

Le mensuel
des JEUX de RÔLE

CHRONIQUES D'OUTRE MONDE

BD JEU :

**vous êtes SLAINE,
le guerrier Bersek**

LE KERSH :

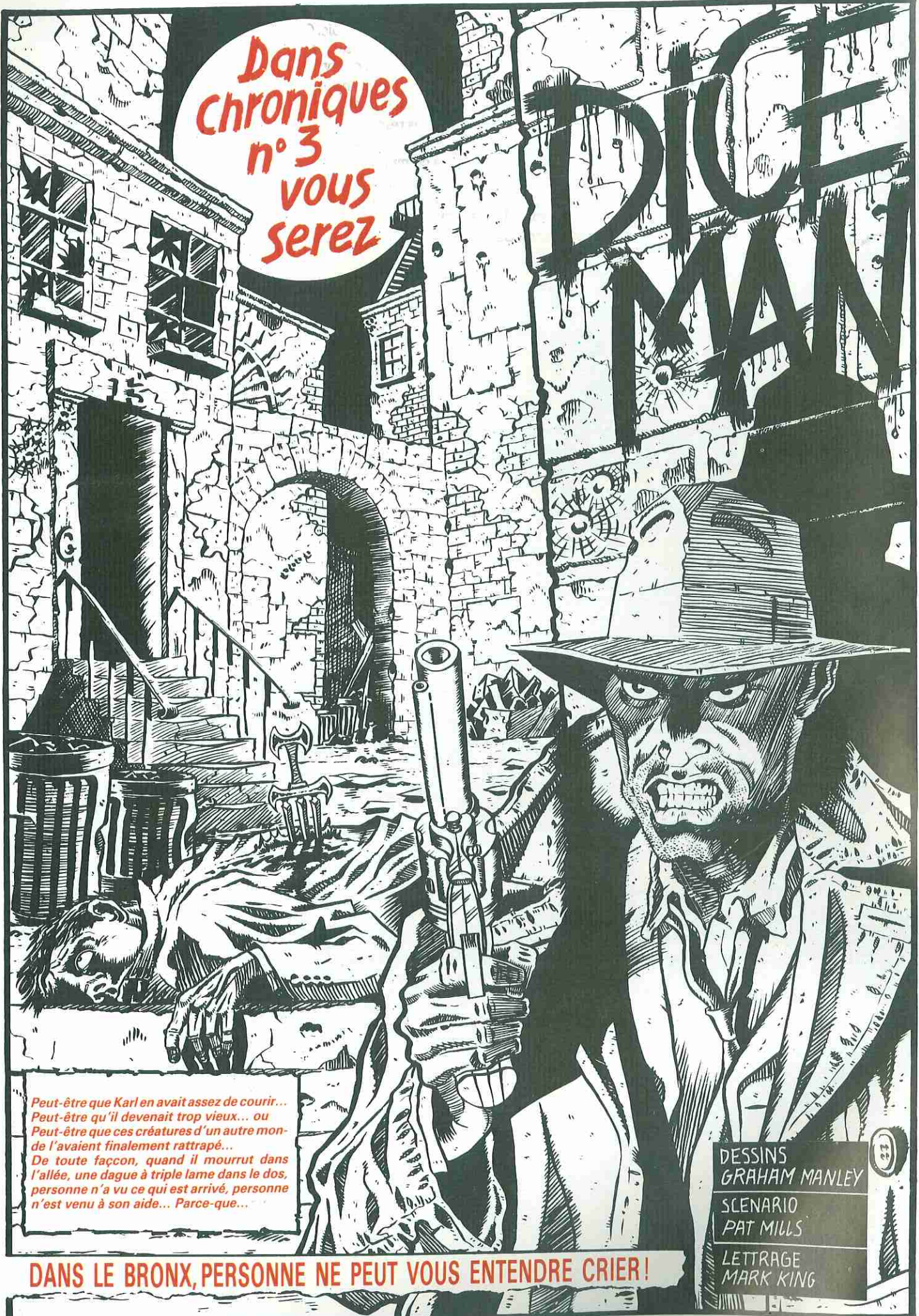
une aide de jeu pour AD & D

SCENARIOS :

**L'APPEL DE CTHULHU
TRAUMA
AD & D**

**Dans
Chroniques
n° 3
vous
serez**

DRIFT MAN



*Peut-être que Karl en avait assez de courir...
Peut-être qu'il devenait trop vieux... ou
Peut-être que ces créatures d'un autre mon-
de l'avaient finalement rattrapé...
De toute façon, quand il mourut dans
l'allée, une dague à triple lame dans le dos,
personne n'a vu ce qui est arrivé, personne
n'est venu à son aide... Parce-que...*

DANS LE BRONX, PERSONNE NE PEUT VOUS ENTENDRE CRIER!

DESSINS
GRAHAM MANLEY

SCENARIO
PAT MILLS

LETTAGE
MARK KING

Croniques a changé, il changera encore ! Il approche déjà plus du magazine que nous voulons vous proposer chaque mois. Ce changement s'est principalement effectué sur la présentation et l'adjonction de nouvelles rubriques telles que, *Chronique d'un jeu*, *Chroniquez-vous* et bien d'autres que vous découvrirez au fil des pages...

Ces rubriques s'adressent à *tous*, y compris ceux d'entre vous que n'intéressent pas les scénarios réservés - théoriquement... - aux meneurs de jeu.

Nous attendons avec impatience vos remarques, suggestions, insultes ou demandes de rançon pour que **Chroniques** devienne aussi *votre* journal !

Le scénario de *Trauma* inclus dans ce numéro a été écrit cet été une époque durant laquelle nous étions à cent lieues de penser que la vague d'attentats qui déferle en ce moment puisse se produire... Il ne faut pas oublier que si *Trauma* est basé sur le présent et l'actualité, c'est un *jeu* qui ne doit en aucun cas déborder du cadre de la fiction.

N'oublions pas non plus que *Trauma* n'est pas et ne sera jamais dédié à la gloire d'une poignée d'attardés criminels.

Aucun joueur ne doit incarner un de ceux-ci, au Traumato d'éviter d'éventuels débordements...

Les Tentacules Associés

4. VU ET ENTENDU

VITRINES. Les nouveautés, décortiquées par Jérôme Bohbot et Christian Lehmann.
 MANIFS. Où jouer ?
 ENCRE. Du neuf chez les éditeurs français.
 ENCRE D'OUTRE MANCHE. Et chez les anglo-saxons.
 SILLONS. Une musique (pas) triste.
 BULLES. Les BD les plus chaudes du mois.
 BOBINES. ALIENS ou comment mourir en trois leçons.

10. CHRONIQUES D'UN JEU

PARANOIA. Vive l'ordinateur !

12 PLAISIRS SOLITAIRES.

Un article interactif.
 LES CARRACIDES. Un micro-solo débile.

14. CHRONIQUEZ-VOUS

KILLER BLUES. Délire nostalgique.
 BAFOUILLES. Votre rubrique.
 PETITES ANNONCES. Recherche Trollette désespérément.

16. DICEMAN

Vous êtes SLAINE, à la recherche du Chaudron de Sang.

27. LE PAVE D'OUTRE-MONDE

LE KERSH. Quelques îles pour votre monde médiéval.
 PORT-KER. Ville de magie, ville de rêve.
 LA MENACE. Un scénario vicieux pour AD&D.

55. TRAUMA

COMMENT SE DETERMINEZ SOI-MÊME. Une méthode pour le moins originale.
 OCTOBRE NOIR. Déjouez l'attentat, un scénario toxique.

62. L'APPEL DE CTHULHU

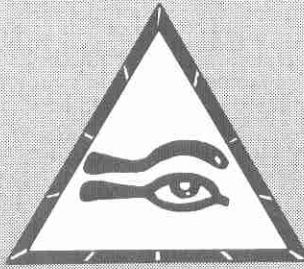
L'ENNEMI INTERIEUR. Une aventure où se mêlent politique et horreur.

66. BD

LA PEUR AU VENTRE.
 Deuxième volet de cette histoire de plus en plus ténébreuse.



CHRONIQUES D'OUTRE-MONDE - N° 2. Publié par Guy DOVERT, 96, avenue de la République, 75011 PARIS
 Tél. : (1) 48.07.23.66 & (1) 42.70.75.75. Telex : 630737. RC : 302 902 758. Directeur de la publication : Guy Dovert.
 Directeur de la publication adjoint : Frédéric Leygonie. Comité de rédaction : Dominique Granger, Christian Lehmann, Frédéric Leygonie. Secrétaire de rédaction : Sylvie Rodriguez. Couverture de Pascal Visse. Illustrations de : Azir, Jérôme Bohbot, Bertrand Fichou, Patrick Lemordan, Jean Charles Rodriguez, Bernard Verihac et Pascal Visse. Contacts commerciaux, publicité, presse : Véronique Dupont-Pourquié, Tél. 42 70 75 75. Périodicité : mensuelle. Commission paritaire : en cours. Photocomposition : ÉCLAIR-COMPO. Maquette : Patrice Mérot.
 Impression : R.F.I. Boulevard de Beaubourg, parc de Paris-Est, Emerainville 77200 TORCY.
 © LES TENTACULES ASSOCIÉS 1986. L'appel de Cthulhu est une marque déposée Jeux Descartes et Chaosium inc. Advanced Dungeons & Dragons est une marque déposée T.S.R. inc. TRAUMA et CHRONIQUES D'OUTRE-MONDE.



VITRINE : Les jeux de rôle :

Pas de nouveau jeu ce mois-ci en français. Nous vous signalons simplement la parution d'un petit livret de Pierre Rosenthal intitulé *Simulacres* décrivant un système de jeu ultra-simplifié qui peut éventuellement constituer une approche du jeu de rôle. Pour initier les néophytes sans les assommer d'une multitude de règles.

Pierre Rosenthal, villa Florestan, chemin des Basses Soudanes, 78830 BOUGIVAL (15 Francs).

ROBOT WARRIORS (Hero Games)

L'aube se levait sur la plaine, tout était calme, quand tout à coup un rugissement monstrueux résonna dans le lointain... Quand je sortis, les énormes silhouettes des Robots se dessinaient sur l'horizon, le combat était inévitable...

Comme vous pouvez le constater les dessins animés Japonais où de titanesques robots s'affrontent sans cesse ont fait des petits du côté des jeux. Il existait déjà Battletech, maintenant voici un concurrent. Rassurez-vous, le jeu est beaucoup plus amusant que les dessins animés et offre la possibilité d'y jouer soit sous forme de jeu de rôle, soit sous forme de wargame avec figurines (et il en existe de belles !).

Freedom Fighter (FGU)

Mon dieu, qu'est-ce qui vient d'atterrir dans mon jardin... Déjà qu'on a eu les Martiens l'année dernière ! Quoi, que dis-tu, ce sont des concombres masqués cette fois-ci ? Mais ma parole nous ne serons jamais tranquilles...

Il semble bien que notre bonne vieille terre ne soit pas sortie des ennuis... enfin du moins dans ce nouveau jeu, dont le thème est l'invasion du monde par n'importe qui ou quoi. Pourvu que le jeu soit aussi humoristique qu'il y paraît (bien qu'il semble que les Américains n'aient pas trop le sens de l'humour : le premier scénario s'appelle "The Red Tide" et ces hommes rouges ne viennent pas de Mars, mais d'URSS.) A suivre...

Dungeonner's Survival Guide (TSR)

Euh, voyons... Un paladin en armure de plaques, avec un sac rempli de quelques milliers de pièces d'or, peut-il grimper quatre à quatre les marches de l'escalier ? Ou encore "Dis MJ pourquoi il est ici ce monstre ? Eh bien c'est parce que, euh, voilà..." (EXTRAIT de quelque partie de AD&D).

Voici donc un nouveau grimoire pour AD&D, plus même puisqu'il s'agit d'un véritable guide du bon sens, bourré de petits conseils et tuyaux. On y apprend comment faire des scénarii cohérents et une foule d'autres astuces. Il fait noter aussi quelques innovations (du type compétences) qui ne sont pas toujours convaincantes.



SEUL FACE AU WENDIGO (Jeux Descartes)

Voici donc, traduit et publié par JEUX DESCARTES, le premier scénario solo pour l'Appel de Cthulhu. Ce livret d'une soixantaine de pages contient les informations nécessaires pour créer votre personnage, professeur à l'Université d'Arkham, et pour l'envoyer à la tête de son expédition, le long d'une rivière perdue dans le Grand Nord canadien. Les légendes des plus atroces y deviendront réalité au fil des 654 paragraphes du livret jeu...

Au risque d'ébranler votre santé mentale déjà défaillante, sachez que, si vous avez toutes les chances de mourir avec le reste de votre équipe, de manières variées et attrayantes, il peut vous être réservé un sort pire que la mort...

Car, quant l'appel du Wendigo retentira sur la forêt canadienne, la plupart des joueurs solitaires regretteront amèrement d'être sortis d'aventures tranquilles dont ils auraient pu être les héros, ou tout au moins les survivants.

Inutile de préciser que ce scénario peut être transformé en une campagne fort acceptable, par un Gardien des Arcanes un tant soit peu imaginatif, qui saura certainement communiquer à ses joueurs un souffle de terreur sacrée qu'il aura, pour une fois, personnellement ressenti.

SCENARII et
EXTENSIONS

A LA LISIERE DE LA NUIT (Jeux Descartes)

Laléfices, le jeu qui va enfin pouvoir sentir le soufre ! *JEUX DESCARTES* publie l'extension tant attendue de *Maléfices* consacrée à la Sorcellerie, à la Magie et au Spiritisme. Des nouvelles, des anecdotes véritables, une description complète des pratiques de sorcellerie et bien d'autres éléments intéressants, illustrent ce recueil visiblement très documenté. Côté pratique, règles, sortilèges et objets magiques permettent à ce jeu d'acquiescer une dimension plus intéressante sans pour autant tomber dans des délires malheureusement trop vus. A noter, l'annonce du Bestiaire pour février 1987... Vivement l'année prochaine !

BLOOD MOON RISING (scénario pour CHILL)

Les frissons promis par l'auteur de ce scénario s'apparentent plus à des convulsions de rire hystérique qu'à des tremblements d'angoisse... Pourtant, l'idée de départ, qui voit un groupe d'investigateurs perdus dans un petit village d'Alaska après le crash de leur avion, traqués par une bête immonde... aurait pu en d'autres mains donner lieu à une superbe aventure pleine de terreur. Nous n'avons malheureusement droit qu'à une aventure que n'aurait pas reniée Mel Brooks... A côté des fantômes de *Blood Moon Rising*, les créatures de *Poltergeist II*, pourtant déjà bien niaises, font carrément figure d'intellectuels... Leur meilleure chance de faire un come-back parmi les vivants serait sans doute de s'engager à Intervilles, où ils ne dépareraient pas entre les vachettes, les pistes de savon noir, et Guy Lux... Arggggh, celui qui ne doit pas être nommé a entendu mon incantation... Par la corne d'Eibon, je suis fait tel le rat.

A PARAÎTRE

WABBIT WAMPAGE

Quand ce sont les lapins qui terrorisent les pauvres fermiers... Un jeu de plateau délirant de chez Pacesetter, bientôt en français.

GALLIMARD : à noter la sortie prochaine de l'extension de *Talisman*.

LES JEUX DE PLATEAU :

JEUX DESCARTES a décidé de frapper fort : deux traductions de très bons jeux !

Chez I.C.E. un Scénario Spacemaster *The Lost Telepath* (septembre), une extension pour *MERP Trolls of the Mighty Mountains* (octobre) et *Lords of Middleearth* (déjà annoncé mais qui sera disponible qu'en novembre) ainsi que le *Rolemaster Companion* (novembre).

HEXAGONAL sort deux extensions pour les Trois Mousquetaires *Haute Mer* (octobre) et *Aventures Parisiennes* (novembre) et une extension pour *Bushido Valley of the Mist* (novembre - le titre exact en français n'est pas encore défini).

RENCONTRES COSMIQUES

Avez-vous déjà affronté des êtres venus du fin fond de la galaxie prêts à s'allier à vos ennemis pour vous prendre vos planètes. Vous êtes-vous trouvé confronté à des pouvoirs curieux et plus délirants les uns que les autres et bien d'autres choses encore...

Eh bien c'est ce qui risque de vous arriver si vous jouez à *Rencontres Cosmiques*, traduction du célèbre jeu de SF *Cosmic Encounters*, annoncé pour fin octobre.

JUNTA

Rien ne va plus dans la petite république bananière où tout le monde veut être dictateur à la place du dictateur. Celui d'entre vous qui sera le plus corrompu, fourbe, traître, infâme et sans pitié devrait y parvenir... A moins de se faire trahir au dernier moment...

La traduction de *Junta* (c'est le même titre) est annoncée pour début octobre.

HEXAGONAL se lance également dans la traduction de jeux de plateau :

WHITE DWARF

Étonnante métamorphose que celle du Nain Blanc depuis son changement de comité de rédaction... et tout à l'honneur de la nouvelle équipe... Chaque numéro regorge de scénarios UTILISABLES... d'articles intéressants. Le courrier des lecteurs est devenu lisible, les pages couleur se multiplient... Mais Seigneur, je suis en train de leur faire une pub gratuite !!!!!

STATUE OF THE SORCERER et VANISHING CONJURER

Deux nouvelles aventures pour l'Appel de Cthulhu viennent d'être publiées par Games Workshop en Angleterre. *LA STATUE DU SORCIER* se situe à SAN FRANCISCO, en juin 1925, et introduit un PNJ familier aux amateurs de romans noirs, j'ai nommé Dashiell HAMMETT... Malgré sa présence, le scénario ressemble plus à un roman d'Agatha Christie qu'à un polar américain. La violence, en particulier, en est quasiment absente, à tel point qu'aucune caractéristique n'est donnée pour aucun PNJ... L'idée peut sembler attrayante de prime abord, mais même les joueurs plus friands d'énigmes que de bains de sang devront se rendre à l'évidence. Seul un scénario très dirigiste peut se passer de donner des caractéristiques... C'est d'autant plus dommage que l'histoire en elle-même est attirante et que l'esprit des années 1920 semble assez fidèlement reproduit... Les investigateurs sont ainsi contactés par Hammett, devenu écrivain après avoir quitté l'agence de détectives privés Pinkerton, pour élucider le mystère de la mort d'un de ses anciens collègues, frappé par la foudre en plein jour sous un ciel serein... Les nombreuses aides de jeu sont un régal, et l'intrigue ne peut être résolue qu'en leur prêtant une attention particulière... Aux Gardiens inventifs de donner vie à ce scénario qui ressemble plus, sous sa forme actuelle, à une pièce de théâtre qu'à une campagne de jeu de rôle...

LE MAGICIEN QUI DISPARAIT aurait mieux fait de rester dans les limbes... Mauvais téléfilm britannique... Avis de l'office cthuloïde de la jeunesse : à réserver à votre petit frère de sept ans pour lui donner confiance dans les créatures du Mythe avant de le sacrifier le jour du grand soir.

CALL OF CTHULHU (Troisième édition)

Publiée conjointement par Chaosium et Games Workshop, la troisième édition des règles de Call of Cthulhu se présente sous une forme beaucoup plus attirante que les deux premières... Plus de boîte vide écrasée par un tentacule malencontreux, mais un fort beau livre de 190 pages, fort bien illustré, contenant l'ensemble des règles de la boîte ainsi que la totalité des articles et scénarios du premier supplément... Les créatures du Mythe sont maintenant redoutablement concrètes, dessinées par Tony Ackland dans sa résidence d'été à l'Asile de Greenwood... Et les huit illustrations pleine page couleur qui parsèment le texte achèvent de donner une plus grande valeur à cet ouvrage dont le prix reste très abordable (heureuse initiative de Chaosium, et fort inhabituelle...) puisqu'il vaut 10 livres en Angleterre, soit à peu près 110 francs.

Un seul reproche peut-être, et qui sera sûrement corrigé dans la prochaine édition : l'absence des nouveaux monstres et du répertoire de tous les sorts, du deuxième supplément de C of C, paru trop récemment...

