, d'autant plus insidieux que vous croyez le connaître : votre univers quotidien...

Trauma est le jeu de rôle des années quatre-vingt et, dans chaque numéro de CHRONIQUES D'OUTRE-MONDE, nous vous proposons un scénario inspiré de l'actualité récente ou d'un léger délire paranoïaque sur des faits divers de choix. Dans un monde qui nous offre le spectacle du terrorisme quotidien, des bombardements aériens, catastrophes nucléaires, et autres guerres de religion, nous n'aurons pas à chercher bien loin.

Nous demandons aux maîtres du jeu qui le désirent, les Traumatos, qui rêvent de voir leur nom en première page de Chroniques, de nous envoyer un résumé des actions de leurs joueurs sur les scénarios proposés. Nous en ferons une synthèse, et ainsi, au fur et à mesure des épisodes, ce sont les survivants de Trauma qui en écriront l'histoire, qui s'éloignera tout doucement — ou peut-être brutalement, qui sait... de la nôtre...

La majorité des jeux de rôle nécessitent un grand nombre de pages d'explications de règles, ainsi que de longs et fastidieux chapitres sur l'univers de référence, ils se suffisent en général à eux-mêmes et sont souvent commercialisés comme tel : boîtes, fascicules, livres... Présenter un jeu de rôle dans un magazine peut sembler déraisonnable et à la limite prétentieux. Pourtant Trauma, qui évoluera et sera constamment enrichi, est déjà un jeu de rôle complet. Il se prête difficilement à l'initiation, non pas par la complexité des règles (nous les espérons claires et réalistes), mais parce que s'y investir pleinement consiste à jouer un personnage vraiment unique : **vous-même**, avec toutes les restrictions, mais aussi toutes les satisfactions que cela apporte.

Vous pouvez, bien sûr, développer des personnages imaginaires et les modeler comme vous le sentez : activité, apparence, âge, origine, fortune, etc., ne sont pas imposés ou tirés. Nous vous faisons confiance, aux joueurs comme aux Traumatos pour ne pas transformer cette liberté en une trop rapide course aux armements.

Trauma est à vous, appréciez-en le venin. Bonne chance.

1. Créer un personnage

- 1 - 1 Caractéristiques de base
- 1 - 2 Caractéristiques secondaires
- 1 - 3 Points de vie
- 1 - 4 Dégâts
- 1 - 5 Points de volonté
- 1 - 6 Équilibre mental
- 1 - 7 Jets sous les caractéristiques de base
- 1 - 8 Compétences

2. Règles de combat

- 2 - 1 Combat à distance
- 2 - 2 Corps à corps

3. Règles diverses

- 3 - 1 Mouvement
- 3 - 2 Chutes
- 3 - 3 Poursuites en véhicules
- 3 - 4 Accidents
- 3 - 5 Noyade
- 3 - 6 Expérience

Annexe - Les armes à feu

Pour jouer, il sera nécessaire de se munir de quelques dés à six faces (D6), un dé à vingt faces (D20), un dé à quatre faces (D4) et deux dés à dix faces qui se transformeront d'eux-mêmes en un magnifique dé pourcentage (D100). Il vous faudra aussi faire des photocopies de l'écran du Traumato et de la feuille de personnage.

1 - CRÉER UN PERSONNAGE

1 - 1 CARACTÉRISTIQUES DE BASE

Si vous désirez vous jouer vous-même, lisez d'abord toutes les règles, donnez-vous ensuite les caractéristiques et les niveaux de compétences que vous estimez justes. Faites-le à plusieurs, vous aurez des éléments de comparaison.

Les personnages sont représentés par dix caractéristiques de base, et par un certain nombre de compétences. Pour les tirer, jetez dix fois 4D6 en faisant chaque fois la somme des trois meilleurs et affectez, sur la feuille de personnage, les dix chiffres obtenus aux caractéristiques de la façon qui vous plaît le plus.

FORCE (FOR)
DEXTÉRITÉ (DEX)
CONSTITUTION (CON)
AGILITÉ (AGI)

MASSE (MAS)
CHARISME (CHA)
VOLONTÉ (VOL)

ÉQUILIBRE MENTAL (EQM)
INTELLIGENCE (INT)
INTUITION (INT)

La **force** est la force physique, musculaire, du personnage; c'est la seule caractéristique entrant en compte pour un effort intense de courte durée tel qu'une partie de bras de fer ou le fait de pouvoir soulever un certain poids.

La **dextérité** représente l'habileté manuelle.

La **constitution** représente la résistance à la fatigue, aux blessures, aux maladies, la faculté de récupération du corps, autrement dit la résistance physique en général.

L'**agilité** représente la rapidité de mouvement, les réflexes, la coordination musculaire.

La **masse** est simplement la masse du corps; la quantité de sang contenu dans le corps en dépend directement.

Le **charisme** est l'influence due à la personnalité.

La **volonté** est aussi bien à court terme qu'à longue échéance; autant l'obsession du dernier kilomètre de côte à grimper en bicyclette que l'opiniâtreté qui au bout de six mois d'économies draconiennes vous permet de vous offrir la bétonnière de vos rêves...

L'**équilibre mental** représente la "solidité d'esprit", le fait de pouvoir garder son sang-froid, de ne pas sombrer dans l'hystérie ou la folie dans des circonstances extrêmes; le fait de ne pas voir son jugement faussé par l'environnement, de savoir discerner la réalité de ses fantasmes.

L'**intelligence** est l'aptitude à s'adapter à des situations nouvelles, à manipuler des idées abstraites, à bâtir des inférences.

L'**intuition** est le "6^e sens", une synthèse inconsciente des cinq sens, la répugnance à enfler sa botte le matin et y déloger un scorpion en la secouant...

1 - 2 CARACTÉRISTIQUES SECONDAIRES

ODORAT (ODO)
VUE
OUIE (OUI)

ÉDUCATION (ÉDU)
CHANCE (CHC)

Ces caractéristiques, sauf l'éducation et la chance, se tirent de la même manière que les autres; 4D6, prenez la somme des trois meilleurs.

Il est possible d'avoir une mauvaise vue en étant corrigé, car celle-ci tient compte de la perception du relief (vision binoculaire) et de la perception des couleurs. Les personnages portant des lentilles ou des verres correcteurs doivent indiquer sur la feuille de personnage entre parenthèses leur vue non corrigée.

Éducation: prenez la somme de 4D6.

CHANCE: $ION + VOL$

2

(Arrondir au point supérieur)

L'**éducation** représente l'instruction générale, les connaissances diverses accumulées que ce soit grâce à l'environnement social, les études ou une mentalité d'autodidacte. Cette caractéristique est surtout utile pour calculer la base de certaines compétences.

Lorsqu'une situation ne demande pas de résolution particulière (jet sous une caractéristique ou sous une compétence particulière), mais plutôt lorsqu'il s'agit de savoir si le hasard a joué en faveur d'un personnage, faire un jet sous la **chance** en tenant compte de la gravité de la situation.

Exemples: Y a-t-il un médecin dans ce village de 200 habitants perdu dans les Pyrénées? (Jeter 5D6 sous la **chance** du blessé). Dans quel état se trouve le fusil de chasse poussiéreux que Roger a dégoté au grenier? (Jeter 3D6 sous sa **chance**).

1 - 3 POINTS DE VIE

Les points de vie représentent la capacité du corps à encaisser des dégâts, sa résistance avant l'évanouissement ou la mort.

Les points de vie se calculent en additionnant la **constitution** et la moitié de la **masse**; arrondir au nombre entier inférieur si besoin est.

Chaque fois qu'un personnage est blessé d'une manière ou d'une autre, il enlève un certain nombre de points de vie, en fonction de la gravité de la blessure, à son total.

Déterminer les seuils (-2) et (-4), à partir desquels le personnage blessé subit un malus sur pratiquement toutes ses actions excepté sur ses jets de **chance** (1-2) et d'**EQM** (voir 1-6).

Le seuil (-2) est égal à la moitié des points de vie.

Le seuil (-4) est égal au quart de ceux-ci.

Arrondir au nombre entier inférieur, reportez-les sur la feuille de personnage.

a) Récupération des points de vie

Les points de vie se récupèrent à condition d'être soigné et de se reposer, mais sans jamais excéder le maximum du personnage (CON + MAS/2).

1. Lorsqu'un blessé n'est pas soigné, jeter 1D6 vingt-quatre heures après sa dernière blessure et appliquer le tableau ci-après.

Ajoutez 1 sur le D6 si le blessé a au moins 14 en constitution (traiter un 7 comme un 6).

- 1 La blessure s'aggrave, deux points de vie perdus.
- 2 La blessure s'aggrave, un point de vie perdu.
- 3 Aucune aggravation ou amélioration.
- 4 Aucune aggravation ou amélioration.
- 5 L'état du blessé s'améliore, un point de vie récupéré.
- 6 L'état du blessé s'améliore, un point de vie récupéré.

Ce premier lancer est important, c'est lui qui déterminera l'évolution de la blessure les jours suivants (si le blessé reste toujours sans soins).

Le résultat est 1 ou 2: jeter un D3 (1D6/2) toutes les douze heures et reportez-vous au premier tableau;

Le résultat est 3 ou 4: recommencez la procédure de départ vingt-quatre heures après.

Le résultat est 5, 6 ou 7: jeter un D3 toutes les vingt-quatre heures, ajoutez 3 et reportez-vous au premier tableau.

Cette procédure continue tant que le blessé n'est pas soigné ou qu'il n'est pas au maximum de points de vie.

2. Lorsqu'un blessé est soigné par la médecine (jet sous **médecine** réussi, voir 1-8 compétences), il récupère 1D6 points de vie le premier jour et 1D2 chaque jour suivant. A condition que le médecin ait eu tout le matériel nécessaire à sa disposition (sa trousse peut parfois suffire); sinon il soignera le blessé avec son **secourisme**.

3. Lorsqu'un blessé est soigné par des premiers soins (jet sous **secourisme** réussi), il récupère 1D4 points de vie le premier jour et un point de vie chaque jour suivant.

Sur un échec critique d'un jet sous **médecine** ou **secourisme**, c'est-à-dire un résultat de 00, le blessé perd 1D2 points de vie supplémentaires. Le niveau de difficulté peut bien entendu être modifié en cas d'intervention particulièrement délicate (voir 1-8 **compétence**).

Pour réussir dans de bonnes conditions le jet sous **médecine** ou sous **secourisme**, il faut disposer du matériel adéquat qui, pour le **secourisme**, peut il est vrai être assez réduit.

Une tentative avec un matériel de fortune se fera avec des malus (un ou plusieurs niveaux de difficultés, à la discrétion du Traumatologue).

b) Le total courant des points de vie est négatif

La mort survient lorsque le nombre de points de vie tombe à -11 ou plus bas. Un personnage entre -1 et -10 met de une à dix minutes à mourir mais est de toute manière condamné; il n'y a absolument rien à faire, hormis deux cas exceptionnels:

1 - Le total des dégâts temporaires (voir dégâts des armes contondantes, 2 - 2 **combat corps à corps**) qu'il a encaissé est supérieur (en valeur absolue) à son niveau négatif, auquel cas, il remonte à raison d'un point de vie par heure d'autant de points que la somme des dégâts temporaires; lorsqu'il les a récupérés, reprendre la procédure normale, voir a). Exemple: Albert, 19 points de vie, a pris une balle de 9 mm dans le ventre qui lui a enlevé 15 points, et en passant le tireur lui a méchamment flanqué un coup de crosse sur le crâne, ce qui lui a fait 7 points (arme contondante: 4 points temporaires sur 7 car si les dégâts à répartir sont impairs, on mettra le point indivisible dans le total temporaire). Soit en tout 22 points dont 4 temporaires, Albert se retrouve à -3. La valeur absolue de -3 est 3, ce qui est inférieur au

total de points de dégâts temporaires qu'il a encaissés. Ce sont donc uniquement les points de dégâts temporaires qui l'ont "envoyé en négatif". Quatre heures plus tard, il ouvre un œil (1 point de vie).

2 - La dernière blessure (celle qui envoie en négatif) est localisée en zone 4 ou 5; si dans les minutes qui suivent, un jet à -4 (niveau de difficulté diminué de 4, par exemple -2 devient -6) sous médecine ou secourisme est réussi et si le blessé réussit un jet à 4D6 sous la constitution, il remonte de un point par heure jusqu'à 1. Le considérer ensuite comme un blessé normal avec un total de points de vie positif, voir a). Exemple: si Albert avait pris une autre balle, dans le bras gauche celle-là, qui lui avait fait 7 points de dégâts et n'avait pas pris le coup de crosse. Son agresseur le laisse pour mort, mais un ami à lui, le docteur Maroufle, a tout vu depuis sa cachette, derrière les poubelles; il se précipite sur Albert, réussit un secourisme. Dans quatre heures, Albert ouvrira un œil et pourra remercier sa bonne étoile.

c) Zéro point de vie (sans dégâts temporaires)

Lorsqu'un personnage tombe pile à 0 point de vie, il est dans un coma profond, oscillant entre la vie et la mort. Jeter immédiatement un D6 et consulter le tableau ci-dessus (dans le paragraphe a) **Récupération des points de vie**).

- Si la blessure s'aggrave, traiter comme quelqu'un aux points de vie négatif, voir le paragraphe b). Le total courant des points de vie est négatif sauf si la dernière blessure était localisée en zone 1, 2 ou 3, auquel cas c'est la mort.

- Si la blessure s'améliore, voir le paragraphe a) **Récupération des points de vie**.

- Si le blessé reste à 0, retirer un D6 une heure plus tard et recommencer la procédure (un personnage à 0 point de vie est **inconscient**).

1 - 4 DÉGATS

Chaque fois qu'il faudra déterminer le nombre de points de vie à ôter du total courant d'un personnage, que ce soit parce qu'il a reçu une balle, qu'il vient de faire une chute ou d'avoir un accident de voiture, il faudra jeter un D20 y ajouter un ou plusieurs **modificateurs** le cas échéant, et regarder sur le tableau des dégâts qui se trouve sur la feuille du personnage et sur l'écran du Traumato à quel nombre de points de vie cela correspond.

Ces modificateurs seront explicités par la suite, ils correspondent, par exemple, aux dégâts des armes ou à la zone du corps humain blessé. Ils sont abrégés **MD (modificateur de dégâts)**.

Dans le cas où il n'y a pas de MD prévu (la morsure d'un animal...), il faudra que le Traumato le détermine en le comparant avec ceux déjà définis. Ne pas oublier que le nombre de points de vie moyen est de 16.

Lorsqu'un personnage est blessé, on localise sur le tableau **LOCALISATION** la blessure de façon à pouvoir en modifier la gravité avec le **MD zone**; il est évident que si une balle de 22 LR dans la tête peut parfaitement tuer quelqu'un, dans un bras elle a une chance infime d'être mortelle, et cette chance est uniquement due à l'état de choc ou à la perte de sang.

Chaque fois qu'un personnage prend des dégâts, il faut tirer un D100 et vérifier sur le tableau **ÉVANOUISSEMENT** s'il ne s'évanouit pas (tenir compte des 2 types de dégâts, définitifs et temporaires; pour les dégâts temporaires voir combat corps à corps 2 - 2). L'intersection des dégâts encaissés et des points de vie d'origine (juste avant la dernière blessure, celle pour laquelle on regarde le tableau) donne le pourcentage de ne pas s'évanouir.

Durée d'évanouissement: jeter 2D6, ajouter le nombre de points de dégâts encaissés, si le total est inférieur ou égal à la CON, la durée d'évanouissement est de 3D20 minutes. Si le total est supérieur à la CON, la durée d'évanouissement est de 1D6 heures.

1 - 5 LES POINTS DE VOLONTÉ

Dans Trauma, les personnages blessés ou particulièrement motivés peuvent parfois faire appel à leurs ressources ultimes pour réussir une action d'importance vitale pour eux. Ceci ne peut se faire que dans des circonstances très spéciales, il faut impérativement que le contexte soit exceptionnel par rapport à la vie quotidienne du personnage.

Depuis trois jours, Luigi se traîne dans le désert; depuis l'accident qui a réduit la jeep en un tas de ferraille, sa jambe est dans un sale état. La fièvre l'a gagné hier au soir, peu après que sa maigre provision d'eau se soit épuisée. Il va bientôt mourir et il le sait. Plissant les yeux dans un dernier effort, il reconnaît les deux silhouettes qui approchent; deux des hommes de main d'Armando, le trafiquant d'ivoire. Ils viennent l'achever. Portant la main à son holster, il en tire péniblement son P38 et tire dans leur direction en hurlant "Je crèverai pas tout seul, bande de salauds!"

A ce moment, pour améliorer ses chances de les toucher, Luigi peut faire appel à sa volonté. C'est sa seule chance...

Le nombre de points de volonté est égal à **VOL - 7**, au fur et à mesure du jeu, ce nombre s'amenuise à chaque utilisation (voir sur la feuille de personnage).

Du total actualisé des points de volonté découle la chance de réussir à améliorer, pour une seule action, ses capacités (voir 1 - 8, capacités) et certains autres types de jets de dés. Attention, cela signifie qu'un personnage qui essaie ne pourra, en cas de réussite, modifier qu'un seul jet.

Pour chaque tentative, le personnage consomme un point, qu'il réussisse

ou qu'il rate et il ne peut dépenser ces points qu'un par un. Il n'y a qu'un seul essai possible par action.

Points de volonté actuels	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Chance de réussite (%)	0	20	29	37	45	53	60	67	73	78	82	85

Conséquences: si le jet de volonté est raté, l'action se déroule avec le niveau de difficulté normal (voir 1 - 8, **compétences**).

Si le jet de volonté est réussi, le personnage, pour l'action qu'il voulait modifier, aura un **bonus se traduisant par +2** à ajouter au **niveau de difficulté** de l'action concernée, de façon à la rendre plus facile. En aucun cas un jet de volonté ne peut décaler un niveau de difficulté **au-delà de 0** (dans les niveaux positifs).

niveau de difficulté d'origine	nouveau niveau de difficulté
- 2	devient 0
- 3	devient - 1
	etc.

N'importe quel autre niveau N devient N+2 tant que le nouveau niveau n'est pas supérieur à 0.

Si il s'agit d'un jet sous caractéristique, on enlève un D6 au nombre de dés que le Traumato demande de jeter pour réussir l'action.

On ne peut pas essayer de modifier une action ou le jet demandé est à 3D6 au moins.

Attention: on ne peut pas faire de jet de volonté pour modifier:

- la chance;
- les dégâts;
- la durée des évanouissements.

On peut par contre en faire un pour modifier:

- la résistance à l'évanouissement: retrancher la caractéristique VOL au D100;
- la résistance à un jet d'EQM: retrancher un D6.

RÉCUPÉRATION DES POINTS DE VOLONTÉ

Après avoir dormi 6 heures au moins et seulement une fois toutes les 24 heures, jeter 3D6 (non modifiables).

Si le total est supérieur ou égal à l'EQM, le personnage ne récupère aucun point, le prochain essai sera pour demain.

Si le total est inférieur, le personnage récupère en nombre de points la différence entre les deux nombres (EQM moins somme des 3D6), mais le total de ses points de volonté ne peut excéder son maximum, égal à VOL - 7.

1 - 5 L'ÉQUILIBRE MENTAL

Lors de la création du personnage, il faut lui choisir une tendance psychologique. Ce trait de caractère, **complètement secondaire dans la vie de tous les jours**, peut déterminer le comportement de celui-ci dans certaines situations particulièrement angoissantes, dangereuses, ou simplement violentes.



Hystérique (Caractère à 99 % féminin) : il s'agit d'une refoulée qui compense son déséquilibre en rejetant ce qui remonte de son subconscient sur son environnement. Elle aura tendance à constamment jouer la comédie à son entourage, à essayer d'être le centre d'attraction du groupe même s'il lui faut pour cela le désunir. En cas de crise elle perdra toute notion de jugement et pourra même par exemple aller jusqu'à considérer un groupe de poursuivants qui la traquent comme un public en puissance...

Obsessionnel (Caractère à 99 % masculin) : il rationalise et planifie tout, il échafaude des plans, ou plutôt ses plans. Le fait de respecter les plans établis est plus important pour lui que les conséquences de l'action elle-même. Si tout ne se déroule pas comme prévu, il peut avoir plusieurs types de réaction :

fuite incontrôlée ;

folie froide et calculée visant à saboter sa propre entreprise car elle n'est plus conforme aux prévisions, elle lui échappe ;

panique et crise de nerfs.

Cyclothymique (maniaque-dépressif) : très individualiste, c'est un instable qui passe de phases euphoriques à des phases dépressives. Lors d'une phase euphorique, il peut s'enflammer pour n'importe quelle cause, et peut faire un excellent leader. Lors des phases dépressives, qui peuvent notamment survenir après un échec, il renonce à tous ses engagements. Cela peut aller, lors d'un affrontement, jusqu'à s'asseoir par terre et attendre la balle libératrice.

Paranoïaque : troubles caractériels (orgueil démesuré, susceptibilité excessive, fausseté du jugement) engendrant un déclin et des réactions d'agressivité. En cas de crise, le paranoïaque est insensible à l'état de panique car la situation n'est, pour lui, pas pire que d'habitude. Sa psychose le rend simplement un peu plus insupportable et il extériorisera son délire de persécution : "Je vous l'avais bien dit..." ou "C'est un coup de mon ancienne femme..."

Mégalomane : comportement caractérisé par le désir excessif de gloire, de puissance, ou l'illusion qu'on les possède (folie des grandeurs). Il peut avoir des réactions complètement inconscientes et imprévues en cas de crise.

Il existe encore beaucoup d'autres possibilités que vous pouvez développer vous-même ; les névroses anxieuses (personnalité qui a constamment besoin d'être confortée), les sadiques, masochistes et autres fous atteints de diverses phobies. **Plus la caractéristique EQM est faible, plus la tendance est marquée.** (Un personnage avec 17 en EQM sera presque parfaitement équilibré. Celui avec 7 est déjà bien atteint !!)

Le but de Trauma n'étant pas de massacrer les joueurs, ces comportements décrits sont à utiliser dans leur côté qui influencent le moins le joueur quant à son contrôle sur son personnage. Le Traumat, lui, dans les situations exceptionnelles qu'il peut juger susceptibles d'amener un état de crise fera jeter au joueur 2, 3, 4 ou 5 D6 sous son EQM suivant la gravité de l'événement. **Chacun d'entre nous (et des personnages de Trauma), nous avons quelque part une faiblesse et une tendance qui fera qu'à un moment donné on enraquera face à un événement angoissant, violent ou horrible.** Si les joueurs ne sont pas satisfaits des propositions de comportement annoncées plus haut, ils peuvent se construire eux-mêmes une tendance et prévoir les réactions du personnage en cas de crise. Du moment que la tendance décrite paraît cohérente, il n'y a pas de problème. Au Traumat, de ne pas abuser... et aux joueurs d'accepter qu'ils ne sont pas parfaits.

1 - 7 JETS SOUS LES CARACTÉRISTIQUES DE BASE

Il est parfois utile de faire un jet sous une des caractéristiques de base, en particulier dans les situations dont l'issue va en grande partie dépendre des capacités physiques ou intellectuelles de base du personnage concerné, comme par exemple lorsqu'il s'agit d'enfoncer une porte (FOR) ou de garder son équilibre sur un tronc d'arbre jeté en travers d'une rivière (AGI).

Il suffit de jeter un certain nombre de D6 correspondant à la difficulté de l'action tentée, 2D6 pour une action très simple, qu'on peut difficilement rater, 3D6 pour une difficulté moyenne, 4D6 s'il s'agit de quelque chose de délicat, et ainsi de suite, à l'appréciation du Traumat. Si un personnage est à un seuil (-2), ajouter 1D3 au total de dés à jeter, si il est à son seuil (-4), ajouter 1D6.

Si le total des D6 jetés est inférieur ou égal à la caractéristique dont il s'agit, le jet est réussi. Le Traumat doit donc judicieusement choisir le nombre de dés à jeter suivant la difficulté.

Pour vous aider voici les moyennes théoriquement obtenues (en faisant la moyenne sur un nombre quasi-infini de jets) suivant le nombre de D6 :

- 1D6 - 3,5
- 2D6 - 7
- 3D6 - 10,5
- 4D6 - 14
- 5D6 - 17,5

La moyenne des caractéristiques est théoriquement de 10,5, en réalité légèrement supérieure, car on jette 4D6 et on prend les trois meilleurs lors de la création du personnage...

On utilise systématiquement ce type de jets pour les sens : jets sous l'ouïe, la vue et l'odorat.

Le nombre de D6 à jeter est déterminé par la difficulté de perception (puissance d'une odeur, niveau sonore d'un bruit, distance de l'objet ou de l'action à distinguer).

1 - 8 COMPÉTENCES

Les compétences expriment les **capacités** d'un personnage dans un **domaine donné**.

Chaque compétence, qui a trait à un domaine précis, est représentée par un chiffre allant de 1 à 26, qui est appelé le **niveau de compétence**. Il existe une autre donnée importante pour la résolution des actions, le **niveau de difficulté** qui va de +5 à -12 ; celui-ci représente la difficulté des actions entreprises par les personnages, +5 étant le plus facile et -12 le plus difficile. Dans la grande majorité des cas, pour une action normale sans difficulté particulière, le niveau sera de 0 ; nous donnerons des exemples de niveaux de difficulté types dans la description des compétences. Chaque fois qu'un personnage tente une action, il lui faut regarder le tableau **RÉSOLUTION** ; l'intersection entre la ligne de son niveau et la colonne du niveau de difficulté donne son pourcentage de réussite ; il lui suffit de jeter un D100 et si celui-ci est inférieur ou égal au pourcentage, l'action est réussie. En ce qui concerne le tir et le combat au corps à corps, le Traumat prendra toujours comme base un niveau de difficulté de 0 (sauf en cas de blessure), et le modifiera avec les modificateurs propres à ces situations, mais cela est expliqué en 2 **règles de combat**.

Sur le tableau de **RÉSOLUTION**, vous trouverez en réalité deux pourcentages sur chaque case, un premier qui est le pourcentage de réussite normale et un second inscrit en indice qui est le pourcentage de **réussite critique**. Si le jet du D100 est inférieur ou égal au pourcentage de réussite critique, cela signifie que le personnage a particulièrement bien réalisé son action, au-delà de la simple réussite. C'est au Traumat de décider des conséquences s'il y en a. Une réussite critique influe sur l'augmentation des niveaux de compétence, et est très importante pour le combat.



On a vu que la difficulté est accrue lorsque le personnage est blessé : si il est en son **seuil (-2)** : il décalera la difficulté de deux niveaux. Une action avec un niveau de difficulté de 0, par exemple passera à un niveau de difficulté de -2. Si il est à son **seuil (-4)** le niveau de difficulté est décalé de quatre niveaux vers les niveaux négatifs.

Bob, qui a un niveau de compétence de 7 en électronique essaye de réparer un récepteur radio, dans des circonstances normales, mais il est légèrement blessé (niveau de difficulté -2) : son pourcentage est de 27%. Le joueur jette un D100, obtient 23 : c'est gagné, le poste fonctionne ! A supposer que Bob ait eu tout le matériel nécessaire sous la main, bien sûr.

Quel que soit le niveau de compétence d'un personnage et quel que soit le niveau de difficulté, un jet de 00 sur le D100 est raté.

Chaque compétence a une base qui se calcule par la combinaison des caractéristiques (FOR, INT, DEX, EDU, etc.).

Vous aurez aussi un certain nombre de points, la somme des caractéristiques sans compter la masse, la chance et l'odorat :

FOR + DEX + AGI + CON + CHA + VOL + EQM + INT + ION + EDU + VUE + OUI

à répartir entre les différentes compétences.

Certaines de ces compétences sont innées (en particulier les compétences physiques, ou celles qui sont données par l'éducation), certaines s'acquiescent au prix d'un long apprentissage (physique, chimie, langues étrangères...) et certaines ont un niveau de compétence de base qui est donné à partir du moment où l'on s'y est intéressé un minimum. Si, par exemple, l'équitation vous intéresse, il faudra vous barrer 1 (le "coût d'acquisition...") de vos points supplémentaires pour avoir un niveau de compétence de base, qui est :

AGI + VOL

5

(Arrondir au point supérieur si besoin est). Si vous voulez être meilleur en équitation, il faudra rajouter des points en les prenant sur le restant de vos points disponibles. Tout cela pour tenir compte du fait que quelqu'un qui n'a jamais vu une écurie de sa vie sera totalement incapable de seller et monter un cheval, alors qu'il suffit d'avoir monté peu de fois pour connaître, en théorie du moins, les gestes élémentaires pour y arriver tant bien que mal ; les premiers points du niveau de compétence sont vite acquis, puisque fonction de talents naturels. Si ce n'était pas le cas les manèges fermentaient par manque d'élèves et les hôpitaux refuseraient du monde...

Certaines compétences étant plus difficiles à acquiescent que d'autres, il faudra dépenser deux fois plus de points pour augmenter votre niveau de compétence...

Théoriquement pour chaque compétence, le niveau de compétence est limité à un seuil qui tourne en général autour de 18, mais il est possible de le dépasser pour devenir un spécialiste dans un ou plusieurs domaines. Il faut dépenser un nombre suffisant de points pour atteindre le seuil, et ensuite les points que vous dépenserez vaudront deux fois moins avec toutefois une limite, infranchissable celle-là, de 26. Quoiqu'il vous fasse, il est impossible d'avoir un niveau de compétence supérieur à 26.

COMMENT CALCULER SES NIVEAUX DE COMPÉTENCES

Tout d'abord, en suivant le tableau **Compétences**, reportez sur la fiche de personnage les niveaux que vous avez automatiquement, c'est-à-dire ceux qui sont indiqués par un A dans la colonne "coût d'acquisition". Prenons l'exemple de Maximilien Herbowicz, un personnage ayant comme caractéristiques :

FOR : 15 AGI : 12 EQM : 13 VOL : 12 EDU : 14 ODO : 10
DEX : 14 MAS : 11 INT : 14 CHC : 12 VUE : 13
CON : 16 CHA : 12 ION : 12 OUI : 12

Calculons son niveau de compétence en grimper, qui est acquis automatiquement :

$15 (\text{FOR}) + 12 (\text{AGI}) + 12 (\text{VOL}) = 39$

Divisé par 5, cela donne 7,8. Arrondi au nombre entier supérieur, on obtient un niveau de compétence, de 8.

Son niveau de compétence en survie est de 6. Calcul :

$14 (\text{INT}) + 12 (\text{VOL}) + 13 (\text{EQM}) + 16 (\text{CON}) = 55$, divisé par 10 = 5,5, arrondi = 6.

Faites ceci pour toute la première série de compétences, de l'**antropologie** à la **zoologie**. (Chaque fois que vous calculerez un niveau de compétence de base, arrondissez-le au point supérieur).

Calculez ensuite le total des points disponibles à répartir ; dans notre exemple ce sera 159. Choisissez maintenant les compétences que vous voulez parmi celles qui ont un "coût d'acquisition" non automatique et non nul ; pour chacune de celles-ci calculez votre niveau de compétence de base et reportez-le sur votre feuille de personnage. Faites ceci pour toutes les activités auxquelles vous vous êtes intéressé, ne fut-ce qu'une fois, sans vous préoccuper de vouloir augmenter le niveau de compétence pour l'instant.

Reprenons notre exemple :

Maximilien a appris à nager étant enfant, il a donc un niveau de compétence de 10 en nager, et il lui reste 158 points disponibles ; il possède un permis de conduire poids lourds ; il a un niveau de compétence de 6 en conduire P.L. et n'a plus que 156 points disponibles.

Il vous reste maintenant un certain nombre de points que vous pouvez allouer soit aux compétences dans lesquelles vous avez déjà un niveau de base, qu'il soit acquis automatiquement ou que vous ayez dépensé quelques points pour l'avoir, soit à celles pour lesquelles il n'existe pas de niveau de base (en faisant très attention aux compétences pour lesquelles le niveau supplémentaire coûte 2 points).

Maximilien veut être un bon conducteur de poids lourds, il décide de monter son niveau de compétence à 15 ce qui lui coûte 9 points ; mais il décide maintenant d'être un expert en conduite, toujours des poids lourds. Il dépense 4 points pour être à 19 et 12 points pour avoir un niveau de compétence de 25. En tout la conduite des poids lourds lui aura donc coûté 27 points et il lui en reste maintenant 131.

Ayant suivi des cours dans une faculté scientifique, il veut un niveau de compétence de 10 en mathématiques ; ceci lui coûte 24 points... Il ne lui en reste plus que 107, etc.

Faites de même et n'oubliez pas de garder des points pour les compétences de combat. Consultez-en les règles avant de distribuer tous vos points.

Dans le cas où le joueur voudrait utiliser une compétence dans laquelle il n'a aucun niveau, il existe une possibilité, à condition qu'il soit plausible d'avoir une chance (même infime...), de réussir (on ne peut espérer ouvrir un coffre-fort, programmer un ordinateur ou manœuvrer un bateau à voile sans avoir un quelconque niveau dans ces compétences). C'est au Traumatisme de décider pour chaque cas particulier, et, si cette possibilité existe, les chances de réussite sont minimes. On considère alors que le niveau de base est égal à un cinquième de la caractéristique du personnage la plus utile pour la compétence concernée (en général l'intelligence). Arrondissez au point supérieur. Le niveau de difficulté de ces tentatives est obligatoirement négatif et n'importe quelle réussite dans ces circonstances autorise à mettre une croix dans la colonne "expérience", en face de la compétence utilisée (voir 3-6 **Expérience**).

Lorsque dans les descriptions des compétences vous verrez que telle compétence "permet" d'effectuer telle ou telle action, il est sous-entendu que c'est à la condition d'avoir réussi son jet sous ladite compétence, et que les circonstances la permettent.

Anthropologie : ensemble des sciences qui étudient l'homme, ses cultures, ses coutumes et ses institutions. La mise en œuvre de cette compétence peut aller de la simple observation (par exemple remarquer l'appartenance ethnique d'un individu, croiser quelqu'un dans la rue et savoir que c'est un slave d'Europe Centrale... ce jet est effectué à un niveau de difficulté de + 5) jusqu'à l'étude la plus poussée.

Botanique : connaissance et étude des végétaux ; cette compétence permet de connaître les plantes et éventuellement de déceler celles qui possèdent des vertus médicinales ou toxiques. Reconnaître une orchidée se fera à + 5, reconnaître la mélisse se fera à 0, reconnaître un boldo se fera à - 8 (c'est un petit arbre qu'on trouve au Chili et dont les feuilles possèdent des propriétés médicinales...).

Chercher : la faculté de pouvoir trouver un objet perdu ou caché ; chercher ses clés égarées dans un appartement de cinq pièces se fera à 0 à partir du moment où elles sont dans un endroit relativement normal (poche de vêtement, bibelot, sous du courrier, etc.). La difficulté augmente ou diminue en fonction du temps que l'on passe à chercher.

Combat de rue (voir 2 - 2 Corps à Corps)

Courir : voir 3 - 1 **Mouvement**. Ce niveau en courir fond détermine la distance maximum que l'on peut couvrir à petite foulée sans s'arrêter ; chaque niveau jusqu'à 18 inclus vaut 1/2 kilomètre et chaque niveau entre 18 et 26 inclus vaut 6 kilomètres. Un niveau de compétence de 12 permettra de parcourir 6 kilomètres sans s'arrêter alors qu'un niveau de 22 permettra de parcourir 33 kilomètres (9 + 24).

Droit : connaissances des lois (toutes branches confondues : commercial, pénal, etc.). La connaissance du droit d'un pays étranger demande un niveau de compétence minimum de 12.

Économie : la connaissance des systèmes de production et de distribution des richesses, ainsi que celle des systèmes monétaires, bancaires et boursiers.

Esquiver : éviter les coups, les objets lancés, les pots de fleurs dégringolants des fenêtres. Cette compétence n'est évidemment d'aucune utilité lorsqu'on se fait tirer dessus, même avec un arc ou une arbalète. On n'utilise pas cette compétence lorsqu'on utilise une compétence de combat au corps à corps.

Grimper : c'est aussi bien grimper à un arbre (niveau de difficulté 0 sauf cas particulier) que l'escalade sur une paroi rocheuse. Une voie de 1 sera à un niveau de difficulté de + 5 alors qu'une "7 sup" sera à un niveau de difficulté de - 8.

Lancer : s'il s'agit de lancer un objet de la même façon qu'une arme de jet, utiliser la règle prévue à cet effet (2 - 1 **Combat à distance**) ; s'il s'agit de lancer un ballon de basket-ball, utiliser la compétence comme n'importe quelle autre.

Langue natale : à utiliser uniquement lors du déchiffrement d'une écriture particulièrement illisible ou d'un texte dont la langue date énormément (Shakespeare pour les Anglais, Rabelais pour les Français...).

Musique : peut aussi bien être l'histoire de la musique que ses techniques ; il n'est donc pas obligatoire de savoir jouer d'un instrument pour posséder cette compétence.

Orientation : permet de se repérer par rapport aux points cardinaux, que ce soit en ville ou dans un environnement naturel ; dans une certaine mesure permet instinctivement de trouver ou retrouver une direction bien précise. Cette compétence comprend la lecture et l'interprétation de boussole et cartes terrestres.

Physique générale : connaissance des propriétés générales de la matière et des lois régissant les phénomènes naturels tels que l'électricité, le magnétisme, la pesanteur, le mouvement d'un corps, etc.

Pister : permet de suivre des traces (homme, animal, véhicule) grâce aux empreintes ou à n'importe quel signe indiquant un passage. Il est impossible de pister un animal sur un sol granitique sans terre ni poussière, mais si on suit une Land-Rover et si celle-ci perd de l'huile...

Politique : connaissance du système de gouvernement de son pays, des différentes factions politiques, des individus y jouant un rôle important, du système de vote et des techniques permettant de mener une campagne.

Psychologie : peut être soit l'étude scientifique, soit la connaissance empirique des phénomènes de l'esprit chez l'être humain, ce qui permet de comprendre et dans une certaine mesure de prévoir les comportements de ses semblables suivant le temps passé avec eux.

Remarquer : permet de voir des objets ou détails cachés ou peu en évidence et de s'en rappeler.

Séduction : c'est le charme, mais pas le magnétisme (voir Charisme) ; permet de voir sa compagne appréciée des gens des deux sexes. Permet aussi bien entendu de séduire quelqu'un, mais dans ce cas un seul jet ne suffit pas ! Il en faudra 2, 3 ou 4 modifiés suivant les circonstances...

Survie : faculté de survivre dans le plus total dénuement et dans un environnement hostile. Comprend diverses compétences comme dépecer un animal, allumer un feu (mais pas en frottant deux bouts de bois ensemble, sauf entraînement particulier !), savoir poser un collet. Il s'agit d'une compétence très vague, à n'utiliser qu'en cas extrême et qui représente plus la volonté de survivre qu'autre chose. Cette compétence ne sera utilisée que lorsqu'un personnage est amené à survivre dans un environnement naturel avec des moyens nuls ou presque.

Tomber : la faculté de tomber en se rattrapant de façon à atterrir le mieux possible, par exemple ce qu'on apprend aux judokas ou le réflexe de l'alpiniste qui, chutant de 17 m tombera les pieds en avant (même s'il est probable qu'il se tue (voir 3 - 2, **chutes**)).

Cela peut être utile dans un combat, pour être plus rapidement prêt à se relever...

Zoologie : étude et connaissance des animaux, de leurs particularités, de leurs mœurs.

Commerce : connaissance des techniques et mécanismes usuels du commerce, permet aussi d'évaluer et de négocier l'achat ou la vente d'un objet ou service.

Compétences	Seuil	Base	Coût acquisition	Coût du niveau supplémentaire	
				< Seuil	> Seuil
ANTHROPOLOGIE	19	EDU/5	A	1	2
BOTANIQUE	19	EDU/5	A	1	2
CHERCHER	18	(INT + ION + VOL)/5	A	1	2
COMBAT DE RUE	19	((FOR x 2) + AGI)/5	A	2	4
COURIR SPRINT	19	((FOR x 2) + CON)/5	A	1	2
COURIR FOND	19	((CON x 2) + FOR)/5	A	1	2
DROIT	19	EDU/5	A	1	2
ÉCONOMIE	19	EDU/5	A	1	2
ESQUIVER	18	(AGI + ION)/5	A	2	4
GÉOGRAPHIE	19	EDU/5	A	1	2
GRIMPER	19	(FOR + AGI + VOL)/5	A	1	2
HISTOIRE	19	EDU/5	A	1	2
LANCER	18	(FOR + DEX + ION)/5	A	2	4
LANGUE NATALE	19	EDU	A	1	2
LITTÉRATURE	19	EDU/5	A	1	2
MUSIQUE	19	EDU/5	A	1	2
ORIENTATION	18	(INT + ION + VOL)/5	A	1	2
PHYSIQUE GÉNÉRALE	18	EDU/10	A	1	2
PISTER	16	(INT + VUE + ION)/10	A	1	2
POLITIQUE	19	EDU/5	A	1	2
PSYCHOLOGIE	19	(INT + ION + EQM)/10	A	1	2
REMARQUER	16	(INT + ION)/5	A	1	2
SAUTER	16	(FOR + (AGI x 2))/5	A	1	2
SE CACHER	18	(AGI + INT + ION)/5	A	1	2
SÉDUCTION	19	(CHA + VOL)/5	A	1	2
SE MOUVOIR EN SILENCE	16	((AGI x 2) + ION)/5	A	2	4
SURVIE	16	(INT + VOL + EQM + CON)/10	A	2	4
TOMBER	14	((AGI x 2) + ION)/5	A	2	4
ZOOLOGIE	19	EDU/5	A	1	2
COMMERCE	19	(INT + EDU)/5	2	1	2
CONDUIRE AUTO	19	(INT + DEX)/5	1	1	2
CONDUIRE MOTO	19	(INT + DEX)/5	2	1	2
CONDUIRE P.L.	19	(INT + DEX)/5	2	1	2
CROCHETAGE SERRURE	19	DEX/3	2	1	2
ÉQUITATION	19	(AGI + VOL)/5	1	1	2
JEU	19	(INT + ION)/5	3	1	2
JOUER LA COMÉDIE	19	(CHA + INT + ION + VOL)/10	4	1	2
INTERROGATOIRE	19	(CHA + VOL)/5	2	1	2
MAQUILLAGE/DÉGUIS.	19	(INT + DEX + FOR)/5	4	1	2
MANŒUVRER BATEAU A VOILE	19	(INT + DEX + FOR)/5	4	1	2
NAGER	19	((FOR x 2) + CON)/5	1	1	2
NAVIGATION	19	INT/5	2	1	2
PARACHUTISME	19	(AGI + VOL)/5	3	2	4
PHOTOGRAPHIE	19	(INT + DEX + EDU)/5	1	1	2
PICKPOCKET	19	DEX/3	2	1	2
PILOTER AVION	19	(INT + DEX + VOL)/5	8	1	2
PILOTER BATEAU MOTEUR	19	(INT + DEX)/5	2	1	2
PILOTER ENGIN A CHENILLES	19	(INT + DEX)/5	4	1	2
PILOTER HÉLICOPTÈRE	19	(INT + DEX + VOL)/5	8	1	2
PLONGÉE SOUS-MARINE	19	((NAGER/2) + CON)/5	2	1	2
SKI ALPIN	19	(2 x AGI)/5	2	1	2
SYSTÈME D	19	(INT + DEX)/5	2	1	2
ARCHÉOLOGIE	19	0	0	1	2
CHIMIE	19	0	0	1	2
CODAGE/DÉCODAGE	19	0	0	1	2
COMPTABILITÉ	19	0	0	1	2
CONTREFAÇON	19	0	0	1	2
CONNAISSANCE DES ARMES	19	0	0	1	2
DESSIN	19	0	0	1	2
DESSIN INDUSTRIEL	19	0	0	1	2
ÉLECTRICITÉ	19	0	0	1	2
ÉLECTRONIQUE	19	0	0	1	2
INFORMATIQUE	19	0	0	1	2
LANGUE ÉTRANGÈRE	19	0	0	1	2
MANIP. EXPLOSIFS	19	0	0	1	2
MATHÉMATIQUES	19	0	4	2	4
MÉCANIQUE	19	0	0	1	2
MÉDECINE	19	0	8	2	4
MORSE	19	0	0	1	2
OCCULTISME	19	0	0	1	2
OUVRIR COFFRE-FORT	19	0	0	1	4
PHARMACIE	19	0	2	1	2
RADIO	19	0	0	1	2
SECOURISME	19	0	0	1	2
SYSTÈMES D'ALARME	19	0	0	1	2
TRICHER	19	0	0	1	2

Conduire auto, moto, poids lourd : on peut conduire normalement n'importe quel véhicule entrant dans la catégorie d'une de ces compétences, à partir du moment où on la possède. Il ne sera nécessaire d'effectuer un jet sous la compétence concernée qu'en cas de situation critique, en particulier lorsqu'il existe un risque d'accident.

Jeu : connaissance des jeux d'argent, y compris les jeux de casino, et l'habitude d'y jouer. La connaissance des techniques utilisées pour tricher est une autre compétence.

Jouer la comédie : jouer un rôle, incarner un personnage...

Interrogatoire : obtenir des renseignements ou aveux de quelqu'un que ce soit par la persuasion, la menace ou la torture.

Maquillage/Déguisement : savoir utiliser les innombrables possibilités de techniques de maquillage et de déguisement pour changer l'apparence de quelqu'un. Un maquillage réussi peut rendre impossible à reconnaître quelqu'un que l'on voit tous les jours, à supposer que la voix, la démarche et les manières ne le trahissent pas, d'où l'utilité de **Jouer la comédie**.

Manœuvrer un bateau à voile : mêmes remarques que pour **Conduire un véhicule**.

Nager : on ne jettera un dé que si les circonstances sont particulières. Pour une paisible journée à la plage, aucun jet ne sera exigé du joueur (voir 3 - 5, **noyade**).

Navigation : il s'agit de la navigation aux instruments, par rapport aux astres, à la boussole, aux cartes, aux balises radio, etc. Cela peut être utilisé en mer comme dans un avion ou dans le désert. Cette compétence est incluse dans **Piloter avion**, au même niveau que cette dernière.

Photographie : le niveau de base permet de prendre des photos et d'utiliser à peu près entièrement automatiques, n'importe qui pouvant les utiliser, mais ne permet pas de développer soi-même des films.

Pickpocket : permet de "faire les poches" de quelqu'un. Si le jet est raté, il existe un pourcentage pour que la victime s'aperçoive de quelque chose. Ce pourcentage est de 37 moins le niveau en **Pickpocket**. Exemple : Mérimond veut récupérer le portefeuille que le touriste vient de remettre dans la poche arrière de ses jeans. Il a un niveau de 15, les conditions sont assez faciles, le niveau de difficulté est de 0. Il a 75 % de chances de réussir. 82, pas de chance, sa victime a bougé au moment psychologique. Il a 37 - 15 soit 22 % de chances de s'être fait repérer ; 55. Il l'a échappé belle.

Piloter un avion : à partir d'un niveau de compétence de 10, ne faire des jets pour l'atterrissage ou le décollage que si les conditions sont particulièrement délicates (météo catastrophique, pilote blessé, appareil endommagé...).

Piloter bateau à moteur : mêmes remarques que pour **Conduire véhicules**.

Piloter un engin à chenilles : mêmes remarques que pour **Conduire auto, moto, poids lourd**.

Piloter hélicoptère : mêmes remarques que pour **Piloter un avion**.

existe déjà une compétence comme électronique, électricité (dès que le problème dépasse le simple branchement ou soudure). Il est bien entendu hors de question d'utiliser son niveau de compétence en **Système D** dans des domaines tels que la manipulation d'explosifs, l'informatique, l'ouverture de coffres-forts ou la physique générale... Dès que l'action entreprise dépasse le simple bricolage sans aucune connaissance technique, ce n'est plus du **Système D**.

Chimie : connaissance des différents corps, de leur constitution, leurs propriétés, de leurs interactions et de leurs transformations. Permet entre autre de fabriquer nombre de produits chimiques intéressants et amusants avec ce que l'on peut trouver dans n'importe quel foyer...

Codage-décodage : connaissance et pratique des systèmes de chiffrement. Permet de tenter de décrypter un message avec suffisamment de matériel et de temps.

Comptabilité : permet entre autres de voir l'état de santé d'une entreprise en voyant ses comptes, si ceux-ci ont été falsifiés ou s'il y a des opérations qui semblent louches... Permet aussi bien entendu de tenir sa propre comptabilité ou celle d'une entreprise, suivant le niveau de compétence atteint.

Contrefaçon : permet de falsifier des papiers d'identité ou autres, ou même d'en faire avec le matériel nécessaire. Lorsque ceux-ci seront examinés, jeter un D100 sous cette compétence en utilisant le niveau du faussaire et en ajustant le niveau de difficulté suivant l'attention et la qualification de l'examineur. Si le jet est raté, la supercherie est découverte.

Connaissance des armes : permet de savoir immédiatement comment fonctionne théoriquement (où est la sécurité, comment on la charge, etc.) une arme que l'on n'a jamais vu. Cette compétence permet aussi de savoir par exemple si une munition est utilisable dans une certaine arme.

Dessin : s'applique uniquement au dessin artistique. Indépendamment du style préféré et du talent, donne la possibilité d'effectuer un croquis ou dessin ressemblant d'un paysage ou de quelqu'un.

Manipulation explosifs : savoir à la fois comment les préparer et où les placer pour une efficacité maximum. Avec les explosifs modernes, pour quelqu'un ayant un niveau de compétence d'au moins 16, un jet raté n'aura pas de conséquences fâcheuses (c'est un spécialiste) ; le résultat voulu ne sera pas atteint, la charge n'ayant pas explosé, ou elle a explosé mais pas de la manière prévue (il ne suffit pas d'attacher trois bâtons de dynamite à une des piles d'un pont pour le rendre inutilisable).

Le jet de dés critique, celui où tout vous pète dans les mains, est à : 85 + niveau de compétence (ou plus). Ceux qui ont 16 ou plus, sur 00, ont encore droit à un jet de chance. Mais si le personnage était en train de fabriquer de la nitroglycérine, c'est une autre histoire...

Mécanique : permet de comprendre et de réparer toutes sortes de machineries ayant des pièces en mouvement, par opposition à celles dans lesquelles ne circulent que des courants électriques.

Ouvrir un coffre-fort : ne s'applique pas tellement à l'ouverture des serrures (**Crochetage serrure**) mais surtout aux diverses méthodes utilisées pour ouvrir un coffre, depuis les techniques ultrasophistiquées tirant parti de l'électronique la plus moderne jusqu'à la lance thermique.

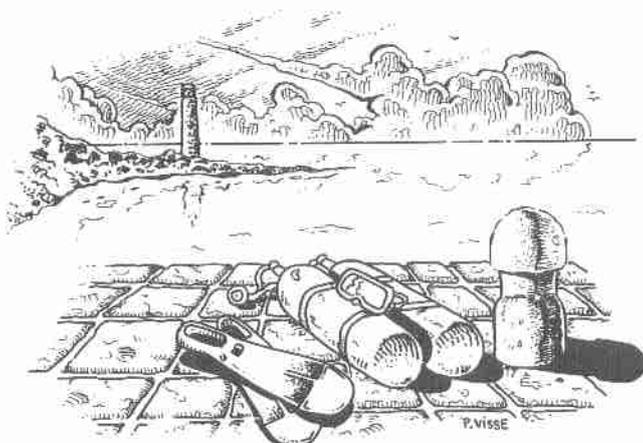
Pharmacie : connaissance de la pharmacopée et des effets des médicaments. Un pharmacien n'est pas qualifié pour diagnostiquer ou soigner quelque chose qui n'est pas bénin et courant comme une écorchure ou un rhume.

Radio : permet d'utiliser un émetteur-récepteur, de connaître les fréquences internationales de détresse et autres, le code en phonie et les termes internationalement utilisés.

Secourisme : les premiers gestes à accomplir, ceux "qui sauvent", et surtout ceux à ne pas faire, ceux qui tuent...

Systèmes d'alarme : connaissance du fonctionnement des différents systèmes d'alarme, comment les installer, et bien sûr comment les rendre à l'impuissance...

Tricher : tricher aux cartes, aux dés. Il est impossible de tricher dans un casino, à moins d'avoir des complicités chez les croupiers. Il faut évidemment avoir une connaissance du jeu (niveau 8 en **Jeu au minimum**). Les victimes peuvent s'apercevoir qu'il y a anguille sous roche exactement de la même manière que pour **Pickpocket**.



Plongée sous-marine : connaissance des techniques de plongée, de l'utilisation du matériel, des règles de sécurité à respecter et de ce qu'il faut faire en cas d'accident.

Système D : bricolage, être habile de ses doigts, avoir une compréhension claire et immédiate de mécanismes simples. Permet de réparer approximativement un moteur à explosion (avec de la chance, mais ça ne tiendra jamais bien longtemps, au mieux une heure en cas d'utilisation intensive...), permet d'effectuer de menues réparations de plomberie ou d'électricité comme rebrancher une ampoule, changer un fusible ou un interrupteur. Le **Système D** ne s'appliquera jamais dans les cas où il

2 - RÈGLES DE COMBAT

Les règles de combat sont divisées en deux : le combat à distance et le corps à corps.

2 - 1 COMBAT A DISTANCE

Les règles sur le combat à distance recouvrent toute attaque effectuée à l'aide d'une arme à feu ou d'une arme de jet, qu'elle soit ou propulsée manuellement (caillou, javelot...) ou mécaniquement (arc, arbalète, fusil de chasse sous-marin...). Ces armes sont classées en neuf catégories différentes :

- 1 Armes de poing petit calibre (jusqu'au 7,65 compris)
- 2 Armes de poing autres calibres
- 3 Armes d'épaule petit calibre (jusqu'au 7,62 non compris et jusqu'au 20 compris pour les calibres de chasse)
- 4 Armes d'épaule autres calibres et fusil de tireur d'élite (à lunette)
- 5 Fusils d'assaut
- 6 Pistolets mitrailleurs
- 7 Bazookas, lance-roquettes, etc.
- 8 Armes de jet propulsées manuellement (javelots, poignards, etc.)
- 9 Armes de jet propulsées mécaniquement (arc, arbalète, fronde...)

Niveau de compétence de base

C'est le niveau de compétence dans une situation de "tir visé" c'est-à-dire cible et tireurs immobiles, ce dernier ayant le temps d'ajuster son tir, de toucher une cible humaine dans la région poitrine-tête :

— à 10 mètres avec une arme de poing et tenue à la hanche (P.M., fusil d'assaut, fusil de chasse, etc.) ou encore une arme de jet propulsée manuellement ;

— à 20 mètres avec une arme d'épaule ou une arme de jet propulsée mécaniquement.

Ce niveau de compétence prend en compte les conditions les plus favorables possibles, des conditions de stand de tir. Dans la plupart des cas, il sera diminué par des modifications dépendant de la situation du tireur et de celle de sa cible.

$$\text{Chacun, a un niveau de base égal à : } \frac{\text{VOL} + (\text{DEX} \times 3)}{5}$$

dans chaque catégorie d'armes. Si votre vue corrigée est inférieure à 12, enlevez un niveau à votre niveau de base par point de différence entre 12 et votre score en vue. Si vous voulez être plus réaliste, chaque personnage, lorsqu'il utilise une arme avec laquelle il n'a jamais tiré a un malus de -4 au niveau de difficulté, à additionner aux autres malus éventuels. Ce malus n'est applicable qu'aux trois premiers tirs et correspond au temps d'adaptation à l'arme en question.

Si vous voulez augmenter votre niveau de compétence de base dans une catégorie, il vous en coûtera deux de vos points à répartir par niveau d'augmentation du niveau de compétence.

Maximilien a une VOL de 12 et une DEX de 14. Son niveau de compétence de base est de 11. Il veut savoir très bien tirer avec des armes de poing et d'épaule de gros calibre et avoir 14, ce qui lui coûtera (3 x 2) points par catégorie, soit 12 points en tout.

Tireurs d'élite

Certains personnages peuvent être remarquablement doués pour le tir dans une ou plusieurs catégories et avoir un niveau de compétence dépassant le seuil maximum et pouvant aller jusqu'à 26. Les niveaux manquant pour aller au maximum (18) coûtent 2 points ; au-delà, ils coûtent 4.

Maximilien veut être un excellent tireur au fusil de gros calibre, catégorie dans laquelle il a déjà un niveau de compétence de 14 ; pour avoir 18 cela lui coûtera 8 points, et 28 points pour avoir 25. Soit 36 points plus ceux qu'il a déjà dépensés (12 points) c'est-à-dire un total de 48 points...

Pour l'instant il n'a pas à remplir les autres colonnes, celles-ci ne seront utilisées que lorsqu'il aura une arme. Quand il entrera en possession d'une arme bien précise, il reportera toutes ses caractéristiques sur le tableau **Armes** ; s'il en possède déjà une ou plusieurs, il doit le faire immédiatement.

Il y a un certain nombre de conditions à remplir pour être un tireur d'élite ; il faut pratiquer le tir de manière intensive, ce qui veut dire être militaire, policier, mercenaire, être inscrit dans un club de tir et aller souvent s'entraîner, ou peut-être s'entraîner chez soi si on en a la possibilité (sûrement pas dans un appartement).

Même si le niveau de compétence (voir **Résolution des combats**) excède 20, c'est-à-dire aucune de rater à niveau de difficulté de 0 ou plus, personne n'est infaillible et un jet de 00 sur le D100 signifie un coup raté. Ceci dit, un tireur d'élite est quelqu'un d'extrêmement dangereux, il lui arrivera rarement de rater sa cible, même dans de mauvaises conditions de tir.

Modificateurs de situation (MS)

Ces modificateurs de situation ont été conçus de façon à rendre les combats plus réalistes, mais il est possible, si vous voulez simplifier leur déroulement de ne pas les utiliser. Il suffira pour définir l'ordre des tireurs de faire le total (AGI + 1D6) sans tenir compte des ajustements de rapidité, celui obtenant le total le plus élevé tirant en premier.

Pour déterminer le pourcentage de toucher, on ne tiendra alors compte d'aucun modificateur de situation et on utilisera un niveau de difficulté de zéro et le niveau de compétence du tireur. Dans ce cas, il faut limiter le niveau de compétence à 18 et non plus à 26.

Il existe quatre types de modificateurs de situation (résumés dans le tableau du Traumatisme), ils sont **cumulatifs** et interviennent pour définir le niveau de difficulté du tir, celui-ci étant de 0 dans les circonstances optimales.

Ils prennent en compte :

1) La distance entre les adversaires. Les malus interviennent dès que la distance est supérieure à celle qui, pour chaque type d'arme, sert à définir le niveau de base : paliers de -1 **cumulatifs** ;

— à 11 mètres, 21 mètres et par tranches de 20 mètres au-delà pour les armes de poing et les armes de jet propulsée manuellement ;

— à 21 mètres, 61 mètres et par tranches de 60 mètres au-delà pour les armes d'épaule et les armes de jet propulsée mécaniquement.

N'oubliez pas la portée maximum des armes.

2) La mobilité du tireur et de la cible :

- 1 si la cible est en mouvement
- 2 si le tireur est en mouvement
- 3 si les deux sont en mouvement

3) Le degré de couverture de la cible (voir **Couverture**).

- A 50 % de couverture : -2.
- A 75 % de couverture : -3.

Si il est flagrant qu'une partie touchée était protégée, refaites la localisation du projectile.

4) Le degré de préparation du tireur. Il influence aussi bien la chance de toucher que la rapidité de tir (voir **Ajustements rapidité et ordre de tir**).

Tir surpris

Le tireur est totalement surpris, son arme à la ceinture ou à la bretelle, il ne s'attend pas à devoir tirer. Le temps de réaction est relativement long, il faut sortir l'arme, enlever la sécurité ou l'armer, l'amener en position de tir.

Tir instinctif

L'arme est tenue prête à tirer mais le tireur ne sait pas d'où vient le danger, il n'est même pas sûr que celui-ci existe ; c'est donc un tir de reflexe en direction d'un mouvement ou d'un bruit. Il s'agit d'un tir rapide.

Tir posé

L'arme est prête à tirer, braquée dans la direction du danger mais celui-ci est encore invisible ; il peut par exemple sortir d'un fourré ou de l'encadrement d'une porte. Il s'agit là aussi d'un tir très rapide.