A noter, pour la petite histoire, la première photographie divulguée au public du Gardien des Arcanes, Sandy Petersen, en tête de l'éditorial... A le voir, on comprend que ses derniers mots soient "A bientôt à l'Asile..."

Chez *JEUX DESCARTES*, à la suite de demandes de nombreux *paranomaniaques*, le Manuel du Joueur de Paranoïa sera dorénavant disponible seul... toujours réservé aux personnages d'accréditation rouge !

JEUX DESCARTES pense à tout le monde. Les amateurs de dessins pourront se procurer un portfolio de douze illustrations de Légendes, réalisées par Didier Guiserix. Tirage limité...

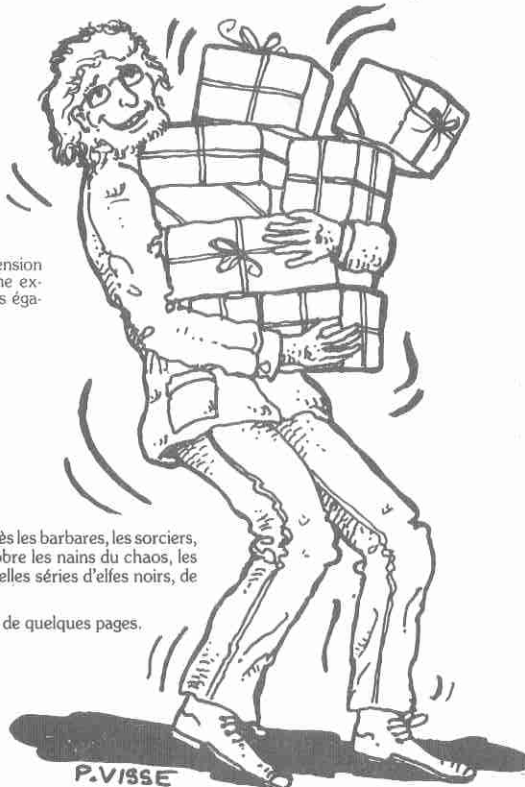
Chez *HERO GAMES* tout d'abord la parution des numéros 7 (septembre) et 8 (novembre) d'*Adventures Club*.

WARLOCK OF FIRETOP MOUNTAIN

GAMES WORKSHOP vient de sortir un jeu de plateau inspiré du célèbre livre jeu de Steve Jackson et Ian Livingstone *le sorcier de la montagne de feu*. Une traduction française du même nom devrait être disponible dès la fin du mois d'octobre, éditée bien sûr par **GALLIMARD**.

Chez *MAYFAIR GAMES*, un scénario pour DC Heroes, *Eternity Inc* et le quatrième volet de la saga de Fez, *Wizard Revenge* pour AD&D.

Chez *JEUX ACTUELS* une nouvelle extension de l'Ultime Epreuve *La Vierge d'Istria*. Une extension Compagnie des Glaces est prévue également.



P. VISSE

EN VRAC

Chez **CITADEL FRANCE**, toujours plusieurs nouveautés mensuelles. Après les barbares, les sorciers, les minotaures et les petits dragons du mois de septembre, voici pour octobre les nains du chaos, les spécialistes et de nouveaux guerriers. Sont prévus pour novembre de nouvelles séries d'elfes noirs, de monstres et encore des guerriers...

Le **HERAUT CITADEL** n°2 est, lui, annoncé pour la fin du mois, augmenté de quelques pages.

"C'est pourquoi ils l'ont emmurée ici et, Dieu nous préserve, Arthur, vous avez failli la faire sortir!"

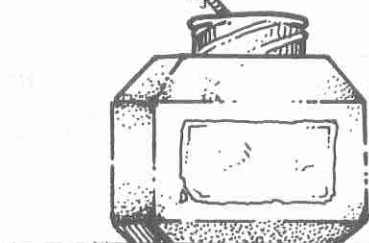
La moitié des nouvelles de l'AVANT-POSTE traitent du Mythe de Chûlhu et/ou au moins d'entre elles, L'HORREUR DANS L'ASILE, mérite une place d'honneur dans le panthéon des additions au mythe... YIBB-TSTLL, la créature dont Larner, pensionnaire de l'asile d'Oakdeene, a retrouvé la trace dans le CTHAAT AQUADINGEN... est répugnante au possible... Quant à ses pouvoirs, ô Seigneur Dieu, protégez-nous... depuis que j'ai lu le livre de Lumley, l'incantation de son invocation me vient en songe toutes les nuits... NON ! NON !!!! "Ghe'phriglui, mglw'ngh, Yibb-Tstll, Fhtagn mglow y'tteenglow, Yibb-Taill Gge phrlug..."
N0000000NNNNNN

C.L.

Etant donné le nombre de joueurs qui ont été obligés de se mettre à lire les runes d'Outre-Manche afin de pouvoir dévorer règles et scénarios pourquoi ne pas parler également des romans en anglais ?

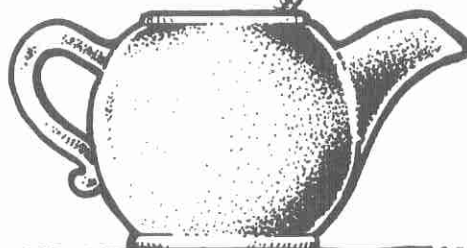
Chaque mois nous allons vous présenter rapidement une sélection de romans qui n'ont pas été traduits ; ce sera à vous de nous dire si vous désirez que nous persévérons dans cette voie ou si vous préférez que nous consacrons tous nos efforts aux œuvres en français...

ENCRE



Et tandis que les cadavres s'accumulent, quelques-uns se posent la question...

ENCRE D'OUTRE MANCHE

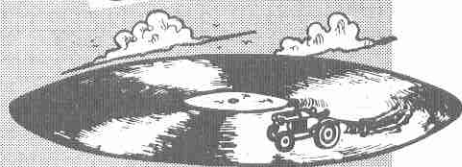


Ce pourrait être un pastiche, mais les auteurs ont

Les descriptions de la maison Usher, des bois qui l'entourent... les références terrifiantes à son passé enfoui... tout dans ce roman rappelle l'un des meilleurs scénarios de l'Appel de Cthulhu : La Maison Hantée... Il y a dans ce roman assez d'idées à glaner pour rendre fou le plus sobre de vos investigateurs...

—Bantam Books, 666 fifth ave, New York, New York
10019

SILLONS



Musique originale du film **POLICE** de M. Pialat. Symphonie n° 3 opus 36 "Symphonie des Chants plaintifs" de HENRIK MIKOLAJ GOREKI. Editions ERATO.

"... Arranor meurt, le désert va finalement avoir raison de lui. Se traînant péniblement sur le versant de cette dune qui lui semble, dans son délire, être aussi massive qu'une montagne, il repasse dans sa mémoire cette scène insupportable qui a marqué le début de cette dernière fuite désespérée... Réfugié à Doriakis, la cité des sables, il croyait naïvement que les Frères avaient enfin perdu sa trace, il croyait pouvoir oublier, pouvoir repartir sur de nouvelles bases, entouré par un peuple qui ne le connaissait pas. Et ils sont venus, commandités par celui de Marquath, accompagnés par les innombrables. Leur manière de lui rappeler qu'il était porteur de la Marque a été particulièrement ignoble..."

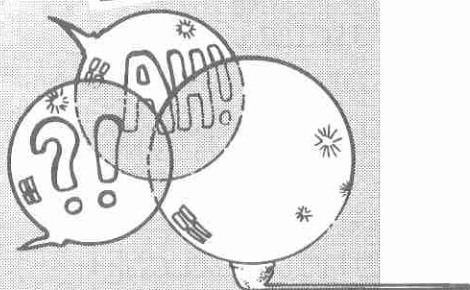
Tous les meneurs de jeu qui utilisent de la musique d'ambiance devraient apprécier ce disque. La symphonie des Chants plaintifs n'a pas usurpé son nom, elle porte en elle un mélange de sensations alliant le désespoir, la déchéance et la solitude. Les mélodies, insidieusement répétitives, évoquent un destin tragique, le cri d'agonie d'une âme inhumainement torturée. L'utilisation massive d'instruments aux tonalités graves mêlés à cette voix haut perchée donne à l'ensemble une connotation particulièrement sinistre et oppressante.

Le final (chant n°3) n'amène pas, comme on aurait pu s'y attendre la moindre note d'espoir, il clôture magnifiquement cette symphonie dans une noirceur Cthulhuesque.

Utilisé de manière judicieuse, ce disque donnera à tous les scénarii ayant un côté dramatique prononcé, une dimension supplémentaire savoureuse. Ames sensibles s'abstenir.

AZIR

BULLES



LA PORTE D'ORIENT

Giardino (Glenat)

Le deuxième tome des aventures de Max Fridman amène l'ancien agent secret, contre son gré, à Istanbul au cours de l'été 1938, à la rescousse de l'ingénieur Stern, pourchassé par les sbires des principales puissances politiques...

Fridman n'est pas Rambo et continue comme dans *RHAPSODIE HONGROISE*, à trembler à la moindre détonation... "C'est une vieille histoire... sans grand



intérêt", répond-il aux questions de la troublante Martha Witnitz... Evidemment, dans ce monde de trahisons et de faux-semblants, ces deux-là vont s'aimer... Et le talent de Giardino nous rend crédible cet amour de circonstances, comme il nous rend crédibles les personnages secondaires qui se débattent dans cette gigantesque nasse, et dont certains, croyant être les prédateurs, se retrouveront parmi les proies... Cet univers à la Casablanca a un héros à sa mesure... Max Fridman est plus bogartien que Bogart, Martha est plus bergmanienne qu'Ingrid. Ils sont touchants, ils sont forts... Ils sont, selon toute vraisemblance, perdus d'avance... C'est efficace, sobre, tragique comme tout ce qui est dit en demi-teintes... et qui s'efface dans la lumière trop crue d'Istanbul.

pour venir à bout de la machination qui pesait sur le président Grant et sur lui-même, accusé de trahison et d'assassinat... et plus de dix ans à ses auteurs pour nous offrir cette magnifique saga, dont le fleuron restera ANGEL FACE... Bien sûr, au fil des années, si Charlier s'en est tenu à sa ligne directrice, tout en se permettant une digression en milieu apache, Giraud, lui, a beaucoup évolué dans son style tant au niveau du dessin lui-même qu'à celui du découpage de l'action, et des coloris. Ce dernier album souffre par instants de devoir rassembler l'écheveau de toutes ces destinées éparses... Pourtant il réservera aux aficionados quelques surprises de taille... Alors ne boudons pas notre plaisir, et reprenons Mike à l'instant où il rencontrait pour la première fois CHIHUAHUA PEARL...

C.L.

LE PAYS Qâ

Rosinski et Van Hamme (Lombard)

Le dixième tome des aventures de Thorgal n'a qu'un défaut... celui de n'être qu'une longue introduction à ce qui semble être un cycle assez long.

Les personnages déjà rencontrés dans *LES ARCHERS*, le tome précédent, sont au rendez-vous : Pied-d'Arbre, Kriss de Valnor, Tjall le Fougueux... Mais le rythme est absent, l'action se heurte à des pages d'explications ternes et sans saveur sur l'histoire du Pays Qâ... Bien sûr, nos héros se sont embarqués involontairement dans une quête mystique... On peut craindre le pire ! Thorgal avait déjà parcouru une épopée échelonnée sur trois tomes : *La galère noire*, *Au-delà des ombres*, *La chute de Brek Zarith*... Mais c'était là une aventure forte en rebondissements, à l'intrigue solide, où cependant chaque chapitre était indépendant et se suffisait à lui-même. Rien de tel ici... Au bout de 48 pages, le lecteur n'a rien appris, n'a pas vibré pour ces personnages. L'intrigue à rallonge masque la pauvreté des scènes individuelles. Rien de plus fatigant que les héros qui se mesurent aux Dieux, que ce soit dans AD&D ou dans ce pays de Qâ inexistant... Le dessin de Rosinski, habituellement fabuleux, semble lui-même étrié par le découpage de l'histoire.

Le plus dur à accepter c'est qu'à moins d'un miracle, nous ne retrouverons pas la verve habituelle de cette série avant un ou deux ans, le temps que prendra le Pays Qâ pour s'affacer de nos mémoires...

Christian Lehmann

LE BOUT DE LA PISTE

Charlier/Giraud (Editions NOVEDI)

Il aura fallu près de 500 pages au pauvre Blueberry



le cercle

librairie galerie
disques jeux

pour les
joueurs avertis

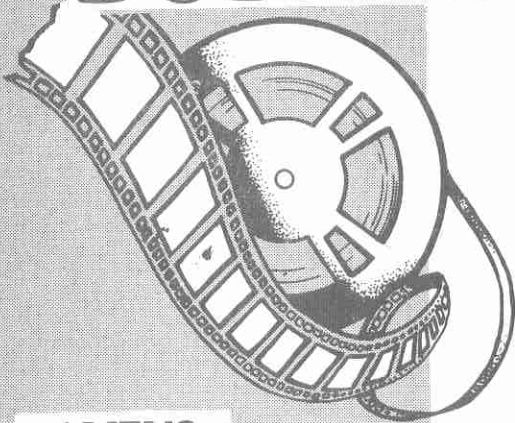
JEUX CLASSIQUES
WARGAMES
JEUX DE ROLES
FIGURINES
PUZZLES
JEUX ELECTRONIQUES
CASSES TETE
LITTERATURE
SUR LE JEU

Centre Art de Vivre

78630 Orgeval
Tél. : 975.78.00

10h à 20h
Même le dimanche
Fermé le mardi

BOBINES



ALIENS

Un film de James Cameron avec Sigourney Weaver, Carrie Henn et Michael Biehn.
Sortie le 8 Octobre.

Paris, 25 Septembre 1986, 9h 55...

Tout en marchant d'un pas pressé vers le Pathé Marignan, des images surgissent de ma mémoire, je me rappelle en déglutissant péniblement le choc de 1979 : ALIEN. Malgré mon appréhension, je rentre dans le cinéma en raillant au passage un dossier de presse. Je m'installe confortablement puis je jette un regard circulaire dans la salle : un sourire un peu forcé se remarque sur beaucoup de visages, comme sur le mien...

Baillant deux ou trois fois, je me dis que j'aurais dû avaler un café quand la salle s'assombrit peu à peu, le rideau se lève, la musique monte. C'est parti...

Paris, 12h 20...

Je n'ai pas besoin de café pour me réveiller. Je vais déjà essayer de retrouver ma voiture...

Salle de rédaction de CHRONIQUES, 18h 50

Je regarde attentivement sous le bureau, derrière l'écran de l'ordinateur-traitement de texte, dans le tiroir à disquettes et je finis par m'asseoir, dos au mur, un couteau de commando à portée de la main...

Les dernières images d'ALIEN : RIPLEY (Sigourney Weaver), après avoir enfin réussi à se débarrasser de la créature monstrueuse qui avait massacré l'équipage du NOSTROMO, se met en hibernation et dérive lentement dans sa capsule spatiale.

ALIENS démarre 57 années plus tard. RIPLEY est miraculeusement recueillie par un vaisseau d'exploration aux confins de la galaxie. Ramenée sur une station orbitale proche de la terre, elle est malmenée et dégradée par la compagnie propriétaire de NOSTROMO qui l'accuse d'avoir sabordé le vaisseau sans raison valable, personne ne croit à son histoire. Entre temps, une colonie humaine s'est installée sur ACHERON (la planète où a été découvert le premier alien), son objectif est de la terraformer (lui donner un environnement adapté à l'homme). Les communications avec ACHERON sont brutalement coupées et RIPLEY est engagée au titre de conseillère pour aller avec une équipe de militaires voir ce qui s'est passé. C'est sa seule chance d'espérer récupérer sa licence de pilote et d'en finir avec ses cauchemars...



Ce nouveau film de James Cameron, qui nous avait déjà gratifié de TERMINATOR en 84, est une réussite à plusieurs points de vue : le premier ALIEN, de Ridley Scott, était un film entier, parfaitement ficelé et qui n'appelait pas de suite. Sans trahir l'esprit et la démarche qui en faisaient l'originalité, James Cameron a su faire un film personnalisé, avec un scénario logique et les mêmes qualités visuelles. RIPLEY, le personnage principal, a évolué, elle a une personnalité plus sensible. Ses motivations pour s'embarquer dans cette aventure résultent de ses choix et non de

l'adversité ; elle essaie, pendant tout le début du film, d'avoir une influence sur les événements.

L'équipe de "marines" est croustillante : présentés comme des brutes, grossiers et indisciplinés, ils ne sont pas particulièrement efficaces. Rapidement débordés, ils deviennent attachants et leur terreur les rend plus proches de nous, plus proches aussi du comportement probable d'un groupe de militaires actuels. Les aliens, avec l'apparition de leur reine, acquièrent une dimension nouvelle, plus insectoïde, évoluant avec une organisation similaire à celles des fourmis.

Vulnérables face à un armement adéquat, ils restent quand même toujours aussi dangereux et terrifiants.

Le film est remarquablement équilibré : les scènes d'action et de terreur sont entrecoupées par des phases plus calmes, où une sombre intrigue avec le représentant de la compagnie se développe. Le climat d'angoisse s'installe petit à petit, devenant de plus en plus oppressant mais se relâchant parfois sur une note d'humour. La délivrance ne vient qu'après le magnifique affrontement final, amené sur un clin d'œil à ALIEN : une "fausse" fin, le soulagement, mais...

ALIENS n'a qu'un seul défaut : on s'attend à voir l'enfer, eh bien c'est l'enfer !

James Cameron a tenté un pari bien difficile : faire une suite à l'un des films de S.F. les plus réussis de ces dix dernières années. Et il a gagné.

AZIR

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

EXCALIBUR

DESORMAIS **3** EPEES
POUR VOTRE PASSION



EXCALIBUR
34, rue du Pont des Morts
57000 METZ
Tél. 97.33.19.51

EXCALIBUR
35, rue de la Commanderie
54000 NANCY
Tél. 83.40.07.40

*De septembre à décembre 1986,
exposez vos plus belles figurines peintes
à l'ombre des épées et remportez notre Dragon d'Or.*

CHRONIQUE

L'ORDINATEUR EST HEUREUX

folle!

L'ORDINATEUR VOUS AIDERA
A DEVENIR HEUREUX

Cela vous rendra fou!
un léopard de la mort

Hilarant, délirant, carrément destroy, un des meilleurs jeux disponibles en français.
A consommer quand même avec modération.



PARANOIA

Un jeu de rôle futuriste plein d'humour noir

Philippe SALLERIN

Lorsque BAL-R-INE 1 fut convoqué par EDIT-O-RIAL 2 (sous secrétaire adjointe suppléante au Bureau de Préservation et Développement de l'Habitat et Contrôle Mental) pour participer à sa première mission en tant que Clarificateur, poste où il pourrait enfin traquer plus efficacement les Traîtres et les Mutants, il ne se tint pas de joie.

Il allait servir l'Ordinateur et le Complexe Alpha. Sa mission était de traquer et d'abattre, à l'extérieur du Complexe, un Mutant appartenant à la Société Secrète des Destructeurs de Frankenstein. Mais les Destructeurs de Frankenstein avaient confié une toute autre mission à BAL-R-INE 1. Ces derniers, dont il était un membre assidu, lui demandaient d'utiliser son propre Pouvoir Mutant de Mémoire Eidétique pour retenir une liste de codes susceptibles de perturber l'Ordinateur. Et cette liste seul ICI-J-MORT 3, le traître en fuite, la détenait. Cette mission aurait pu se révéler simple si l'Ordinateur n'avait cru bon de lui adjoindre 7 collègues appartenant à des Services concurrents du sien, et tous prêts à le déclarer traître, et à l'exécuter sur le champ, pour "fayoter" vis-à-vis de l'Ordinateur.

Mais quel ne fut pas le choc psychologique autant que physique : il tomba évanoui que ressentit BAL-R-INE 1 quand il constata que

l'Extérieur n'était pas climatisé et ne disposait même pas d'un plafond rassurant !!!

Nom de la mission : PARANOIA

Nature de la mission : Jeu de rôle édité par jeux Descartes (édition américaine : West End Game)

But de la mission : Ce jeu est-il susceptible de rendre heureux les citoyens ?

Matériel disponible :

un livret de joueur (24 pages)
un livret du Maître de Jeu (64 pages)
un livret d'aventure (52 pages)
2D10

Indices supplémentaires : Paranoïa (paran ja) n.f. (*Mot gr. signif. trouble de la raison*), Psychose caractérisée par un orgueil exagéré, de l'égoïsme, de la susceptibilité, de la méfiance.

Quelque part dans le futur, dans un monde qui fut ravagé par un désastre, l'Ordinateur veille sur les citoyens. Il les nourrit de mets délicieux à base d'algues et d'autres produits dont il vaut mieux ignorer la composition (mais aux noms tentateurs : Fidèle Surprise, Plaisanterie Chaude, Stupéfiante Grâce, etc), les habille avec de jolies couleurs, les distrait et leur fournit

un travail adapté à leurs compétences. Mais dans le Complexe Alpha lieu, souterrain où résident les citoyens, plane l'ombre menaçante des Commies. Les Commies sont de dangereux ennemis dont l'unique ambition est de détruire l'Ordinateur. Les Commies infiltrés dans le Complexe Alpha pourraient être aidés par d'infâmes traîtres. Ainsi, les mutants sont susceptibles d'aider les Commies : ce sont donc des traîtres. Des Sociétés secrètes existent. Elles ne sont pas officielles. Elles sont donc séditeuses et tous leurs membres sont des traîtres.

Heureusement l'Ordinateur sait sélectionner, parmi ses administrés, ceux dont les capacités leur permettent de lutter efficacement contre les traîtres de tous bords : les Clarificateurs. Astucieusement, le taux de mortalité étant très important parmi les Clarificateurs, notamment à cause des exécutions sommaires qui sont monnaie courante, l'Ordinateur, pour éviter à ses administrés le chagrin de la perte d'un être cher, a eu la bonne idée de dupliquer tout un chacun en 6 exemplaires : ce sont les Clones.

Vous, joueur, avez la chance de débiter en tant que Clarificateur. Votre mission est donc de démasquer les traîtres. Démasquer les traîtres vous rendra heureux. C'est l'Ordinateur qui vous le dit. Doubteriez-vous de ce que vous dit l'Ordinateur ? Malheureusement vous êtes un mutant, donc un traître. Vous appartenez à une Société Secrète, donc vous êtes un traître. Amusant non ?

Vous portez une jolie combinaison rouge qui rappelle à tous votre rang. Bien sûr, en dessous de vous ne se trouve que les infrarouges à la tenue noire qui ne sont que la plèbe. Evidemment, au-dessus de vous, il y a encore les Oranges, les Jaunes, les Verts, les Bleus, les Indigos, les Violets, et les mythiques Ultraviolets à la robe immaculée. Toutefois, qui sait, en servant avec fougue l'Ordinateur, peut-être arriveriez-vous à vous élever dans la hiérarchie, (ou du moins un de vos clones).

Pour servir efficacement l'Ordinateur, celui-ci vous a remis un splendide pistolet laser (avec quelques défauts de fonctionnement il est vrai). De toute façon, le Service de Recherche et Conception répond toujours présent pour vous fournir d'autres armes et équipements plus meurtriers les uns que les autres (dont les tests vous sont souvent abandonnés).

Non content d'être un traître, un mutant, d'être affilié à une Société Secrète, vous faites aussi partie d'un Service. Ceux-ci, au nombre de 8, assurent la sécurité et l'intendance du Complexe Alpha. Bien sûr, les 8 Services sont farouchement concurrents.

Le livret du joueur

Accréditation rouge

Avertissement :

IS D'UN JEU

Le fait d'être en possession ou d'avoir connaissance du contenu de ce livret constitue pour tout citoyen d'accréditation INFRAROUGE un crime de trahison passible d'exécution sommaire.

Après avoir succinctement expliqué aux joueurs le monde de Paranoïa, ce livret donne le ton d'une partie par un exemple et quelques conseils. Paranoïa est un jeu dramatique et burlesque.

Ces deux notions peuvent apparaître contradictoires. Il n'en est rien.

Dramatique : les joueurs ignorent tout de ce qui leur permettra de survivre dans ce monde paranoïaque. La moindre critique, même anodine, de l'Ordinateur, le moindre geste intempestif peut être suffisant pour être déclaré traître. La suspicion et la délation qui règnent dans le Complexe Alpha entretiennent entre les joueurs un climat d'insécurité des plus insidieux. Pour progresser, dans leur couleur (rouge, orange, etc.) leur accréditation-les personnages doivent dénoncer/exécuter des traîtres, la plus sûre méthode pour y parvenir étant de fabriquer des preuves accablantes contre leurs congénères. La conséquence de cet état d'esprit est un taux de mortalité à l'inflation galopante.

Burlesque : les joueurs ne s'attachant pas à leur personnage (puisque'ils meurent à la vitesse des rayons laser), ils peuvent donc les utiliser pour les actions les plus flamboyantes et les plus délirantes qu'ils puissent imaginer. De plus, la disparition d'un clone n'est que le prélude à l'apparition du suivant, aux compétences et pouvoirs similaires, qui peut être aisément introduit dans l'aventure en cours.

Qui plus est, le Maître de Jeu est **très fortement** encouragé, par les auteurs de Paranoïa, à récompenser les actions d'éclat absurdes et les dénonciations machiavéliques et comiques.

Comment créer un vaillant Clarificateur ?

Il est d'usage de lui fournir un nom. Celui-ci se présente sous la forme suivante : un prénom (BAL), l'initiale de l'accréditation (-R-), trois lettres code indiquant l'unité résidentielle (INE) et enfin le numéro de clone (1).

Les attributs (caractéristiques) principaux sont générés aléatoirement. Outre les Attributs physiques (Force, Endurance, Agilité, Dextérité, etc.), deux attributs sont remarquables : l'Adaptabilité et l'Aplomb.

L'Adaptabilité est la capacité à faire face à toutes (!) les situations inhabituelles.

L'Aplomb est la qualité caractérisant un homme qui, après avoir assassiné ses parents, plaide sa grâce en soulignant qu'il est orphelin (sic).

De ces Attributs principaux sont déduits des Attributs secondaires qui comportent entre autres : Bonus Macho (capacité exceptionnelle de supporter la douleur), Bonus Crédibilité (capacité à mentir avec succès) et quelques autres bonus se rapportant au combat.

Le soin de déterminer auquel des 8 Services appartiendra le personnage est laissé à l'Ordinateur (1D10). De même seront "choisis" le

Pouvoir Mutant (1D100) et la Société Secrète (1D100).

Les compétences sont rangées par arbres. Celles-ci sont sélectionnées par allocation de points. Le fait "d'acheter" un arbre de Compétences donne 20% de chance de réussite dans toutes les Compétences qu'il comprend. Il est possible de perfectionner celles-ci en dépensant des points supplémentaires (ce qui en augmente les chances du succès).

L'équipement du Clarificateur frais émoulu des crèches de l'Ordinateur est des plus réduits : une armure, un pistolet laser, et quelques babioles que de maigres crédits généreusement alloués, quoique fort parcimonieusement, par l'Ordinateur permettent de compléter.

Détails amusants : l'armure ne réfléchit que les rayons laser des pistolets des Clarificateurs d'accréditation égale ou inférieure, de même les pistolets laser ne sauraient défranchir le costume des Clarificateurs supérieurs dans la hiérarchie. Pour ce qui est des crédits dont disposent le personnage, leur principale utilisation restera le règlement des amendes infligées par l'Ordinateur.

*Le livret du Maître de Jeu
La trahison ne paie pas
Servez l'Ordinateur*

Les premières pages de ce livret décrivent plus précisément les conditions de vie des habitants du Complexe Alpha. Ensuite sont précisés l'utilisation des Compétences et Pouvoirs Mutants, les descriptifs des armes et des Sociétés Secrètes.

Le système du combat

Nommé par les auteurs système tactique et dramatique, il est d'une simplicité enfantine. Ici pas de points de vie, un personnage ne peut être que, soit en pleine forme, soit sonné, soit blessé, neutralisé ou mort (voire désintégré, ce qui revient au même!). Cette simplicité évite un recours, jugé inutile, aux pions et figurines, la vraisemblance laissant place à la flamboyance et à l'action. Les armes sont par ailleurs extrêmement meurtrières ce qui diminue la durée des combats.

En résumé :

Il faut que ça bouge.
Ne pas laisser le temps de penser aux joueurs.
Récompenser la flamboyance et les idées drôles.
Descendre les timorés.
Et le plus important, il faut que ça bouge.

Comment maîtriser une partie

La règle maîtresse est : **Peur et Ignorance**.
Peur : toutes les actions des personnages sont susceptibles de se retourner contre eux.
Ignorance : les informations, pourtant indispensables, sont données parcimonieusement par le Maître de jeu.

Au cours d'une partie, le Maître de Jeu attribue secrètement des Points de Confiance, gratifiant les services rendus à l'Ordinateur et la loyauté des Clarificateurs, des Points de Trahison sanctionnant les activités suspectes ou illégales. Lorsque le nombre de Points de Trahison

excède de 10 points le nombre de Points de Confiance d'un personnage, le Clarificateur est prié de se rendre "au centre d'extermination le plus proche".

Les points de Confiance, tout comme les Points de Société Secrète récompensant les services rendus à celle-ci, permettant de monter dans la hiérarchie correspondante.

Changer d'accréditation ou de statut dans la Société donne droit à de meilleures conditions de vie, à des informations plus précises et des équipements plus adaptés.

Les auteurs résument la "maîtrise" d'une partie de Paranoïa en 5 principes :

- Contrôler la diffusion des informations.
- Descendre ces salopards.
- Être vicieux dans les combats.
- Certaines situations sont parfois sans issue.
- Faire croire aux joueurs qu'ils se sont fait avoir par la malchance et leur stupidité et non par la façon malicieuse du Maître de Jeu de diriger les parties.

Le livret d'aventure

Quelle est votre accréditation ?

Je suis désolé, elle est insuffisante.

La totalité du jeu est écrite dans un style humoristique décapant que la qualité de la traduction effectuée par Jeux Descartes rend très bien. Ce jeu au ton résolument nouveau ne saurait toutefois s'adresser à des débutants dans le jeu de rôle, non par la complexité des règles, au demeurant très simple, mais par l'esprit et l'ambiance paranoïaque qu'il faut y maintenir. En effet cet esprit si particulier ne devrait pas être pris au premier degré, permettant ainsi aux éventuelles rancœurs de se manifester, mais comme un divertissement ludique de premier choix où perfidie, machiavélisme et humour feront bon ménage.

A noter que Paranoïa n'apparaît pas esseulé sur le marché puisqu'un écran de jeu comportant 3 mini-aventure ainsi qu'une aventure nommée "Pressez les oranges" sont le prélude à une gamme bien fournie.

QUELQUES MOTS SUR LES AUTEURS

Ce jeu a été écrit d'après les notes de Dan GELBERT qui tient à lui conserver une grande ouverture, le maître mot étant plaisir de jouer. Les réalisateurs de la partie technique sont Eric GOLBERG et Greg COSTIKYAN. Ce dernier (bien connu des joueurs pour Toon, Bug-eyes monsters, The creature that ate Sheboygan) déclarait récemment à un magazine américain qu'un maître de jeu était parvenu à faire jouer l'aventure de la boîte sans activer de clones (sans tuer de personnages). Cette aventure étant conçue pour permettre un taux de mortalité compris entre 50 et 100%, la réponse de Greg COSTIKYAN fut une demande péremptoire de renvoi à l'éditeur de cette boîte, celle-ci ne pouvant être que défectueuse !!!

L'Ordinateur est fou.

L'Ordinateur est heureux.

L'Ordinateur vous aidera à devenir heureux.

Cela vous rendra fou.

PLAISIRS

Il ne faut pas confondre livre interactif, livre à jouer ou livre dont vous êtes le héros avec JEU DE RÔLE. NON, NON, et NON !!!

De même que la BD-jeu développée dans : **Chroniques**, il faut les replacer dans leur contexte : de simples divertissements, parfois amusants. Il ne saurait être question, dans ces livres, de prendre au sérieux les notions de base propres au jeu de rôle, à savoir : investir un personnage, lui donner une ligne de conduite, une personnalité et le faire évoluer librement dans un univers simulé.

Un lecteur averti peut s'y risquer s'il a conscience de l'influence négative qu'une trop grande consommation de ces livres peut avoir sur la manière d'appréhender la vraie notion de rôle. Leur succès nous a incité à faire un petit panorama de ce que l'on peut actuellement trouver sur le marché français.

Le système de base de ces livres est très simple, chaque événement est décrit sous forme de paragraphe numéroté, à la fin duquel se trouvent plusieurs choix possibles qui renvoient le lecteur à d'autres paragraphes, résultats de l'action pour laquelle il a opté.

Vous voilà maintenant paré pour aborder cet article, il vous faut dès maintenant faire des choix :

- Si votre rêve est de terrasser des dragons et de pourfendre vos ennemis à grands coups d'épée, rendez-vous au paragraphe 1
- Si vous préférez troquer votre épée contre un pistolet ou un sabre laser pour vous plonger dans la SF alors allez voir au paragraphe 2
- Si tout cela vous paraît bien loin, et que vous préférez des émotions plus contemporaines, alors faufilez-vous vers le paragraphe 3
- Si toute cette agitation ne vous plaît guère et qu'en revanche l'histoire vous passionne, alors n'hésitez pas et partez à la conquête du paragraphe 4
- Si les "comics" vous font craquer, et que votre phantasme le plus profond est de ressembler à Superman, alors qu'attendez-vous pour voler au paragraphe 5
- Si toutefois vos phantasmes sont nettement plus au dessous de la ceinture, alors jetez-vous sur le paragraphe 6
- A moins que vous ne préfériez les solos à deux... Allez au paragraphe 7
- Si vous n'avez rien trouvé qui vous intéresse, mais alors rien du tout, allez toujours voir au paragraphe 8

— 1 —

Je vois que vous optez pour le médiéval fantastique,

mimicry

12, rue Flatters ,
AMIENS 80000 AMIENS

43, rue d'Amiens ,
LILLE 59000 LILLE

20, rue de la
Folie Méricourt,
PARIS 75011 PARIS

il faut avouer que c'est à l'intérieur de cette rubrique que vous aurez le plus de choix.

- chez HACHETTE, dans la collection "Maître du Jeu", deux séries "La Saga du Prêtre Jean" et "Sindbad" (à paraître). Elle a le mérite d'être la première collection Française de livres interactifs. Ce sont de gros bouquins d'environ 600 paragraphes, les histoires sont sympathiques, la série Sindbad devrait ajouter un peu d'exotisme et le style n'est pas mauvais.

- chez GALLIMARD, dans la collection "Un Livre Dont Vous Êtes le Héros", une importante variété de séries, composées toutes de traductions de bouquins de diverses maisons d'édition d'Outre Atlantique. Les histoires ne sont pas toujours extraordinaires (il y en a cependant de très bonnes, notamment une série à paraître sur un thème oriental), les illustrations pas toujours fantastiques bien qu'elles aient tendance à s'améliorer et les aventures en général assez rapides à lire. Pour jouer on est obligé de posséder un crayon, dans la plupart des cas un ou deux dés, et éventuellement du papier.

- chez SOLAR, dans la collection "Donjons et Dragons", deux séries traduites de l'anglais, l'une "Les Quêtes sans fin de DONJONS et DRAGONS" fut la première à exister et lança ainsi la mode de ces livres Outre Atlantique. Bien sûr les histoires semblent maintenant un peu banales, quant aux dessins n'en parlons pas... Cependant il faut noter que les aventures peuvent être assez rapides et qu'on peut y jouer n'importe où puisque l'on n'a pas besoin de matériel. L'autre, beaucoup plus récente, répond au nom de "Les Quêtes sans fin de DONJONS et DRAGONS Niveau Avancé". La représentation a été beaucoup

de SF (traduits de l'anglais) sont regroupés au sein de la série "Défis Fantastiques". Pas mal écrits, pas toujours très rapides à jouer, il y en a de très bons, d'autres nettement moins... Il est nécessaire d'avoir un crayon, des dés, éventuellement du papier.

- chez SOLAR, dans la collection "Donjons et Dragons" on trouve un livre-jeu de Star Frontier (le jeu de TSR) à l'intérieur de la série "Les Quêtes sans fin de DONJONS et DRAGONS", c'est facile à lire, pas vraiment infernal, je le conseille aux plus jeunes...

— 3 —

Vous préférez ce qui est contemporain... C'est votre problème, autant dire que si les fous de SF ne sont pas gâtés par la quantité de livres qui existe, vous êtes alors carrément misérables.

La seule série d'histoires est éditée chez GALLIMARD sous le nom de "Portes Interdites". Intéressant, nécessite deux dés, un crayon, et du papier.

— 4 —

Ainsi, l'histoire vous passionne, eh bien on peut dire que vous avez de la chance...

- chez SOLAR, dans la collection "Livres-Jeux Historiques", on trouve les deux chefs-d'œuvres du genre intitulés "Vous êtes Napoléon" et "Vous êtes de Gaule". Ils sont très bien conçus, très cohérents, et plus qu'agréables à lire. Cependant leur prix et leur complexité les rendent peu accessibles aux plus jeunes.

- Aux PRESSES de la CITE dans la collection "Histoires à Jouer" six livres parus ou à paraître tous sur un thème historique, de la préhistoire au 17^e siècle en passant par l'antiquité et les Cathares. Une aventure



plus soignée. Il faut cependant un dé et un crayon (il est aussi préférable d'avoir du papier). Les histoires sont moyennement intéressantes (on trouve même une aventure orientale) et pas trop longues à jouer.

Si l'anglais ne vous donne pas de boutons, vous pouvez lire les deux premiers volumes d'une série intitulée *Fatemaster* qui commence très bien, éditée par UNWIN. Ce sont deux livres d'un format un peu plus gros que les livres de poche, qui possèdent chacun 500 paragraphes, très bien conçus, avec de bonnes idées.

— 2 —

Ah ! Je reconnais bien là le félic de SF, eh bien vous ne serez pas aussi gâté que les fous de médiéval fantastique, car le moins que l'on puisse dire est que la gamme est un peu restreinte.

- chez GALLIMARD, dans la collection "Un Livre Dont Vous Êtes le Héros" une petite dizaine d'ouvrages

Orientale en préparation. Pas trop convaincant.

- Aux éditions Carrière Junior, une collection intitulée "Le Livre qui fera de vous le voyageur du Temps", six livres parus avec un but pédagogique qui les rend très intéressants pour les plus jeunes. Un seul défaut la qualité de l'impression laisse franchement à désirer.

— 5 —

Ah, vous rêvez de devenir Superman ou n'importe quel surhomme tout droit issu d'une BD américaine... Alors accrochez-vous ça va barder...

- chez SOLAR, dans la collection "Les Quêtes sans fin" vous trouverez trois livres où vous pourrez incarner Tarzan (pour les nostalgiques des années 50), ou Conan. Des livres rapides à jouer, que l'on peut bouquiner partout puisqu'il ne faut aucun dé, crayon, ou tout autre accessoire. L'initiative est intéressante, dommage que les dessins soient si

POLITAIRES

lamentables...

- chez HACHETTE, dans la collection "MAÎTRE du JEU" la série "Superpouvoirs" regroupe deux livres (bientôt trois). Pour jouer, il vous faut vraiment un crayon et du papier, et un certain temps pour créer votre héros. Cela dit le système est très bien conçu, les livres agréables à lire et à jouer. Les histoires ne manquent pas d'humour (certaines caricatures... mais je vous laisse la plaisir de les découvrir vous même).