Tir visé

La cible est dans la ligne de mire depuis plusieurs secondes ; ce tir est assez lent (le temps de viser) mais précis. Si le coup est touché, localiser sur la partie **Tir visé** du tableau **Localisation** ; s'il s'agit d'un coup critique, toute partie du corps spécifiquement visée est touchée.

Un tir surpris, instinctif ou posé peut devenir un tir visé si le tireur prend le temps de viser.

Compétences	Seuil	Base	Coût acquisition	Coût du niveau supplémentaire
TIR	18	VOL + (DEX x 3)/5	/	2
Au-delà de 18 :	26 (maximum possible)		/	4

Sur sa feuille de personnage, il inscrira à la rubrique : **Compétence/Combat distance**

Catégorie	Niveau
1	11
2	14
3	11
4	25
5	11
6	11
7	11
8	11
9	11

Tout tir avec une arme tenue à la hanche est considéré comme tir avec une arme de poing en ce qui concerne les modificateurs de situation (MS). C'est-à-dire que tout tir avec un P.M. ou un fusil d'assaut est considéré comme un tir avec une arme de poing ou d'épaule selon si il est tenu à la hanche ou à l'épaule. Un bazooka est une arme d'épaule. (Ces définitions varient légèrement de celles habituellement utilisées par les militaires ou les clubs de tir).

AJUSTEMENTS RAPIDITÉ ET ORDRE DE TIR

Suivant la situation du tireur, il est plus ou moins rapide à réagir. Lorsque deux adversaires se tirent dessus, à moins que l'ordre dans lequel ils tirent soit évident (en cas d'embuscade par exemple), chacun jette un D6, ajoute son Agilité et modifie le total s'il y a lieu en se référant au tableau AJUSTEMENTS RAPIDITÉ sur l'écran du Traumato. Un tireur en situation de tir surpris sera lent (sortir l'arme, l'amener en position de tir) et enlèvera 3 à son total D6 plus Agilité, un tir instinctif sera beaucoup plus rapide (un mouvement pour amener l'arme dans la direction voulue suffit) le malus est de -1, et un tir posé encore plus car l'arme est déjà dans la direction voulue (aucun malus). Le tir visé n'est valable que lorsqu'on a la cible dans sa ligne de mire depuis quelque temps déjà; si la cible ne s'est aperçue de rien, la question de la rapidité ne se pose pas.

Il peut en fait exister deux situations :

Le tireur, en embuscade attend sa cible et vise soigneusement, par exemple du toit d'un immeuble avec un fusil à lunette, c'est un tir visé. Si la cible s'aperçoit de quelque chose et veut répliquer, elle sera en tir surpris et le tireur du toit n'aura lui aucun malus sur son jet de rapidité. Il tirera très probablement le premier.

Le tireur est totalement surpris, sur le qui-vive, ou vise approximativement dans la bonne direction. Il aura sur son jet de rapidité des malus respectivement de -3, -1 et 0 (ne pas confondre avec les malus à ajouter à un niveau de difficulté...). Il a aussi la possibilité d'ajuster son tir pour être plus sûr de toucher, c'est-à-dire qu'il va passer en tir visé; il aura alors un malus différent. Si par exemple il est surpris mais prend quand même le temps d'ajuster son tir, il aura un malus de -4. S'il est sur le qui-vive (tir instinctif) mais prend son temps de viser, son malus sera de -2. Et pour passer du tir posé en tir visé, celui-ci sera de -1.

Il existe un cas où il y a un malus supplémentaire, lorsque le tireur doit armer une arme ne fonctionnant qu'en simple action, en particulier certains pistolets automatiques (voir Armes à feu). En ce qui concerne des malus particuliers comme le fait de sortir une flèche d'un carquois et de l'encocher, ce sera au Traumato d'en décider.

A chaque cartouche tirée ou rafale de trois cartouches, il faut refaire un jet de rapidité mais tout ce paragraphe sur les ajustements de rapidité ne concerne que le premier coup tiré, les coups suivants sont considérés comme des tirs visés si le tireur vise toujours la même cible car il l'a déjà dans sa ligne de mire. Il est évident que si le tireur se jette à plat ventre sous un camion et veut continuer à tirer sur sa cible, il ne sera plus en tir visé mais en tir posé en ce qui concerne la première cartouche. Si le tireur change de cible en plein combat, son premier coup de feu après le changement sera considéré comme un tir posé (avec possibilité de passer en tir visé), et les coups suivants seront des tirs visés.

Ne confondez pas les malus qui influencent la chance de toucher (modificateurs de situation) avec ceux qui déterminent l'ordre de tir.

RÉSOLUTION DES COMBATS

1) Définir dans quelle situation sont les tireurs (tir surpris, instinctif, posé et visé).

2) Définir l'ordre de rapidité des tireurs; ajouter pour chacun l'Agilité et un D6 et modifier le total avec le tableau Ajustements, rapidité. Ceci nous donnera l'ordre dans lequel ils tireront, en commençant par celui ayant le total le plus élevé. Le calcul est à faire pour chaque cartouche ou rafale (de trois cartouches maximum) tirée mais sans considérer aucun ajustement à partir de la deuxième cartouche ou rafale sauf changement de cible ou cas exceptionnel; en ce qui concerne le temps, chaque ensemble de trois cartouches dans une rafale compte pour une cartouche dans une autre arme. Pendant qu'un Colt Python tire ses six cartouches, un FA-MAS en tirera dix-huit soit six rafales de trois, soit en une rafale continue. En coup par coup, il n'en aurait tiré que six.

3) Déterminer le pourcentage de toucher. Pour cela, additionner les malus dus aux modificateurs de situation (MS), le total donne le niveau de difficulté: si par exemple vous tirez avec une arme de poing en tir instinctif sur une cible en mouvement et distante de 15 mètres, le niveau de difficulté est de -4; si la cible se rapproche à 6 mètres, il n'est plus que de -3. Si vous êtes blessé, enlevez 2 ou 4 au niveau de difficulté suivant le nombre de points de vie perdus. regardez ensuite sur le tableau Résolution votre pourcentage de toucher la cible et votre pourcentage d'avoir une réussite critique; jeter un D100 et si le résultat est inférieur ou égal au pourcentage normal, c'est touché, s'il est inférieur ou égal au pourcentage critique, c'est un coup critique.

Maximilien avait à l'origine 21 points de vie, il en a perdu 12, ce qui est compris entre 50% et 74% et il est donc à son seuil (-2); lui-même étant immobile, il tire de manière instinctive au revolver sur un adversaire immobile, non couvert et distant de treize mètres. Ses malus sont de -2 pour la blessure, -2 dus au tir instinctif et -1

pour la distance comprise entre onze et vingt mètres. Il a un niveau de compétence de 14 et le niveau de difficulté est de -5, il doit jeter un D100 inférieur ou égal à 37 pour toucher.

4) Jeter un D100 et voir sur le tableau Localisation ou est touchée la cible et à quelle zone cela correspond.

Si vous étiez en tir visé, localisez sur la partie droite du tableau de Localisation, dans la colonne Tir visé sauf si vous visiez un membre, auquel cas localisez normalement.

Si vous avez une réussite critique, localisez comme pour un tir visé.

Si vous étiez en tir visé et avez une réussite critique, localisez le projectile où vous voulez...

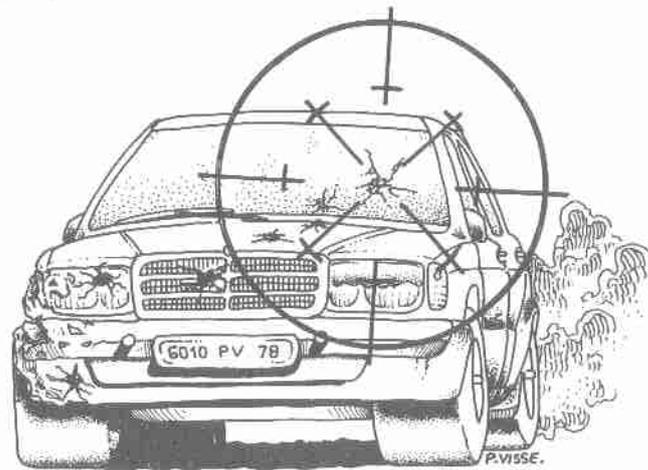
5) Jetez un D20, ajoutez le modificateur de zone (MD Zone) le modificateur du calibre utilisé (MD Calibre), et s'il y a lieu celui du type de balle; regardez sur le tableau Dégâts le nombre de points de vie de la blessure. (Un 44 magnum dans la poitrine, avec une balle "armor piercing" et un jet de 13 sur un D20 fera 25 points de dégâts...)

Maximilien, son 357 magnum au poing s'approche avec précaution de la voiture encore fumante; hélas, il n'a pas vu le reflet du soleil sur le canon du M.16 que pointe sur lui l'homme dissimulé dans la haie... Une rafale trouble le silence; l'homme a 14 avec un fusil d'assaut et il le tient à l'épaule en visant parfaitement Maximilien qui est à 10 mètres, ne bouge presque pas et n'est pas couvert; le niveau de difficulté est de 0; il a 70% de chances de toucher et 14% de chances de faire une réussite critique. 43 sur le D100, touché, 90 l'épaule gauche, zone 1, 2 sur le D20, + 14 (MD du M.16), Maximilien perd 10 points de vie, jette un D100, obtient 63, ne s'évanouit pas (regardez le tableau Évanouissement: il avait 21 points de vie avant d'être blessé et vient de perdre 10 points de vie, il a donc 71% de chances de ne PAS s'évanouir). Il lève son bras droit et tire. Il a 14 avec un revolver de gros calibre, il tire de manière instinctive sur une cible découverte et immobile; le niveau de difficulté est de -2 et le pourcentage de toucher de 54%, 87, raté. Tous deux jettent un D6, ajoutent leur AGI, et comme Maximilien vise son adversaire, il enlève 2 à son total (son adversaire est toujours en tir visé car ni l'un ni l'autre n'ont bougé). 14 et 16 pour Maximilien. Il tire avec un niveau de difficulté de 0 (aucun modificateur), ce qui donne un pourcentage de 70%; 41, touché! 63, dans le ventre, 18 sur le D20 plus 15 car c'est du 357 magnum, plus 4 car c'est en zone 3, ce qui donne 38. Pour l'homme, c'est une blessure mortelle (24 points de dégâts!), il lâche son M.16 et ne bouge plus, manifestement dans les pommes sinon mort sur le coup.

Une fois le premier coup tiré, si les tireurs ne bougent pas, ils sont en tir visé; s'ils se déplacent ils sont en tir posé sauf bien entendu s'ils tirent sur un adversaire qu'ils n'avaient pas vu auparavant auquel cas ils sont en tir instinctif.

Bout portant

Tout tir à moins de deux mètres est un tir à bout portant: ne prendre en compte aucun modificateur de situation (MS) et ajouter 4 au niveau de difficulté.



Découpage du temps

Un round de combat dure six secondes pendant lesquelles on peut tirer six cartouches avec une arme automatique ou un revolver ou dix-huit avec une arme automatique tirant en rafale, même s'il s'agit en réalité de plusieurs courtes rafales; pour toutes les armes ne rentrant pas dans cette catégorie, leur rapidité de tir (le nombre de cartouches tirées par round) ainsi que le temps nécessaire au rechargement est inscrit sur le tableau des caractéristiques des armes.

Le découpage du temps en rounds n'intervient pas directement dans un échange de coups de feu, mais permet de comptabiliser le temps, pour situer l'action par rapport au combat au corps à corps, au rechargement et aux actions entreprises en dehors dudit échange de coups de feu.

Armes à feu contre corps à corps

Lors d'un combat entre quelqu'un possédant une arme à feu et quelqu'un l'attaquant au corps à corps (poings nus, arme blanche, etc.), chacun jette un D6, ajoute son AGI; le possesseur de l'arme à feu tient compte des malus normaux pour la rapidité, c'est-à-dire s'il est surpris, s'il prend le temps de viser, s'il doit armer son arme, etc.; son attaquant

enlève à son total (D6 + AGI) un par tranche de deux mètres qu'il doit franchir pour arriver au corps à corps, en supposant qu'il coure bien sûr ! Si le personnage muni de l'arme à feu tire d'abord, il peut tirer autant de cartouches (ou rafales de trois) que la différence entre les deux totaux, à condition bien sûr que son arme en contienne suffisamment et qu'elle soit automatique ou en double action.

Maximilien, tranquillement assis dans un fauteuil se remet de ses émotions en sirotant un gin-fizz et en contemplant le coucher de soleil sur la baie de Bahiã. Entendant du bruit derrière lui, il se retourne pour voir un individu aux yeux de fou se précipiter dans sa direction en brandissant un couteau de cuisine à l'air très désagréablement aigu... Maximilien n'hésite pas une seconde, sa main plonge sous son aisselle et en sort armée d'un impressionnant revolver. L'agresseur est à six mètres, a une AGI de 13 et fait 2 sur son D6; soit un total de 12 (15 - 3 pour les six mètres qu'il doit parcourir). Maximilien est surpris, a une AGI de 12 et fait 5 sur son D6. (Comme il tire au revolver, il n'a pas besoin de relever le chien pour l'armer car il s'agit d'une arme à double action). Soit un total de 14. (17 - 3 pour les MS). Il tire deux coups de feu avant que l'homme au couteau soit sur lui.*

* 1/2 Gin, 1/2 jus de citron, une cuiller à café de sucre, servir dans un verre givré avec un glaçon...

Si l'attaquant arrive au corps à corps vivant, il place sa première attaque sans que le tireur puisse parer ou rendre les coups. Si le combat continue et que l'adversaire n'utilisant pas d'armes à feu (on le nommera le "lutteur") s'en tient à cette technique, à chaque round utilisez la même procédure pour déterminer l'ordre des attaques (AGI + 1D6. Il n'y a aucun modificateur de rapidité).

- **Plus de 6 points en faveur du lutteur** : il place une attaque sans possibilité de contre, le tireur subit.
- **Entre 1 et 6 points en faveur du lutteur** : il place une attaque sans possibilité de contre, le tireur a droit à un tir après.
- **Égalité** : le tireur a un tir.
- **Entre 1 et 6 points en faveur du tireur** : il a un tir par point de différence, le lutteur a droit à une attaque sans possibilité de contre après.
- **Plus de 6 points en faveur du tireur** : il a 6 tirs, le lutteur subit (et meurt en général...).

Recommencez à chaque round. Si le combat est à 2 ou 3 contre 1, établissez une chronologie précise.

Armes de jet propulsées manuellement non répertoriées par la Convention de Genève

Il peut arriver que n'ayant rien de mieux sous la main, vous en soyez réduit à jeter sur vos agresseurs des objets tels que cailloux, téléphones, dictionnaires, bouteilles de whisky ou ordinateurs (à condition que ce soit des objets compacts).

A partir du moment où ces objets ne sont pas prévus pour être utilisés comme armes, leur modificateur de dégâts se calcule en fonction de leur poids.

Poids en kg	0,5 - 1	1+ - 2	2+ - 3	3+ - 5	5+
Modificateur	+1	+3	+6	+8	+10

Rajouter le MD force du lanceur si il en a un (voir 2 - 2 Corps à corps).

Pour toucher la cible il faut réussir un jet sous lancer. La force moins le poids du projectile (en kg) est égale au nombre de mètres maximum auquel on peut lancer un objet sans malus, au-delà compter - 4 au niveau de difficulté par tranche supplémentaire égale à la première. La portée maximum est égale à 4 fois la distance de jet sans malus. On ne peut espérer lancer de manière efficace un objet dont le poids en kilos est supérieur à la FOR.

Couverture

Le degré de protection de la cible. Un homme accroupi derrière un muret, dont seuls la tête et le bras sont visibles est couvert à 75 % ; un homme plaqué contre un mur qui se fait tirer dessus par quelqu'un qui le voit de profil est couvert à 50 %.

En cas de protection due à un vêtement particulièrement épais ou prévu pour, ajouter le modificateur de protection au D20 des dégâts.

	Armes blanches contondantes	Armes blanches tranchantes	Armes à feu
Blouson de cuir fin	- 2	- 2	0
Blouson de cuir épais	- 4	- 4	- 1
Fouffure	- 4	- 4	- 1
Gilet pare-balles (kevlar)	0	- 4	- 12*
Gilet pare-balles (plaques)	- 10	- 12	- 16*

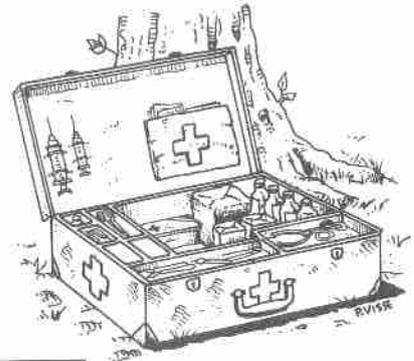
* La moitié des dégâts est provisoire car il ne s'agit plus que d'un choc, appliquer la même règle que pour les armes contondantes (voir 2 - Corps-à-corps).

Grenades

Utilisez la compétence **lancer**, avec les malus de distance des armes de jet propulsées manuellement. La portée maximum est égale à FOR x 4. Si le tir est raté, déterminez l'endroit où la grenade atterrit de la manière suivante, en jetant un D4 :

- 1 trop court
- 2 trop long
- 3 trop à gauche
- 4 trop à droite.

Prenez le lanceur regardant sa cible comme point de référence. La distance entre l'objectif et le point de chute est égale à 2D6 mètres avec comme maximum la moitié de la distance entre la cible et le tireur. Consultez l'annexe pour les dégâts et les caractéristiques des grenades. Ne pas oublier que la plupart de ces charmants objets ont un détonateur réglé pour un certain nombre de secondes ; alors si on hésite trop longtemps une fois l'engin dégoupillé et lâché...



2 - 2 CORPS A CORPS

Avant tout, calculez si vous avez un modificateur de dégâts dû à votre force, reportez-vous, sur l'écran du Traumato au tableau **Modificateur de force**, reportez l'éventuel résultat sur la feuille de personnage (colonne MD force).

Il existe deux sortes de compétences de combat au corps à corps : le combat de rue, que tout le monde possède à un degré variable, et les compétences spécialisées comme karaté ou close-combat.

Le combat de rue représente l'aptitude naturelle au combat en fonction de la force et l'agilité. N'importe qui, même s'il ne s'est jamais battu dans sa vie (rappelez-vous, à l'école...) a un niveau de compétence en combat de rue. Avec l'habitude de ce genre de sport, on peut avoir beaucoup plus que le niveau de compétence de base (voir le chapitre **Compétences**). Le combat de rue s'applique aux coups donnés avec des armes naturelles (main, coude, tête, pied...) mais aussi à toutes les armes telles que manche de pioche, bouteille cassée, chaîne de vélo, rasoir, qui pour être primaires n'en sont pas moins redoutablement efficaces.

Si vous n'avez jamais pratiqué de technique de combat particulière, vous n'avez que le combat de rue comme niveau de compétence de base. Si vous avez pratiqué une technique quelconque, vous ajouterez au combat de rue le niveau de compétence que vous avez dans cette technique pour obtenir votre niveau de compétence de base total dans cette discipline. Les compétences en techniques de combat s'acquièrent de la même manière que n'importe quelle autre ; il y a un coût d'acquisition, un seuil, une base (le combat de rue), et un coût du niveau supplémentaire. Il est là aussi évidemment possible de devenir un spécialiste dans une ou plusieurs techniques de combat, en dépensant suffisamment de points. Voici une échelle de valeurs pour vous donner une idée de ce à quoi correspondent les niveaux de compétences dans les compétences spécialisées :

- Combat de rue + 0 - dès que vous avez compris et pratiqué les bases.
- Combat de rue + 1 - niveau débutant.
- Combat de rue + 2 - niveau moyen.
- Combat de rue + 3 - niveau confirmé.
- Combat de rue + 4 - niveau compétition régionale.
- Combat de rue + 6 - niveau compétition nationale.
- Combat de rue + 8 - niveau compétition internationale.

Avec la possibilité d'aller jusqu'à 26 (en comptant le niveau de compétence du combat de rue plus le niveau de compétence de la technique dont il s'agit).

De même que pour les tireurs d'élite, quelqu'un ayant un niveau de compétence s'approchant de 20 est à un haut niveau ; il faut donc qu'il ait la possibilité de pratiquer avec des gens de son niveau sa technique. Nous vous déconseillons évidemment de créer des personnages ayant 26 en tir ou dans une discipline de combat, car il est peu probable qu'ils sachent faire autre chose en raison du nombre de points utilisés et car la moindre petite algarade risque de tourner à la démonstration technique, ce qui n'est jamais drôle pour personne.

La maîtrise d'une technique de combat ne permet pas seulement de toucher plus facilement, les coups font aussi plus mal. Si vous avez un niveau de 10 ou plus dans une compétence de combat corps à corps autre que le combat de rue, rajoutez le bonus adéquat dans la colonne "MD niveau" sur la feuille de personnage, vous trouverez ce bonus sur l'écran du Traumato, au tableau **Modificateur de niveau**. Le combat de rue, étant une discipline empirique, ne donne pas de bonus de niveau.

Compétences	Armes utilisées	Seuil	Base	Coût acquisition	Coût du niveau supplémentaire
AIKIDO	maines nues	18	combat de rue	7	2
JUDO	maines nues	18	combat de rue	7	2
KARATÉ	maines nues	18	combat de rue	7	2
BOXE THAÏLANDAISE	maines nues	18	combat de rue	7	2
BOXE FRANÇAISE	maines nues	18	combat de rue	7	2
BOXE ANGLAISE	maines nues	18	combat de rue	6	2
KENDO	sabre	18	combat de rue	6	2
ÉCRIME	sabre, épée	18	combat de rue	6	2
COUTEAU		18	combat de rue	5	2
CLOSE-COMBAT	maines nues & poignard	18	combat de rue	7	2
NUNCHAKUTÉ	nunchaku	18	combat de rue	6	2
BOKEN	bâton	18	combat de rue	6	2

Au-delà du seuil, chaque niveau supplémentaire coûte 4 points.

Reprenons l'exemple de Maximilien Hrebowicz : il a 9 en combat de rue ; étant donné que lors de son service militaire dans les commandos, un instructeur au visage porein et luisant de sueur lui a inculqué les rudiments du close-combat, il a 9 en close-combat ce qui lui coûte 7 points. Comme il a pratiqué le karaté pendant cinq ans et a atteint un niveau honorable dans les compétitions régionales, il a 9 + 4 soit 13 en karaté ($7 + [4 \times 2] = 15$ points). Ceci aura coûté à son joueur 22 points en tout...

Il n'y a pas de jet de rapidité pour le corps à corps (sauf dans un combat contre une personne utilisant une arme à feu) ; en un round (six secondes), chacun attaque et pare.

Il faut d'abord déterminer si un des adversaires est surpris, auquel cas il n'aura pas de parade au premier round, c'est-à-dire que l'attaquant est seul à jeter un D100 et on considère que l'attaqué a raté son jet.

Pour effectuer son attaque, chaque combattant modifie en fonction des circonstances (voir le tableau **Modificateurs de situation** qui prend en compte le nombre d'adversaires, la surprise et le type d'arme utilisé) le niveau de difficulté, toujours en partant du niveau 0. Il regarde ensuite sur le tableau **Résolution** son pourcentage de toucher et le pourcentage de donner un coup critique, c'est-à-dire un coup particulièrement bien porté (en cas de coup critique, l'attaquant choisit la localisation du coup, c'est l'unique différence par rapport à un coup normal). Si tous les jets sont ratés, rien ne s'est passé. Si un jet est réussi, cette attaque a porté ; si les deux jets sont réussis, les attaques ont été parées, sauf en cas de coup critique, qui devient un coup normal.

	Combattant N° 1		
	raté	touché	coup critique
Combattant N° 2	aucun dégât	dégâts pour le combattant n° 2	Dégâts pour le combattant n° 2 avec choix de la localisation par le n° 1
raté			
touché	dégâts pour le combattant n° 1	aucun dégât	dégâts normaux pour le combattant n° 2
coup critique	dégâts pour le n° 1 avec choix de la localisation par le combattant n° 2	dégâts normaux pour le combattant n° 1	aucun dégât

Il faut ensuite localiser le coup sur la colonne de gauche du tableau **Localisation**. Les dégâts se calculent normalement, en jetant un D20, l'ajustant avec le niveau de compétence de celui qui donne le coup (MD niveau), sa force et sa masse combinée (MD force), le type d'arme qu'il utilise (modificateur des armes, sur l'écran du Traumatisme). On regarde ensuite sur le tableau **Dégâts** à combien de points de dégâts correspond ce total.

Maximilien est en train (- ne soyons pas hypocrites !) d'attaquer sauvagement un malheureux individu qui ne fait que le menacer avec un couteau à cran d'arrêt. Maximilien a 13 en karaté, son adversaire 12 avec un couteau. Maximilien jette un D100 (personne n'a de modificateur, tous deux opèrent à un niveau de difficulté de 0), obtient 43, son adversaire obtient 85 sur le D100. Maximilien inflige des dégâts normaux à son adversaire ; il localise, 54 dans le ventre ; 13 sur le D20 plus 1 car sa FOR plus sa MAS font 26, plus 2 car il a un niveau de compétence de 13 en karaté, plus 4 car le coup est porté au ventre, soit un total de 20, 6 points de dégâts. Son adversaire avait 23 points de vie, fait 94 sur son D100 et tombe dans les pommes.

En cas d'attaque silencieuse par derrière la victime a droit à un jet sous l'OUI si l'attaquant a raté son jet sous le mouvoir en silence.

En cas d'attaque inattendue (embuscade derrière une porte, alors que la victime est en pleine conversation dans un environnement sûr, etc.) la victime a droit à un jet sous l'ION.

En cas de combat à deux, trois, quatre ou plus contre un, le combattant solitaire doit choisir avant de jeter les dés lequel de ses adversaires il va attaquer (il a aussi un MS supplémentaire), il ne fera que se défendre contre les autres. Il doit jeter autant de D100 qu'il a d'adversaires, pour

savoir s'il pare les attaques ; contre l'adversaire choisi, le résultat est normal, c'est à dire qu'il peut le blesser, alors qu'un coup qui aurait normalement blessé les autres ne leur fera rien et sera juste compté comme une parade réussie.

Dégâts temporaires

Lors de blessures faites à l'aide d'armes contondantes, la moitié des dégâts est temporaire (si le total est impair considérer le point indivisible comme dégât temporaire), avec un maximum de 10 points de dégâts temporaires ; ces dégâts se soignent d'eux-mêmes à raison de 1 point de vie par heure. Si un personnage voit ses points de vie descendre à 0 ou en-dessous de 0 avec des dégâts temporaires, voir 1 - 3 Points de vie.

3 - RÈGLES DIVERSES

3 - 1 Mouvement

En marchant, on peut bouger de six mètres par round (six secondes) ; en courant, on parcourt autant de mètres que cinq fois le niveau de compétence en sprint avec un maximum de soixante mètres.

Joe, qui a un niveau de compétence de compétence de 9 en sprint peut parcourir 45 mètres par round ; Jim qui est un sprinter fou avec 19 en sprint en couvrira 60.

En cas d'encombrement ou de blessure, des malus sont applicables, au Traumatisme d'en décider.

3 - 2 Chutes

Voir la définition de la compétence tomber.

Hauteur	Facteur modificateur du n. de diff. du jet sous tomber	Colonne 1 Dégâts si le jet est réussi	Colonne 2 Dégâts si le jet est raté
1 à 2 m	+ 5	pas de dégâts	modif. : 0
2 + à 4 m	0	pas de dégâts	modif. : + 6
4 + à 8 m	- 2	modif. : + 0	modif. : + 12
8 + à 12 m	- 5	modif. : + 6	modif. : + 25
12 + à 18 m	- 8	modif. : + 12	+
18 +	- 8	modif. : + 25	+

Si le sol est particulièrement mou (glaise, boue) ou les conditions spécialement favorables, il est toujours possible de baisser le modificateur de dégâts.

Il n'y a pas de localisation des dégâts pour une chute ; suivant la quantité de dégâts il peut s'agir d'un membre cassé comme de multiples fractures accompagnées d'hémorragies internes.

3 - 3 Poursuites en véhicules divers

Toutes les minutes (temps de jeu) les conducteurs jettent un D100 sous leur compétence conduire en modifiant le niveau de difficulté suivant le tableau ci-après :

VÉHICULE	VILLE	ROUTE OU AUTOROUTE
Vélo	- 8	- 12
Petite moto	0	- 2
Grosse moto	+ 1	+ 1
Petite voiture normale	- 3	- 3
Grosse voiture normale	- 4	- 2
Petite voiture nerveuse	- 2	- 1
Grosse voiture puissante	- 3	- 1
Voiture grand tourisme	- 1	+ 1
Camionnette	- 6	- 4
Camion	- 7	- 6
Autobus	- 7	- 7
Car routier	- 6	- 5

Si tous deux réussissent leur jet, ils restent à même distance.

Si le poursuivant rate et le poursuivi réussit, et cela deux fois d'affilée, ce dernier a semé le poursuivant.

Si le poursuivi rate et le poursuivant réussit, et cela deux fois d'affilée, le poursuivant peut le rattraper, le doubler ou manœuvrer pour laisser croire qu'il s'est laissé semer.

Si un des deux conducteurs obtient un résultat de 00 sur le D100, il est dans des conditions susceptibles de provoquer ou d'avoir un accident ; il doit alors faire un jet sous sa compétence conduire avec un niveau de difficulté de 0, et sans modificateurs. Si le jet est raté, c'est l'accident ; quant à sa gravité, elle est déterminée par les circonstances et la chance des participants.

3 - 4 Accidents

Pour un accident de voiture, de moto, une avalanche, etc., essayez de comparer la violence du choc à une chute et reportez-vous au tableau **Chutes**.

Exemple : un choc de voiture à 60 km/h contre un arbre pourrait être assimilé à une chute de 8 mètres ; le jet sous tomber ne s'applique évidemment plus, mais le personnage a droit à un jet sous la Chance pour savoir s'il prend en compte la colonne 1 ou la colonne 2.

3 - 5 Noyade

On ne demandera à un joueur de jeter un D100 sous nager ou plongée sous-marine qu'en cas de conditions particulièrement difficiles. Il est évident que pour quelqu'un ne sachant absolument pas nager, la question ne se pose même pas. Ces conditions pourront être une tempête en mer, un nageur blessé, un combat sous l'eau, etc. Il faudra alors faire jeter régulièrement à tous les protagonistes un D100.

Si un joueur rate deux fois de suite son jet il commencera à se noyer et devra jeter un D100 chaque minute ; chaque fois qu'il rate, il perd cinq points de vie ; s'il réussit, il se remet à nager correctement. Il est bien entendu nécessaire de vérifier s'il ne s'évanouit pas, auquel cas il ne reste plus qu'à prier pour son âme.

3 - 6 Expérience

Toutes les compétences d'un personnage peuvent s'améliorer avec l'expérience. Si lors d'une aventure vous réussissez un jet critique (une réussite critique) avec un **niveau de difficulté de 0 ou négatif**, mettez une croix dans la colonne "expérience" sur la feuille du personnage, en face de la compétence concernée. A la fin du scénario, pour chaque compétence ayant une croix (une seule suffit, vous n'aurez qu'une chance d'améliorer un niveau de compétence particulier par scénario) jetez 5D6. Si le total est supérieur ou égal à votre niveau, vous avez progressé d'un niveau dans cette compétence.

Maximilien a réussi un jet difficile sous secourisme, compétence dans laquelle il a un niveau de 7. Son pourcentage de réussite critique était donc de 5% ; ayant fait 03 sur le D100, il a coché la colonne "expérience". Il jette 5D6 et obtient 13 ; il a maintenant un niveau de compétence de 8 en secourisme.

ANNEXE - LES ARMES A FEU

Il n'est pas indispensable d'utiliser les renseignements contenus dans cette annexe, mais elle est destinée à ceux qui voudront jouer jusqu'au bout le réalisme en détaillant exactement les armes qu'ils rencontreront.

Voici un tableau de quelques calibres plus ou moins courants, avec les différentes appellations sous lesquelles on peut les trouver et quelques armes chambrées pour eux. Ils sont classés par calibre croissant, du 5,56 x 45 au 11,56 x 33 ; le premier chiffre indique le calibre nominal, qui n'a bien souvent rien à voir avec le calibre réel qui, lui, peut représenter le diamètre du canon à fond de rayure ou à la surface des rayures ou encore le diamètre de la balle... Le deuxième chiffre indique la longueur de l'étui. Ces chiffres sont indiqués en millimètres, les calibres anglosaxons étant exprimés en centièmes ou millièmes de pouce avec parfois des correspondances très fantaisistes. Donc, ne pas confondre le calibre minimal européen, américain et le calibre réel, les trois pouvant souvent être totalement différents...

En règle générale il est impossible ou tout au moins fortement déconseillé d'utiliser dans une arme une autre munition que celle prévue par le fabricant (en particulier pour les automatiques), à quelques exceptions près.

Toutes les munitions sans indications particulières sont à gorge, prévues pour être utilisées dans des armes automatiques et totalement inutilisables dans des revolvers car rien ne les retiendrait dans les chambres qui sont parfaitement cylindriques. Celles qui sont suivies d'un R ont un culot formant un bourrelet, comme par exemple la cartouche de 357 magnum, ce qui interdit leur utilisation dans des pistolets prévus pour le même calibre car la griffe de l'extracteur n'aurait pas de prise. Une 44 magnum prévue pour un Automag n'ira pas sur un Smith & Wesson M.29 qui est pourtant aussi un 44 magnum, mais un revolver. Au passage remarquons qu'elles sont respectivement appelées 10,97 x 33 et 11,2 x 32 bien que les diamètres des balles soient rigoureusement identiques ce qui en soit tient déjà du miracle... Il y a deux exceptions notables : la 22 long rifle, que tout le monde connaît, qui est totalement standardisée et ambivalente car des pistolets, carabines et même des armes tirant en rafale sont prévus pour elle aussi bien que des revolvers ; la 7,65 Browning qui est une cartouche de pistolet possède un demi bourrelet c'est-à-dire une gorge et un embryon de bourrelet et est utilisable sur certains revolvers (32 Smith & Wesson et Mayer & Sohne M.32).

CALIBRE	NOMS USUELS
5,56 x 45	223 Remington, 222 Remington magnum
5,7 x 17 R	22 long rifle
6,35 x 15	6,35 Browning, 25 Auto, 25 ACP
7,62 x 25	30 Mauser, 7,63 Mauser, 7,62 Tokarev, 7,62 type P
7,62 x 33	30 carabine
7,62 x 39	7,62 M43 Simonov, 7,62 bloc, 7,62 court
7,62 x 51	7,62 NATO, 308 Winchester
7,62 x 51 R	30-30, 30 WCF
7,62 x 63	30-36, 30 M2, 30 Springfield
7,65 x 17 1/2 R	7,65 Browning, 32 Auto, 7,63 x 17, 32 ACP
9 x 17	9 mm court, 380 Auto, 380 ACP
9 x 18	9 mm Makarov
9 x 19	9 mm Parabellum, 9 mm Luger
9 x 29 B	38 spécial, 38 S & W, spécial, 38-44
9 x 33 R	357 magnum
10,97 x 33 R	44 magnum
11,2 x 32	44 automag
11,43 x 23	45 auto, 45 ACP
11,56 x 33	45 Colt

Dans les tableaux suivants, le type de mécanisme indique qu'il s'agit d'une arme à simple ou double action ; un revolver moderne est toujours (ou presque, une des exceptions étant le célèbre Colt Peacemaker) à double action, car une pression sur la détente arme le chien, fait tourner le barillet pour amener une nouvelle chambre devant le canon et abat le chien sur le percuteur qui va frapper l'amorce de la cartouche. Un pistolet peut être à double ou simple action ; dans une arme à simple action comme par exemple le Colt 45 (Colt Government 1911 A1), il faut l'armer avant de pouvoir tirer la première cartouche, l'extraction de la douille vide, l'introduction d'une nouvelle cartouche dans la chambre de l'armement du chien se faisant automatiquement grâce à la récupération d'une partie de l'énergie développée par l'explosion. Dans un pistolet à double action, l'armement du premier coup peut se faire par la pression du doigt sur la détente.

Il est donc possible de porter un revolver ou un pistolet à double action dans de très bonnes conditions de sécurité (c'est-à-dire désarmé, le chien étant rabattu) et néanmoins prêt à tirer très rapidement. Alors que pour un pistolet à simple action, il faudra prendre le temps de l'armer, à moins de le porter déjà armé, ce qui est à éviter. En effet, tous les pistolets ayant un cran de sûreté qui empêche le départ du coup lorsque l'engin est armé, il est théoriquement possible de le porter armé, mais les crans de sûreté sont loin d'être infaillibles surtout en cas de choc. Imaginez-vous un 44 Automag à la ceinture ; vous trébuchez et dévalez l'escalier, le cran de sûreté saute, votre boucle de ceinture accroche la détente, BAOUM !!! Avec de la chance, vous ne perdez qu'une jambe et gardez votre hanche...

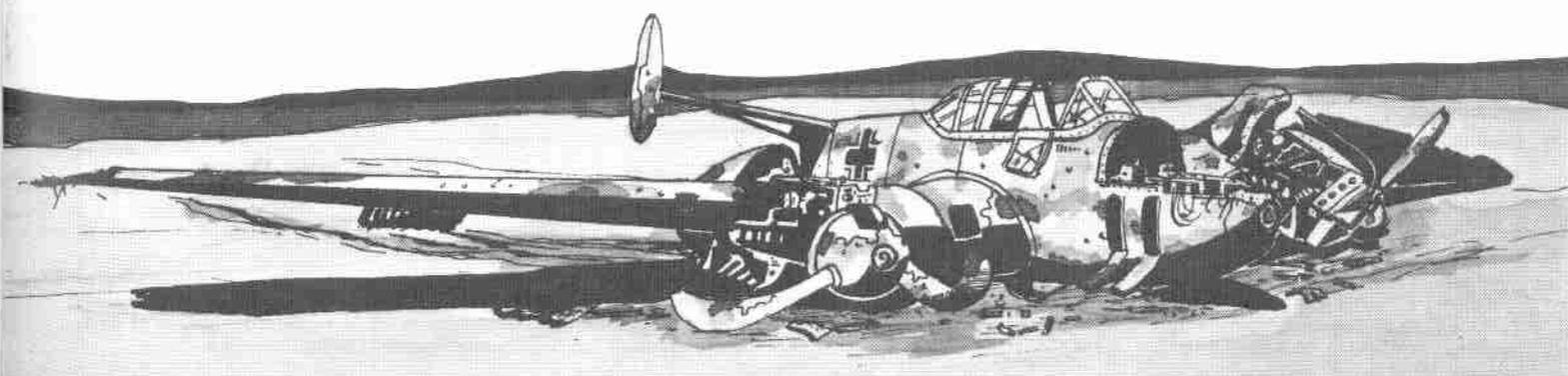
S.T. signifie "sélecteur de tir" c'est-à-dire la possibilité de tirer en rafale ou coup par coup ; "auto" signifie qu'il est uniquement possible de tirer en rafale avec cette arme. La capacité indique le nombre de coups qu'il est possible de tirer sans recharger l'arme, et aussi le type de stockage des cartouches. "char" veut dire boîte-chargeur, c'est-à-dire une boîte métallique (ou en plastique, on n'arrête pas le progrès...) dans laquelle on introduit les cartouches une à une. Un "clip" est une lamelle métallique dont les bords latéraux sont repliés de façon à maintenir les cartouches par leur gorge ; ce clip est utilisé pour introduire les cartouches dans le magasin de l'arme ; la rapidité de tir représente le nombre de cartouches qu'il est possible de tirer par round. Le temps de rechargement représente le temps qu'il faut pour recharger complètement l'arme (autant de cartouches que sa capacité) et tient compte de son mode de chargement. Ce temps est compté en rounds et n'est valable que si l'on a un chargeur ou un clip plein dans le cas d'armes se chargeant de cette manière ; s'il faut d'abord remplir le chargeur ou un clip, cette opération prend 5 rounds. Pour un chargeur de fusil d'assaut ou de P.M., l'opération dure 10 rounds.

REVOLVERS

Nom	Catégorie	Calibre	Type de mécanisme	Capacité	Rapidité de tir	Temps de rechargement	Modificateur dégâts
Mayer & Sohne M.32	1	7,65 x 17 1/2B	D.A.	barill. 6	6	2 rounds	+ 10
Colt Police Positive	2	9 x 29 B	D.A.	barill. 6	6	2 rounds	+ 12
Colt Cobra	2	9 x 29 B	D.A.	barill. 6	6	2 rounds	+ 12
Colt Detective Special	2	9 x 29 B	D.A.	barill. 6	6	2 rounds	+ 12
Sauer & Sohn SR3	2	9 x 29 B	D.A.	barill. 6	6	2 rounds	+ 12
S. & W. Centennial Airweight	2	9 x 29 B	D.A.	barill. 6	6	2 rounds	+ 12
S. & W. M.36 Chief's Special	2	9 x 29 B	D.A.	barill. 6	6	2 rounds	+ 12
Colt Python	2	9 x 33 B	D.A.	barill. 6	6	2 rounds	+ 15
Colt Trooper MK III	2	9 x 33 B	D.A.	barill. 6	6	2 rounds	+ 15
Manurhin MR 78 GIGN	2	9 x 33 B	D.A.	barill. 6	6	2 rounds	+ 15
Ruger Security-Six DA	2	9 x 33 B	D.A.	barill. 6	6	2 rounds	+ 15
Sauer & Sohn SR3	2	9 x 33 B	D.A.	barill. 6	6	2 rounds	+ 15
S. & W. Combat magnum	2	9 x 33 B	D.A.	barill. 6	6	2 rounds	+ 15
S. & W. Model 27	2	9 x 33 B	D.A.	barill. 6	6	2 rounds	+ 15
S. & W. Model 29	2	10,97 x 33 B	D.A.	barill. 6	6	2 rounds	+ 17

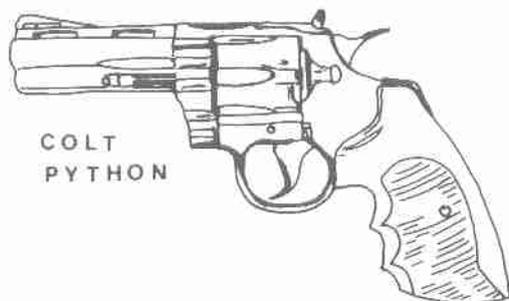
PISTOLETS AUTOMATIQUES

Nom	Catégorie	Calibre	Type de mécanisme	Capacité	Rapidité de tir	Temps de rechargement	Modificateur dégâts
High Standard 22	1	5,7 x 17	S.A.	char. 10	6	1 round	+ 8
HK 4	1	5,7 x 17	D.A.	char. 8	6	1 round	+ 8
Browning Baby	1	6,35 x 15	S.A.	char. 6	6	1 round	+ 7
HK 4	1	6,35 x 15	D.A.	char. 8	6	1 round	+ 7
Mauser M 1896	1	7,62 x 25	S.A.	clip 10	6	3 rounds	+ 13
Tokarev M 33	1	7,62 x 25	S.A.	char. 8	6	1 round	+ 13
Astra Constable	1	7,65 x 17	D.A.	char. 8	6	1 round	+ 10
Beretta M 90	1	7,65 x 17	D.A.	char. 8	6	1 round	+ 10
FN Browning 1910	1	7,65 x 17	S.A.	char. 7	6	1 round	+ 10
HK 4	1	7,65 x 17	D.A.	char. 8	6	1 round	+ 10
Walther PP	1	7,65 x 17	D.A.	char. 8	6	1 round	+ 10
Walther PPK	1	7,65 x 17	D.A.	char. 7	6	1 round	+ 10
Mauser HSC	1	7,65 x 17	D.A.	char. 8	6	1 round	+ 10
HK 4	1	9 x 17	D.A.	char. 7	6	1 round	+ 11
Walther PP	2	9 x 17	D.A.	char. 7	6	1 round	+ 11
Walther PPK	2	9 x 17	D.A.	char. 6	6	1 round	+ 11
Mauser HSC	2	9 x 17	D.A.	char. 7	6	1 round	+ 11
Beretta M 34	2	9 x 17	S.A.	char. 7	6	1 round	+ 11
Beretta M 84	2	9 x 17	D.A.	char. 13	6	1 round	+ 11
Makarov PM	2	9 x 18	D.A.	char. 8	6	1 round	+ 11
P 64	2	9 x 18	D.A.	char. 6	6	1 round	+ 11
Colt Commander	2	9 x 19	S.A.	char. 9	6	1 round	+ 13
SIG P-210-1	2	9 x 19	S.A.	char. 8	6	1 round	+ 13
Browning HP 35	2	9 x 19	S.A.	char. 13	6	1 round	+ 13
Styer G.B. 80	2	9 x 19	D.A.	char. 18	6	1 round	+ 13
Lüger P.08	2	9 x 19	S.A.	char. 8	6	1 round	+ 13
Smith & Wesson M.39	2	9 x 19	D.A.	char. 8	6	1 round	+ 13
Smith & Wesson M.59	2	9 x 19	D.A.	char. 14	6	1 round	+ 13
Walther P.38	2	9 x 19	D.A.	char. 8	6	1 round	+ 13
MAB P.15	2	9 x 19	S.A.	char. 15	6	1 round	+ 13
MAS 50	2	9 x 19	S.A.	char. 9	6	1 round	+ 13
Beretta M.951	2	9 x 19	S.A.	char. 8	6	1 round	+ 13
Heckler & Koch P.98	2	9 x 19	D.A.	char. 9	6	1 round	+ 13
Beretta M.92 S	2	9 x 19	D.A.	char. 15	6	1 round	+ 13
Colt Commander	2	11,43 x 23	S.A.	char. 7	6	1 round	+ 12
Colt Government 1911 A1	2	11,43 x 23	S.A.	char. 7	6	1 round	+ 12
44 Automag	2	11,2 x 32	S.A.	char. 7	6	1 round	+ 17

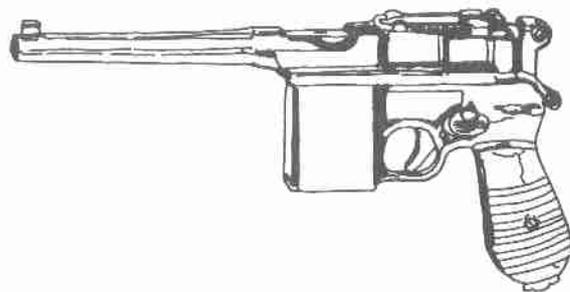


Pistolets mitrailleurs

Nom	Catégorie	Calibre	Type de mécanisme	Capacité	Rapidité de tir	Temps de rechargement	Modificateur dégâts
Franchi L.F. 57	6	9 x 19	auto	char. 20 char. 40	18	1 round	+ 13
Heckler & Koch M.P.5	6	9 x 19	S.T.	char. 30	18	1 round	+ 13
MAT 49	6	9 x 19	auto	char. 20	18	1 round	+ 13
UZI	6	9 x 19	S.T.	char. 25 char. 32	18	1 round	+ 13
Ingram M.10	6	9 x 19	S.T.	char. 30	18	1 round	+ 13



COLT
PYTHON



MAUSER

FUSILS D'ASSAUT

Nom	Catégorie	Calibre	Type de mécanisme	Capacité	Rapidité de tir	Temps de rechargement	Modificateur dégâts
A.K. 74	5	5,45 x 39	S.T.	char. 30	18	1 round	+ 14
FA-MAS	5	5,56 x 45	S.T.	char. 25	18	1 round	+ 14
FN C.A.L.	5	5,56 x 45	S.T.	char. 20 char. 30	18	1 round	+ 14
Heckler & Koch 33	5	5,56 x 45	S.T.	char. 20 char. 40	18	1 round	+ 14
Heckler & Koch 53	5	5,56 x 45	S.T.	char. 40	18	1 round	+ 14
M.16	5	5,56 x 45	S.T.	char. 20 char. 30	18	1 round	+ 14
S.I.G. 530-1	5	5,56 x 45	S.T.	char. 30	18	1 round	+ 14
Stoner 63 A	5	5,56 x 45	S.T.	char. 30	18	1 round	+ 14
A.K.47	5	7,62 x 39	S.T.	char. 30	18	1 round	+ 13
FN F.A.L.	5	7,62 x 51	S.T.	char. 20	18	1 round	+ 16
Heckler & Koch G.3	5	7,62 x 51	S.T.	char. 20	18	1 round	+ 16
M.14	5	7,62 x 51	S.T.	char. 20	18	1 round	+ 16
S.I.G. 510-4	5	7,62 x 51	S.T.	char. 20	18	1 round	+ 16

GRENADES

Les grenades sont classées en deux catégories : offensives et défensives.

Les grenades défensives sont à fragmentation et ont un rayon d'explosion de 25 mètres ; il est donc impératif d'être couvert lorsqu'on en utilise une.

Les grenades offensives ne créent qu'une onde de choc qui est efficace dans un rayon de 3 mètres. Il n'y a donc pas d'éclats.

Lorsqu'un personnage est dans le rayon d'explosion d'une grenade à fragmentation, il fait un jet sous la **Chance**. Ce sera normalement un jet à 4D6, mais exceptionnellement, suivant son degré de couverture, sa position (debout, accroupi, couché) et la proximité de l'explosion, le nombre de D6 peut varier.

Si le jet est réussi, le personnage n'a reçu aucun éclat, il faut utiliser le premier modificateur de dégâts sans localisation car il s'agit de dégâts dus à l'onde de choc. Si le jet est raté, jeter un D8 pour savoir combien d'éclats ont touché, localiser (colonne combat à distance) et utiliser pour chaque éclat le deuxième modificateur de dégâts.

Voici deux grenades à fragmentation, parmi les plus courantes :

MK II "Ananas"

Grenade à fragmentation. *Temporisation* : 4 secondes. *Rayon de l'explosion* : 25 mètres. *Modificateurs de dégâts* : + 4/+ 10.

C'est "l'ananas" classique que l'on voit dans les films de guerre, les bandes dessinées, les dessins animés, etc. Une fois la goupille enlevée, seul le fait de maintenir la cuiller serrée contre le corps de la grenade empêche la mise à feu de l'amorce. La grenade explosera quatre secondes après que l'on ait lâché la cuiller.

M 33

Grenade à fragmentation. *Temporisation* : 4 secondes. *Rayon de l'explosion* : 25 mètres. *Modificateurs de dégâts* : + 4/+ 15.

La nouvelle grenade de l'armée américaine, dont le principe de mise à feu est identique à celui de la MK II.



GRENADE MK II "ANANAS"

Dans le n° 2 de Chroniques, vous trouverez des règles complémentaires sur : les maladies, les empoisonnements, la fatigue, l'encombrement, les techniques d'immobilisation, la légalité des armes et de la documentation sur les armes d'épaule et certains autres.

TABLE DE RÉSOLUTION

NIVEAU DE DIFFICULTÉ

NIVEAU DE COMPÉTENCE

	+5	+4	+3	+2	+1	0	-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7	-8	-9	-10	-11	-12
1	9 2	8 2	7 1	6 1	6 1	5 1	4 1	4 1	3 1	3 1	3 1	2 0	2 0	2 0	1 0	1 0	1 0	1 0
2	19 4	17 3	15 3	13 3	11 2	10 2	9 2	8 2	7 1	6 1	5 1	4 1	4 1	3 1	3 1	3 1	2 0	2 0
3	28 6	25 5	22 4	19 4	17 3	15 3	13 3	11 2	10 2	9 2	8 2	7 1	6 1	5 1	5 1	4 1	4 1	3 1
4	38 8	33 7	29 6	26 5	23 5	20 4	17 4	15 3	13 3	12 2	10 2	9 2	8 2	7 1	6 1	5 1	5 1	4 1
5	47 9	42 8	36 7	32 6	28 6	25 5	22 4	19 4	17 3	15 3	13 3	11 2	10 2	9 2	8 2	7 1	6 1	5 1
6	57 11	50 10	44 9	39 8	34 7	30 6	26 5	23 5	20 4	18 4	16 3	14 3	12 2	10 2	9 2	8 2	7 1	6 1
7	66 13	58 12	51 10	45 9	40 8	35 7	31 6	27 5	24 5	21 4	18 4	16 3	14 3	12 2	11 2	10 2	8 2	7 2
8	76 15	67 13	59 12	51 10	45 9	40 8	35 7	31 6	27 5	24 5	21 4	18 4	16 3	14 3	13 3	11 2	10 2	9 2
9	85 17	75 15	66 13	58 12	51 10	45 9	39 8	34 7	30 6	27 5	24 5	21 4	18 4	16 3	14 3	12 2	11 2	10 2
10	95 19	83 17	73 15	64 13	57 11	50 10	44 9	39 8	34 7	30 6	26 5	23 5	20 4	18 4	16 3	14 3	12 2	11 2
11	99 21	92 18	81 16	71 14	62 12	55 11	48 10	42 8	37 7	33 7	29 6	25 5	22 4	20 4	17 3	15 3	13 3	12 2
12	99 23	99 20	88 18	77 16	68 14	60 12	53 11	46 9	41 8	36 7	32 6	28 6	24 5	21 4	19 4	17 3	15 3	13 3
13	99 25	99 22	95 19	84 17	74 15	65 13	57 11	50 10	44 9	39 8	34 7	30 6	26 5	23 5	20 4	18 4	16 4	14 3
14	99 26	99 23	99 20	90 18	79 16	70 14	61 12	54 11	47 9	42 8	37 7	32 6	28 6	25 5	22 4	19 4	17 3	15 3
15	99 28	99 25	99 22	97 19	85 17	75 15	66 13	58 12	51 10	45 9	40 8	35 7	31 6	27 5	24 5	21 4	18 4	16 3
16	99 30	99 27	99 23	99 21	91 18	80 16	70 14	62 12	54 11	48 10	42 8	37 7	33 7	29 6	25 5	22 4	19 4	17 3
17	99 32	99 28	99 24	99 22	96 19	85 17	75 15	66 13	58 12	51 10	45 9	39 8	35 7	30 6	27 5	24 5	21 4	18 4
18	99 34	99 30	99 26	99 23	99 20	90 18	79 16	69 14	61 12	54 11	47 9	42 8	37 7	32 6	28 6	25 5	22 4	19 4
19	99 36	99 32	99 27	99 25	99 21	95 19	83 17	73 15	64 13	57 11	50 10	44 9	39 8	34 7	30 6	26 5	23 5	20 4
20	99 38	99 33	99 29	99 26	99 23	99 20	88 18	77 16	68 14	60 12	53 11	46 9	41 8	36 7	32 6	28 6	23 5	21 4
21	99 40	99 35	99 30	99 27	99 24	99 21	92 18	81 16	71 14	63 13	55 11	49 10	43 9	38 8	33 7	29 6	26 5	23 5
22	99 42	99 37	99 32	99 28	99 25	99 12	97 19	85 17	75 15	66 13	58 12	51 10	45 9	39 8	35 7	31 6	27 5	24 5
23	99 44	99 38	99 33	99 30	99 26	99 23	99 20	89 18	78 16	69 14	61 12	53 11	47 9	41 8	36 7	32 6	28 6	25 5
24	99 45	99 40	99 35	99 31	99 27	99 24	99 21	93 19	81 16	72 14	63 13	56 11	49 10	43 9	38 8	33 7	29 6	26 5
25	99 47	99 42	99 36	99 32	99 28	99 25	99 22	97 19	85 17	75 15	66 13	58 12	51 10	45 9	39 8	35 7	30 6	27 5
26	99 49	99 43	99 38	99 34	99 29	99 26	99 23	99 20	88 18	78 16	69 14	60 12	53 11	47 9	41 8	36 7	32 6	28 6

MODIFICATEURS DE SITUATION

CORPS A CORPS

Frapper un adversaire à terre mais conscient	+ 2
Surprise (1 ^{er} round uniquement et sur un seul adversaire)	+ 2
Attaque de dos	+ 2
Arme longue	+ 1
Combattre contre 2 adversaires	- 1
Combattre contre 3 adversaires	- 2
Combattre contre 4 adversaires et plus	- 3

COMBAT A DISTANCE

Tir surpris et instinctif	- 2
Tir posé	- 1
Cible en mouvement	- 1
Tireur en mouvement	- 2
Cible et tireur en mouvement	- 3
50 % de couverture	- 2
75 % de couverture	- 3

Distance

11-20 m	- 1
21-40 m	- 2
Tranche de 40 m	- 1
21-60 m	- 1
61-120 m	- 2
Tranche de 60 m	- 1

AJUSTEMENTS RAPIDITÉ

tir surpris	- 3
tir distinctif	- 1
tir posé	0
*	
tir surpris → tir visé	- 4
tir instinctif → tir visé	- 2
tir posé → tir visé	- 1
*	
armer une arme automatique	- 2

ÉVANOUISSEMENT

DÉGATS ENCAISSÉS

	1	2-3	4-6	7-10	11-14	15-19	20+
5-11	94	85	60	30	0	0	0
12-13	95	89	73	46	14	0	0
14-15	96	90	82	55	24	0	0
16-17	97	91	84	61	32	14	0
18-19	97	91	87	65	39	17	0
20-21	98	92	89	71	45	25	9
22-23	98	93	91	79	52	31	14
24-25	99	94	92	82	60	37	19
26-27	99	95	93	86	65	42	24

POINTS DE VIE D'ORIGINE

JETS DE VOLONTÉ

Points de volonté actuels	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Chance de réussite (%)	0	20	29	37	45	53	60	67	73	78	82	85

CHUTES

Hauteur	Facteur modificateur du n. de diff. du jet sous tomber	colonne 1 Dégâts si le jet est réussi	colonne 2 Dégâts si le jet est raté
1 à 2 m	+ 5	pas de dégâts	modif. 0
2 à 4 m	0	pas de dégâts	modif. + 6
4 à 8 m	- 2	modif. 0	modif. + 12
8 à 12 m	- 5	modif. + 6	modif. + 25
12 à 18 m	- 8	modif. + 12	+
18 +	- 8	modif. + 25	+

LOCALISATION

Corps à corps	Localisation	ZONE et MD zone	Combat à distance	Tir visé
01-06	crâne	ZONE 1 + 8	01-04	01-08
07-25	poitrine		05-16	09-32
26-29	visage	ZONE 2 + 6	17-21	33-42
30-35	cou		22-24	43-48
36-37	organes génitaux		25	49-50
38-64	ventre	ZONE 3 + 4	26-44	51-88
65-70	épaule gauche	ZONE 4 + 1	45-47	89-94
71-76	épaule droite		48-50	95-00
77-78	bras gauche	ZONE 5 0	51-52	
79-80	bras droit		53-54	
81	coude gauche		55	
82	coude droit		56	
83	avant-bras gauche		57-58	
84	avant-bras droit		59-60	
85	main gauche		61-62	
86	main droite		63-64	
87-89	cuisse gauche		65-70	
90-92	cuisse droite		71-76	
93-94	genou gauche		77-80	
95-96	genou droit		81-84	
97	jambe gauche		85-88	
98	jambe droite		89-92	
99	piéd gauche		93-96	
00	piéd droit		97-00	

CORPS A CORPS

MODIFICATEUR ARME

ARMES CONTONDANTES

poing nu	0
mâtraque	+ 2
chaîne de vélo	+ 3
poing américain	+ 3
gourdin, manche de pioche,	
nunchaku	+ 4
batte de base-ball, pied de biche,	
barre à mine	+ 5

La moitié des dégâts est provisoire; arrondir les dégâts définitifs au point inférieur.

ARMES TRANCHANTES

petit couteau (- 12 cm)	+ 6
grand couteau (Bowie,	
poignard de commando,	
de survie)	+ 10
sabre, katana, épée	+ 12
hache, cognée	+ 13
rasoir	+ 9

MODIFICATEUR DE NIVEAU

sauf combat de rue

Niveau de compétence	9	10-12	13-15	16-18	19-21	22-24	25-26
Modificateur dégâts	0	+ 1	+ 2	+ 3	+ 4	+ 6	+ 8

MODIFICATEUR DE FORCE

FOR + MAS	6-10	11-15	16-19	20-23	24-28	29-31	32-33	34-35	36
M.O.D.	- 3	- 2	- 1	0	+ 1	+ 2	+ 3	+ 4	+ 5

TABLEAU CORPS A CORPS

C. 1 : combattant n° 1 — C. 2 : combattant n° 2

C. 2 \ C. 1	RATÉ	TOUCHÉ	COUP CRITIQUE
RATÉ	Aucun dégâts	Dégâts normaux pour C. 2	Dégâts pour C. 2 avec choix de la localisation pour C. 1
TOUCHÉ	Dégâts normaux pour C. 1	Aucun dégâts	Dégâts normaux pour C. 2
COUP CRITIQUE	Dégâts pour C. 1 avec choix de la localisation par C. 2	Dégâts normaux pour C. 1	Aucun dégâts

MODIFICATEUR DE PROTECTION

	Armes blanches contondantes	Armes blanches tranchantes	Armes à feu
Blouson de cuir fin	- 2	- 2	0
Blouson de cuir épais	- 4	- 4	- 1
Fourrure	- 4	- 4	- 1
Gilet pare-balles (kevlar)	0	- 4	- 12*
Gilet pare-balles (plaquée)	- 10	- 12	- 16*

* La moitié des dégâts est provisoire car il ne s'agit plus que d'un choc, appliquer la même règle que pour les armes contondantes (voir 2 - 2 CORPS A CORPS).