— 6 —

Petit coquin, je vous vois venir comme cela, enfin,

il y en a bien qui veulent se prendre pour Don Juan... La seule série qui existe est éditée par NEWLOOK sous le générique "Choisissez votre aventure érotique", deux livres déjà parus. Les histoires sont plutôt originales, faciles à lire puisque l'on n'a besoin ni de dés ni de crayons. Réservé aux adultes.

— 7 —

Quel romantique ! A deux c'est beaucoup mieux n'est-ce pas...

Il n'existe pour l'instant que deux ou trois coffrets, contenant chacun deux livres. En plus des dangers

habituels il vous faudra peut être combattre l'autre joueur. Pour l'instant en anglais, édité chez PENGUIN, le premier de la série se nomme : CLASH OF THE PRINCES. On peut se marrer avec le train, mais sans plus.

— 8 —

Vous êtes un adepte pur et dur des jeux de rôle, bravo ! Le petit solo qui suit est là pour vous montrer à quel degré nous les apprécions...

Jérôme Bohbot

Les Carracides

Vous êtes jeune et plein de talent. Vous avez déjà publié deux romans fantastiques qui n'ont malheureusement eu aucun succès. Votre but dans la vie est d'écrire un roman fantastique qui soit aussi best-seller. Vous allez peut-être pouvoir réaliser ce rêve. Munissez-vous d'une machine à écrire, d'une rame de papier 21 x 29,7, d'un couteau et d'une bouteille de whisky.

1 La nuit dernière, vous avez mal dormi, vous n'avez cessé de voir dans vos cauchemars de monstrueuses créatures, les carracides, humanoïdes sanguinaires qui se reproduisent par simple contact avec l'homme. Leurs corps gélatineux vous obsèdent encore au réveil quand le téléphone sonne. Allez en (2)

2 C'est votre éditeur, vous lui devez un manuscrit, que décidez-vous ?

- Vous n'avez pas envie d'écrire ? Allez en (3)
- Vous décidez de vous inspirer des créatures immondes qui ont peuplé votre nuit pour écrire le roman qu'attend votre éditeur. Allez en (4)

3 Votre éditeur vous poursuit en justice, il gagne et vous êtes ruiné. Vous sombrez alors dans l'alcoolisme et videz d'un trait la bouteille de whisky. Mais bientôt vous êtes atteint de délirium tremens. Vous mourrez bientôt, rongé par les rats qui pullulent où que vous alliez. Vous avez perdu.

4 L'inspiration vous vient facilement. Vous écrivez les trois premiers chapitres dans la journée. Vous faites part de votre joie à votre compagne qui pâlit soudain. Que faites-vous ?

- Vous riez, elle est si impressionnable. Allez en (5)
- Vous vous inquiétez aussitôt et la retenez quand elle s'évanouit. Allez en (19)

5 Vous avez tort de rire car soudain la peau de votre amie se disloque et un monstre visqueux et gluant naît de ses entrailles. Vous êtes stupéfait, vous avez devant vous un carracide, la créature de votre roman s'est matérialisée et semble agressive. Que faites-vous ?

- Vous l'attaquez à mains nues. Allez en (6)
- Vous prenez le couteau sur la table. Allez en (7)

6 Hélas, le carracide est bien plus puissant que vous, et bientôt il suce la moelle de vos os. Vous avez perdu.

7 Vous réussissez à lui planter le couteau entre deux tentacules. Il est mort, mais un curieux malaise vous gagne. Que faites-vous ?

- Vous avalez un cachet d'aspirine. Allez en (8)
- Vous vous dites que ça va passer. Allez en (9)

8 Bien joué ! Les carracides ne supportent pas l'aspirine et celui qui se développait au cœur même de vos entrailles est mort. Vous pouvez reprendre la rédaction de votre roman. Allez en (10)

9 Hélas, ça ne passe pas, et bientôt vous vous roulez par terre, en proie à d'atroces convulsions. Un carracide se développe dans vos entrailles qui provoque votre perte. Vous avez donc perdu.

10 Vous êtes en train d'écrire quand on frappe à la porte. Vous allez ouvrir et vous vous trouvez face à un autre carracide. Que faites-vous ?

- Vous riez, persuadé qu'il s'agit cette fois d'une plaisanterie. Allez en (11)

- Sans perdre un instant, vous plantez le couteau dans la poitrine du monstre qui chancelle. Allez en (12)

11 Effectivement, il s'agissait d'un ami qui vous faisait un blague. Vous lui dites que vous n'avez pas le temps de rigoler et retournez au travail. Allez en (14)

12 Hélas, le carracide n'était pas seul, il y a là une dizaine de monstres qui vous saisissent sans que vous puissiez réagir. Il vous font monter en voiture.

- Vous essayer de leur échapper. Allez en (13)
- Vous êtes si abasourdi que vous renoncez à la vie. Allez en (15)

13 Vous êtes tout étonné qu'ils vous laissent partir. Il faut dire que vous ne vivez de toute façon pas vieux dans un monde que les carracides ont complètement envahi. Effectivement, une semaine plus tard, vous êtes convié à un festin. Tentacules corrects exigés. Vous êtes perdu.

14 Deux jours après, votre manuscrit achevé, vous allez le porter chez l'éditeur. Il ne semble pas dans son assiette.

- Vous lui conseillez de prendre de l'aspirine. Allez en (16)
- Vous n'y prêtez pas attention. Allez en (17)

15 Tous les carracides ont leurs détroques. C'était vos amis qui vous faisaient une plaisanterie, vous partez tout honteux sous les injures de celui que vous avez blessé. Allez en (14)

16 Il suit votre conseil et se sent beaucoup mieux. Votre roman est bientôt publié, mais la publicité est déficiente et vous n'en vendez que deux cents exemplaires. Vous avez perdu.

17 Ce n'était qu'un malaise sans importance. Votre roman est publié, et trois semaines plus tard votre éditeur vient vous voir. Il s'est aperçu que le monde était envahi par les carracides et vient vous confier sa peur.

- Vous le rassurez en lui expliquant que l'aspirine est un excellent remède. Allez en (20)
- Vous aussi, vous êtes gagné par l'angoisse, vous vous suicidez. Allez en (18)

18 Il regrette aussitôt sa mauvaise plaisanterie, mais il est trop tard, vous êtes déjà mort. Cela dit, votre suicide provoque un regain d'intérêt pour votre ouvrage qui se vend par millions d'exemplaires. Vous avez gagné.

19 Votre compagne vous explique alors qu'elle a fait exactement le même rêve. Par télépathie, vous avez tous les deux découvert que les carracides ont envahi le monde. Vous vous barricadez chez vous pour finir votre roman. Il sort bientôt en librairie et se vend par millions. Cependant, pour la grande majorité des lecteurs, il ne s'agit que d'un banal drame psychologique. Seuls les rares humains encore en vie considèrent qu'il s'agit d'un roman fantastique. Vous n'avez pas vraiment gagné.

20 Il éclate de rire. Vous êtes vraiment trop crédule ! D'autre part, votre livre est très mauvais et ne se vend pas. Les quelques carracides sont tous morts, ils ne supportaient pas l'oxygène à trop forte dose. Vous, c'est les moqueries de votre éditeur que vous ne supportez plus. Vous l'assassinez et finissez vos jours en prison. Vous avez perdu.

René Simon

CHRONIQUE

La rubrique où vous êtes le héros

Deux plombs du mat'. Une brume glacée et pénétrante remonte lentement les berges du canal pour venir lécher les bâtiments de brique rouge et maussade, qui s'en foutent. Quant à moi, je relève le col de mon cuir, moins sensible à la poésie qu'à la morsure du froid sur ma peau délicate.

Je jette un coup d'œil rapide aux fenêtres grillagées, de temps à autre, des fois que... Mais non, bien sûr, depuis deux heures que je poireaute dans le noir et la solitude, les lumières brillent toujours... Comme quoi il ne faut pas être trop naïf, ça mine le moral et puis c'est pas bon pour le teint, comme disait ma pauvre mère.

Sur cette pensée émue, je vérifie au travers de mon cuir humide la présence sécurisante du Mag 44. A chacun son trip, stranger, le mien c'est pas vraiment la dentelle, ce serait plutôt l'efficacité. Sûr, ça m'a coûté ma plaque de Fédéral et pas mal d'emmerdes d'ordre administratif mais que voulez-vous, à mon âge on ne se refait pas...

O.K., c'est bon, je vous passe les détails, le temps sordide, le sale boulot pour une misérable poignée de dollars, l'absence la plus totale de Rye ... le Blues, quoi. N'empêche que c'est à des détails comme ça que l'on reconnaît les vrais tendres, ceux qui ont la sensibilité à fleur de peau.

Les lumières se sont éteintes. Je me renfonce dans mon coin d'ombre. Un fluide glacé coule subitement dans mes veines. Le cerveau, soudain lucide et tranchant comme l'acier, passe la vitesse supérieure.

Le Mag saute de lui-même dans ma main droite, à l'affût.

Tout là-bas, au bout de la rue, une porte de fer grince, claque et résonne longuement. Une clé tourne et fait basculer un verrou massif.

J'aperçois sa silhouette. Pas de doute possible, c'est bien lui. Il se dirige vers sa voiture, qu'il a innocemment garée à deux mètres de moi. Les pas résonnent de plus en plus fort sur l'asphalte luisant, des clés sortent d'une poche pour cliqueter joyeusement. Action. Je déboule de l'ombre, le flingue en bataille. Je sursaute. Visiblement surpris. Le sang quitte son visage. On le croirait déjà mort.

- A.L., j'ai un contrat qui porte ton nom !
Signe de ton sang et va au Diable !

Toujours ce lyrisme forcené qui me caractérise ... L'a-t-il seulement apprécié ? En tout cas, le Mag n'attend pas la réponse. Il crache ses deux patates, hargneux mais méthodique : la première pour chercher, la seconde pour détruire ...

L'autre sursaute à nouveau, mais cette fois-ci c'est plutôt le genre pantin désarticulé, d'autant plus qu'il s'affale sans grâce sur le bitume éclaboussé.

Il ne bouge plus.

Son corps fume encore un peu, c'est terrible ces habitudes-là, pour s'en débarrasser ...

- Fallait pas confondre Killer et Strategy, A.L.



ATTENTION !!!

Vous qui jouez à Killer, vous qui aimez les duels au pistolet à fléchette (nous, on adore ça ...), prenez garde à l'ambiance survoltée qui règne à l'heure actuelle, surtout à Paris.

Vu le nombre d'attentats et autres crétineries commis par des illuminés se croyant envoyés des Dieux - ou peut-être de simples ordures ... - les citoyens deviennent suspicieux et les forces de l'ordre nerveuses. Il serait dommage de recevoir trois balles de 357 magnum pour avoir sorti son pistolet à eau en pleine rue ...

KILLER BLUES

BAFOUILLES

Julien Baldacci, Paris :

"J'ai remarqué un article dans lequel vous dites : 'les livres dont vous êtes le héros ne sont pas terribles' et aussi sec vous faites 'VOUS ETES JUDGE DREDD'. Faudrait savoir ce que vous voulez!!!...SANS RANCUNE !

C'est vrai, nous ne sommes pas des fantasques des Livres dont vous êtes le héros... Tout simplement parce que nous préférons jouer avec des êtres de chair et de sang... Diceman est légèrement différent, beaucoup plus rapide et attrayant car plein de petits mickeys tout partout... Mais la critique n'est pas passée inaperçue à la Rédaction et dès la prochaine pleine lune, nous te ferons passer le goût des remarques acerbes... SANS RANCUNE !... Nyark ! Nyark ! (ricanement immonde et tentaculaire)

ANONYME

"Félicitations pour votre numéro 1, pas banal. Vous avez fait fort. La couverture est magnifique. J'ai acheté votre magazine au seul vu de la couverture qui m'avait tapé dans l'œil je porte des lunettes noires à présent..."

CLUBS

Joueurs de BREST, le "DRAGON SUR HEXAGONE" vous attend les samedis de 14 h à 19 h à la MPT de Bellevue. On y joue à AD&D, Légendes, Empire Galactique, l'Appel de Cthulhu, Trauma et Paranoïa. Et les jeux sur plateau : Baston, Cry Havoc. Venez tous, joueurs et MJ.

LE SANTUAIRE DE L'INCONNU est un club de jeux de simulation situé dans les locaux de l'Université de Créteil-Paris XII et on y pratique bon nombre de jeux... De plus autour de ce club traîne un zine qui répond au nom de TIP (Tiens Il Pleut) qui permet de jouer par correspondance à pas mal de choses (Amirauté, Diplo, Baston) mais qui ne délaisse pas non plus les jeux de rôle.
Renseignements : Olivier Montbazet, 3 cours Marigny - 94300 VINCENNES - Tél. : 64 02 52 33

Avis à tous les passionnés de Wargames (avec ou sans figurines), de jeux de rôle, et bien d'autres encore. Les clubs ANTI-MYTHES et CAIRN DE GAFALL reçoivent tous leurs adhérents et ceux qui veulent venir jouer, s'initier, ou tout simplement regarder, tous les vendredis et samedis à partir de 19 h 30. Adresse : LE BRIDGEUR, 2, bis avenue Foch - 75016 PARIS. Renseignements : Thierry Grabowski - Tél. : 42 49 22 28

VENTES

Vends DC Heroes, Golden, Héros, Judge Dredd npg, Flashing Blades, Universe, Star Patrol, Aftermath, Psi World, Fantasy Hero, C&S, Conan, T&T, Battlebikes & Battlecars, Swordbearer, Wild West Dungeon, Citadel of Blood an anglais. B 17, Samurái Blades, Valmy, Féerie, l'Appel de Cthulhu en français. BON PRIX & ETAT. Ecrire à Jean Duron, 5 rue Rosa Bonheur, 75015 PARIS - Tél. (1) 43 06 46 47.
Cherche compagnie toute époque sur Paris...

Vends Info-jeux 1 & 2, 15 frs chaque - Arcane 3, 10 frs - Dragons Radieux 5, 15 frs. Port inclus & très bon état. Stéphane Demarche - Tél. : 98 56 06 49

PARTENAIRES

Etudiant en première année de fac à Dijon (section droit et sciences politiques) cherche partenaires sur Dijon pour épopées sanglantes ou non. Ecrire à Stéphane GESQUIERE, Montigny aux Amognes, 58130 GUERIGNY.

BON D'INSERTION D'UNE PETITE ANNONCE GRATUITE à découper et à renvoyer à : CHRONIQUES MONDE-PETITES ANNONCES - 96, Avenue de la République - 75011 PARIS

.....
.....
.....
.....
.....

UEZ-VOUS

...un jeu de rôle inédit (Mâtin, vous ne lésinez pas) que je n'ai que parcouru à l'heure où j'écris ces lignes, mais j'y ai trouvé un listing superbe des armes à feu qui va bien me servir pour d'autres jeux en attendant de Masteriser celui-là"

Voilà nous la face d'un tentacule frémissant... Une erreur d'impression de dernière minute nous a empêché de rendre un hommage respectueux à l'auteur de la couverture sublime du numéro 1, j'ai nommé Bernard Couderc... Voilà, la faute est réparée, et ne se reproduira plus, c'est promis... Le listing des armes à feu a été établi par deux des Tentacules associés possesseurs d'une collection à faire pâlir Sylvester Stallone. En attendant de les essayer après prochaine apocalypse, ils te remercient de tes remarques.

Quel dommage cependant que tu ne te planges pas dans "TRAUMA" dès maintenant, Traumato, ou joueur, c'est le seul jeu qui te permette d'apparaître dans nos pages dès le numéro 3 et d'insérer le cours des événements dans le jeu... Un petit effort, et la gloire t'appartient !

Terry Fisher, Shangai :

"L'article de Sylvie Rodriguez sur les "joueuses de rôle" m'a laissé sur ma faim. Il est exact que l'équilibre des sexes ne soit pas respecté dans les jeux de rôle, et je le regrette vraiment, car Outre-Monde, il n'existe pas, j'en suis sûr, de contrepartie sans femmes. Maintenant, il est évident que du fait de ce problème, certains personnages féminins joués par des hommes peuvent effectivement s'avérer caricaturaux, mais ce n'est pas systématiquement le cas. Violet Stanton, Anne Chantaine, Virginia Cooper, personnages de notre campagne de l'APPEL DE CTHULHU, ont su se montrer fortes dans des moments difficiles, et même si certaines d'entre elles ont choisi le baptême plutôt que la folie en basculant de L'AUTRE COTE...), elles n'ont rien perdu de leur féminité : elles ont tout à fait été froides et sensuelles, violentes et vulnérables, mais jamais au grand jamais elles n'ont été caricaturales, fussent-elles jouées par des hommes dans certains cas..."

"N'oubliez pas chère Sylvie que lorsque votre espérance de vie n'excède pas un ou deux ans (et c'est le cas dans la plus part des jeux de rôle) vous avez peur, terriblement peur de mourir... Vous cherchez une alternative pour sortir du cercle vicieux dans lequel vous êtes entraîné, souvent contre votre gré, d'ailleurs, dans L'APPEL, et votre sensibilité exacerbée par des conditions de vie particulières vous rend plus ouvert à l'amour..."

Je voudrais livrer cette dernière question à votre sagacité : votre "charmante et jeune parapsychologie a-t-elle eu raison de refuser ses faveurs à un "affreux vieux libidineux" qui pouvait rendre service au groupe... alors que la vie de plusieurs personnes était peut-être en jeu. Jusqu'où faut-il pousser le sacrifice ?

J'ai déjà, moi, TERRY FISHER, ancien membre du Syndicat des Transporteurs Routiers de Boston, laissé tuer des enfants innocents, car cela me paraissait être la moins mauvaise solution... Je ne sais pas qui de nous a raison, Sylvie, mais sachez que pour nous, joueurs, hommes ou femmes, il n'y aura pas de paix aux Portes du Jugement... NY HAR UT HOTEPE..."

Mark Femler, Paris :

SOUVENIR D'UN JOUEUR DE L'APPEL DE CTHULHU DONT LE PERSONNAGE A ETE ABATTU LE 6 AVRIL 1921 PAR QUELQUES UNS DE SES MEILLEURS AMIS :

Pour moi, depuis un certain mois de février 1921, à Inverness en Ecosse, un personnage féminin n'est plus seulement un nom de femme posé sur une feuille de personnage masculine ou au mieux androgyne... Par le biais de Mark Femler, j'ai été séduit, attiré, par cette jeune fille, Laurence Tafanel. Quand mon épouse et ma famille ont été massacrées par l'ordre hermétique du Crépiscule d'Argent, c'est la présente à mes côtés qui m'a permis de surmonter ma douleur. Elle est plus tard devenue ma maîtresse... Mais quand Laurence s'est révélée faire partie de ceux que je combattais j'ai perdu mes réflexes de joueur et d'investigateur modèle pour la suivre, pour poursuivre cet amour fou dans ce que l'on appelle L'AUTRE COTE, puis dans la mort, évidemment, car le Bien triomphe toujours, hélas... C'est dans l'espoir de retrouver

des femmes comme Laurence, avec une telle intensité de vie, que je continue à jouer, avec en moi l'un des plus beaux souvenirs qu'un gardien des Arcanes puisse donner à un joueur.

Allons, allons, Mark, ça me chagrine de voir un jeune en bonne santé comme toi être aussi pessimiste... Je ne peux pas laisser passer une telle remarque... Je t'assure que le bien ne triomphe pas toujours... Si, si... et je ne te dis pas ça pour te faire plaisir... Songe que tous ces petits investigateurs qui s'agitent en vain courent à une mort certaine, alors que tu as enfin vu la lumière, du côté des grands Anciens, où même la mort un jour peut mourir, toi de Tentacule..."

Plus prosaïquement, je te félicite de l'intensité de ta relation avec cette jeune adoratrice de CTHULHU... Mais dis moi, était-elle un personnage joué par un homme, une femme, ou issue des délires de ton Gardien ?

E.N.