COMBAT A DISTANCE

MODIFICATEUR ARMES DE JET

flèche ou carreau d'arbalète avec pointe de chasse + 13
harpon (fusil de chassé sous-marin) + 11

MODIFICATEUR OBJET JETÉ

Poids en kg	0,5 - 1	1 - 2	2 - 3	3 - 5	5 +
Modificateur	+ 1	+ 3	+ 6	+ 8	+ 10

MODIFICATEUR CALIBRE

17	3	5,56 x 45	- + 14	9 x 17	- + 11
18	4	5,7 x 17	- + 8	9 x 18	- + 11
19	5	6,35 x 15	- + 7	9 x 19	- + 13
20	6	7,62 x 25	- + 13	9 x 29R	- + 12
21	7	7,62 x 33	- + 13	9 x 33R	- + 15
22	8	7,62 x 39	- + 13	10,97 x 33R	- + 17
23	9	7,62 x 51	- + 16	11,2 x 32	- + 17
24	10	7,62 x 51R	- + 13	11,43 x 23	- + 12
25	11	7,62 x 63	- + 15	11,56 x 33	- + 12
26	12	7,65 x 17	- + 10		

calibres de chasse :

cal.	plombs	0 à 20 m	21 à 40 m	41 m et plus
20	8 à 3	+ 11	+ 9	+ 8
20	2 et moins	+ 13	+ 10	+ 8
16	8 à 3	+ 12	+ 9	+ 8
16	2 et moins	+ 14	+ 11	+ 9
12	8 à 3	+ 14	+ 10	+ 8
12	2 à 0	+ 15	+ 11	+ 9
12	00	+ 16	+ 13	+ 11
12	00 magnum	+ 19	+ 15	+ 12
12	balle	+ 20	+ 20	+ 20

MODIFICATEUR TYPE DE BALLE

blindée (normale)	0	explosive	+ 6
armor piercing	+ 1	tête creuse	+ 5
tracante	+ 1	(ou expansive)	
incendiaire	+ 2	(ou dum-dum)	

Ce modificateur n'intervient jamais sur les calibres de chasse.

LES FUGITIIFS

Christian Lehmann



Photo tirée du film *Hitcher* avec l'aimable autorisation de l'agence TACTICS

Ce premier scénario pour Trauma représente une innovation dans le domaine des jeux de rôle.

En effet, pour la première fois, si ils le désirent, vos joueurs vont pouvoir jouer des personnages très particuliers : eux-mêmes... Avec leurs compétences, leurs propres qualités et leurs défauts... et surtout la conscience tout à fait nouvelle du danger omniprésent qui les poursuit...

La station d'essence

En vacances dans le Sud de la France, les joueurs s'arrêtent en fin d'après-midi dans une station d'essence sur la N 96, au sud de Corbières, avant d'entamer la dernière partie de leur périple vers la Côte-d'Azur...

Malheureusement, la station semble fermée.

Un homme sort des toilettes de la station, accompagné d'une petite fille. Leurs vêtements à tous deux sont froissés, usés.

L'homme hèle les personnages-joueurs, et s'approche de la voiture. La petite fille brune qui l'accompagne en lui tenant la main semble avoir 6 ans au plus. Elle tient serré contre elle un petit sac à dos en nylon bleu d'où dépasse la tête d'une poupée.

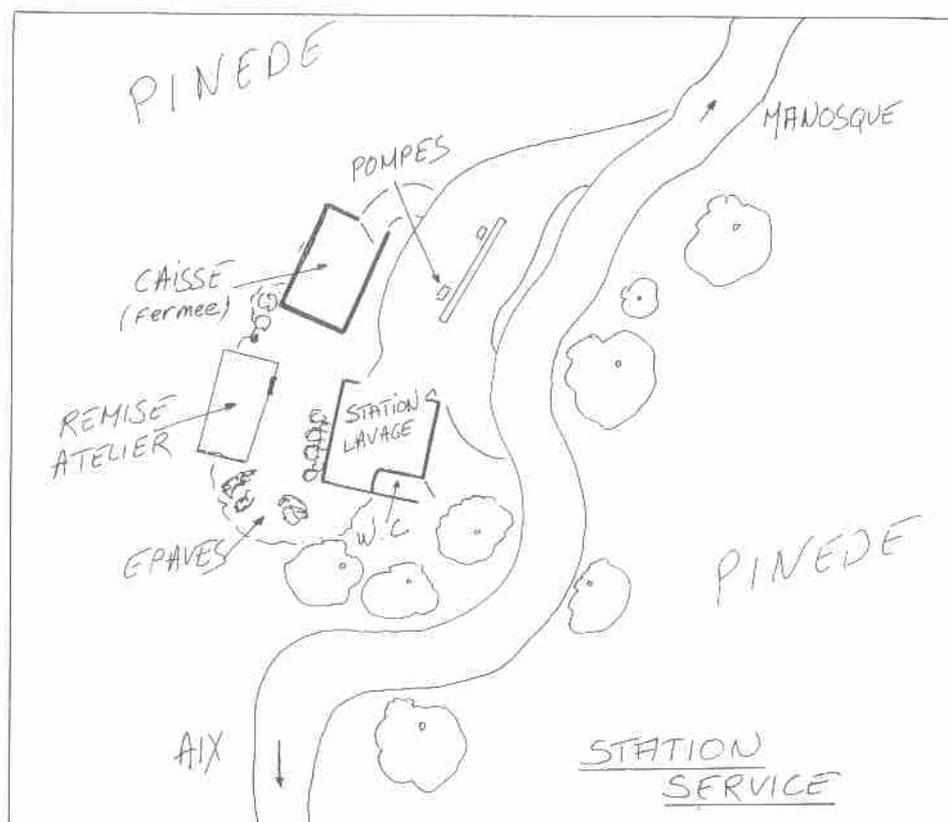
L'homme explique aux personnages qu'il amène sa petite fille dans sa résidence secondaire, qu'il a eu un accident de voiture à quelques kilomètres, et demandera aux personnages d'amener la petite fille au hameau voisin, où ils sont attendus.

Tout joueur réussissant un jet de **remarquer** se souviendra avoir aperçu une R 16 basculée dans le bas-fossé sur la route. Un deuxième jet réussi permettra au joueur de se souvenir que la vitre arrière était en miettes.

Si les joueurs hésitent à prendre la petite fille dans leur voiture, l'homme tentera de les faire changer d'avis en glissant deux, puis quatre, puis six billets de 500 F sous l'essuie-glace du côté du conducteur. Tous les renseignements permettant au Traumato d'interpréter le personnage du fugitif sont donnés en fin de scénario (cf. Guy Fournier).

L'homme insistera longuement pour que les joueurs emmènent la petite fille chez ses grands-parents, près du village de Jouques expliquant qu'il attend une dépanneuse pour sa voiture, mais qu'il préfère que sa petite fille, choquée par l'accident, retrouve sa mère le plus rapidement possible. Il donnera les instructions nécessaires pour s'y rendre : continuer sur la N 96 vers le

sud ; à Peyrolles, prendre sur la gauche la N 92 en direction de Jouques et rouler quelques kilomètres. La villa "Cassiopée" est la première maison à droite, juste après une station service située en contrebas d'un fort virage à gauche. Si les joueurs hésitent, en temps réel, plus de quatre minutes (et le M.I, bien entendu ne le leur laissera pas savoir...) une voiture de gendarme-



rie s'arrêtera dans la station d'essence, et l'homme les suppliera de partir.

Quoi que fassent les joueurs, l'un des gendarmes sortira de la voiture et hêlera l'homme qui se détachera de la voiture avec une dernière prière muette à l'intention du conducteur, et se dirigera à pas lents vers les gendarmes, les bras séparés du corps... Tout jet réussi sous **remarquer** permettra à l'un des joueurs de voir que l'homme tâche d'empêcher les gendarmes de noter l'immatriculation de leur voiture.

Si les joueurs sont lents à démarrer, un jet de **remarquer** permettra au conducteur d'apercevoir dans le rétroviseur l'un des gendarmes braquer son arme de poing en direction de la voiture.

Avec le premier coup de feu, les joueurs pénétreront de plein-pied dans l'univers de Trauma.

Le maître du jeu se chargera de déterminer le sort des joueurs en fonction des règles de combat. Le but des gendarmes est d'arrêter la voiture avant tout, ce qui permettra sans doute au fugitif de se sortir vivant du combat... (Les joueurs, dans la future tradition paranoïaque de Trauma, ne doivent pas savoir qui sont ces gens, pourquoi on leur tire dessus... Ceci plaira sans doute aux plus sadiques des MJ... Détruisez-vous... S'ils savaient !... Ils auraient encore plus de raison de paniquer...).

	For	Dex	Con	Vol	Ag	Mas	Cha	Edu	Eqm	Int	Ion
Gendarme 1	13	15	15	16	14	14	11	15	16	14	10
Gendarme 2	13	14	15	15	16	16	12	15	16	13	10

Gendarme 1 points de vie : 22 - tir à l'arme de poing (catégorie 2) : 13
Gendarme 2 points de vie : 23 - tir à l'arme de poing (catégorie 2) : 11

Les gendarmes sont armés de revolvers Manurhin MR 73, G.I.G.N. et ont chacun 12 cartouches dont 6 dans le barillet.

catégorie : 2 calibre : 357 magnum (9 x 33) double action rapidité de tir : 6 temps de rechargement : 2 rounds mod. dégâts : + 15

Si les joueurs ont quitté la station d'essence avant la fusillade, Fournier les rejoindra au volant de la voiture de gendarmerie (avec les impacts de balles bien en évidence...) à la villa "Cassiopée".

S'ils tentent de lui fausser compagnie, il n'hésitera pas à blesser un joueur.

La salle de séjour sent fort mauvais. Un oiseau non identifiable maintenant est resté prisonnier à l'intérieur de la maison lorsque ses propriétaires l'ont quitté. Son cadavre desséché est recroquevillé dans un coin de la pièce.

La cave contient quelques surprises...

Un carton contenant dix bouteilles de Cahors 1981.

	For	Dex	Con	Vol	Ag	Mas	Cha	Edu	Eqm	Int	Ion
Fournier	15	16	18	17	14	17	13	18	12	15	16
Claire	5	10	16	13	17	6	17	6	9	16	13

Compétences de Fournier :

- Tir arme au poing (catégorie 1 & 2) : 14
- Tir arme d'épaule (catégorie 3, 4 & 5) : 13
- Tir PM (catégorie 6) : 11
- Bouger en silence : 18
- Chercher : 17
- Combat de rue : 18
- Remarquer : 18
- Se cacher : 20
- Survie : 24
- Plongée sous-marine : 25
- Manip. Explosifs : 19
- Secoursisme : 17

Styer GB 80 catégorie : 2 calibre : 9 Parabellum (9 x 19) double action rapidité de tir : 6 temps de rechargement : 1 round mod. dégâts : + 13 capacité : chargeur de 18 cartouches Il y a deux chargeurs pleins.

Guy Fournier :

Membre d'un sous-groupe au sein de la D.G.S.E. Guy Fournier est un homme à bout de force. Traqué par certains de ses anciens collègues, porteur d'un secret qui pourrait bouleverser le paysage politique français, il a été réduit par une longue traque à l'état de machine à tuer.

Ses seules motivations sont maintenant la vengeance, et le désir d'épargner sa fille.

Ni l'un ni l'autre de ces buts contradictoires ne sont réalisables sans l'aide des joueurs ; et il est peu probable que ceux-ci puissent survivre longtemps sans l'aide de Fournier.

Guy Fournier, n'est pas Rambo, ni James Bond.

C'est un homme de devoir (trop, sans doute...) qui a été berné par ses supérieurs hiérarchiques, et dont les chances de survie s'amenuisent de jour en jour.

A partir du moment où leurs destins se croiseront, celles des joueurs feront de même...

La villa "Cassiopée"

L'entrée du terrain se trouve sur un chemin de terre qui s'enfonce depuis la N 92 vers l'intérieur des terres, et deux fermes situées à 800 mètres de la route.

Le portail est fermé par un cadenas. Le fugitif enjambera la barrière et fouillera sous une petite dalle en ciment placée à proximité, d'où il retirera un sac en plastique contenant un trousseau de clés pour le portail et la maison.

Tous les volets de la maison sont fermés, et l'endroit semble déserté depuis longtemps : les mauvaises herbes et les ronces ont transformé le jardin en une véritable jungle en miniature.

L'électricité est coupée à l'intérieur de la mai-

son, ainsi que le gaz... Seule l'eau peut être rallumée dans la cave.

Il y a un téléphone dans la salle de séjour et une extension dans la chambre n° 3. La ligne est coupée.

Il existe un accès au toit par un petit escalier tournant dans le réduit entre l'entrée et la cuisine. De là, allongé à plat sur le toit de la Bastide, on peut surveiller la route dans les deux sens et apercevoir les lumières des villages avoisinants la nuit.

Entrée : contient un porte-manteau vide, un miroir.

Cuisine : quelques boîtes de conserve trônent dans une armoire, mais il n'y a pas d'ouvre-boîtes dans la maison... L'un des tiroirs contient deux couteaux de cuisine effilés. Sous l'évier, il y a un carton de lessive entamé, deux pains de savon de Marseille, et un litre d'alcool à brûler.

La salle à manger ne contient qu'une table, quatre chaises, et une pile de vaisselle en plastique dans une armoire basse.

Un jerrycan contenant 4 litres d'essence.

Renseignements pour le Traumat :

Il est évident dès le départ que Fournier connaît la maison, mais qu'il n'y habite pas. Il refusera catégoriquement d'ouvrir les volets, même pour aérer la salle de séjour...

Dès leur arrivée à la villa "Cassiopée", et même s'il est blessé, il tentera de convaincre les joueurs que leur vie est désormais en danger, et que toute hésitation de leur part signifie maintenant la mort pour eux à plus ou moins long terme... Il sous-entendra sans forcer la menace qu'il est le seul à être armé. Il possède un automatique Styer GB 80 bien en évidence (et deux revolvers Manurhin MR 73 ramassés sur les corps de gendarmes, à l'intérieur de son imperméable...).

Si les joueurs semblent hésiter à lui faire confiance, ou si l'un d'entre eux était tenté de lui fausser compagnie, il attachera le conducteur de la voiture avec des menottes à un tuyau de radiateur dans la salle de séjour (oui, celle qui sent le cadavre...).

Il existe peu d'éléments permettant aux joueurs de savoir qui est Fournier, et qui sont ses poursuivants. Il est tout-à-fait possible, si les joueurs n'ont pas vu l'un des gendarmes ouvrir le feu le premier, qu'ils pensent avoir affaire à un malade mental. Fournier est effectivement à moitié paranoïaque, extrêmement nerveux, mais dans son cas, c'est ce qui lui a permis de survivre là où certains de ses collègues moins méfiants ont laissé leur peau.

Il n'y a rien à manger dans la maison, à part les boîtes de conserve. Fournier consentira à laisser sortir quelqu'un jusqu'aux voitures pour ramener nourriture, ouvre-boîtes, etc... (au maître du jeu, qui connaît ses joueurs, d'estimer ce que contient leur voiture...).

Si un joueur futé tente d'écouter la radio dans la voiture ou dans celle des gendarmes :

Le bulletin d'information de 18 heures et 20 heures parle du kidnapping en plein Paris la veille au soir d'une petite fille par un malade mental échappé d'un service psychiatrique de haute sécurité... La description de l'homme ressemble à celle du fugitif, jusqu'aux vêtements. Le nom de la petite fille n'est pas donné, seul son prénom, Claire, est mentionné. Aucun bulletin d'information ne mentionnera jamais la disparition des deux gendarmes, ce qui pourrait mettre la puce à l'oreille des joueurs...

La nuit tombera lentement sur la villa "Cassiopée" et ses occupants, dans l'atmosphère lourde d'orage et de peur.

Les environs

De l'autre côté du chemin de terre sur la N 92, il y a une station d'essence fermée pour les vacances. Outre le téléphone en état de marche, elle contient le nécessaire pour repeindre la voiture des joueurs entièrement ou en changer l'immatriculation... S'il y pense, et si l'un d'entre eux a les compétences requises...

Deux cents mètres après la villa "Cassiopée", le chemin de terre se termine dans la ferme Cassol.

Les événements extérieurs

Deux heures après la mort des deux gendarmes, l'alerte sera donnée dans la région. Pourtant, en apparence, et à part la diffusion du signalement de Fournier à la radio et à la télévision, le calme semble régner au alentours.

Si l'un des joueurs réussit à convaincre Fournier de le laisser sortir pour téléphoner, celui-ci leur conseillera de ne pas dévoiler leur cachette, et le souvenir d'un de leurs camarades aux mains de ce qui semble être un fou dangereux ne les incitera sans doute pas à lui désobéir.

Nulle mention des joueurs ou du numéro d'immatriculation de leur voiture n'aura été donnée à la presse... Et pourtant, ils savent... Dès 23 heures, une opération de grande envergure va être déclenchée dans la région... Des camions militaires à l'insigne des Commandos de l'Armée de l'Air vont passer sur la N 92, qui va être patrouillée en permanence par des voitures de gendarmerie...

Mais à cette heure-là, le carnage aura sans doute déjà commencé.

L'assaut de la villa

Roger Cassol, le père Cassol comme on l'appelle dans la région, a repéré les mouvements des deux voitures en fin d'après-midi, et la présence d'une voiture de gendarmes l'a d'abord affolé... alors qu'il rôdait dans le hangar de la station d'essence dont il avait arraché le cadenas, afin d'y "emprunter" quelques outils... Et oui, tout n'est pas beau sous le soleil de Provence, et la famille Cassol ressemble plus à la Horde Sauvage qu'aux protagonistes du *Marius de Pagnol*...

Lorsqu'à 20 h 15, le signalement de Fournier a été donné par le présentateur de TF1, Roger Cassol s'est vu en couverture de France-Soir, Qui-Police et Ici-Paris. La gloire, en un mot... Farouche adepte de l'auto-défense active, il possède dans sa ferme un petit matériel charmant, et tout ce qu'il y a de plus légal :

3 fusils de chasse 2 coups de calibre 12
catégorie : 4 calibre : 12 rapidité de tir : 2
temps de rechargement : 1 round mod. dégâts :
0 à 20 m → +16 21 à 40 m → +13 41 m et plus
→ +11

1 fusil de chasse 1 coup de calibre 16
catégorie : 4 calibre : 16 rapidité de tir : 1
temps de rechargement : 1 round mod. dégâts :
0 à 20 m → +14 21 à 40 m → +11 41 m et plus
→ +9

1 carabine à répétition Winchester Model 94
catégorie : 4 calibre : 30-30 (7,62 x 51) rapidité de tir : 4
temps de rechargement : 2 rounds mod. dégâts : +16
levier de sous-garde — magasin tubulaire de 6 cartouches.

Il y a suffisamment de munitions pour soutenir un siège en règle ; chacun, avec son arme, emportera 50 cartouches...

Charly Cassol a 23 ans. Il a passé deux ans de sa courte vie en prison aux Baumettes pour outrage à la pudeur (en français, tentative de viol, heureusement, sa victime était une auto-stoppeuse suédoise...).

Il aime les petites choses fragiles, les petits chats, les petits poussins, les petites filles... Même le père Cassol ne le laisse pas s'approcher du poulailler... Moins stupide qu'il n'en a l'air, il déteste son père et n'hésiterait pas à l'abattre dans la confusion s'il pensait ne pas avoir de témoins... d'autant qu'il sait que le père Cassol ne le laissera pas consoler la petite fille qu'il a vue à la télé.

Jean-Marie Cassol est une bouffée d'air pur dans ce clan de dégénérés. Il aime les armes, tout simplement. Il n'est ni sadique, ni pervers. A 16 ans, il est illettré, et attend avec impatience le service militaire, pour devenir un homme... Pour lui, ce grand soir est l'occasion de prouver à son père qu'il est un bon fils. S'il faut tuer quelques délinquants pour cela...

Thomas Cassol a 28 ans. Il a quitté Marseille depuis quinze jours après avoir assassiné un dealer pour lui voler 4 000 F. C'est un garçon entreprenant et plein d'initiative, redoutablement versé dans les techniques de combat au corps-à-corps. Il ferait n'importe quoi pour de l'argent.

Geneviève Cassol est mangée par la cirrhose. Elle attendra le retour de sa petite famille jusqu'à la fin du film de la troisième chaîne, en sirotant un pastis, et en maugréant car la soupe refroidit. Elle a posé le téléphone à côté d'elle et a trouvé le numéro de téléphone de Qui-Police dans le journal. Elle s'est coiffée et maquillée (urghhh !!!) pour les journalistes... A 22 h 30, si ses gars ne sont pas rentrés à la fin du John Wayne, elle appellera la police.

André Vallades est le frère de Geneviève Cassol. A 58 ans, il est un des meilleurs braconniers de la région. Il n'est pas foncièrement méchant, mais obéit aveuglément aux ordres de son beaux-frère Roger.

Vers 20 h 45, le clan prendra position autour de la maison. Leur plan est simple : tuer tout le monde à l'intérieur, pour sauver la petite parisienne. Charly Cassol a son idée sur la suite des événements... Ce sont des bêtes sauvages, mais ils ne sont pas fous. André est un pisteur émérite, Roger et Charly sont de très bons tireurs. Ils n'ont qu'un défaut... l'alcoolisme. Chaque heure

qui passe les verra augmenter leur taux d'alcoolémie, et diminuera leur efficacité. Sans le savoir, les joueurs impatients de quitter la villa hâtent leur perte.

Chaque heure qui passe leur donne un malus cumulatif de -1 au niveau de difficulté de toutes les actions qu'ils entreprendront. Chaque demi-heure, il y a une chance cumulative de 20 % qu'ils commencent à tirer, même si tous les volets sont fermés. Si il existe une entrée visible dans la villa, Charly Cassol y pénétrera pour s'emparer de Claire...

N'oubliez pas que les joueurs ne disposent que de trois armes de poing chargées, et qu'a priori, seul Fournier sait s'en servir efficacement ; mais les Cassol veulent régler ce problème eux-mêmes, et n'ont prévenu personne. Un peu d'ingéniosité devrait permettre aux joueurs de ne pas être tous éliminés. Le toit de la villa est invisible depuis le jardin, mais aucun Traumaté sérieux n'en informera ses joueurs si ceux-ci oublient de le demander...

Lorsque la tuerie aura eu lieu, les survivants, s'il en reste, auront le choix entre attendre la police sur place (ce sont de vrais policiers ; bien

joueurs un morceau d'anthologie...

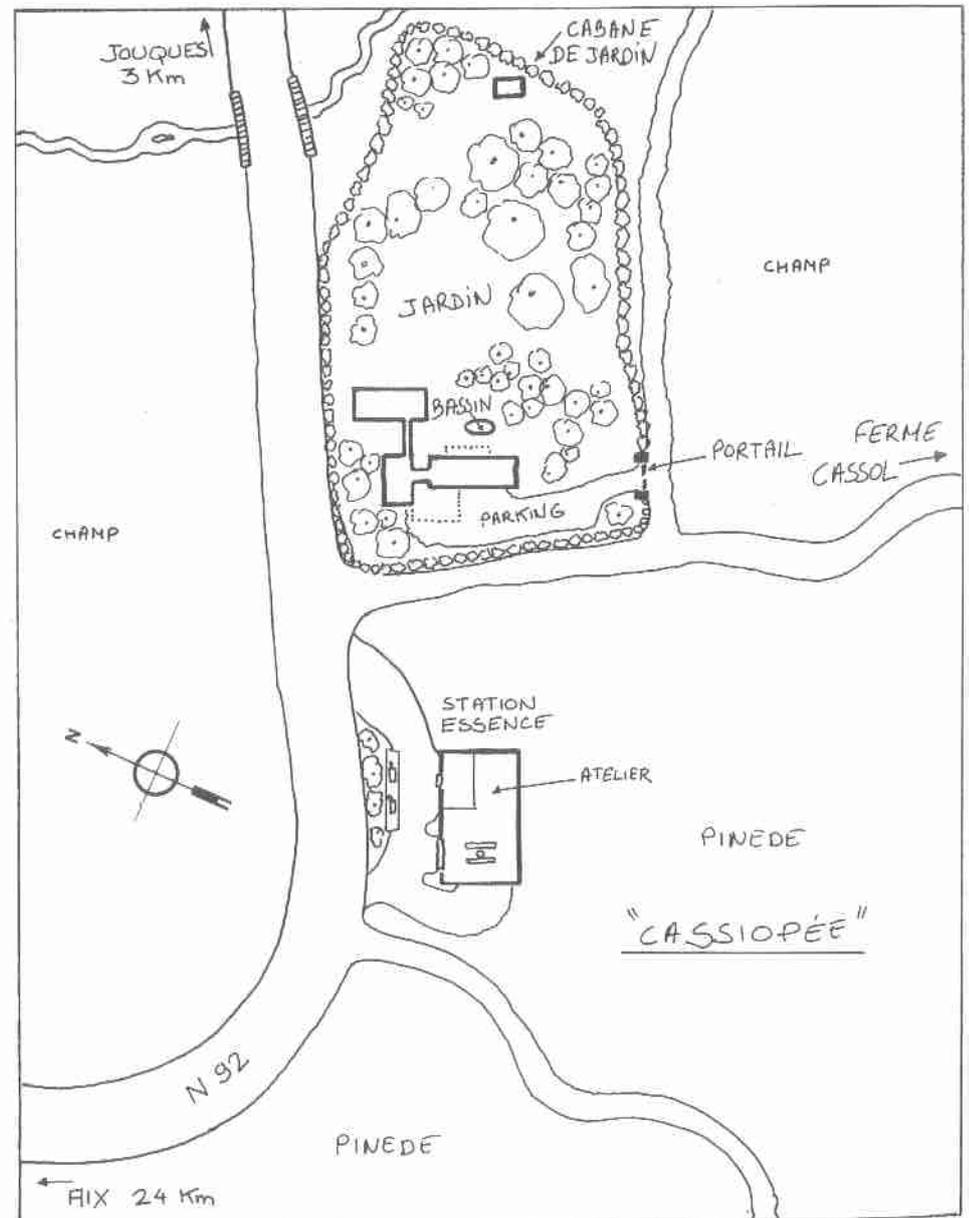
C'est ici que lui et ses joueurs ont une chance de rentrer dans l'Histoire. Guy Fournier doit contacter à Marseille un journaliste et lui apporter la preuve formelle sur microfilm de ses dires... Seule la publication de ses révélations peut maintenant empêcher les joueurs et lui-même de finir dans un caniveau de l'Histoire, pour l'ordre et la sécurité du monde, comme disent les puissants... Une fois l'article paru, quelques soient les controverses qu'il suscitera, les joueurs seront sains et saufs. Il deviendrait trop dangereux de les tuer, plus facile de tenter de les ridiculiser.

Nous attendons maintenant le récit de vos aventures, qu'elles se terminent par un succès ou dans un bain de sang.

Les prochains scénarios de Trauma sont déjà prêts, bien sûr, mais l'avenir est encore malléable...

Pour les yeux du Traumaté uniquement :

Tout joueur contrevenant à cet avertissement sera abattu sur place avec des balles rouillées par



entendu, ceux qui assureront le transport des joueurs à Paris pour interrogatoire font partie des poursuivants de Fournier...) ou bien tenter de fuir à travers champs.

Si Geneviève Cassol n'est pas neutralisée, les chercheurs s'orienteront sur la villa "Cassiopee" dès 22 h 40...

Au Traumaté de mettre en œuvre son imagination sadique pour faire de la fuite de ses

une escouade de soldats argentins ivres...

Guy Fournier est membre de la D.G.S.E.

Le nom de code de son supérieur est Aladin. Sa dernière mission l'a amené en juillet 1985 à Auckland, en Nouvelle-Zélande, où il a participé à l'attentat contre le Rainbow Warrior, de l'association Greenpeace.

Ses trois collègues sont morts dans l'explosion de leur voilier à 50 kilomètres des côtes

	For	Dex	Con	Vol	Ag	Mas	Cha	Edu	Eqm	Int	Ion
Roger	12	13	13	15	13	14	7	9	12	9	9
Charly	14	16	12	13	13	15	5	10	4	9	12
Jean-Marie	14	13	17	12	12	15	11	10	15	7	10
Thomas	15	18	17	17	14	15	15	12	13	10	10
Geneviève	8	7	17	5	6	18	6	7	7	6	6
André	13	17	13	10	16	10	9	11	11	12	16

Roger
Tir à l'arme de poing (catégorie 2): 8
Tir à l'arme d'épaule (catégorie 3 & 4): 12
Combat de rue: 8

Charly
Tir à l'arme d'épaule (catégorie 3 & 4): 11
Combat de rue: 10

Jean-Marie
Tir à l'arme de poing (catégorie 2): 13
Tir à l'arme d'épaule (catégorie 3 & 4): 16

Thomas
Tir à l'arme de poing (catégorie 1): 14
Tir à l'arme d'épaule (catégorie 3 & 4): 9
Combat de rue: 17

Il possède un Beretta M90 et un chargeur plein, soit en tout 8 cartouches; il n'a pas d'autres munitions.

Beretta M90:
catégorie: 1 calibre: 7,65 Browning
(7,65x17) double action
rapidité de tir: 6 temps de rechargement:
1 round mod. dégâts: +10

André
Tir à l'arme d'épaule (catégorie 3 & 4): 16
Pister: 18

néo-zélandaises. Douze heures après l'explosion des deux mines que Fournier avait placé sur l'arbre d'hélice et à la hauteur de la salle des machines du Rainbow Warrior.

Seul survivant de son équipe, Fournier n'a pas tardé à se rendre compte qu'il a été trahi par ses supérieurs, ainsi que certains de ses collègues offerts sur un plateau aux autorités néo-zélandaises... Recueilli par un bateau de plaisance, il s'est terré pendant un an avant de retrouver la trace de sa fille (il est veuf) prise en charge par ses supérieurs hiérarchiques.

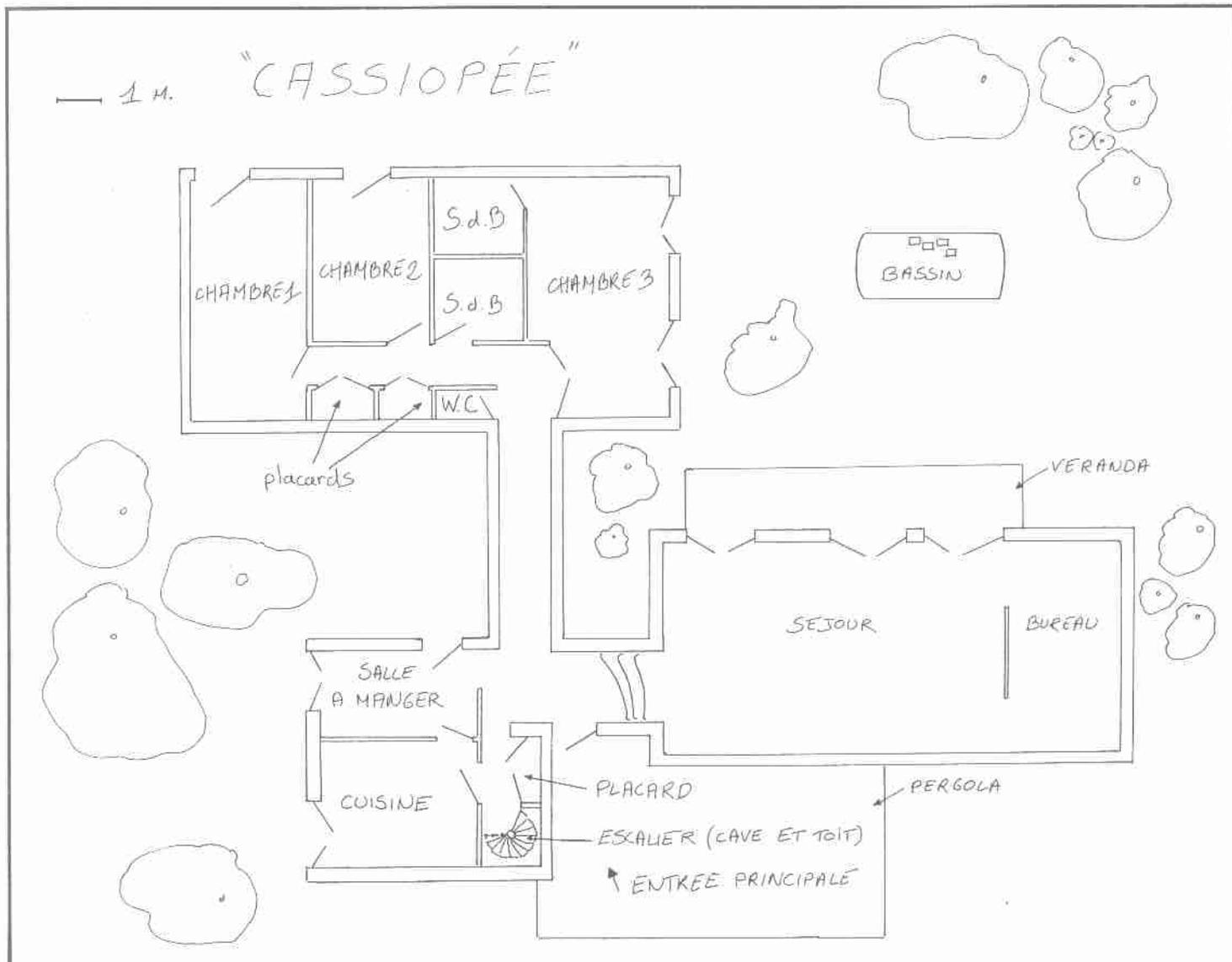
Il ne soupçonne pas l'étendue de la machination dont il a été une des innombrables victimes... il sait seulement que sa mort est programmée de longue date. S'il a récupéré Claire avant de publier ses révélations dans un quotidien français, la mettant ainsi en danger, c'est après mûre réflexion, et en désespoir de cause. Aucun journaliste n'accepterait de publier son histoire sans preuve. Le microfilm est caché depuis treize mois (Fournier a une bonne intuition...) dans la tête de Marianne, la poupée de Claire...

Pauvre Marianne... Un de ses yeux est bloqué en position fermée depuis juin 1985...

Bien sûr, si Fournier est mort et que vos joueurs ont laissé la poupée derrière... il ne reste plus qu'à tirer le rideau.

Si par contre les révélations de Fournier sont publiées... Mais attendez donc le mois de novembre, et Chroniques N° 3. L'écheveau commence à peine à se dévider...

Toute ressemblance des noms ou des personnages avec des noms ou des personnes existant ou ayant existé serait purement fortuite.



YOU ARE JUDGE DREDD

ART
BRYAN TALBOT
STORY
T. B. GROVER
GAME
PAT MILLS
LETTERING
LINDSEY ALLEN



VOUS ETES LE JUGE DREDD,
LE CELEBRE HOMME DE LOI.



DE MEGA-CITY ONE-METROPOLE
GEANTE DU 22EME SIECLE.

LA CONFRERIE DE BAAL,
QUI S'ADONNE A LA
TORTURE ET AUX SACRIFICES
HUMAINS, POURRAIT ETRE



LIEE A LA DISPARITION DE
PLUSIEURS CITOYENS DE
MEGA-CITY-ONE

VOUS AVEZ AVEC
VOUS... 

VOTRE MOTO
LAWHASTER ET
VOTRE ARME DE SERVICE
LE LAWGIVER QUI TIRE
6 MUNITIONS DIFFERENTES:

- 1) EXECUTION STANDARD
- 2) CAOUTCHOUC RICOCHET
- 3) INCENDIAIRE
- 4) EXPLOSIVE
- 5) BUNDEE
- 6) TETE CHERCHEUSE

IL S'AGIT DE RENDRE A
L'IMPUISSANCE LES CREATURES
QUI VOUS ATTENDENT TOUT EN
GARDANT VOTRE NIVEAU D'ENERGIE
LE PLUS HAUT POSSIBLE. LORSQUE
VOUS ETES TOUCHE, VOUS PERDEZ
DE L'ENERGIE.

JUGE DREDD
JETEZ UN DE A
SIX FACES ET
AJOUTEZ 40.
NIVEAU D'ENERGIE.



LORSQUE VOUS VOYEZ
CETTE TETE DE MORT,
ON VOUS ATTAQUE
JETEZ DEUX DES, SI LE
TOTAL EST EGAL OU
SUPERIEUR AU CHIFFRE A
COTE DE LA TETE DE
MORT, VOUS ETES TOUCHE

SI VOUS ETES TOUCHE,
JETEZ LE NOMBRE DE
DES A SIX FACES INDIQUE
ET ENLEVEZ LE TOTAL
DE VOTRE NIVEAU D'ENERGIE.
SI CELUI-CI TOMBE A
ZERO, VOUS ETES MORT. IL
N'Y A QU'UN ROUND DE
COMBAT PAR IMAGE.

EXEMPLES

 5+
DEGATS 1 DE
JETEZ 2 DES. SI LE TOTAL
EST SUPERIEUR OU EGAL
A 5, VOUS ETES TOUCHE
JETEZ UN DE ET DEDUISEZ
LE DE VOTRE NIVEAU
D'ENERGIE.

VOUS NE POUVEZ TUER
CERTAINES DES CREATURES
QUI VIVENT DANS LA MAISON
CROQLIN. CE SYSTEME DE
COMBAT NE S'APPLIQUE
PAS A EUX. 

A VOUS DE JOUER 

VOUS ETES LA LOI. ILS FER-
AIENT BIEN DE NE PAS L'OUBLIER.



1 VOUS DESCENDEZ DOCK STREET
VERS LA MAISON CROQLIN... LES
GENS VOUS REGARDENT D'UN AIR
APEURE... PUIS SE DETOURNENT
RAPIDEMENT...

MAMAN,
C'EST DREDD

CHUT, OU IL VA
SE METTRE AU
TROTTOIR POUR
TAPAGE NOCTURNE

MAIS VOUS SAVEZ QU'ILS
N'ONT RIEN A CRAINDRE DE
VOUS TANT QU'ILS OBSERVENT
LES LOIS.

2 CAR C'EST VOTRE VILLE.
CE SONT VOS CITOYENS; ILS
ONT LEURS DEFAUTS, MAIS
VOUS DEVEZ LES PROTEGER

B... BONSOIR
VOTRE HONNEUR

RESTEZ SUR
LE TROTTOIR,
CITOYEN

3



VOUS GAREZ VOTRE LAWMASTER ET EXAMINEZ
LA VIEILLE MAISON... ELLE CRAQUE AVEC
L'AGE... VOUS REMARQUEZ L'ODEUR DE MOISSURE
ET D'HUMIDITE... ET... AUTRE CHOSE AUSSI...

...LE MAL

4



LE CRI D'UNE AME TORTUREE!

ALLEZ VOUS:

FRACASSER LA PORTE D'ENTREE SUR LE LAWMASTER? 10
REGARDER PAR LA FENTE DE LA BOITE AUX LETTRES? 22
VOUS FAUFIILER PAR LA CAVE? 17







16 IL DOIT PARLER AVANT QU'...

J'AI DIT PARLE!

QU'EST CE QUE VOUS VOULEZ SAVOIR

QUE DITES VOUS

PARLE MOI DES PIEGES ! 34
QU'EST CE QUE CETTE CLEF ? 76
QUI EST DERRIERE TOUT CA ? 24



17

VOUS VOUS GLISSEZ DANS LA CAVE...



18 VOUS DECOUVREZ PLUSIEURS DES DISPARUS... MORT

BEURK!



19 QUOI QU'ENDURCI, VOUS ETES CHOQUE PAR LETTE VISION ET JUREZ QUE...

QUELQU'UN PAIERA POUR ÇA!!



20

VOUS OUVREZ LA PORTE DONNANT SUR LE HALL



21 LA CONFRERIE DE BAAL VOUS ATTEND EN EMBUSCADE DEVANT LA PORTE D'ENTREE

ALLEZ VOUS!

LES ARRETER ? ALLEZ EN 82
LES LAISSER AUX RENFORTS ET
PRENDRE LES ESCALIERS ? 26
VOIR LA PIECE DU REZ DE CHAUSSEE ? 5



22 PRECAUTION-
NEUSEMENT,
VOUS REGARDEZ PAR LA
FENTE DE LA
BOITE AUX
LETTRES

ALLEZ EN 32



23 VOUS TROUVEZ UN VIEUX
COFFRE ET LE PRENEZ

SI VOUS AVEZ PRIS LA CLEF DE LA TETE
DE BOUC ET VOULEZ L'OUVRIR, ALLEZ EN 43.
SI VOUS NE VOULEZ OU NE POUVEZ L'OUVRIR,
ALLEZ EN 77.
SI VOUS VOULEZ REGARDER DERRIERE LES
RIDEAUX, ALLEZ EN 27
OU DANS L'ARMOIRE, ALLEZ EN 8



24 QUI EST
DERRIERE
ÇA?

MES MAITRES
SONT LES TENEBREUX
ILS SONT DEJA
PARMI NOUS...

TENEBREUX?
QUELS TENEBREUX,
CRETIN?

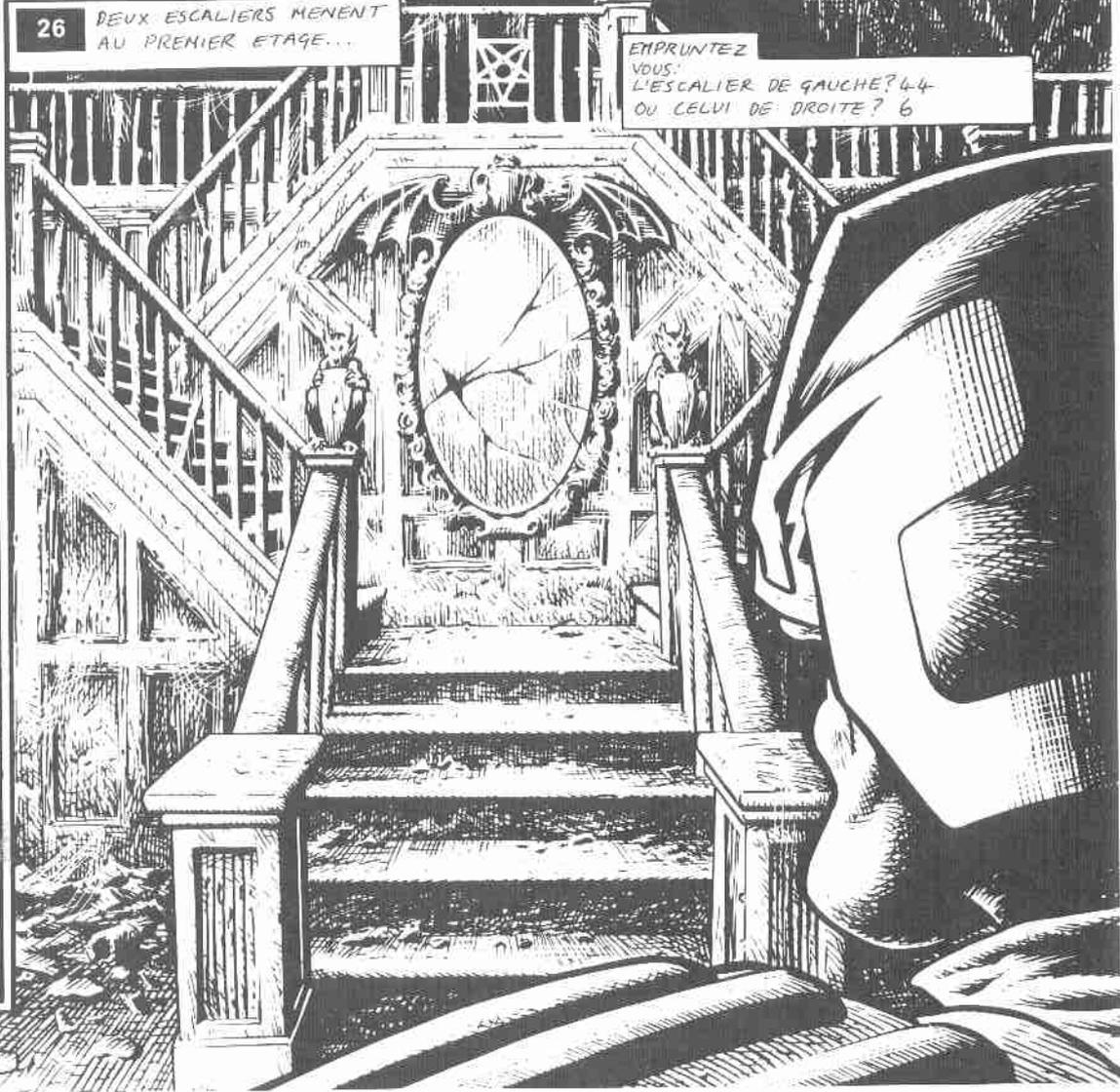
ALLEZ EN 39



25

VOUS SAVEZ QUI SONT
LES MAITRES, CAR MORTIS
EST UN DES JUGES
TENEBREUX QUI
VIENNENT D'UNE
AUTRE DIMENSION, LA OU
VIVRE EST
UN CRIME

ET SI
MORTIS EST ICI, OU
SONT LES AUTRES?



26 DEUX ESCALIERS MENENT
AU PREMIER ETAGE...

EMPRUNTEZ
VOUS
L'ESCALIER DE GAUCHE? 44
OU CELUI DE DROITE? 6



28 LE BRUIT VIENT DU ROBINET QUI EMPLIT LE LAVABO D'UNE BOUE NOIRE. VOUS ENTENDEZ DES GEMISSEMENTS

ALLEZ - VOUS : REGARDER DANS LE PLACARD AU-DESSUS DU LAVABO? 37 TIRER LE RIDEAU DE DOUCHE? 57 REGARDER DANS LES W.C. 9



29 VOUS INSEREZ LA CLEF DE VERROUILLAGE ET... VOYONS - JE DEVRAIS POUVOIR INVERSER LES COORDONNEES...

30 BIENVENUE AU CLUB!!!

JUGE DEATH!!

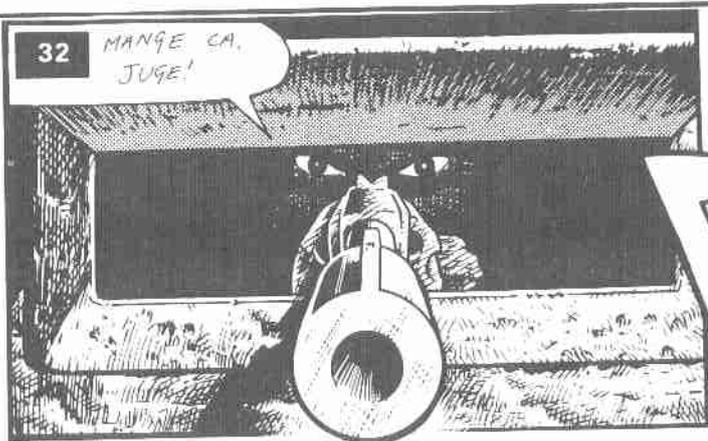


31 LE PIRE DES QUATRE JUGES!! IL VOUS ATTAQUE DEGATS: AIE, AIE, AIE 10+ SI VOUS ETES TOUCHE, ALLEZ EN 78

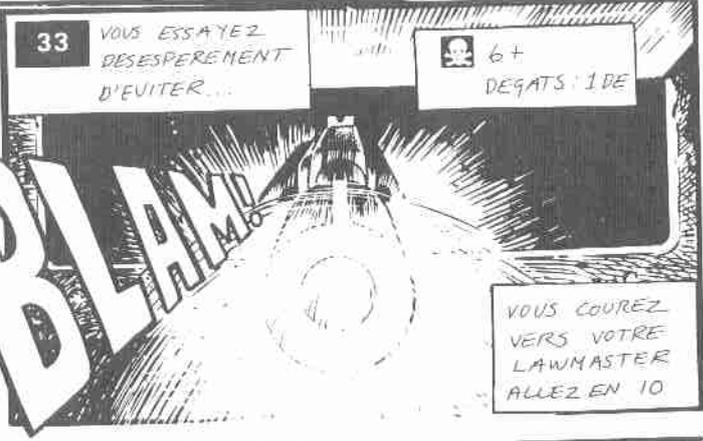
IL NE DOIT PAS UTILISER LE GENERATEUR!

TUE LE!

S'IL NE VOUS A PAS TOUCHE: 85



32 MANGE CA, JUGE!



33 VOUS ESSAYEZ DESEPEREMENT D'EVITER...

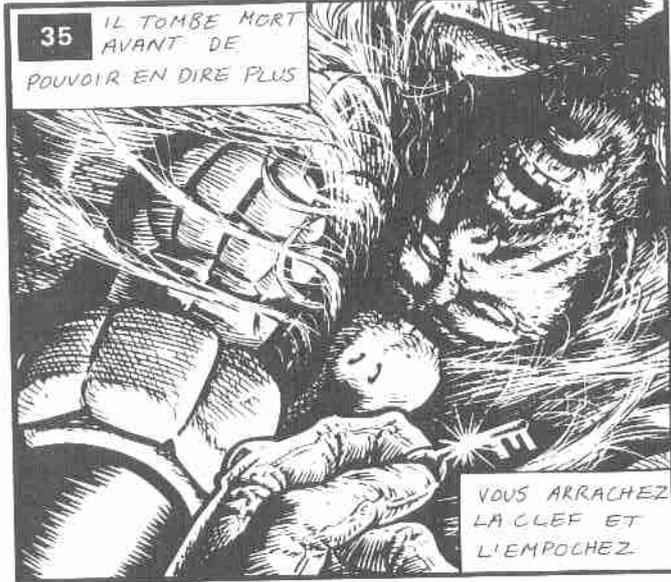
6+ DEGATS: 1 DE

VOUS COUREZ VERS VOTRE LAWMASTER ALLEZ EN 10



34 OU SONT LES PIEGES...?

IL Y A UN FIL TENDU DANS L'ESCALIER DE GAUCHE ET... ET...



35 IL TOMBE MORT AVANT DE POUVOIR EN DIRE PLUS

VOUS ARRACHEZ LA CLEF ET L'EMPOCHEZ



36 VOUS AVANCEZ DANS LA MAISON...

ALLEZ VOUS: PRENDRE LES ESCALIERS? 26 OU REGARDER LES PIECES DU REZ DE CHAUSSEE D'ABORD? 5



37

C'EST UN PIEGE!

4+ DEGATS: 1 DE



SI VOUS ETES TOUJOURS VIVANT ALLEZ VOUS REGARDER DERRIERE LE RIDEAU DE DOUCHE? ALLEZ EN 57 REGARDER DANS LES W.C.? 9 PARTIR ET MONTER LES ESCALIERS? 26



LE CHANDELIER LUI TOMBE DESSUS



40 VOTRE RUSE N'A FAIT QUE DE LE RETARDER. MAIS VOUS N'AVEZ PAS LE TEMPS DE VOUS OCCUPER DE LUI, MÊME SI VOUS POUVIEZ.

VOTRE ARME EST INUTILISABLE



41



42 LE CULTE A DU ACCROCHER L'AURA MALEFIQUE DES JUGES TENEBREUX ET LES RAMENER DANS CE MONDE

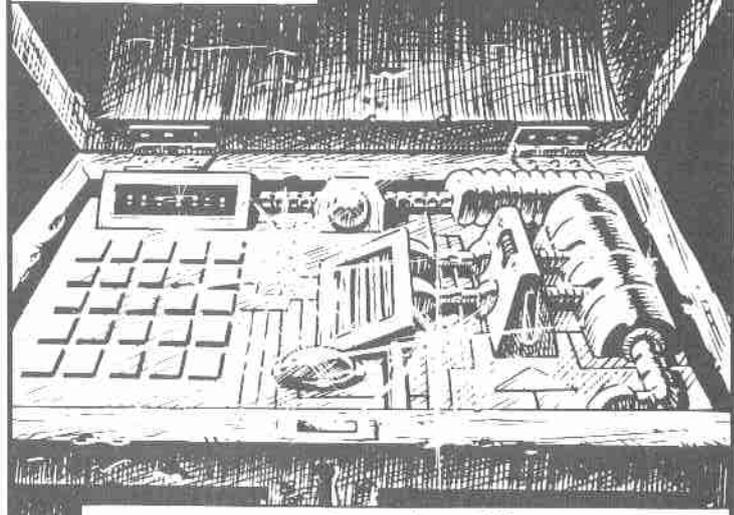
VOUS REALISEZ QU'ILS PEUVENT ETRE RENVOYE DANS LEURS LIMBES ETERNELS AUSSI FACILEMENT SI VOUS TROUVEZ LE GÉNÉRATEUR

IL EST LA



ALLEZ EN 55

43 LE GÉNÉRATEUR INTERDIMENSIONNEL! POUR LE METTRE EN ROUTE IL VOUS FAUDRAIT LA CLEF DE VERROUILLAGE



SI VOUS L'AVEZ ALLEZ AU NUMERO INSCRIT DESSUS. SINON, ALLEZ EN 77



44 VOUS MONTEZ AVEC PRECAUTION...



45 VOTRE PIED HEURTE UN FIL TENDU...

46 LES ESCALIERS SONT PIEGES

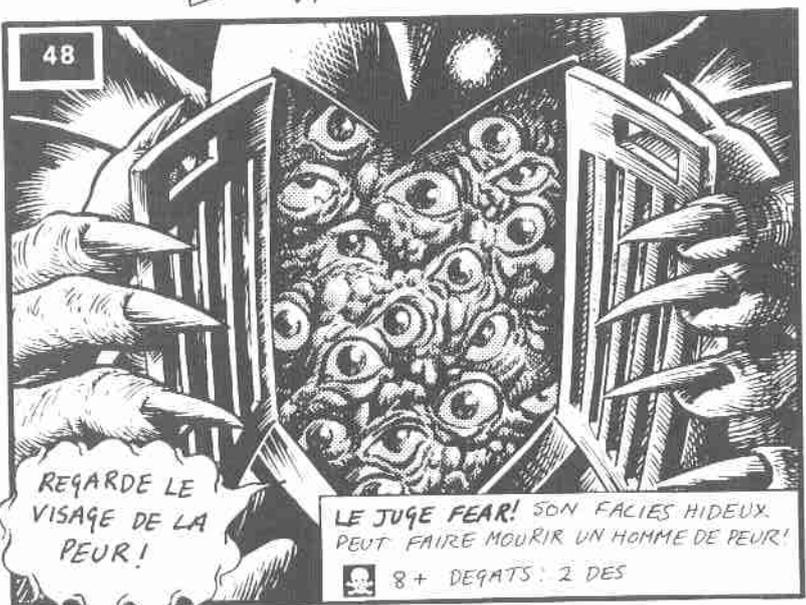
6+ DEGATS: 2 DES

SI VOUS SURVIVEZ, VOUS REMETTEZ LA LAME EN PLACE ET CONTINUEZ



47 VOUS ARRIVEZ SUR LE PALIER. UNE SILHOUETTE SOMBRE EMERGE DE LA BIBLIOTHEQUE...

J'E T'ATTENDAIS...



48

REGARDE LE VISAGE DE LA PEUR!

LE JUQE FEAR! SON FACIES HIDEUX PEUT FAIRE MOURIR UN HOMME DE PEUR!

8+ DEGATS: 2 DES



49

MAIS VOUS N'ETES PAS N'IMPORTE QUEL HOMME...

NON MERCI!

VOUS FRAPPEZ -

ALEZ EN 50



50



51



52 SON PIED HEURTE LE FIL, ET...



53



54



SOIT MAUDIT, DREDD!

ALLEZ EN 69



55 LE BRUIT S'ARRETE QUAND VOUS ENTREZ... LA PIECE EST ANORMALEMENT GLACEE... LE JUGE DEATH, LE MAITRE DES JUGES SOMBRES, DOIT ETRE DANS LA PIECE QUELQUE PART...

... ET VOUS N'AVEZ PLUS D'ARME!



56

LA PORTE CLAQUE, INTERDISANT TOUTE FUITE... VOTRE SEUL ESPOIR EST DE TROUVER LE GENERATEUR AVANT QUE DEATH SORTE DE SA CACHETTE...

REGARDEZ-VOUS: DANS L'ARMOIRE? ALLEZ EN 8 DERRIERE LES RIDEAUX? 27 SOUS LE LIT? 23



57 VOUS ARRACHEZ LES RIDEAUX...

UNE CLEF SUR LE PORTE-SAUVON...



58 NOTEZ QUELQUE PART LE CHIFFRE QUI EST DESSUS

59 EMPOCHANT LA CLEF VOUS REMARQUEZ

ENCORE DE LA BOUE...!



60 LE MUR S'INCRIVE VERS VOUS LES GEMISSEMENT RECOMMENCENT... ET CETTE ODEUR ECOEURANTE DE POURRITURE...

LE MUR ECLATE



61 LE JUGE MORTIS - TOUT CE QU'IL TOUCHE POURRIT!

DREDD!

MORTIS



62

LES "EXECUTIONS" NE L'ARRETE PAS!

TU DOIS MOURIR!

ALLEZ EN 63



63 VOUS CONNAISSEZ SA PUISSANCE. VOUS SAVEZ QUE S'IL PARVIENT A VOUS TOUCHER...

64 VOUS RECULEZ...

LE JUGE MORTIS ATTAQUE:
8+ DEGATS : 2 DES.



65

BALLES EXPLOSIVES!



66



67 L'ESPRIT DU JUGE MORTIS S'ELEVE DE SES RESTES.

TU M'AS VAINCU, DREDD, MAIS TU NE PEUX TUER CE QUI N'EST PAS VIVANT...



68

TU NE SORTIRAS PAS VIVANT D'ICI !!!

ALLEZ EN 25

HA HA HA HA HA HA HA HA

69 EN MONTANT L'ESCALIER VOUS ENTENDEZ LE BOURDONNEMENT D'UN GÉNÉRATEUR

BIEN SÛR! SI LA CONFRÉRIÉ DE BAAL A FAIT VENIR LES JUGES SOMBRES ICI, ILS DOIVENT AVOIR UN GÉNÉRATEUR INTER-DIMENSIONNEL

70 GUIDE PAR LE SON, VOUS VOYEZ...

JUGE FIRE!

71 IL EST TELLEMENT CHAUD QUE LES BALLE EXPLOSIVES DÉTONENT AVANT DE LE TOUCHER -

BAKOOM!
BAKOOM!

72 IL FRAPPE

AAIEE!

IL TOUCHE. DÉGATS : 1 DE

73 FIRE ATTAQUE ...

LA JUSTICE VIEN À TOI!

BRULE, DREDD, BRULE!

10+ DÉGATS: 2 DES

74 VOUS RECULEZ... IL NE VOUS RESTE QU'UNE CHANCE

75 ALORS QU'IL APPROCHE, VOUS VISEZ LE CHANDELIER...

BLAM!

JETEZ 1 DE SUR 2 A6, ALLEZ EN 38 SUR 1, ALLEZ EN 7



76 QU'EST CE QUE CETTE CLEF?

LA CLEF DU COFFRE DANS LEQUEL EST LE GÉNÉRATEUR LA CLEF DE VERROUILLAGE DU GÉNÉRATEUR EST DANS LA SALLE DE BAINS...

OU ÇA, CRETIN?

DANS LA DOUCHE

ALÉZEN'S



78

J'ÉVAIS TE TUER, N'AIT PAS PEUR, C'EST FACILE DE MOURIR

J'ATTRAPE TON CŒUR ET...



79

MEUURS!!!

AAAH!!



77 SOUDAINEMENT, LE JUGE DEATH - LE PLUS CRAINT DES QUATRE Juges - JAILLIT DE L'ARMOIRE

SALUT!!

AAAH!!