"depuis six ans de jeu, ayant initié nombre de joueurs et quelques joueuses (une dizaine), je n'ai jamais vu de tels comportements que ceux décrits dans l'article "Joueuses de rôle". Tout le monde est égal devant le jeu. Selon les parties, il y avait, ou il n'y avait pas d'idylle : certains joueurs, joueuses, PNJ, se sont séduits ou se sont fait éconduire. Les viols ont été rares sauf entre joueurs et les PNJs ont souvent dû défendre leur vertu, ces dames n'étant pas les dernières à violer le pauvre elle ou le hobbit esseulé (joueur ou PNJ)..."

Nous sommes heureux de voir que les travers dénoncés par Sylvie Rodriguez dans son article ne semblent pas concerner la majorité de nos lecteurs... Cependant, il est indéniable qu'un groupe de joueurs plus mûrs aura plus de facilité à intégrer l'élément féminin dans un jeu de rôle... Il reste vrai que peu de femmes jouent, comparativement, et cela est sans doute plus lié aux habitudes de notre société - à savoir que les hommes sont plus encouragés dans leur enfance à s'imaginer dans des situations d'intrigue et de combat que les jeunes femmes ou filles -, qu'à un réel manque d'intérêt. La présence d'au moins une femme dans un groupe de joueurs amène une dimension supplémentaire à l'intensité de jeu..."

A propos de "Joueuses de rôle"

Je fais juste une petite réponse à tous ceux qui ont critiqué ou apprécié mon article paru dans le numéro 1. Je suis en effet très content de voir bon nombre de joueurs ne se heurte pas à ce délicat problème. Je tiens à préciser que, dans mon esprit, le type de situation décrit se produit surtout en clubs. Lorsque les parties se déroulent dans un cadre plus personnel, avec des partenaires toujours choisis, il est heureux et normal que ces situations ne se produisent jamais. En général, d'ailleurs, ambiance et rôle se conjuguent mieux en cercle restreint..."

Cet article appelait des réactions, certaines ont été

violentes. Il a joué la carte de la provocation afin d'attirer l'attention sur le problème que je déplore et était, bien sûr, caricatural ! Quant au lecteur qui s'inquiète pour mon "EQU" (il va bien merci), il pourrait peut-être se pencher quand même sur ce problème car une dizaine d'initiations de joueuses en six ans (pour combien de joueurs ?), c'est vraiment peu..."

Et vous, Terry Fisher, sachez que Sarha (la parapsychologue) n'a pas regretté sa position (qui collait parfaitement avec sa psychologie) et que seul le vieux libidineux a pu la déplorer. Si des vies humaines avaient été menacées, peut-être se serait-elle dévouée... comme tout bon investigateur qui croit pouvoir sauver le monde avec des infimes possibilités et qui risque sa vie dans des combats sans espoir !

Sylvie Rodriguez

Yves Le Hir, Guilers :

"Enfin un magazine qui nous parle, à nous les joueurs fous ! VIVE TRAUMA ! C'est vrai que ça manquait, un jeu de rôle contemporain. Il me semble que TRAUMA va s'orienter de 2 façons :

vers le quotidien qui bascule, avec des joueurs qui se jouent eux-mêmes,

vers des modules-carton, où on jouera des mercenaires, des têtes brûlées, dans la plus pure tradition Rambo, Inspecteur Harry..."

Alors continuez à développer et enrichir TRAUMA ! Tes observations sont précieuses, ainsi que tes conseils sur ce que tu aimerais voir dans CHRONIQUES. J'en profite, en mon nom et en celui de mes tentacules associés pour vous donner un de ce que nous vous réservons (heureux veinards...)

D'abord, comprenez bien que TRAUMA est VOTRE jeu, le seul jeu de rôle au monde qui vous permette de participer à son élaboration, à son univers... Alors ne remettez pas à demain votre première partie de jeu. LES FUGITIFS et OCTOBRE NOIR sont d'ores et déjà à votre disposition, et nécessitent plus d'astuce de votre part qu'une connaissance raffinée de tous les détails des règles, qui sont d'ailleurs conçues sur un modèle progressif... Si vous voulez voir votre nom et le résultat de votre partie dans CHRONIQUES, dépêchez-vous... L'Actualité n'attend pas !

J'en profite pour te préciser qu'au moins pour l'instant, TRAUMA intégrera les deux courants à priori contradictoires dont tu fais mention et ce dès le scénario du numéro 3, dû à la plume de Frédéric "Destroy" Leygonie... que j'ose à peine présenter ici... Sache simplement que de l'avis de deux de nos playtesters, pourtant des joueurs chevronnés, la sensation d'angoisse que ce scénario distille est à la limite du supportable.

Sache que chaque numéro de CHRONIQUES aura un thème central, sans toutefois que ce thème annexe et engloûtisse toute la revue... Le thème du numéro 3 sera L'APOCALYPSE, le thème du numéro 4 : LES ANNEES 20... un numéro spécial CTHULHU est en préparation pour l'an prochain avec une campagne entière de 25 pages minimum (et pour l'avoir testée, je jure

sur la tête de Shudde-Mell, père de tout ce qui porte tentacule, que ta santé mentale va disjoncter très sérieusement... et je ne parle pas de la santé mentale de ton personnage, pauvre investigateur, mais bien de toi-même...)

Et pour tous ceux d'entre vous qui se languissent de ne pas voir leur jeu favori mais trop peu connu dans nos premiers numéros... A VOS STYLOS !!! LES TENTACULES ASSOCIES publieront vos scénarios les plus géniaux, et vous rendront riches et célèbres... QU'ATTENDEZ-VOUS ???

Pour finir, je laisserai la parole à deux lecteurs dont les avis de TRAUMA sont pour le moins contradictoires...

Jean Duron, Paris :

"Bravo, votre journal est très bien, surtout TRAUMA... qui bénéficie de grandes qualités surtout au niveau des blessures et soins. L'incertitude de voir son état s'aggraver, s'améliorer ou rester stationnaire est particulièrement traumatisante pour les joueurs... Le fait de pouvoir assommer son adversaire augmente les chances de survie des joueurs et des PNJs majeurs, merveilleux ! Sans oublier l'idée vraiment superbe des points de volonté qui permet de finir une aventure en beauté..."

Anonyme :

"Je suis loin de regretter mes 28 francs. La BD, l'article de Sylvie Rodriguez et surtout Judge Dredd m'ont EPOUSTOUFFLE ! Pour TRAUMA je suis beaucoup plus réservé malgré une idée de base pas mal, en effet une disposition gênante des règles et de l'écran dans la revue en fait un hasardeux boxon du plus pur style destroy et donne une impression de préparation hâtive. Mais le gros problème réside dans des systèmes empruntant fort peu aux règles de la logique cartésienne... Ensuite c'est bien beau de nous donner des dizaines d'armes mais un dessin serait bienvenu (paske môa à part la Kalashnikov euh?)!... Enfin ajoutez 3 dessins, 2 couleuvres, 1 écran moins bordélique et des systèmes plus logiques et vous touchez le tiérec du Jeu de rôle dans l'ordre. p.s. TRAUMA, ça veut dire quoi ?

Cher et regretté lecteur, toi aussi je crains qu'à l'heure où j'écris ces lignes, tu n'aies touché le tiérec dans l'ordre... Mes deux associés, Frédéric Leygonie et Dominique Gianger, responsables des règles de TRAUMA, viennent de partir à ta recherche armés d'un matériel sophistiqué et passablement destroy... Ils ne m'ont même pas laissé ni ton nom ni ton adresse. Je ne peux rien pour toi... Malheureux, tu vas bénéficier d'un cours pratique sur les armes après lequel tu n'auras plus jamais besoin de dessins... Et mes associés se sont promis d'augmenter ton vocabulaire... Trauma est une abréviation anglaise pour Traumatisme, et caractérise tout choc violent ayant un effet néfaste sur l'intégrité psychique et/ou physique de la victime... Mais à l'heure où j'écris ces lignes, je suis persuadé que tu n'as plus besoin de mes éclaircissements

Je précise quand même que TRAUMA, comme tout jeu qui se respecte, s'affinera au fil du temps, et que des additifs paraîtront régulièrement pour clarifier les points de règles obscurs. Vos suggestions sont attendues avec impatience... Quant à la disposition des tables, songe que CHRONIQUES t'offre un système de jeu inédit tenant sur un minimum de pages, longuement testé, pour une somme modique... L'addition d'un encart aurait multiplié le coût de la revue, alors que tu peux sûrement, en attendant la seconde édition, fabriquer toi-même ton encart... (quoiqu'avec deux bras fracturés...)

A bientôt au numéro 3 pour le Courrier des lecteurs. Nous espérons que vous serez plus nombreux encore à profiter de cette tribune qui vous est ouverte, pour commenter les articles du numéro 2 ou pour répondre à nos lecteurs sélectionnés ce mois-ci... Tentaculairement vôtre...

Christian LEHMANN



J'IRAI COMME UN CRAPAUD FOU ...

Cette fois, c'est bel et bien fini. Rodduald et ses hommes seront là avant le matin et je crains qu'il ne trouve indigestes mes explications sur la disparition de sa cassette. Tout aurait bien marché si ce crétin de Dwen ne s'était pas emmêlé les pieds dans la tenture du balcon. Enfin, il n'a eu que ce qu'il méritait : une chute d'une cinquantaine de coudées sur un bon carrelage stygien, ça ne pardonne pas... Hélas, les gardes se sont réveillés et le cirque a commencé. J'ai bien réussi à couvrir ma fuite avec un sort de confusion mais ce carreau d'arbalète, planté dans le haut de ma cuisse

gauche, est atrocement douloureux et je ne peux plus que me trainer lamentablement à travers ce bois dont je ne verrai sans doute jamais la fin.

Ca y est, j'entends leurs chevaux, ils se sont vite ressaisis. Non ! je ne veux pas mourir, pas maintenant, pas pendu comme un vulgaire voleur !

Mais, il y aurait bien une solution : cet élixir maudit que je réservais à Zurann, mon plus dangereux concurrent, je vais le boire... Beurk, c'est pas très bon, espérons que son effet sera rapide, ils ne doivent plus être très loin.

Ca y est, la métamorphose se fait, j'ai eu peur un moment de m'être fait posséder par ce vieux

filou de Dariathis. La sensation n'est pas si désagréable quoique le monde, vu à un pouce du sol, ait l'air immense et franchement hostile. Je vais m'éloigner un peu, je crains que Rodduald, découvrant mes vêtements et mon équipement, ne se doute de quelque chose.

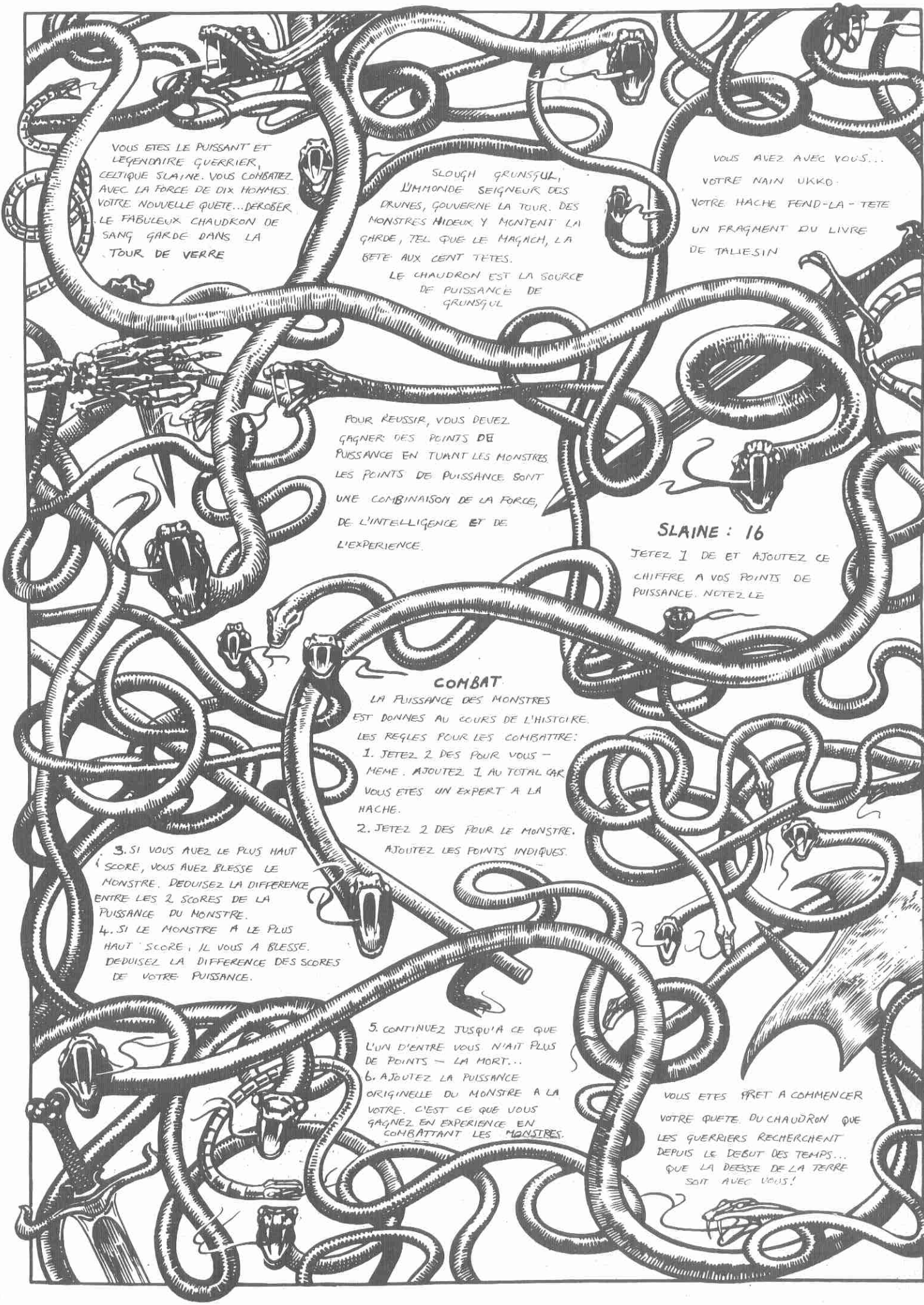
Se déplacer par petits sauts est vraiment rigolo mais je dois bien coordonner mes pattes arrières. J'espère rapidement dénicher une mignonnette femelle, sans trop de pustules, et nous irons coasser en cœur sous les fenêtres de Rodduald, histoire de l'empêcher de dormir...

Vous êtes Slane dans

CHAUDRON DE SANG



DESSIN
DAVID LLOYD
SCENARIO
PAT MILLS
JEU
PAT MILLS
LETTAGE
LINDEY ALLEN



VOUS ÊTES LE PUISSANT ET
LÉGENDAIRE GUERRIER,
CELTIQUE SLAINE. VOUS COMBATEZ
AVEC LA FORCE DE DIX HOMMES.
VOTRE NOUVELLE QUÊTE... DÉROBER
LE FABULEUX CHAUDRON DE
SANG GARDE DANS LA
TOUR DE VERRE

SLOUGH GRUNSGUL,
L'IMMONDE SEIGNEUR DES
DRUNES, GOUVERNE LA TOUR. DES
MONSTRES HIDEUX Y MONTENT LA
GARDE, TEL QUE LE MAGNCH, LA
BÊTE AUX CENT TÊTES.

LE CHAUDRON EST LA SOURCE
DE PUISSANCE DE
GRUNSGUL

VOUS AVEZ AVEC VOUS...
VOTRE NAIN UKKO.
VOTRE HACHE FEND-LA-TÊTE
UN FRAGMENT DU LIVRE
DE TALIESIN

POUR RÉUSSIR, VOUS DEVEZ
GAGNER DES POINTS DE
PUISSANCE EN TUANT LES MONSTRES.
LES POINTS DE PUISSANCE SONT
UNE COMBINAISON DE LA FORCE,
DE L'INTELLIGENCE ET DE
L'EXPÉRIENCE.

SLAINE : 16

JETEZ 1 DE ET AJOUTEZ CE
CHIFFRE À VOS POINTS DE
PUISSANCE. NOTEZ LE

COMBAT

LA PUISSANCE DES MONSTRES
EST DONNÉE AU COURS DE L'HISTOIRE.
LES RÈGLES POUR LES COMBATTRE :

1. JETEZ 2 DES POUR VOUS -
MÊME. AJOUTEZ 1 AU TOTAL CAR
VOUS ÊTES UN EXPERT À LA
HACHE.
2. JETEZ 2 DES POUR LE MONSTRE.
AJOUTEZ LES POINTS INDICQUÉS.
3. SI VOUS AVEZ LE PLUS HAUT
SCORE, VOUS AVEZ BLESSÉ LE
MONSTRE. DÉDUISEZ LA DIFFÉRENCE
ENTRE LES 2 SCORES DE LA
PUISSANCE DU MONSTRE.
4. SI LE MONSTRE A LE PLUS
HAUT SCORE, IL VOUS A BLESSÉ.
DÉDUISEZ LA DIFFÉRENCE DES SCORES
DE VOTRE PUISSANCE.
5. CONTINUEZ JUSQU'À CE QUE
L'UN D'ENTRE VOUS N'AIT PLUS
DE POINTS - LA MORT...
6. AJOUTEZ LA PUISSANCE
ORIGINELLE DU MONSTRE À LA
VOTRE. C'EST CE QUE VOUS
GAGNEZ EN EXPÉRIENCE EN
COMBATTANT LES MONSTRES.

VOUS ÊTES PRÊT À COMMENCER
VOTRE QUÊTE DU CHAUDRON QUE
LES GUERRIERS RECHERCHENT
DEPUIS LE DÉBUT DES TEMPS...
QUE LA Déesse DE LA TERRE
SOIT AVEC VOUS!

1 VOUS VOUS APPROCHEZ DE LA TOUR DE VERRE AVEC UKKO. VOUS VOUS SOUVENEZ DE VOTRE SEUL INDICE, UN FRAGMENT DU LIVRE DU SORCIER, TALIESIN...

"NE SUIS-JE PAS FAIT POUR LE RENDRE ? POUR PENETRER DANS LA TOUR LORSQUE LE CLAIR DE LUNE ET L'OBSCURITE SE CONFONDENT. PERSONNE, SAUF MOI, NIEN EST RESSORTI..."

2 LA TOUR DE VERRE... LES MURS SONT VITRIFIES, TRANSFORMES EN VERRE PAR L'HALEINE BRULANTE DES DRAGONS...

SI LES DRAGONS N'ONT PAS PU ENTRER - NOUS N'ARRIVERONS JAMAIS...

ASSEZ DE PLAINTES, LE NAIN!

3 JE TE DIS, SLAINE, SI LE CHAUDRON NE VAUT PAS LE COUP...

CEST LE CAUDRON D'ABONDANCE. IL PEUT RENDRE LA VIE AUX MORTS... ET SATISFAIRE TOUT DESIR...

4 TOUT DESIR?

EH BIEN - S'IL EN EST AINSI...

5 VOUS ENTENDEZ DES RIRES DE FANTS, DES GEMISSEMENTS ET LE BRUIT DE MEUBLES QU'ON FRACASSE...

UNE FETE? J'AI MEME HACHOPE AVEC MOI.

CE N'EST PAS LE MOMENT. ILS NE FONT PAS ATTENTION... ENTRONS PAR LA PORTE D'ENTREE.

6 CROCHETE LA SERRURE - ET VITE!

JE FAIS DE MON MIEUX! IL YA UN PETIT PROBLEME...

7 ...IL N'Y A PAS DE SERRURE!

ALLEZ VOUS... LE FRAPPER ET LUI DIRE DE REGARDER MIEUX? 14 ATTENDRE QUE LA LUNE ECLAIR- CISCHE LES CHOSSES? 26 CHERCHER UNE AUTRE ENTREE? 50



8 LES ESCALIERS DESCENDENT. VOUS ENTENDEZ LES CONVIVES A NOUVEAU... ILS BRISENT LES MEUBLES ET CHANTENT DES CHANSONS SANGUINAIRES...



9 LE VACARME VIENT DE LA SALLE DE GARDE A DROITE...

UNE FOIS AU-DELA DE LA PORTE, NOUS AURONS FAIT LE TOUR COMPLET.

ALLEZ VOUS ENTRER DANS LA SALLE? 21 OU CONTINUER VOTRE ROUTE? 85



10 VOUS LEVEZ VOTRE TORCHE ET VOUS VOYEZ... L'ABOMINATION DE MONA. UN SINGE ALBINO A LA TETE DE CHAUVESOURIS, UNE MEMBRANE BLANCHATRE TENDUE SUR SES AILES INERTES.

SI VOUS VOULEZ LE COMBATTRE - 70 OU PRENDRE LA FUITE, ESSAYEZ LA PORTE DE DROITE 52



11 VOUS REMARQUEZ UNE ECHELLE QUI MENE AUX ETAGES INFERIEURS ET VOUS LA DESCENDEZ...

EN BAS, VOUS VOUS TROUVEZ DANS UN TUNNEL. 38



12 LA BATAILLE EST FINIE.

SI VOUS ETES PASSE PAR LES REMPARTS... 11 SI VOUS ETES ENTRE PAR LA PORTE D'ENTREE... 16



13 VOUS FAITES TOURNOYER VOTRE HACHE. JETEZ 1 DE SOUS LA CHANCE. 4 OU PLUS... 86 MOINS DE 4... 19

WAP!

QU'EST CE QUE TU VEUX DIRE, IL N'Y A PAS DE SERRURE? REGARDE MIEUX, CRETIN!

15

TU PEUX ME BATTRE TANT QUE TU VEUX, MAIS ÇA NE NOUS AVANCERA PAS. IL FAUT TROUVER UNE AUTRE ENTRÉE

SI VOUS ÊTES D'ACCORD-50
SI VOUS VOULEZ ENCORE
ATTENDRE SOUS LA
PLUIE - 26

16

EN MONTANT, VOUS VOYEZ
GLISSER UNE OMBRE SUR-
NATURELLE... QUELQUE
CHOSE DESCEND L'ESCALIER...

17

IL APPROCHE, ET VOUS L'ENTENDEZ
HALETER. IL Pousse DES FOU
RIRES ÉTRANGES...

C'EST PEUT-ÊTRE LE
MAGACH! LA BÊTE AUX
CENT TÊTES! TI RONS-NOUS
D'ICI!

SI VOUS ÊTES D'ACCORD,
ESSAYEZ LA PORTE À
DROITE...52
SI VOUS VOULEZ REN-
CONTRER LA CRÉATURE... 10

18

VOUS PRENEZ LA CHAÎNE EN OR -
MAIS ELLE N'A AUCUN EFFET. VOUS
AURIEZ DU VOUS SOUVENIR QUE GRUNSGULTIRE
SA PUISSANCE DU CHAUDRON. VOUS MOUREZ.

NON!

ÇA VOUS APPRENDRA À FAIRE FOI AUX
GRAFFITI SUR LES MURS DES LATRINES...
SURTOUT DES LATRINES DE GOBELINS.

19

MANQUE DE CHANCE. VOUS RATEZ.
LES DENTS VENIMEUSES DU MAGACH
S'ENFONCENT DANS VOTRE CRÂNE.

CELUI-CI ÉCLATE, ET VOUS SENTEZ
DISTINCTEMENT UNE LANGUE ÉPAISSE
Y FOUILLER... PUIS L'OBSCURITE HÉRICOR-
DIEUSE S'ABAT SUR VOUS. DESORMAIS LE
MAGACH EST À RETE À CENT ET UN TÊTES

20

VOUS VOYEZ DES SENTINELLES SQUELETTES
DEPOSER UNE LICORNE MORTE DANS
UNE FOSSE NAUSEABONDE, QUI CONTIENT DES
CADAVERES D'ANIMAUX INFECTES... UNE FORME
PRIMITIVE DE QUERRE BACTERIOLOGIQUE...



LEUR CHEF VOUS
A REMARQUE...
45

21

VOUS ENTREZ.
LA FETE BAT
SON PLEIN...



LES Gobelins! J'AUROIS DU
N'EN DOUTER. JE DETESTE LES
GOBELINS! CE SONT DES
PETITS MONSTRES
PUTRIDES!

H'HM... FA NE
FAIT PENSER A
QUELQU'UN...

22

BONSOIR, MON-
SEIGNEUR. LES
VOYAGEURS SONT TOUJOURS
LES BIENVENUS A LA TOUR
DE VERRE.

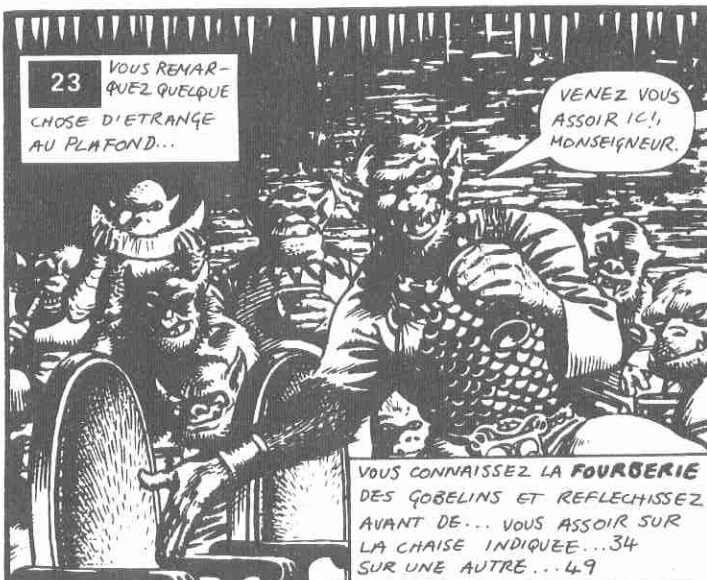
VOULEZ-VOUS
VOUS JOINDRE
A NOUS?



23

VOUS REMAR-
QUEZ QUELQUE
CHOSE D'ETRANGE
AU PLAFOND...

VENEZ VOUS
ASSOIR ICI,
MONSEIGNEUR.



VOUS CONNAISSEZ LA FOURBERIE
DES GOBELINS ET REFLECHISSEZ
AVANT DE... VOUS ASSOIR SUR
LA CHAISE INDIQUEE...34
SUR UNE AUTRE...49

24

LE VENIM VOUS PARALYSE ET
VOUS VOUS AFFAISSEZ A TERRE.

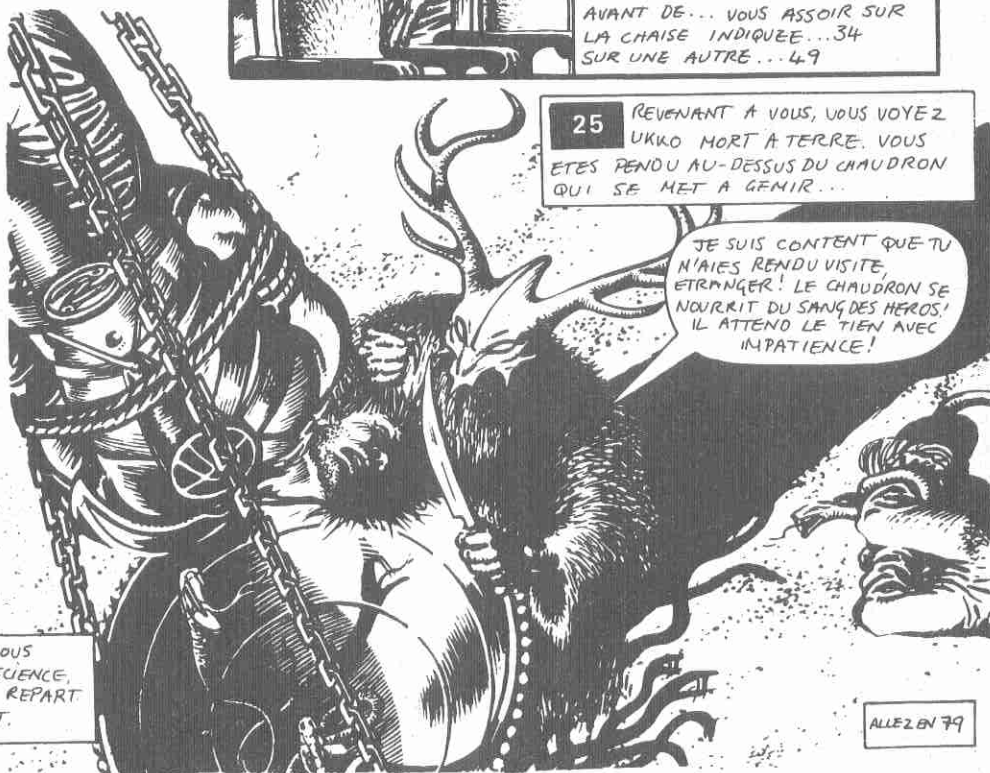


TANDIS QUE VOUS
PERDEZ CONSCIENCE,
LE SERPENT REPART
EN RAMPANT.

25

REVENANT A VOUS, VOUS VOYEZ
UKKO MORT A TERRE. VOUS
ETES RENDU AU-DESSUS DU CHAUDRON
QUI SE MET A GENIR...

JE SUIS CONTENT QUE TU
N'AIES RENDU VISITE,
ETRANGER! LE CHAUDRON SE
NOURRIT DU SANG DES HEROS!
IL ATTEND LE TIEN AVEC
IMPATIENCE!



ALLEZ EN 79



26 ATTENDONS ICI.
SELON LE LIVRE
DU TALIESIN, LE CLAIR
DE LUNE NOUS
DONNERA LA
REPONSE.

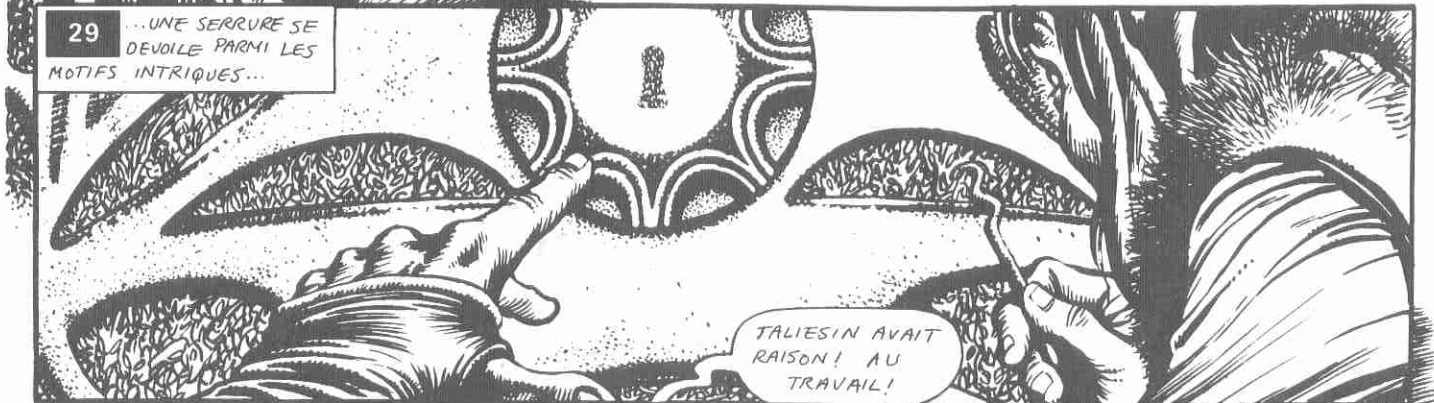
JE N'ATTENDAIS
ÇA D'UN TARE
PAREIL!



27 ENFIN LA LUNE
APPARAÎT À
TRAVERS LES NUAGES...



28 LA PORTE EST
BAIGNÉE D'UNE
LUMIÈRE SURNATURELLE



29 ...UNE SERRURE SE
DEVOILE PARMI LES
MOTIFS INTRIKUES...

TALIESIN AVAIT
RAISON! AU
TRAVAIL!



30 UKKO CROCHETE
HABILEMENT LA
SERRURE ET VOUS ENTREZ
DANS LA TOUR...



31 AU FOND,
VOUS ENTENDEZ
QUELQUE CHOSE QUI
COULE ET BOUILLONE
ET VOUS REMARQUEZ...

POUAH!
ÇA PUE!

VOULEZ-VOUS
ENTRER?... 20
RETOURNER À
L'ESCALIER PRINCIPAL?
16



32 VOUS CHERCHEZ
UNE ENTRÉE SECRÈTE
SANS SUCCÈS. ENFIN, VOUS
PARTEZ... VIVANT, MAIS
SANS LE CHAUDRON.

VOTRE QUÊTE
EST UN ÉCHEC.

33

LE MAGACH... LE MONSTRE A
CENT TÊTES. LE REGARD QU'IL
VOUS JETTE N'EST PAS FRANCHEMENT
AGREABLE...



ALLEZ-VOUS... RESTER?... 74
PARTIR ET FAIRE FACE A
L'HOMME CHAUVES-SOURS?... 10
SI VOUS PREFEREZ PARTIR
ET LUI AVEZ DEJA FAIT
FACE... 8

34

VOUS DECIDEZ
QUE L'AUTRE
CHAISE EST PIEGEE...
VOUS VOUS ASSEYEZ SUR
LA CHAISE INDIQUEE



VOUS VOYEZ A SA
MINE QUE VOUS
AVIEZ RAISON.

35

VOUS JOUEZ AUX
ECHECS CELTIQUES
POUR DE L'ARGENT...



36

VOUS ETES
HABILE ET
GAGNEZ L'OR DU GOBELIN.
CE QUI NE SEMBLE PAS
LUI PLAIRE.



37

OU SONT LES
LATRINES?

JE VAIS
TE MONTRER

ALLEZ VOUS: LAISSER
UKKO PARTIR SEUL? 80
LUI DIRE DE VOUS
ATTENDRE? 82



38

VOUS DESCENDEZ UN
TUNNEL OSCURET
SUJANT... AUCUN BRUIT-
SAUF LES RATS QUI DEC-
AMPENT...

39

AU FOND... UNE AUTRE
PORTE BLOQUEE PAR
UNE ENORME DALLE...

A TOI D'OUVRIR
UNE PORTE, POUR
CHANGER!

40

DROKK'ÇA
NE BOUGE PAS!

HEIN! ET MOI, QUI
TE PRENAIS POUR UN
PUISSANT QUERRIER!

41

VOUS LE GIFLEZ
POUR SON CULOT...

PUIS ECOUTEZ LE BRUIT DES
CONVIVES A VOTRE GAUCHE...

AMENE-TOI! ALLONS
CHERCHER LE CHAUDRON
PENDANT QUE LES GARDES
SONT OCCUPES!

42

VOUS MONTER LES
ESCALIERS A DROITE.

TU PENSE QU'ON
LE TROUVERA ICI?

OU AU MOINS UN
INDICE POUR ENTRER
DANS LA SALLE
BLOQUEE

43

VOUS VOYEZ UN
ESCALIER A COTE.

SI VOUS AVEZ ESCALADE
LES REMPARTS... 16
SI VOUS ETES ENTRE PAR
LA PORTE D'ENTREE... 31

44

VOUS ARRIVEZ A VOUS LIBERER.



45

VOUS DEVEZ LES
COMBATTRE...POINTS DE PUISSANCE DES
SENTINELLES - 10
SI VOUS LES TUEZ, AJOUTEZ
LEURS POINTS AUX VOTRES.
ALLEZ EN 12.

46

C'EST UNE BLESSURE MORT-
ELLE, MAIS IL VOUS RESTE
ASSEZ DE FORCE POUR LANCER
FEND-LA - TÊTE UNE DERNIÈRE FOIS.VOUS TUEZ LE
SORCIER.
ALLEZ EN 48

47

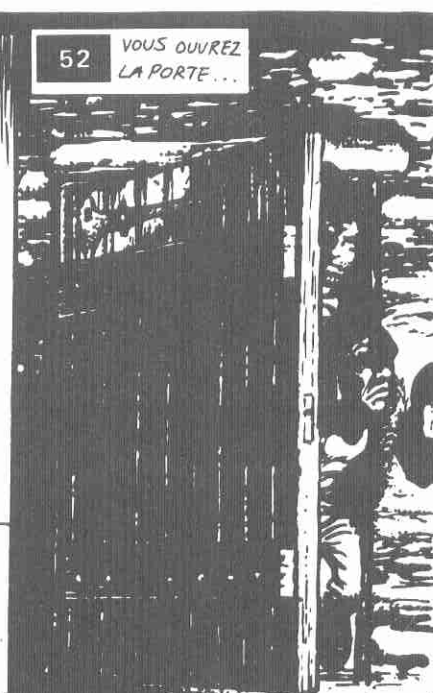
MANQUE DE CHANCE. ILS
VOUS JETTENT DANS LA
FOSSE. VOTRE CORPS SE MET A
POURRI. VOTRE QUÊTE EST FINIE.VOTRE CADAVRE POURRI SERA
JETÉ DES REMPARTS AUX AVENT-
URIERS QUI OSENT MENACER LA
TOUR DE VERRE.

48

VOUS TOMBER A TERRE, MOUR-
ANT DE VOTRE AFFREUSE
BLESSURE...NON, SLAIN!
NE MEURS PAS!
NE ME LAISSE
PAS SEUL!LA MAGIE SEULE PEUT
VOUS SAUVER. ALLEZ VOUS:
BOIRE AU CHAUDRON? 99
PRENDRE LA CHAÎNE EN OR
DU SORCIER? 18

49

VOUS VOUS ASSEYEZ SUR
L'AUTRE CHAISE ET ÊTES
SOULAGÉ CAR RIEN NE VOUS ARRIVE.VOUS ACCEPTEZ
UN VERRE DE
VIN... 54



Non, non et non !
Ceci n'est pas un «monde prêt à jouer» !

Les îles du Kersh ne sont pas le monde de rigueur, entièrement fini, terminé, intouchable.

Au fil des numéros de *Chroniques*, nous allons vous présenter des scénarios pour AD et D, pour les disposer sur une toile de fond cohérente et vivante, nous allons utiliser un «monde» qui n'en est pas vraiment un. Il s'agit d'une série d'îles relativement proches les unes des autres, système permettant d'obtenir sur une surface assez restreinte une variété de climats suffisante et de conjuguer les avantages d'un environnement à la fois terrestre et maritime.

Ces îles seront une base, une trame destinée à être ajoutée au monde que vous utilisez habituellement, que ce soit celui que vous avez créé ou l'un de ceux que l'on peut trouver dans le commerce*. Il suffira pour cela de trouver une partie d'un océan ou d'une mer vierge de toute terre, assez isolée, le tout situé sous une latitude approchant celle du bassin méditerranéen, ce qui ne devrait pas poser de gros problèmes.

De cette manière, les personnages peuvent passer de votre monde aux îles et vice-versa sans nuire à la cohérence du jeu et sans nécessiter une myriade de portes de téléportation, brèches

* *Thieve's World, Härn, Middle Earth, Lankhmar, Greyhawk, etc...*

dans l'espace-temps et autres gadgets. Il est très gênant d'être obligé de faire démarrer de nouveaux personnages pour pouvoir jouer un scénario sous prétexte que l'on change de monde, surtout si l'on joue dans beaucoup d'univers différents. Quant aux personnages qui transitent miraculeusement trois fois par mois d'un monde à l'autre, leur histoire personnelle et leur origine en pâtissent, donc leur crédibilité.

Plutôt que de définir parfaitement cet environnement, nous ne vous donnerons que les noms des régions et une brève description des gens qui y vivent. Nous ne définirons en profondeur que certains endroits précis ou certaines villes, en particulier celles qui reviendront le plus souvent dans les scénarios, le reste se précisera au fur et à mesure que vous jouerez. **Il est infiniment plus amusant de jouer dans un univers que l'on a créé au fil des parties avec de multiples ajouts et précisions, un univers dans lequel les personnages pivots sont souvent ceux des joueurs.** Un monde précis, parfaitement détaillé, n'est passionnant que pour ceux qui l'ont défini en le parcourant, qui connaissent intimement les liens tissés entre personnes et lieux car ils ont participé à leur élaboration. **Il vous sera ainsi possible de modeler ces îles à votre goût** tout en ayant déjà une idée globale et une description complète de certains endroits.