80 DEATH VOUS A FINALEMENT VAINCU. AGONISANT, VOUS APERCEVEZ LES SILHOUETTES FLOUES DES QUATRE Juges SOMBRES QUI SE PENCHENT SUR VOUS

SANS DREDD, LA VILLE EST À NOUS!!

TOUS SERONT JUGES!

TOUS SERONT CONDAMNÉS!

ET IL N'EXISTE QU'UNE SEULE PEINE...

81

DEATH

FIN



88 VOUS SENTEZ VOTRE DESTIN DERRIERE VOUS

NOUS VOUS RENCONTRONS UNE FOIS DE TROP! TU DOIS ETRE JUGE!



89 C'EST MOI QUI VAIS JUGER



90 MALGRE LA GANTELET, LE TRIDENT BRULE ATROCEMENT. VOUS SERREZ LES DENTS ET L'ENFONCEZ VIOLEMMENT DANS LE COEUR DE DEATH

VOICI MA LOI, DEATH!



91

LA LOI DE LA JUSTICE!

ALLEN 92

92

LE BOURDONNEMENT
S'AMPLIFIE, DEVIENT ASSON-
DISSANT...



NON!

QU'IL SOIT MAUDIT! IL
NOUS A VAINCU ENCORE
UNE FOIS!

93



94

LES QUATRE JUGES SONT
RENVoyES DANS LEUR
DIMENSION!



VOUS AVEZ GAGNE! VOUS AVEZ
DEFAIT LES ENNEMIS DE L'HUMANITE

95

ET QU'ILS Y
RESENT!



96

DES RENFORTS ARRIV-
ENT. VOUS ETES SALEMENT
A MOCHE MAIS REFUSEZ TOUTE
AIDE ET DESCENDEZ LES
MARCHES EN TITUBANT.

BRULEZ...
BRULEZ MOI CETTE MAISON!



MAIS JUGE, C'EST UN
MONUMENT HISTORIQUE
CRE PAR LE CELEBRE
ARCHITECTE, MONTAGNE
HOULE...

97

J'AI DIT BRULEZ LA...
VOUS AVEZ COMPRIS!



B... BIEN,
JUGE!

98

VOUS SORTEZ DANS
L'AIR FRAIS ET PUR

CETTE HABITATION
EST CONDAMNEE!



99

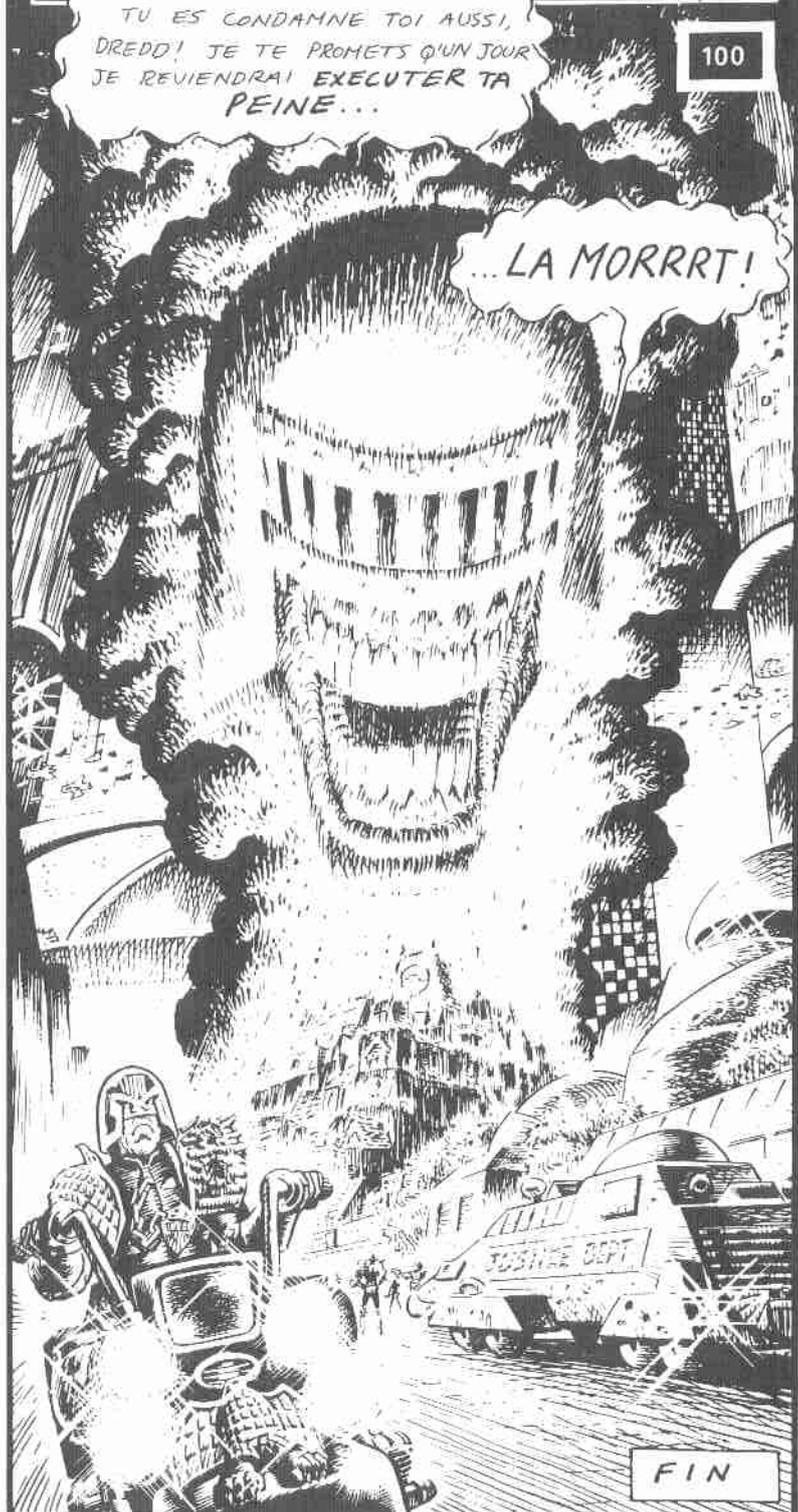
MAIS DANS LES LIMBES
DIMENSIONNELLES



TU ES CONDAMNE TOI AUSSI,
DREDD! JE TE PROMETS QU'UN JOUR
JE REVIENDRAI EXECUTER TA
PEINE...

100

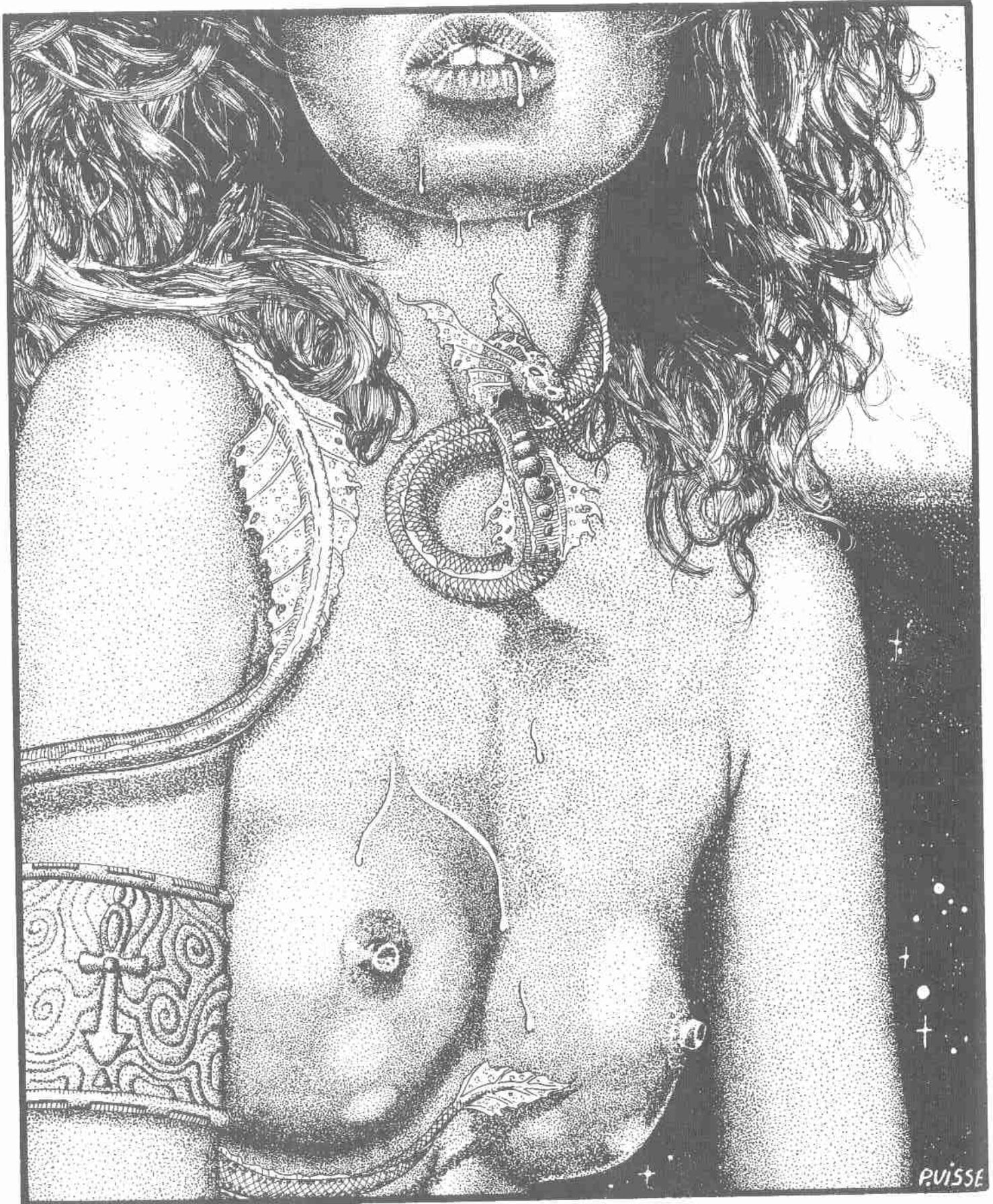
...LA MORRRRT!



FIN

“JOUEUSES DE ROLE” ?...

Sylvie Rodriguez



Il ne faut pas avoir longtemps traîné ses dés dans le "milieu" du jeu de rôle pour arriver à la triste conclusion que peu de demoiselles le pratiquent ! Et c'est bien dommage...

Domage pour celles qui ne jouent pas : elles passent en effet à côté d'une distraction passionnante, vivante, renouvelée à l'infini...

Domage pour celles qui jouent et qui doivent s'incorporer à des tables de joueurs machos le plus souvent, surpris et déroutés...

Domage pour ceux qui jouent qui doivent souvent choisir entre une partie de jeu de rôle et une sortie avec leurs copines...

Domage enfin pour les personnages féminins de ces aventures étranges, joués la plupart du temps à travers un miroir masculin qui en fait soit d'éternelles houri, soit de massives guerrières... bref qui donnent une vision de la femme péjorative, caricaturale, comique. (On ne peut pas dire que la délicatesse soit la principale caractéristique du joueur moyen !) Mesdemoiselles, si vous voyiez ce qu'ils font de nous !... Mieux vaut en rire !

Pourtant, le jeu en général, et le jeu de rôle en particulier, se prête largement aux rencontres, échanges et discussions. C'est une passion qui se partage, sans barrière d'âge, de cultures, d'opinions politiques, de religions...

Alors pourquoi cette barrière du sexe ?

De nombreux éléments intéressants pourraient sans doute être déduits d'une étude sur l'évolution du jeu à travers les âges. En effet, jeux cruels des romains (excepté les vierges sacrifiées !), jeux de réflexion en général (entendez-vous souvent parler de championnes d'échec ?), jeux de cartes de l'Ouest américain (à part les entraîneuses...), les jeux ont toujours été l'apanage des hommes. Que cela vienne seulement d'une volonté masculine, d'une

présomption de supériorité (savez-vous que l'Awélé possède des règles pour les hommes d'une part, pour les femmes et les enfants d'autre part ?) ou également d'un rejet de la part des femmes qui les considèrent comme une perte de temps, une activité infantile, je ne saurais trancher, n'étant pas "psychologue hautement qualifiée en la matière".

Je ne peux tirer des conclusions que dans le domaine que je connais, les jeux de rôles, qui nous intéressent tous et pour lesquels le manque de joueuses se fait cruellement sentir.

Bien sûr, l'origine du jeu de rôle a entraîné cet état de fait. En effet, la lente évolution de certains wargames avec figurines en jeu de rôle à part entière, en Donjons et Dragons devrais-je dire, n'a d'abord fait d'adeptes que parmi les wargamers assidus, évidemment tous du sexe masculin (soit dit en passant, si peu de demoiselles jouent actuellement aux jeux de rôles, celles qui pratiquent les wargames sont quasiment mythiques !)

Peut-être la notion de "clubs", très fermés, où l'on se retrouve "entre hommes", a-t-elle inconsciemment poussé ces joueurs peu nombreux, qui devaient donc nécessairement se regrouper, à perpétuer la misogynie de ces cercles masculins !

Donjons et Dragons s'est développé mais l'habitude était prise : seule une majorité de garçons passait de longues nuits à "casser" du monstre et à accumuler GP et XP... Mais non, je ne fais pas d'anti-donjonisme primaire ! Je caricature seulement une façon de jouer encore trop courante et totalement déplorable... (Un jeu de rôle, c'est d'abord interpréter un personnage ; mais ceci pourrait faire l'objet d'un article entier...). Cette approche du jeu de rôle reste très rébarbative pour des demoiselles (comme elle devrait l'être également pour des joueurs avisés et réfléchis !)

Il ne faut pas non plus oublier que toute personne de sexe féminin qui désire s'initier aux mystères du jeu de rôle doit prendre sur elle de se rendre dans un club où elle devra affronter les regards surpris,

moqueurs, et... souvent voyeurs d'une bonne vingtaine de jeunes gens en manque... Imaginez-vous, Messieurs, devoir subir une telle situation :

Vous voulez découvrir les jeux de rôles. Vous avez entendu parler d'un club et, lorsque vous poussez la porte, anxieux de ce qui va se passer dans cette antre magique, 20 paires d'yeux féminins se tournent vers vous pour vous dévisager, vous évaluer, vous juger... Vous vous retrouvez entouré, sollicité de toutes parts par ces demoiselles sûres d'elles dans leur domaine privilégié. Qu'é faites-vous ?

— Vous faites un demi-tour et rentrez chez vous, soulagé d'avoir échappé à ces harpies.

— Vous restez tremblant dans un coin, attendant que leur curiosité se lasse pour pouvoir, timidement, vous installer autour d'une table.

— Vous prenez sur vous et décidez de les étonner, quitte à faire de la provocation évidente.

Vous comprenez mieux le problème maintenant ? Si vous voulez jouer avec des personnes du sexe opposé, faites des efforts nom de dieu !

Bon, lorsque le premier pas est fait, que la demoiselle se trouve attablée devant sa feuille de personnage, elle doit subir des scénarios riches en combat sans fin et toujours renouvelés, subir également certaines réflexions sur sa façon de jouer qui peut différer des a priori masculins. A ce propos, j'ai en mémoire un MJ particulièrement macho qui critiquait ma façon de jouer un personnage féminin à l'Appel de Cthulhu affirmant que je ne jouais pas mon rôle parce que ma charmante jeune parapsychologue refusait ses faveurs à un affreux vieux gros bonhomme qui pouvait rendre service au groupe. Épargnez-nous ce genre de situations qui ne peuvent que rendre ridicule celui qui les crée...

La leçon de morale est terminée, faites-en ce que vous voudrez...

Il faut reconnaître que parfois les difficultés de communication et les préoccupa-

L'AN MIL

Jeu de société, de stratégie

et de diplomatie



L'An Mil, un jeu de stratégie et de diplomatie sur la formation du Royaume de France au XI^e siècle.

Chaque joueur est le Grand Seigneur d'une Province dont le but est de développer l'influence, territoriale et politique de sa Maison.

Matériel : Plateau de jeu (82 X 60 cm), 90 cartes, 198 pions, notes historiques, aide de jeu.

BP 534
27005 EVREUX CEDEX
Tél. : 32.36.93.54

JA JEUX ACTUELS

tions des adolescents et des adolescentes représentent une barrière psychologique difficile à dépasser. Chacun doit faire un effort !..

Pour être parfaitement objective, j'ai cependant l'impression que la proportion de joueuses augmente légèrement.

Comment viennent-elles aux jeux de rôles ?

D'une part "parce que mon copain, mon frère, joue ; par curiosité, pour ne pas rester seule". Donc elles jouent souvent la première fois par relation, rarement pas découverte personnelle. Mais, comme les joueurs, celles qui font l'effort d'essayer y prennent goût très vite et recommencent ensuite par plaisir et volonté propre.

D'autre part l'évolution du jeu de rôle à travers une diversification de ses thèmes favorise également la participation féminine. En effet, nombreuses sont les joueuses qui, réticentes à Donjons, apprécient l'Appel de Cthulhu et, en général, tous les jeux de rôles qui permettent des scénarios plus psychologiques et moins bêtement "baston". Cela ne signifie pas que les filles n'apprécient pas les combats mais simplement qu'elle ne les livrent que lorsqu'ils se révèlent réellement utiles (sauf celles qui mettent un point d'honneur à jouer encore plus mal que leurs modèles masculins !)..

Toutes les demoiselles que je connais aiment les jeux de rôles et toutes celles que vous connaissez peuvent aussi les aimer. Tout dépend de la façon de les leur présenter et des scénarios proposés...

Je crois cependant que la moyenne d'âge des joueuses est légèrement supérieure à celle des joueurs. En effet, la peur de ne pas "assurer", d'être ridicules face aux garçons auxquels elles veulent plaire, liée à des problèmes d'ordre plus pratique (moins de liberté par exemple pour jouer des nuits entières) ne favorisent pas la participation

d'adolescentes à des parties de jeux de rôles. Les joueuses plus mûres ont dépassé ces types de blocages et peuvent profiter pleinement des plaisirs du role-playing.

Malheureusement, trop peu d'entre elles assurent le rôle délicat de Maître de Jeu et celles qui créent des scénarios font figure d'exception. Messieurs, vous n'êtes, pour une fois, pas responsables de cette situation : pour vous, qu'importe le sexe du MJ ou de l'auteur du scénario pourvu que vous ayez l'ivresse d'une aventure palpitante. Alors Mesdemoiselles, un petit effort que diable ! Votre imagination déborde sûrement d'idées absolument géniales. Mettez-les en pratique et étonnez vos amis, montrez-leur votre image du jeu de rôle, aidez à diversifier les trames des scénarios par votre approche psychologique différente. Et puis, pas toujours aux mêmes de faire des efforts...

En tant que joueuses, vous apportez souvent aux jeux de rôle une richesse notable en favorisant "le rôle" sans négliger "le jeu". Vos trésors de charme et de diplomatie laissent souvent pantois barbares sanguinaires et magiciens cruels. Vous apportez la preuve que mieux vaut réfléchir avant de cogner, ne serait-ce que le temps d'évaluer correctement l'adversaire. Et puis, au cours d'une partie, il suffit d'un ou deux joueurs interprétant à fond leur personnage pour que tous les suivent sur le terrain délicat mais si riche des sentiments exprimés. Vous aidez à démultiplier l'intérêt de l'histoire qui se découvre alors des trésors cachés. Les PNJ se mettent à parler, quelques fois aussi intelligemment que les personnages (si, si !). Les relations se résolvent alors par des combats verbaux et non plus seulement par des lancers de dés, le monde se met à exister... Alors, les filles, puisque vous êtes de bonnes joueuses, n'hésitez pas à devenir de bonnes maîtresses de jeu pour le plus grand plaisir de tous.

Quant à vous, Messieurs, je vous vois déjà venir. Vous pensez que j'exagère en affirmant que les demoiselles jouent, en règle générale mieux que vous. D'abord, prouvez-moi le contraire ! Et puis consultez donc les résultats des tournois individuels. Vous constaterez évidemment que peu de filles y participent mais vous ne pourrez nier qu'elles sont toujours beaucoup mieux classées !

Un exemple ? Le premier tournoi de l'Appel de Cthulhu, au CNIT en 1985 : 65 inscrits, dont 5 filles. Elles sont arrivées 2^e, 5^e, 7^e, 11^e et 14^e... Mais bien sûr, aucune Gardienne des Arcanes (heureusement pour les Gardiens des Arcanes qui auraient alors dû affronter une sévère concurrence !)..

Le jeu de rôle mettant en scène personnages masculins et féminins ne peut qu'être enrichi par la participation de joueurs des deux sexes. Et pour les joueurs masculins, je ne m'étendrai pas sur certains des avantages d'une plus grande participation féminine. Le jeu simplifie considérablement les problèmes de relation...

Mais chacun doit y mettre du sien tout en gardant son individualité et sa personnalité. Il n'est pas question pour les joueuses de calquer leurs comportements sur ceux des joueurs afin de se faire mieux accepter pas plus que les joueurs ne doivent s'obliger à jouer différemment lorsque des demoiselles partagent leurs aventures. Pour l'équilibre et l'intérêt du jeu, il faut respecter les différences d'approches ludiques de ses partenaires, les cultiver, sans chercher à les influencer et sans les critiquer... (Ceci reste bien entendu valable pour des tables strictement masculines !)

Jouer aux jeux de rôles ne signifie pas se conformer à certains schémas mais au contraire s'amuser à les ignorer en se permettant tous les délires. Seuls les jeux de rôles nous offrent tant de possibilités, profitons-en !

OFFRE SPÉCIALE N° 1

12 NUMÉROS 280 F AU LIEU DE 336 F

ABONNEZ-VOUS DÈS MAINTENANT !!!

NOM

ADRESSE

.....

VILLE

CODE POSTAL

Bulletin d'Abonnement à retourner à :

LES TENTACULES ASSOCIÉS - 96, avenue de la République
75011 PARIS

Étranger : 340 FF - Paiement par chèque compensable à Paris
ou mandat international.

Ci-joint mon règlement de FF par chèque
postal ou bancaire à l'ordre des TENTACULES ASSOCIÉS.

PROLOGUE



Ainsi tu désires de moi un dernier présent
une dernière histoire avant notre départ
tu voudrais que je te fasse rêver encore,
que j'efface ton trouble tes angoisses,
crois-tu que j'ai le cœur à te dire un
conte... faut-il que je te fasse rire,
pleurer... pourquoi tiens-tu à souffrir encore?
ne vaudrait-il pas mieux en finir?
je suis venue mettre un terme à ta
déchéance effacer sous mes doigts, les
rides de ton front.

Oui, je connais ton désarroi...
ne bouge pas reste allongé
tranquille. écoute...



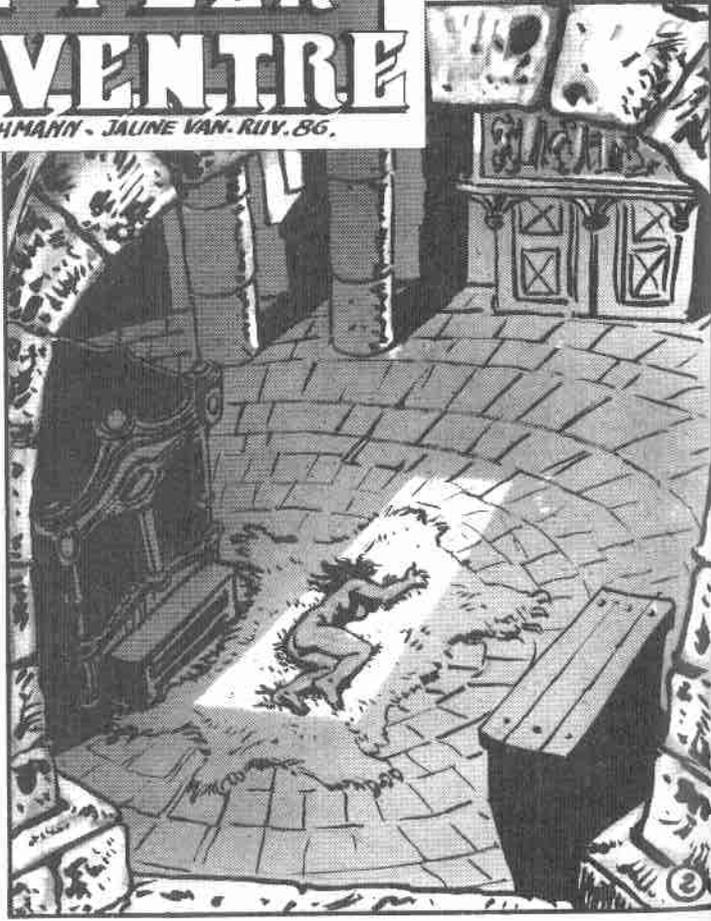
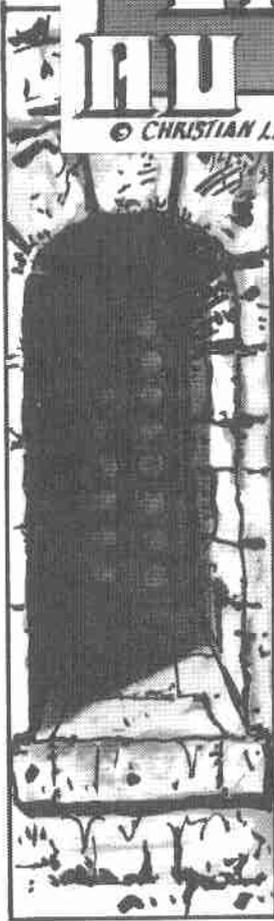
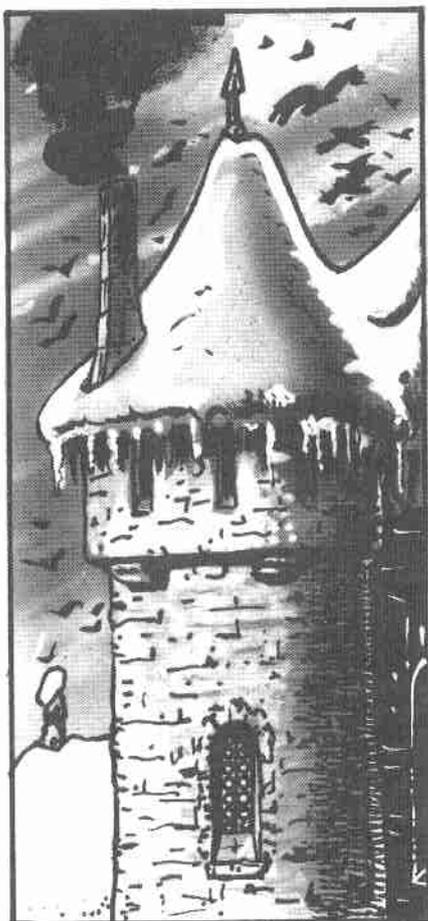
C'ÉTAIT UN TEMPS DE DÉRAISON
UN TEMPS DE FOLIE ET DE SUPER-
STITION, UN TEMPS DE MALHEUR
SANS DOUTE MAIS UNE ÉPOQUE
OU J'ÉTAIS RESPECTÉE, BIEN PLUS
QU'AUJOURD'HUI, UNE ÉPOQUE OU
L'ON CRAIGNAIT MON EMPIRE, OU
JE RÔDAIS AU CŒUR DE LA VIE DES
HOMMES,
AU CŒUR DE LEURS PERSÉCUTIONS
DE LEURS RANCOEURS, DE LEURS
PEURS INAVOUÉES.
ON SE PROTÉGÉAIT TOUTES LES NUITS
PAR UN CRUCIFIX AU SOMMET DU LIT,
ET L'ON BRÛLAIT EN EFFIGIE SUR
LA PLACE DU VILLAGE LES LOUP-
GAROUS...

IL ÉTAIT UNE FOIS, DANS UNE CONTRÉE LOINTAINE, AU CŒUR D'UNE FORÊT PROFONDE. UN CHATEAU-FORT DRESSÉ SUR ROC IMMuable AU MILIEU DES ARBRES ENFOUIS SOUS LA NEIGE, ET DANS CE CHATEAU ... ÉCOUTE ...



LA PEUR AU VENTRE

© CHRISTIAN LEHMANN - JAUNE VAN RUY. 86.





DANS L'ÂTRE QUI SE REFROIDIT ENTE-
MENT, UNE BRINDILLE EXPLOSE AVEC
UN CLAQUEMENT SEC, ...
PUIS LE SILENCE REVIENT DANS
LA PIÈCE BAINÉE DES PREMIERS
RAYONS DE L'AUBE ...

DEPUIS PLUSIEURS HEURES, DÉJÀ
SON ESPRIT A VACILLÉ DANS L'IN-
CONSCIENCE POUR LA SOULTRAIRE
À LA DOULEUR ...



EST-CE UN RÊVE, UN SOUVENIR, OU
UNE NOUVELLE PLONGÉE DANS LE
DÉLIRE ? UNE PETITE FILLE AU PIED
D'UN CHÊNE, REGARDE SON PÈRE
TRAVAILLER ...

TOUT LUI PARLE DE DOUCEUR ET DE
CALME, SI SON VENTRE NE LA
FAISAIT PAS TANT SOUFFRIR,
ELLE SE LEVERAIT POUR ALLER
L'AIDER ...

UN SPASME PARCOURT SON
CORPS ET TANDIS QUE LES RAYONS
DU SOLEIL REMONTENT LE LONG
DE SES CUISSES, ELLE REVIENT
À LA RÉALITÉ.





TRES LENTEMENT, ELLE TENTE DE SE SOULEVER LA DOULEUR EST PLUS DIFFUSE MAINTENANT... ET ELLE REUSSIT A DECOLLER SON BAS-VENTRE DES POILS COLLES PAR LE SANG...

MAIS LA BLESSURE ENFOUIE AU FOND D'ELLE MEME SE ROUVRE ALORS ET LA JEUNE FILLE PERD CONNAISSANCE SANS UN CRI...



TU AS FRONCE LES SOURCILS, JE LIS SUR TON VISAGE UNE MOUE DE DEGOUT, DE REPULSION. ATTENDAIS-TU UN CONTE DE FEE? CALME TOI ET REFLECHIS, QU'AVAIT-ELLE A ATTENDRE, A ESPERER DE LA VIE? JE LUI AI OFFERT L'OUBLI, ET LE REPOS AU LIEU D'ANNEES DE LABEUR, D'EXISTENCE AU LIMITES DE LA SOUFFRANCE. LE CALME, LE REPOS... LA DELIVRANCE. ET MAINTENANT SUIS MOI!...