Dans ces îles, vous trouverez peu de non-humains ; quelques nains dans une chaîne montagneuse au nord du désert Zalurien, et très rarement, des elfes dans les forêts du nord.

Le climat général est assez chaud, Port-Ker étant situé sous le même latitude qu'Alger. Les régions les plus au nord bénéficieront du même climat que le nord de la Belgique, Shalimar et Nazur étant enfouies dans la touffeur moite des journées tropicales... Les

dimensions générales des îles sont à peu près de 2,500 kilomètres sur 4.

Vous y trouverez rarement des monstres tels que dragons, harpies, hydres, etc... pour une simple raison d'écologie et pour éviter de faire perdre toute sa puissance d'évocation au Monstre, animal mythologique, celui dont on tire les légendes, celui dont l'existence reste gravée au fer rouge dans la mémoire des hommes...

LE SYSTEME MONETAIRE

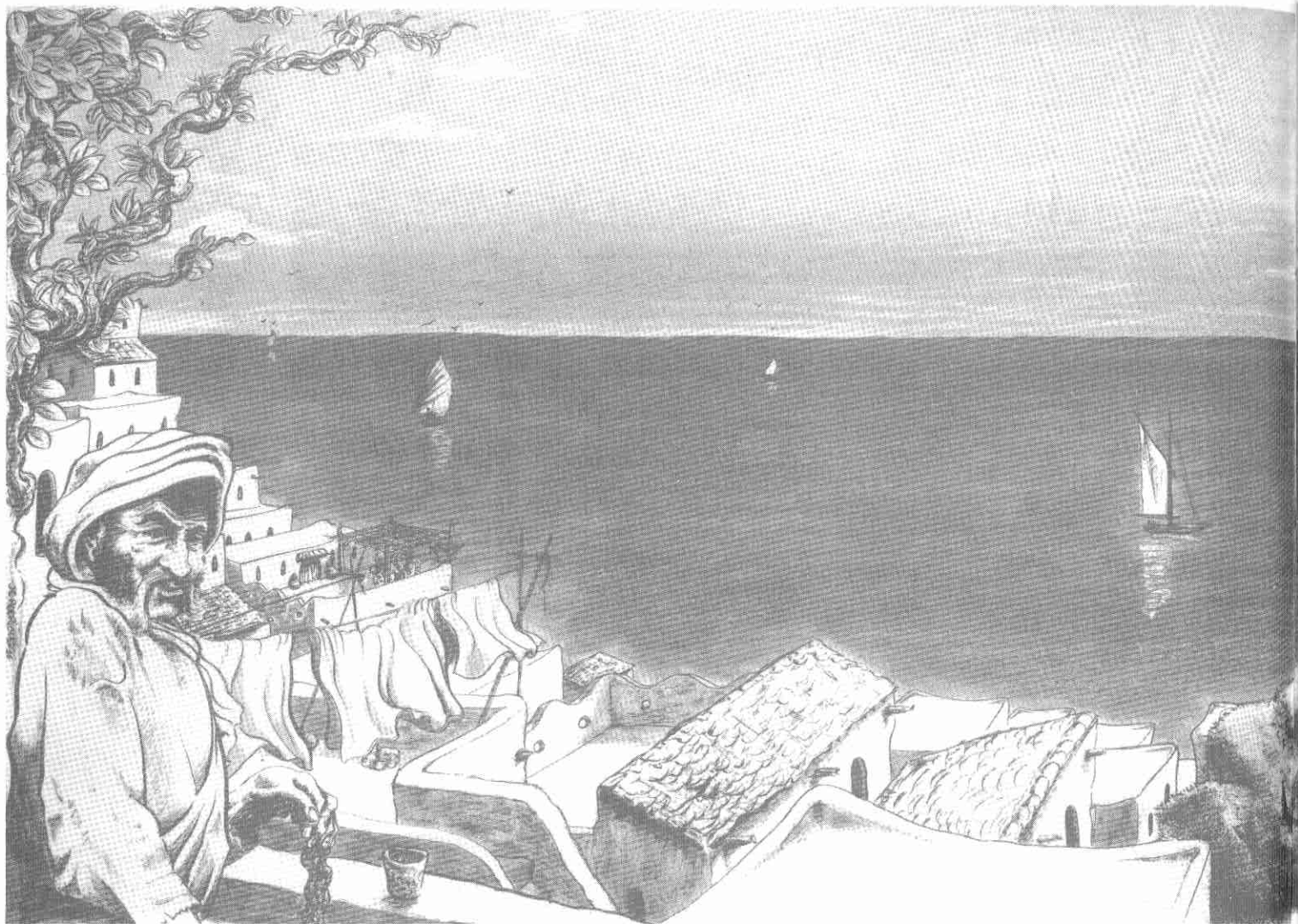
Il existe une multitude de monnaies différentes, presque chaque entité politique frappant la sienne, mais celle de Port-Ker est acceptée à peu près partout grâce à l'influence commerciale de sa Guilde des Marchands. Pour plus de simplicité, chaque fois que nous rencontrerons un nouveau système monétaire, nous exprimerons les conversions par rapport au système de base, celui de Port-Ker.

OR	Xolt	= 20 drokks
ARGENT	Drokk	= 5 marascs
BRONZE	Marasc	= 2 zilfs
CUIVRE	Zilf	

LES LANGUES

Chaque région du Kersh possède sa propre langue ; il arrive souvent que plusieurs patois soient parlés dans une région. Ceci dit, il existe une langue assez répandue dans le sud, celle qui est la plus fréquemment employée par les marchands et les voyageurs, le Kersh. C'est la langue parlée couramment à Port-Ker, Karfourast et Helvellyn. Mais il sera souvent possible de

LE KERSH



trouver, même dans les régions les plus reculées, des gens parlant plus ou moins bien, ou tout au moins comprenant vaguement le Kersh. **Il est évident que des aventuriers venant d'un lointain continent ne parleront pas cette langue, il leur faudra l'apprendre...** C'est une langue concise, assez gutturale, suffisamment souple et évoluée pour exprimer sans peine des concepts abstraits (les magiciens s'en servent volontiers...).

Dans les grandes villes, il est facile de trouver des interprètes mais ils ne connaissent en général que les langues du Kersh. Quelques rares personnes ayant voyagé au loin connaissent d'autres langues et, avec beaucoup de chance, on pourra pour un prix modique louer les services d'un interprète connaissant une langue parlée par les aventuriers.

CALENDRIER

Il existe bien entendu plusieurs origines pour la datation, suivant les régions ; entre autres la Luyhanguie, la Karamite et la Fondation de Port-Ker. Nous utiliserons cette dernière pour simplifier les choses. L'année est divisée en 12 mois de 30 jours correspondant approximativement aux cy-

cles lunaires ; ces jours sont de 24 heures. L'année comprend donc 360 jours, ce qui ne correspond pas exactement au temps que met la planète pour effectuer une orbite complète ; les saisons se décalent donc légèrement par rapport au calendrier au fil des ans, mais tous les cinq ans, une assemblée se réunit à Karam pour «recaler» la date par rapport aux saisons. Les datations Karamite et de Port-Ker en tiennent toutes deux compte, mais pas la datation Lui-Hanguie, ce qui ne fait que compliquer les problèmes de transposition...

Voici les noms courant des mois :

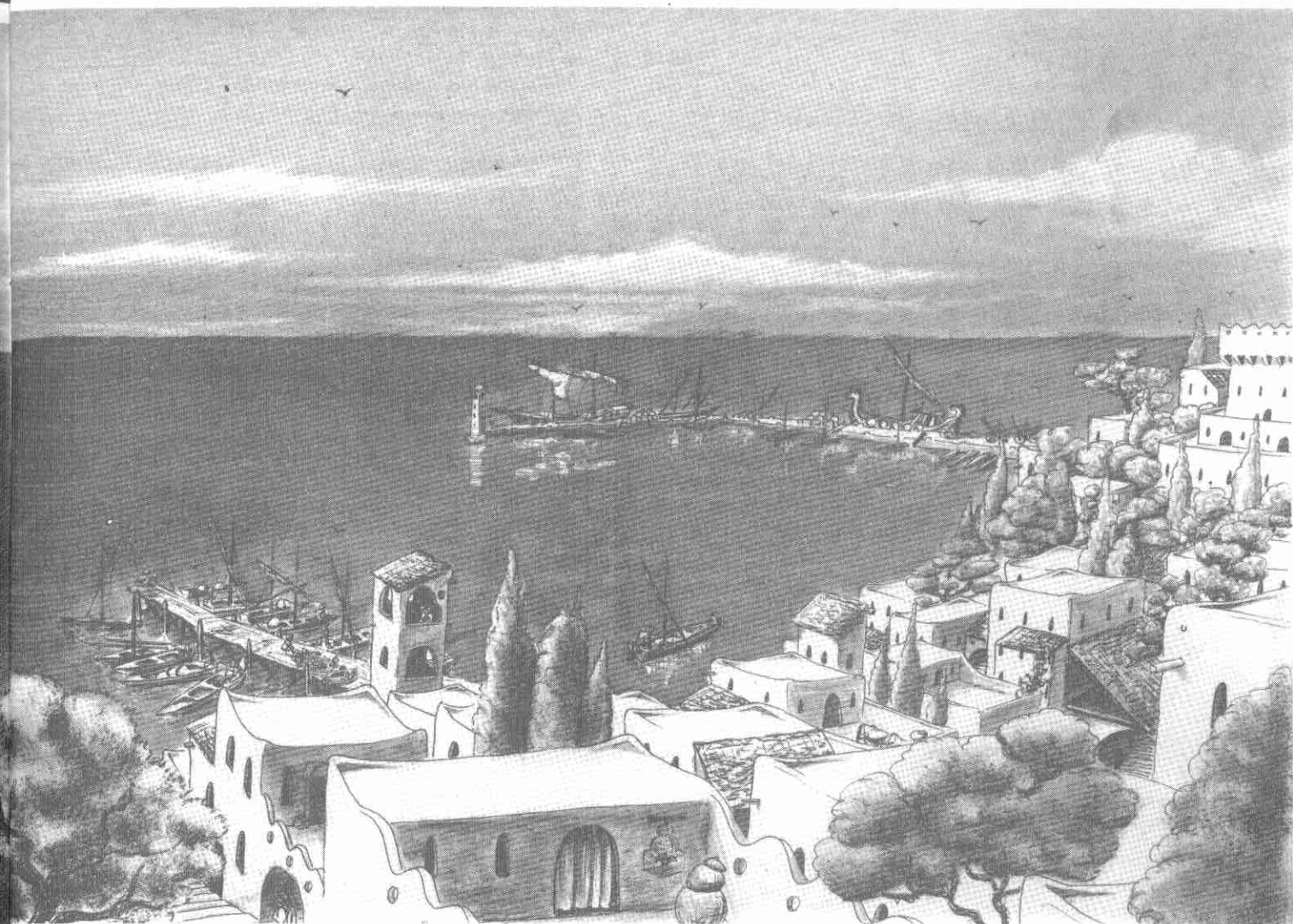
Mois de la Vieille
Mois du Fagot
Mois des Cascades
Mois du Semeur
Mois du Serpent
Mois du Léopard
Mois des Epis
Mois de la Faux
Mois du Mouton
Mois de la Mandragore
Mois de l'Ours
Mois du Foyer

LES ILES

SHALIMAR

Une région recouverte par une jungle chaude et humide ; au centre de l'île, des pics assez élevés. Les grandes villes sont toutes situées sur la côte et le voyageur assez fou pour s'enfoncer dans le cœur du pays ne rencontrera que quelques villages, construits dans des clairières, qui survivent péniblement grâce aux rizières qui les entourent ; si les serpents, les tigres ou les marécages putrides n'ont pas eu raison de sa résistance, il connaîtra un instant d'euphorie difficile à exprimer lorsqu'il apercevra, alors qu'il n'y croyait plus, les murs de Shalimar. Après une bonne nuit de repos, il se promènera sans but dans les marchés et les rues pour réaliser qu'en fin de compte, malgré la flamboyance architecturale du palais du maharadjah Horjan-Pour et des demeures des notables, la majorité de la population est aussi pauvre qu'à l'intérieur des terres.

Le maharadjah est conseillé par Sirvû Kaneshdi, un homme d'une grande intelligence qui possède un don pour régler, à l'entière satisfaction de toutes les parties présentes, les affaires les plus délicates. Une seule ombre au tableau ; depuis quelques temps, le bruit court qu'il serait très lié avec une des factions économiques



KARFOURAST

du pays, et qu'il abuserait de sa position auprès du maharadjah pour favoriser celle-ci...

KARFOURAST

Imaginer Alger la Blanche sur une île grecque...

Imaginer cette ville étincelante, paisible sous le soleil de midi, imaginer ce havre de paix empli de pirages de tout poil, écumeurs des mers, égorgeurs de femmes et d'enfants, la pire racaille de toutes les mers du sud...

Hélas, ceci est la triste vérité ; Karfourast est une petite ville charmante, presque un village, mais aussi le repaire de tous les flibustiers des eaux avoisinantes qui, ayant compris que, sinon l'union, la réunion fait la force, terrorisent la région. Les capitaines sont d'accord sur un seul point, protéger cette ville qui est le seul endroit où ils soient en sécurité, la plupart des pays, royaumes ou villes leur donnant une chasse sans pitié, Karfourast se trouve sur l'île d'Ozmandis, face à Port-Ker. Quelques kilomètres plus à l'ouest se dresse l'île de Zarneraat, bien plus grande, mais sur laquelle ne s'élève ni ville ni village, juste des campements de pirates tout au long de la côte.

HELVELLYN

L'île de Lvellynia, habitée à l'origine par quelques rares peuplades sauvages au teint cuivré, a été envahie il y a quelques siècles par une flotte de navires amenant des hommes à la peau pâle portant armures et armes d'acier.

Ceux-ci ont reconstitué une société entièrement féodale (du type de la société européenne durant le haut moyen-âge) basée sur l'agriculture pour sa subsistance et sur la hiérarchie nobiliaire quant à son organisation. L'île comprend le royaume d'Helvellyn, les duchés d'Harmyrr et de Grax et le comté d'Arlann dont la capitale est Ozir.

L'ordre et la loi règnent sur ces territoires et on trouve pas mal de paladins (et oui !) à Helvellyn... Il faut croire par contre que leurs ancêtres étaient assez dénués de scrupules, car des autochtones il ne reste aucune trace si ce n'est quelques ruines au fin fond de la jungle, et certains de leurs dieux qui ont été adoptés par les envahisseurs.

La principale ville de l'île est Helvellyn, la capitale du royaume du même nom ; de taille moyenne, elle comprend trois monuments particulièrement imposants : le pa-

lais du roi et les temples dédiés à Mithra et à Ptah.

Le royaume d'Helvellyn est la seule entité politique de l'île à posséder une flotte de galères qui escorte les convois de navires marchands. Il va dans dire que cette flotte pourchasse impitoyablement les navires pirates et il n'est pas impossible qu'un jour, peut-être après un abordage de trop, Helvellyn décide d'attaquer le mal à la racine, c'est à dire à Karfourast...

LES ILES SYGMALIN

Une jungle touffue de laquelle émergent des pics, souvent d'anciens volcans maintenant éteints. Ce chapelet de petites îles est totalement inhabité, on n'y trouve que des restes d'une civilisation aujourd'hui disparue ; de rares monuments et temples étouffés par la végétation, envahis par des bandes de singes criards et agités. Situées au sud de Zalura, ces îles reçoivent cependant assez souvent de la visite car il n'est pas rare de trouver sur les flancs des cônes volcaniques, ou même à l'intérieur des cratères, des «cheminées bleues» qui sont de grandes carottes de roaille grisâtre (de la Kimberlite...) renfermant en quantité appréciable du diamant brut.

LUI HANG

Comme Shalimar, c'est une contrée chaude et humide. Ici, la jungle a presque complètement disparu, laissant place à de longues rizières en terrasses, la campagne étant parsemée de petits villages. La conquête de l'homme sur la nature a fait disparaître toutes les races pouvant lui être dangereuses. Les seuls grands fauves encore existants sont les seigneurs des petits fiefs, qui se haïssent mutuellement et ne cherchent que des prétextes pour se faire la guerre. Lui-Hang est un pays surpeuplé dans lequel il n'est pas rare d'assister à des massacres à grande échelle, la vie humaine ayant peu de prix face au feu purificateur ; villages dévastés, forteresses incendiées, région rasée pour cause de désobéissance à l'empereur, tout cela est monnaie courante. Illyrio Tsu VII, l'empereur actuel, arrive à maintenir un semblant d'union dans le pays mais les impôts sont de plus en plus lourds, et ses vassaux turbulents.

NAZUR

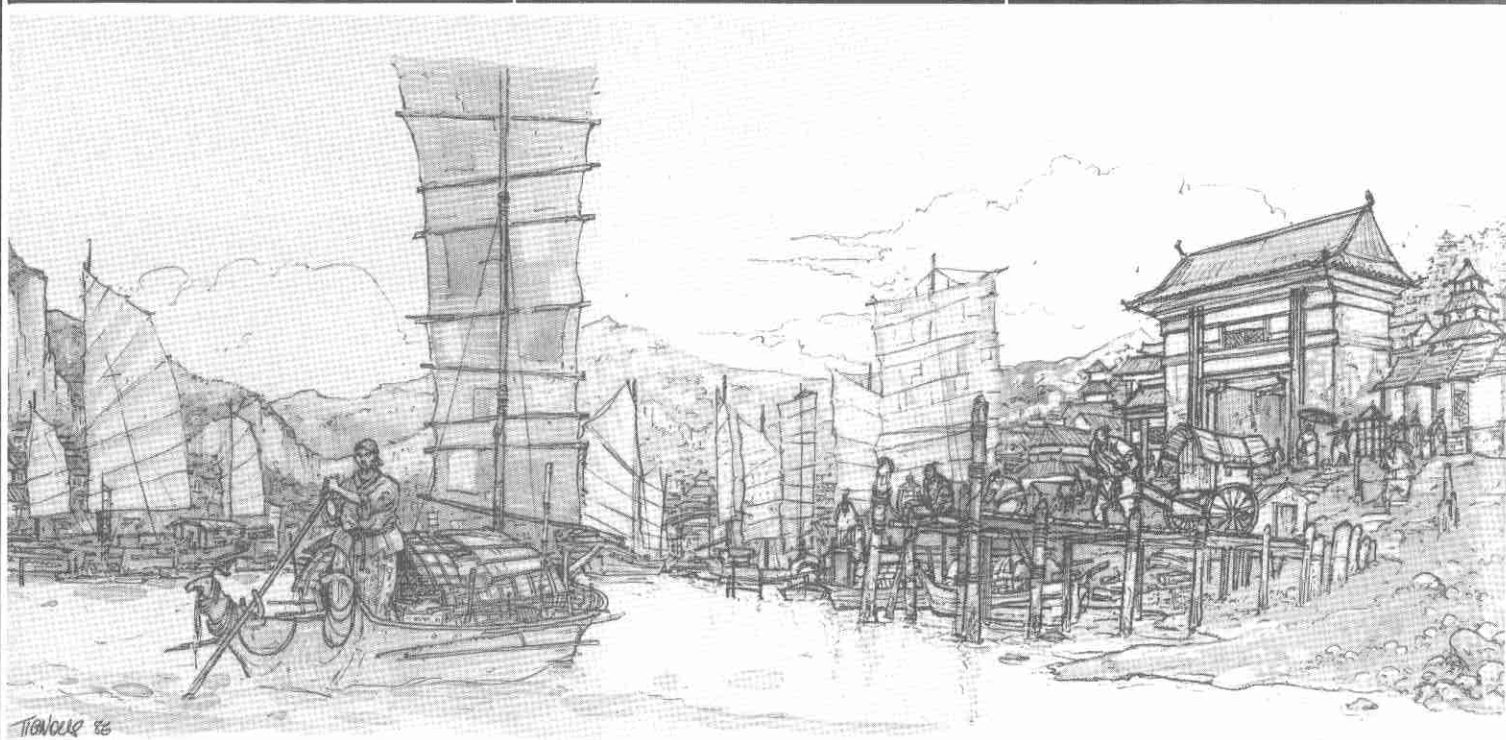
que deux choses en commun, un total manque d'intérêt pour tout événement ayant lieu hors de l'archipel et un amour irraisonné, que dis-je, une vocation, un sens inné de la guerre. Régulièrement, elles partent en campagne les unes contre les autres, sans jamais s'allier car elles se haïssent autant les unes que les autres, et tentent joyeusement de s'exterminer. Il est heureux pour elles que la division règne en maîtresse sur Nazuria, car sinon elles risqueraient fort d'y parvenir. De ce fait, lorsque par extraordinaire un Nazurian quitte son île, son entraînement lui confère un net avantage en cas de combat.