TANDIS QUE SON CORPS LACERE SE VIDE DE SON SANG, ELLE MEURT ASPHYXIEE PAR SES VOMISSURES... ELLE N'A PAS SEIZE ANS ELLE A HONORE LA COUCHE DU COMTE "FERENC" PENDANT TROIS LONGUES NUITS.



VOIS CET HOMME À GENOU,
LA CHAPELLE... LE CRUCIFIX...
RETOURNE... ÉCOUTE... ÉCOUTE CET
HOMME PRIER POUR SON
ÂME...

PÈRE, J'AI PÊCHÉ
À NOUVEAU POUR TA
PLUS GRANDE-GLOIRE,
DANS LES SIÈCLES ET LES
SIÈCLES. PÈRE, JE T'OFFRIRAI CETTE NUIT SUR
L'AUTEL DE TON ENNEMI
IMPUISSANT LE CORPS
DE CETTE ENFANT,
DONT PAS UNE
ONCE DE CHAIR,
PAS UN POIL DE
PEAU N'AURA
ÉTÉ SOUILLÉ,
ET VIOLENTE.

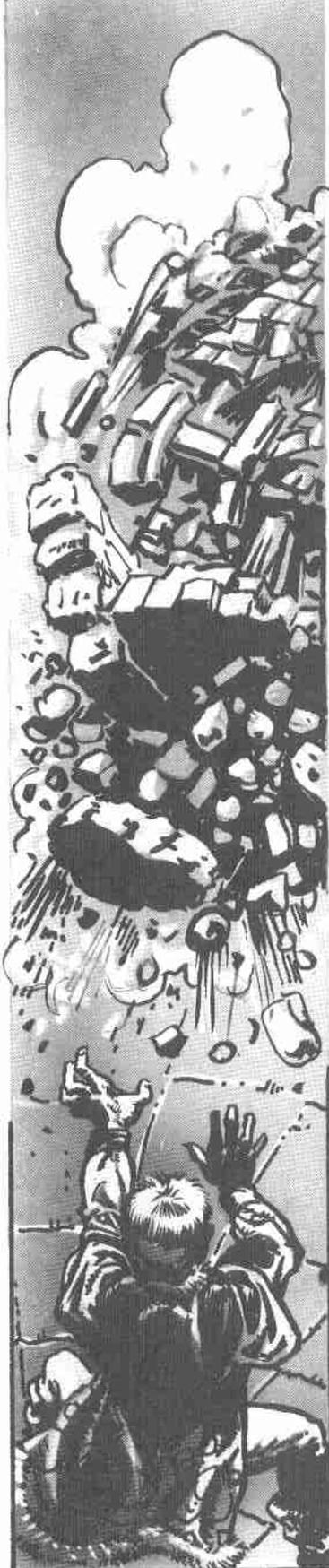
PÈRE ÉTERNEL,
JE T'OFFRIRAI CETTE
NUIT EN GAGE DE FI-
-DELITÉ LE SANG ET LA
CHAIR DE CETTE ENFANT,
POUR CE QUE JE LUI AI
FAIT, ET CE QUE JE LUI
FERAI ENCORE SUBIR
MALGRÉ MES LARMES
MALGRÉ SES
SUPPLICATIONS,
MALGRÉ LE REMORDS
LE PLUS CUISSANT, JE
TE DEMANDE HUM-
-BIEMENT TON
INFINIE, MALE-
-DICTION.

PARCE QUE
JE LUI AI FAIT, ET
CE QUE JE LUI FERAI
ENCORE SUBIR, J'AI PIA-
-CÉ MON ÂME AU-DELA DU
RECOURS DE LA PITIE ET
DE LA RÉDEMPTION DE
TON ENNEMI, SI GRANDES
ET SI TERRIBLES
PUISSENT ELLES
ÊTRE.

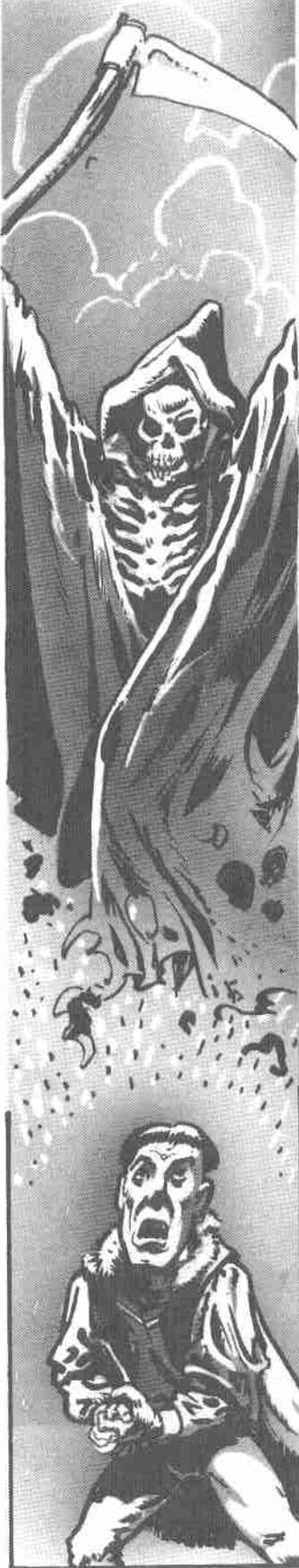
POUR CE QUE
J'AI FAIT, POUR CE
QUE JE VAIS FAIRE;
O TOI PORTEUR DE LUMIÈRE
JE T'EN CONJURE, ACCÈPTE
MOI À TON CÔTÉ, QUE
LES GOUFFRES DE L'
ENFER, O GRAND
LUCIFER, M'AC-
-CUEILLENT.
JUSQU'À LA FIN
DES SIÈCLES
AMEN."



REGARDE-LE, VOIS SES MAINS
TREMBLER, IL A PEUR, PEUR
ET ESPOIR À LA FOIS.
JE POURRAI ARRÊTER SON
JEU MAINTENANT RENVER-
SER SON CHATEAU D'UN
REVERS DE MAIN...



VEUX-TU QUE SES YEUX
HORRIFIÉS ME DÉCOUVRENT
SOUDAIN, DRÊSSÉE DER-
-RIÈRE L'AUTEL PROFANE,
TELE QU'IL M'A TOU-
-JOURS IMAGINÉE...



TU ES SEUL JUGE...
VEUX-TU QUE CET
HOMME MEURE,
POUR CE QU'IL A FAIT.



TU CROIS QUE JE TE
NARGUE? TU SAIS, TU
DEVRAIS SAVOIR QUE LE
TEMPS N'EST RIEN POUR
MOI, QUE MA PUISSANCE
S'EN JOIE TOTALEMENT.
TU REFUSES DE CHOISIR, AU
RISQUE D'ESSUYER MON ME-
CONTENTEMENT, SOIT,
JE SERAI MAGNANIME UNE
DERNIÈRE FOIS.
LE COMTE FERENC VIVRA,
DU MOINS JUSQU'À CE QUE
SON PACTE SOIT CONCLU.
ET S'IL GAGNE, IL N'AURA
ALORS PLUS RIEN À
CRAINDRE DE MOI.
LE TRÈS-BAS L'AURA
PRIS SOUS SA PRO-
TECTION, ET CONTRE
CELUI-LÀ, JE NE
PEUX RIEN...
MAIS VOIS LA
SUITE...



À SUIVRE

BIENVENUE

AZIR

UN SCÉNARIO AD & D niveau 1-3

Nous allons avoir le plaisir, dès le numéro 2 de CHRONIQUES D'OUTRE-MONDE, de vous présenter un épais dossier sur AD & D.

De même que TRAUMA est le gros morceau de ce premier numéro, le KERSH sera celui du numéro 2 (une quinzaine de pages).

BIENVENUE est le scénario de liaison, il se situe en partie en mer et en partie sur une île que vous placerez entre le monde d'origine des aventuriers et le KERSH. Lisez-le bien avant de le faire jouer : malgré un air classique, il réserve quelques surprises amusantes aux aventuriers ; ils n'ont pas d'objectif ou de quête définie ; personne, sur l'île ne leur demandera de l'aide ; l'action et l'aventure arriveront soit de l'adversité, soit de leur propre fait. Il est nécessaire, pour le jouer, d'avoir le PLAYERS HANDBOOK, le MONSTER MANUAL, le DUNGEON MASTERS GUIDE et L'UNEARTHED ARCANA.

VOYAGE VERS PORT-KER

Les aventuriers ne sont pas obligés de se connaître, ils se trouvent tous dans un port de VOTRE monde et se préparent à embarquer sur L'ADDEGUELENN, un bateau en partance pour PORT-KER, ville principale du KERSH. Leurs motivations pour ce départ peuvent être diverses, du simple goût des voyages à l'attrait d'un emploi rémunérateur (il paraît qu'on engage des mercenaires là-bas...).

Quoiqu'il en soit, ils se retrouvent avec les autres passagers sur le quai de très bonne heure. Ceux-ci ne sont que six, vêtus de bure brunes, apparemment sans armes. Leur type oriental et leur "uniforme" laissent supposer qu'ils appartiennent à un ordre religieux.

L'ADDEGUELENN est un côtre de dix-huit mètres avec un gréement latin. Il n'y a qu'une cabine, celle du capitaine, sous le petit château arrière. Les cales sont pleines d'étoffes et les passagers vont devoir dormir à la dure : sur le pont.

Dès qu'ils sont montés à bord et installés, le capitaine, AKKIL, un grand gaillard noir aussi large que haut harangue ses quatre hommes d'équipage. Le bateau d'éloigne du port, le vent est bon et rapidement le cap est mis au sud-ouest, vers le Kersh.

Pendant les trois premiers jours de traversée, rien de notable, les aventuriers peuvent faire connaissance entre eux et avec les autres participants au voyage.

La quarantaine bien sonnée, AKKIL est de bonne compagnie ; souriant, il a toujours une bonne histoire de pirates à raconter ; parler de tripes fumantes et de crânes éclatés le rend jovial. A voir les multiples cicatrices qu'il arbore et la vitesse à laquelle il vide les carafons de rhum, il doit avoir un passé aussi chargé que son haleine passé six heures de l'après-midi.

Les hommes d'équipage ont l'air de ce qu'ils sont ; des ruffians que seul leur couardise et la poigne de leur capitaine retient de tuer et dépouiller leurs passagers.

Les six hommes vêtus de bure sont plus mystérieux, un seul parle le commun, il dira s'appeler LIACCO, prêtre de TANAERA, amenant des novices dans un monastère à KARAM (une autre ville du KERSH).

En étant particulièrement attentif ou chanceux, les aventuriers auront pu remarquer quelques anomalies :

- les prêtres ne font apparemment pas de prières ;
- l'un d'eux a maladroitement fait tomber sa dague.

Se reprenant rapidement, il l'a remise dans sa bure un peu trop précipitamment.

— La troisième nuit, un des hommes d'équipage discutera avec LIACCO à l'écart (sur le gaillard d'avant). Si ils sont surpris, ils essaieront d'avoir un comportement anodin.

Les pseudo-prêtres sont de vulgaires voleurs. De même avec l'équipage, ils attendent que d'autres comparses, sur un autre bateau, se manifestent pour passer à l'action.

Il n'y a que les étoffes qui les intéressent, à moins qu'un des aventuriers ait des signes extérieurs de richesse. Ils craignent autant le capitaine que les aventuriers.

Le matin du quatrième jour, une île est en vue à l'est, AKKIL la décrit : ORAD'ZHA, peuplée par une tribu de pêcheurs KHIRCASIENS.

Une voile est aussi en vue, au sud, peu de temps après. L'équipage et les prêtres ont l'air de particulièrement s'y intéresser.

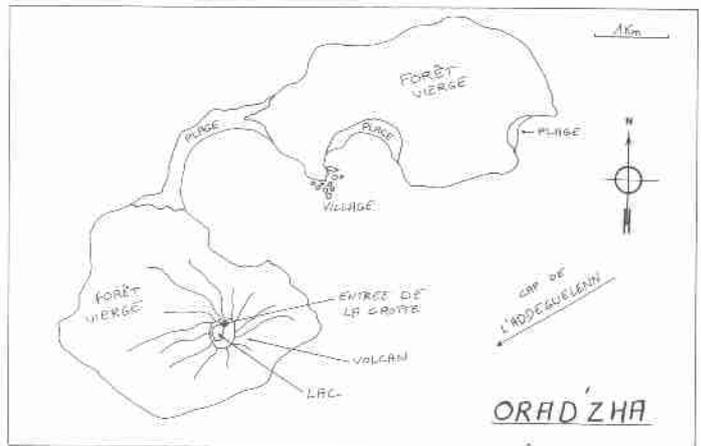
Ce sont leurs complices, qui se manifestent peut-être un peu trop tôt, ils font route vers L'ADDEGUELENN et mettront 15 minutes pour l'intercepter. Deux possibilités :

— 1) les aventuriers sont 3 ou moins ; LIACCO fait un signe et se rue sur AKKIL, suivi par 2 de ses hommes et l'équipage. Le combat s'engage, les trois autres bandits se tournent vers les aventuriers, les armes à la main leur ordonnant de ne pas se mêler de ça. Ils promettent de les débarquer sur l'île.

— Les aventuriers ne se rebellent pas, AKKIL rompt le combat et plonge, se mettant rapidement à nager en direction de l'île. Les aventuriers, dès la jonction effectuée sont dépouillés et jetés à la mer (malheureusement, il n'y a pas de requins...).

— Un ou plusieurs d'entre eux viennent lui prêter main forte, il redouble ses coups, espérant renverser la situation. Si ils sont réduits à quatre ou moins, les bandits sautent à la mer, nageant vers le navire qui s'approche.

— 2) Les aventuriers sont 4 ou plus ; les bandits ne font mine de rien, attendant qu'Akkil comprenne qu'ils sont pris en chasse, il vire de bord, cap au nord. Le navire pirate étant bien plus rapide que l'ADDEGUELENN, il est rapidement rejoint, l'abordage est inévitable, au moment du contact, LIACCO, ses hommes et l'équipage se dévoilent. A une quinzaine contre trente pirates, il y avait un espoir, maintenant la seule issue est le grand plongeon... (au cas où : 30 pirates de niveau 1 à 4).



ORAD'ZHA

En espérant que les aventuriers sachent nager, ils peuvent y arriver sans encombre. C'est une île d'une quinzaine de km de long, couverte de jungle et bordée de falaises à pic, excepté trois plages aisément abordables. Elle est composée de deux massifs reliés par une bande de terre et on aperçoit un volcan apparemment éteint qui domine la partie ouest de l'île ainsi qu'un curieux village perché au-dessus de la mer.

A partir de ce moment, vous avez comme éléments de référence les descriptions des lieux, les caractéristiques et motivations des différents protagonistes ainsi que le calendrier des événements, lisez la suite attentivement et organisez l'aventure suivant les actions des aventuriers.

LA JUNGLE

Elle est assez dense et il n'y a pas de sentier tracé, les seuls animaux y vivant sont de magnifiques oiseaux multicolores entretenant un jacassement permanent, des serpents venimeux et une multitude d'insectes très désagréables.

LES RECHERCHES

Les gens du village ont suivi ce qui c'était passé en mer, ils vont lancer immédiatement des pirogues et des petits groupes de trois hommes à terre pour essayer de secourir les rescapés. Ils ont a priori de la sympathie pour les victimes de ces pirates qu'ils connaissent trop plein pour en avoir subi quelque fois les assauts.

LES VILLAGEOIS

Ils sont environ une centaine, d'origine KHIRCASIENNE (une des régions du KERSH), ils ont le type mongol et sont apparemment accueillants. Leurs seuls vêtements sont des tuniques tressées, serrées à la taille par une large ceinture de cuir. Pêcheurs par vocation, ils ne sont armés à terre que de gourdins de bois, les harpons ne leur servant qu'en mer. Au combat, ce sont de bien piètres adversaires mais ils sont quand même courageux si ils se sentent menacés. Ils craignent autant les pirates que ce qu'ils appellent "le Démon du volcan". Les pêcheurs échangent régulièrement des poissons séchés et des coquillages contre du vin et des vêtements à un marchand itinérant qui passe avec son petit bateau tous les deux mois (son prochain passage est dans cinq semaines).

LE VILLAGE

Il est composé d'une dizaine de pics tronqués sur lesquels reposent des cases en torchis. Ils sont reliés entre eux par des passerelles suspendues à la mer d'une dizaine de mètres ; l'une d'entre elles, amovible, isole complètement le village de la terre ferme. Les pêcheurs amarrent

leurs pirogues à trois petits quais accessibles par des échelles remon-
tées la nuit.

1. Case de DZ'ERES (voir sa description). C'est une construction assez importante où il vit avec sa femme et ses six enfants. Il y a, dissimulé sous les paillasses, un sac rempli de pierres semi-précieuses (valeur : 65 pièces d'or).

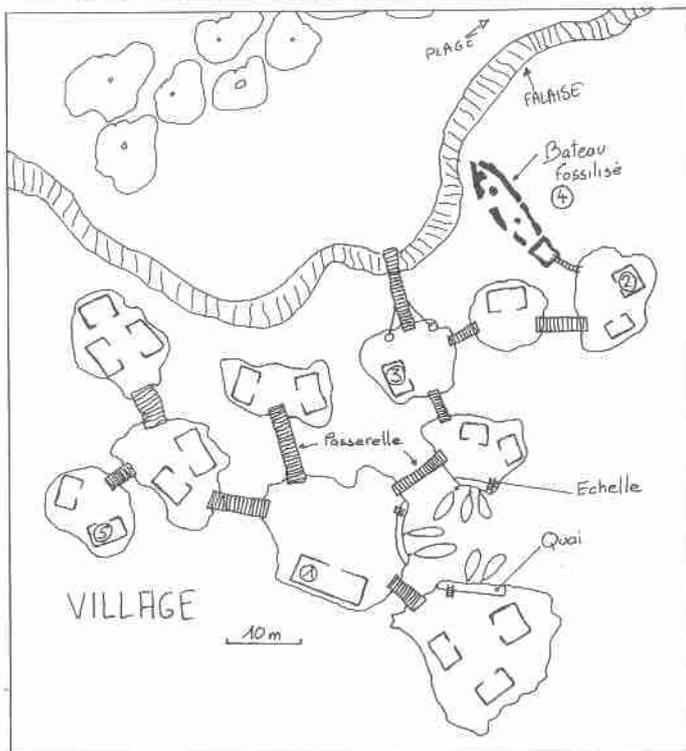
2. Case d'ADHAZ (voir sa description). Elle est parée d'une multitude de symboles, gris-gris et autres talismans. Un encensoir, placé à gauche de l'entrée, répand une odeur de musc pénétrante. La case voisine est occupée par ses deux acolytes. Un aventurier connaissant bien les religions pourra deviner que le culte est dédié à RATRI, demi-déesse indienne peu recommandable (consultez le LEGENDS & LORE pour plus de détails).

3. Case de garde. Il y a en permanence un guetteur prêt à donner l'alarme en cas de danger.

4. Bateau fossilisé. Il y a bien longtemps que cette galère s'est échouée ici, tellement longtemps qu'elle est intégralement recouverte de coquillages et à l'air d'être en pierre. Le château arrière sert de temple à ADHAZ, lui seul et ses acolytes y ont accès, les autres en ayant bien trop peur. L'autel est recouvert de la multitude d'objets qu'ils échangent chaque année à OROZ (voir le paragraphe ADHAZ) contre les jeunes filles du village. On peut notamment y trouver quatre fioles : Potion of climbing, potion of healing, potion of ventriloquism, potion of speed.

Le reste ne vaut pratiquement rien.

5. Case vide éventuellement prêtée aux aventuriers.



DZ'ERES

C'est le chef du village. La quarantaine passé, c'est un juste qui ne songe qu'aux intérêts de son petit peuple. Il craint énormément ADHAZ, mais ne peut pas le défier ouvertement, il en a bien trop peur... Il organisera un grand banquet en l'honneur des aventuriers si ceux-ci ne se sont pas montrés hostiles ou antipathiques. Ayant un peu bu, il devient particulièrement triste car la prochaine vierge choisie par ADHAZ pour être sacrifiée au "Démon du volcan" est son adorable petite nièce qui n'a que quinze ans. Résigné et terrorisé, c'est une situation qu'il accepte mais il ne cache pas sa peine.

ADHAZ

C'est le sorcier. Vêtu d'une simple robe grise, il est très impressionnant et sa parole fait force de loi, il entretient des rapports privilégiés avec le "Démon du volcan" et lui seul, chaque année peut aller calmer ses foudres en lui offrant une jeune vierge.

En fait c'est un fourbe : les villageois ont aperçu il y a bien longtemps une créature à tête de pieuvre au sommet du volcan et il se sert de ce souvenir pour leur inspirer une terreur superstitieuse fort utile. Depuis bientôt huit ans, il a persuadé les faibles d'esprits de la nécessité d'un sacrifice et a instauré une cérémonie annuelle dédiée au "Démon du volcan", où il utilise ses talents de sorcier pour impressionner le village. Ensuite, il part avec la malheureuse et ses acolytes pour sa sombre destination, mais il change son itinéraire dès qu'il dépasse la langue de sable qui relie les deux parties de l'île, là où ses deux suivants s'arrêtent. Il a rendez-vous sur la côte ouest avec OROZ, un trafiquant d'esclaves sans scrupules, et il échange chaque année une fille contre divers objets précieux, après lui avoir fait subir les derniers outrages...

OROZ débarque toujours seul sur l'île, il a une barque et son bateau, trop important pour accoster de nuit sans danger, reste mouillé au large. Il y a à bord une vingtaine d'hommes d'équipage (guerriers niveau 1 et 2).

Les deux acolytes d'ADHAZ ignorent tout de ce trafic et sont impressionnés par les trésors que le Démon lui donne pour le récompenser de sa dévotion. Ils lui sont entièrement dévoués.

Sorts les plus fréquemment mémorisés par ADHAZ :

Niveau 1 : Light, Command, Create Water, Cure Light Wounds, Sanctuary.

Niveau 2 : Augury, Snake charm x 2. Si il doit combattre, il essaiera, si il a le temps, de trouver des serpents et de les charmer (la jungle en est infestée), sinon il utilisera de préférence ses sorts.

Sorts mémorisés par les acolytes :

Niveau 1 : Purify Food & Drink, Light, Ceremony.

CHRONOLOGIE

Jour 1 : départ du continent.

Jour 4 : attaque des pirates.

Jour 6 : si AKKIL est au village, il dérobe de la nourriture et une pirogue pour aller tenter sa chance tout seul. Les villageois regarderont les aventuriers avec un peu plus de suspicion.

Jour 8 : cérémonie dédiée au "Démon du volcan", ADHAZ a rendez-vous à minuit avec OROZ.

Jour 47 : le bateau marchand fait escale au village, les aventuriers peuvent se faire embarquer pour PORT-KER moyennant trois pièces d'or chacun.

LA CÉRÉMONIE

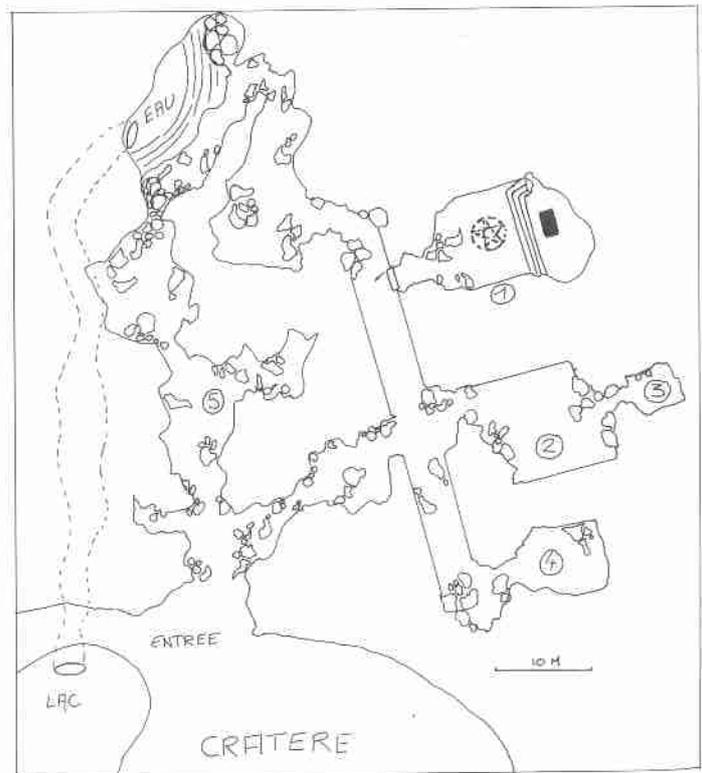
Elle est extrêmement simple : les trois prêtres vont sur le bateau fossilisé pendant que l'assistance se groupe sur la falaise qui le domine. La future sacrifiée, trop terrorisée pour tenter quoi que ce soit, droguée depuis le matin et enfermée dans le petit château du bateau est lavée à grande eau (purification...), puis parée d'une robe grise pendant qu'ADHAZ implore la clémence du soit-disant démon en impressionnant son public avec un ou deux Lights. Ils se mettent ensuite en route pour le volcan sous les yeux de l'assistance silencieuse.

LE VOLCAN ET LE "DÉMON"

Les aventuriers téméraires iront sûrement faire un tour là-haut pour voir de quoi il retourne. Il n'y a pas de chemin tracé qui y mène mais l'ascension en est aisée, il n'y a rien de notable jusqu'au cratère : celui-ci est en partie occupé par un lac, on peut apercevoir l'entrée d'une caverne sur son versant nord. Apparemment rien de vivant, la descente dans le cratère est déjà beaucoup plus ardue, il est nécessaire de s'encorder sur les quinze mètres les plus à pic. Il fait très sombre en bas et être entouré de parois verticales procure une désagréable sensation d'oppression.

Le soit-disant démon existe bel et bien, c'est un MIND FLAYER extrêmement vieux (voir MONSTER MANUAL), il est le dernier rescapé de la catastrophe qui s'est abattue sur leur ville souterraine, bien avant que les pêcheurs ne viennent s'installer. Après le tremblement de terre qui l'a isolé dans la partie supérieure de leurs souterrains, il s'est mis à vivre comme un ermite, sortant juste la nuit pour essayer d'attraper des serpents et des poissons. C'est devenu un animal et si il entend venir les aventuriers, il essaiera de se cacher ou de s'échapper par la rivière souterraine. Acculé, c'est encore un redoutable adversaire malgré qu'avec sa déchéance, il ait perdu toutes ses capacités psioniques.

LA CAVERNE. Elle est effondrée en de multiples endroits et pourrait être fraîche et agréable s'il n'y avait pas une épouvantable odeur de poisson pourri.



1. L'ANCIENNE CHAPELLE. Il y a des signes cabalistiques un peu partout, un encensoir, un vieil autel ainsi que des tentures décrépies. L'encensoir est en argent massif (valeur : 300 pièces d'or).

2. LA CHAMBRE. C'est là qu'il réside le plus souvent. Il y a juste une pailleasse très sale dans un coin.

3. C'est une petite pièce où il a entreposé ses quelques possessions : vêtements en lambeau, etc. Seul un ancien livre traitant de la théologie des MIND FLAYERS et écrit dans leur langage a de la valeur (150 pièces d'or).

4. C'est de cette pièce que provient l'abominable odeur de poissons : il y en a une quinzaine, à différents stades de décomposition.

5. Dans cette partie de la caverne, il y a 3 serpents apprivoisés qui attaqueront tout intrus. Serpents : HD 1, AC : 7, une attaque qui fait comme dégâts : 1-3 + poison (mortel si le jet de protection est raté).

Si les aventuriers se présentent ensuite au village avec la tête du MIND FLAYER, ils seront accueillis par le chef comme des libérateurs et par le sorcier comme des profanateurs. Si les deux sont encore vivants à ce moment là, cela promet une certaine ambiance...

PNJ	NIVEAU	POINTS DE VIE	FORCE	INTELLIGENCE	SAGESSE	DEXTERTE	CONSTITUTION	CHARISME	ALIGNEMENT	ARME	ARMURE (POSSIBLE)	CLASSE D'ARMURE	
													NOM
AKKIL	Guerrier	4	31	18 ⁶¹	13	11	17	13	15	N	Cimeterre	Cuir	5
Homme d'équipage 1	Voleur	1	5	13	11	9	15	12	10	NE	Dague	Cuir	7
Homme d'équipage 2	Voleur	1	6	15	13	8	14	15	11	LE	Dague	Cuir	8
Homme d'équipage 3	M.a.A.	4	4	12	10	9	11	14	12	CN	Couteau		10
Homme d'équipage 4	Guerrier	1	8	16	8	11	12	14	11	NE	Dague/Épée	Cuir	8
LIACCO	Guerrier	3	27	17	13	10	16	16	13	LE	Dague x 2	Cuir	6
Homme de LIACCO 1	Voleur	1	5	14	12	12	15	13	10	LE	Dague	Cuir	7
Homme de LIACCO 2	Voleur	1	4	13	9	9	14	12	11	LE	Dague	Cuir	8
Homme de LIACCO 3	Voleur	1	5	11	10	7	15	11	9	LE	Dague	Cuir	7
Homme de LIACCO 4	Voleur	1	6	12	13	9	17	15	14	LE	Dague	Cuir	6
Homme de LIACCO 5	Voleur	1	6	13	10	10	18	16	13	LE	Dague	Cuir	4
DZ'ERES	Guerrier	2	17	15	12	13	16	15	14	LN	Gourdin	Cuir clouté	5
ADHA'Z	Clerc	4	30	14	13	15	10	16	14	NE	Gourdin	Cuir	8
Serviteur d'ADHA'Z 1	Clerc	1	7	12	11	14	12	15	13	NE	Gourdin		10
Serviteur d'ADHA'Z 2	Clerc	1	6	13	12	14	10	13	12	NE	Gourdin		10
Homme du village (type)	M.a.A.	3/5	10/15	9/15	8/12	10/14	10/16	9/15	L	Couteau/Gourdin		10	
OROZ	Guerrier	3	27	18 ¹⁰	8	10	18	16	11	LN	Lance/Épée		6





84 ©

TALISMAN

A 54027

Un jeu d'aventure dont **VOUS** êtes le héros Gallimard jeunesse