Leurs rapports politiques et diplomatiques sont tellement complexes qu'il est hors de question pour un étranger d'arriver à y comprendre quelque chose ; de même, leur civilisation, ayant évolué en vase clos, est devenue tellement différente de celles généralement rencontrées sur le reste du Kersh qu'elle est extrêmement difficile à appréhender. Il serait possible de comprendre comment fonctionne d'une manière générale leur mode de vie et leur mode de pensée, mais il existe tellement de variantes... Autant de faux pas possibles pour un voyageur...

au bout du monde, personne n'y passe jamais, car il ne donne nulle part. Ah si, bien sûr, il y a Karam ; mais Karam est au bord du désert, sur la côte, on s'y rend donc par voie maritime. De toute façon, le Den Nerath n'offre pas grand intérêt, on n'y trouve même pas la sempiternelle «ville maudite» - qui sont les fous qui s'obstinent à construire ces traditionnelles «villes maudites» dans des endroits impossibles ?...

KHIRCASIE

Lakio est plus un campement permanent qu'une ville, les bâtiments en dur y étant rares. Un despote sanguinaire, Irnis Khan, y édicte ses lois ; mais son pouvoir réel ne dépasse pas les environs de Lakio. Plus au nord, du fond de sa tente de cuir ou du haut de son poney, Achak Khan règne sans partage, ou presque, sur les steppes balayées par le vent Khircasien. Il a réussi à unifier plusieurs clans et se consacre à l'heure actuelle, avec un sérieux et un professionnalisme dignes d'éloges, à la destruction de tous les clans ne reconnaissant



TEN-CHOU-TI

Que dire que l'archipel de Nazur ? Personne ne sait au juste ce qui s'y passe, si ce n'est qu'il existe sur chaque île une ou plusieurs peuplades Noires qui sont organisées en tribus, chacune vénérant ses propres dieux, ayant ses coutumes particulières, son histoire, ses tabous... Ces tribus ne possèdent

DEN NERATH

Du sable, des cailloux, encore du sable. Rien d'autre. Pas même le plus petit nomade de service... Il faut dire que le Den Nerath est

pas son autorité. Il va de soi qu'il méprise totalement Irnis Khan, cette larve immonde incapable de quitter son campement et de mener une vie saine et active de conquérant. Quant à l'autre île, à l'est, elle est partagée entre plusieurs dizaines de clans qui essayent de vivre en harmonie mais qui, de temps à autre, ne peuvent résister au plaisir d'un sympathique petit conflit.

PORT KER

Ville de Magie, Ville de Rêve

Celui qui voit Port-Ker pour la première fois en arrivant par le Long Chemin ne peut que s'arrêter au faite de la dernière colline avant la ville, saisi d'admiration devant l'un des plus beaux panoramas de la côte. Cette multitude de toits de tuiles rouges nichés entre des collines couvertes de pins parasols et de genêts, ce lacis complexe de rues, places, passages et impasses, le bleu étincelant de la baie écrasée de soleil, tout cela donne envie de poser son sac.

A droite, sur une colline dominant la ville, on peut entrevoir, enfouis dans de splendides jardins, les villes et temples du quartier aux Roses.

Reprenant sa route, le voyageur traversera quelques campements de nomades à l'entrée de la cité, puis y pénétrera ; première surprise, l'absence de murs d'enceinte et de gardes, les premières habitations donnant directement sur les collines avoisinantes.

En suivant le Long Chemin, on débouche sur la place du Levant où, avec de la chance, l'on pourra assister au bruyant spectacle du marché aux esclaves. Mais même si ce n'est pas un jour de marché, la foule cosmopolite et bigarrée étonnera par sa densité.

Port-Ker est une ville unique, à nulle autre semblable. Elle constitue à elle seule une entité politique autonome, souveraine sur son enclave de dix kilomètres de rayon coincée entre le désert Zalurien et la mer Aspharienne. La ville et ses environs abritent approximativement 20.000 habitants. Située à l'intersection des routes commerciales maritimes et terrestres, c'est la ville du commerce et des voyageurs par excellence, la ville dans laquelle il est possible de trouver n'importe quelle épice, étoffe, arme ou substance rare et précieuse, ou même n'importe quel talent particulier.



La Guilde des marchands de Port-Ker est connue pour étendre ses ramifications sur tout le Kersh, et sur les marchés ou dans les nombreuses boutiques, on peut acheter des produits venant de tous les coins du monde ; certains sont d'ailleurs parfois d'une provenance plus que douteuse...

La ville est aussi connue pour être un haut lieu de la magie et de la recherche. Traditionnellement, Port-Ker accueille volontiers les adeptes de l'Art et leur fournit un environnement propice aux études ; ils peuvent se retrouver entre eux, sont respectés et n'ont pas trop de difficultés pour se procurer les ingrédients que leurs incantations nécessitent. On doit bien pouvoir dénombrer dans la ville une trentaine d'hommes et de femmes dont les pouvoirs sont loin d'être négligeables... Sans compter les élèves turbulents, apprentis, jeunes débutants qui parcourent les rues à la recherche d'un tour pendable à jouer en mettant à contribution leurs connaissances fraîchement acquises... ou se composant le masque grave et réfléchi de celui qui possède les arcanes les plus mystérieux...

On pourrait qualifier le système politique de Port-Ker d'anarchique, mais ce ne serait pas totalement exact. S'il n'existe aucune loi ou constitution écrite, **il existe une**

autorité suprême, le conseil des 7.

Constitué de 7 mages d'un niveau confortable, il veille à ce que l'équilibre persiste et n'intervient dans la vie des citoyens que lorsque la ville dans son ensemble, ou la liberté d'échange, est menacée. Les citoyens n'ont qu'une obligation, celle d'obéir aux injonctions du Conseil en cas de péril grave et de participer chacun à sa manière à la défense de la cité. Quant à la vie de tous les jours, la Guilde des Marchands veille à protéger le commerce et les institutions d'utilité publique comme les comptoirs corporatifs qui remplissent la fonction de banques.



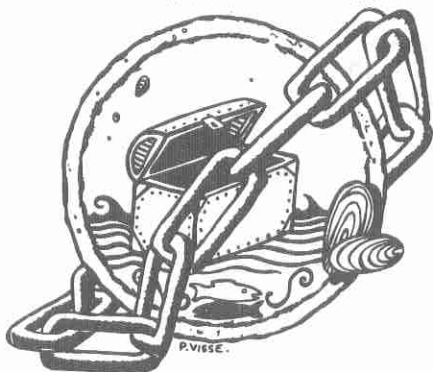
Au nord de Port-Ker, s'étend le désert Zalurien au milieu duquel se trouvent quelques villages bâtis autour des rares points d'eau que l'on peut y trouver. Des tribus de nomades sillonnent son étendue, d'oasis en oasis, des guerriers fiers qui vivent regroupés en clans. Ceux-ci ont une conscience aigüe de l'honneur et de l'hospitalité, ce qui ne les empêche nullement d'attaquer les caravanes qui passent à leur portée et d'égorger joyeusement ceux qui leur résistent. Evidemment, les convois traversant le désert sont puissamment escortés.

HISTORIQUE

an 0 : Rakh-Main-Noire construit un fortin.
 an 7 : mort de Rakh-Main-Noire
 an 16 : arrivée d'logwahir
 an 31 : arrivée de la Guilde de Karam
 an 49 : mort d'logwahir
 an 253 : conseil de Port-Ker
 an 256 : conseil des 7
 an 475 : trolls migrants
 an 492 : fondation de la Guilde des Armateurs
 an 663 : adoption de la calotte de velours rouge par la Guilde des Armateurs.
 An 1031 : aujourd'hui.

Il y a mille trente et une années, un navire pirate commandé par Rakh-Main-Noire mouilla dans une petite baie qu'il nomma la Baie des Lézards en raison de la prolifération de ces charmants petits animaux à certaines époques de l'année. Quelques mois plus tard, il construisit un fortin de bois sur l'emplacement de l'actuelle Place des trois Fontaines. A sa mort, sept ans plus tard, le fortin fut utilisé par d'autres pirates pendant une dizaine d'années jusqu'à ce qu'arrive un mage nommé logwahir qui fit place nette et construisit un fort dans lequel il s'installa. Il proclama la région sienne, quelques familles vinrent s'établir au bas du fort, et un village s'édifia. Quinze ans après, logwahir fut approché par le Grand-Maître de la Guilde des Marchands de Karam qui lui demanda l'autorisation de s'installer sur place ; en effet, Karam était alors gouvernée par un despote du nom de Ternifel IV qui, complètement fou, décida un beau jour de bannir tous les marchands de sa ville et imposa à tous les habitants de porter des vêtements rouges... Il fut d'ailleurs très rapidement assassiné par son cousin germain, Romiriel Dan Erel, qui s'empressa de prendre le pouvoir pour «libérer» la ville... Mais ceci est une autre histoire. La Guilde de Karam s'installa donc sur les terres d'logwahir. Lorsque ce dernier mourut, ses élèves restèrent sur place et fondèrent un collège de magie ; ainsi débuta la grande tradition de magie Port-Kerienne. C'est d'ailleurs à ce moment que le nom de Port-Ker apparut pour la première fois, mais personne ne sait au juste à quelle date exactement ni qui baptisa de ce nom ce qui commençait à devenir un bourg. Petit à petit, la renommée du collège de Port-Ker attira de plus en plus d'adeptes de l'Art, et en l'an 253, trois mages, Tyron Saldinor, Kes Raven et Elinan Petithor Nel Artinus Anil Fergolaz créèrent le Conseil qui s'appelaient alors le Conseil de Port-Ker. Ils mirent au point, conjointement avec le Grand Maître de la Guilde, Erythrax Torrelin, l'actuel système de gouvernement. Trois ans plus tard, ce conseil devint le Conseil des Sept avec comme membres additionnels Aspis Dorloth, Elishtenar Gul Goroth, Ozanam Virlinus et Liana Tel Nofin.

MARCHANDS ET VOLEURS



Il n'existe pas officiellement à Port-Ker de guilde des voleurs.

Il y a la Guilde des Marchands...

Tous les marchands et commerçants de la ville y sont affiliés ; c'est d'ailleurs une condition sine qua non pour pouvoir exercer un commerce quelconque en étant basé à Port-Ker. Les marchands itinérants et, en règle générale, tous ceux qui se font passer ou y concluent des transactions sans posséder d'échoppe ou d'habitation dans la ville en sont évidemment exonérés (ils ont en général leur propre guilde). La Guilde a en réalité une double fonction : commerce et espionnage.

Une fraction de ses membres est secrètement entraînée à devenir des voleurs, bénéficiant de la couverture que leur confère le statut de marchand. Ils voyagent de par le monde en exerçant une réelle activité de commerçant, s'infiltrant ou infiltrant des informateurs dans les cours étrangères ou tout endroit présentant un quelconque intérêt politique et, d'une manière générale, collectent le plus d'informations possibles. Ils font de la Guilde un réseau d'espionnage extraordinairement développé et bien renseigné. Il est bien connu que l'on peut acheter des renseignements à la Guilde. Certains dirigeants ont interdit l'entrée de leurs terres aux marchands de Port-Ker, mais ils sont rares car tous les régimes ont un jour ou l'autre besoin de renseignements confidentiels sur leurs voisins... Bon gré mal gré, les marchands de la Guilde sont en général tolérés. Bien entendu, les «marchands» spécialement entraînés ne représentent qu'une partie des effectifs de la Guilde. Les marchands itinérants n'ayant pas reçu d'entraînement spécial savent qu'à leur retour il leur faudra rapporter ce qu'ils ont vu et entendu d'intéressant, mais ils ne sont en aucun cas au courant des activités des sections spéciales de la Guilde.

Les marchands-voleurs apprennent un langage gestuel secret qui leur permet de se reconnaître et de communiquer entre eux. Il n'est pas rare que, lors d'un banquet, deux joyeux drilles bedonnants et à l'aspect inoffensif tiennent une conversation privée à l'insu des convives, à l'aide de discrets mouvements des mains et de la tête, sur la politique ou les mœurs de leur hôte ! Il est certain qu'il y a eu des fuites et que certaines personnes n'appartenant pas à la Guilde connaissent cette façon de s'exprimer, mais le cas est très rare.

La Guilde est dirigée conjointement par trois marchands-voleurs élus par

leurs confrères pour leur sagacité et leur ruse ; on les appelle **les Princes-Marchands**.

ORGANISATION POLITIQUE ET LOIS

La ville est dirigée par des magiciens, par ce que l'on appelle le Conseil des 7. Ce Conseil est formé de 7 mages du 14ème niveau minimum qui y siègent à vie. Lorsque l'un d'entre eux meurt, les autres élisent son successeur ; au cas où personne ne conviendrait, par exemple si personne de convenable n'est d'un niveau suffisant, ils attendent. Il est arrivé depuis la création du Conseil qu'il soit composé de moins de sept personnes. Les membres sont classés par ordre de nomination ; le plus ancien est appelé le Premier (en ce moment, Erlanor Ordelek), les autres Conseillers, sans distinction de rang. A la mort de l'un d'entre eux, les Conseillers d'un ordre inférieur à celui du défunt progressent d'un rang, le nouveau membre coopté étant automatiquement en septième position, ce qui donne à chacun une chance de devenir Premier... Il est arrivé que certains, plus ambitieux, essayent de provoquer ce genre de situation mais les autres membres y mirent bon ordre.

Les trois Princes-Marchands sont en relation constante avec le Conseil mais tout en restant dans l'ombre. C'est en réalité la Guilde qui dirige la ville en situation normale ; le Conseil ne prend la relève qu'en cas de crise grave. Grâce aux informations fournies par la Guilde, il peut en général prévoir les crises et y remédier. Cette étrange forme de gouvernement est sûrement responsable du fait que Port-Ker, en apparence proie facile pour les pirates ou un royaume aux visées expansionnistes, soit restée libre de toute influence étrangère ; d'ailleurs, le Conseil est à même du fait de sa puissance d'éliminer toute menace, en faisant appel s'il le faut aux citoyens et à la Guilde. A titre d'exemple, en l'an 739 de la fondation, une armée de trolls migrants attaqua Port-Ker. Une grande bataille eut lieu à la lisière du désert, bataille étrange car les armées de la ville se composaient exclusivement du Conseil, de sa garde et des élèves des Conseillers. Le combat fut très court, et on peut encore voir par endroit de grandes étendues de sable vitrifié...

Depuis, la ville n'eut plus à subir aucune attaque. Il devient donc clair que Port-Ker n'a aucun besoin d'entretenir remparts et milice.

Port-Ker ne possède aucune loi écrite. Les habitants sont entièrement libres de leurs actions mais prennent leurs responsabilités. Il peut y avoir des vols chez un particulier, de temps à autre un individu se fait assassiner ; c'est toléré tant que cela reste une affaire privée, ne trouble pas l'ordre public et ne nuit pas au commerce. En revanche, la Guilde mettra tout en œuvre pour retrouver quelqu'un ayant dévalisé une boutique, un comptoir corporatif ou causant une gêne publique. Les port-Keriens

voient d'un très mauvais œil vol, piraterie et assassinat s'ils se produisent chez eux, car ils sont conscients que celui nuit fortement au commerce et à l'image d'un territoire de passage neutre qui font leur richesse. Le régime est donc oligarchique en théorie mais en réalité, sauf en cas de crise, il est anarchique au sens strict du terme, ce qui ne rime pas forcément avec «désordre»...

LE CONSEIL DES 7

1. Erlanor Ordelek

20ème niveau AL. : neutre 97 ans

F	I	S	D	C	Ch	B
9	18	15	14	13	15	12

2. Mek'an Dahrèn

19ème niveau AL. : loyal-neutre 95 ans

F	I	S	D	C	Ch	B
12	17	10	14	15	14	13

3. Cranach Dol Res

19ème niveau AL. : neutre-bon 82 ans

F	I	S	D	C	Ch	B
10	19	13	15	19	15	13

4. Tyrøn Ras

18ème niveau AL. : chaotique-neutre 53 ans

F	I	S	D	C	Ch	B
7	18	16	17	15	18	10

5. Pythiras Als Inam

16ème niveau AL. : chaotique-bon 65 ans

F	I	S	D	C	Ch	B
12	17	15	14	16	16	17

6. Kern Karzatt

15ème niveau AL. : neutre-mauvais 51 ans

F	I	S	D	C	Ch	B
8	19	15	15	10	15	15

7. Souehlin Allardon

14ème niveau AL. : neutre 47 ans

F	I	S	D	C	Ch	B
13	18	11	17	16	9	10

A tour de rôle, chaque conseiller passe un mois dans la Maison du Conseil, afin d'assurer une «permanence». La Maison est équipée d'appartements, de laboratoires, d'une salle de réunion et renferme la bibliothèque de la ville qui contient à l'heure actuelle 17.348 ouvrages dont certains sont très anciens, comme le journal d'Iogwahir. La bibliothèque et le fonctionnement de la Maison sont financés par le Conseil, chaque conseiller devant y participer.

Le Conseil est protégé (on ne sait jamais...) par une garde logée dans la Maison, composée de dix-sept gardes (guerriers 5ème niveau), deux lieutenants Dromo Carlenus et Lysistrus Merinam (guerriers 8ème niveau) et un capitaine Lor Eskelen (guerrier 10ème niveau).

NOMENCLATURE DU PLAN

1. Apothicaire (entre la rue des Dagues et la place du Bâton)
2. Armurier (rue du Petit Puits, entre la rue des Dagues et la rue Iogwahir)
3. Association des Anciens Marins (rue du Garrot)
4. Auberge des Mers du Sud (angle rue du Sac et rue aux Ossements).

Tenue par Enoch Dirdir, cette auberge est la plus renommée de la ville, non pas pour son luxe, car si elle est très confortable et si ses prestations sont d'excellente qualité, elle n'arbore aucun luxe ostentatoire, mais car ses clients habituels sont les notables de Port-Ker et les plus riches marchands de passage.

Enoch Dirdir est un ancien pirate repent reconverti en paisible aubergiste ; il y a dix ans, il acheta l'auberge et en fit ce qu'elle est maintenant. Il connaît presque tout le monde en ville et est au courant de beaucoup de choses. D'une taille moyenne, il commence à avoir un léger ventre et son crâne se déplume d'année en année. D'un abord sympathique, il discutera volontiers avec des voyageurs et ne fera aucune difficulté pour leur expliquer comment fonctionne la ville.

Enoch Dirdir guerrier 6 AL. : neutre

F	I	S	D	C	Ch	B
17	15	10	11	14	12	12

Tarifs des Mers du Sud :

Chambre avec repas (une nuit) : 1 xolt

Suite avec repas (une nuit) : 2 xolts

Repas : 4 drokks

Bière : 5 zilfs

Bouteille de vin : 1 drokk

Bouteille de vin réserve spéciale : 3 drokks

Alcool (le verre) : 7 zilfs.

5. Bains (rue des Orfèvres)

6. Boucher (place du Levant)

7. Boulanger (près de l'angle de la rue du Petit Puits et de la rue du Sac)

8. Brasserie Bahdma (rue des Trois sages)

9. Camp de nomades (sur le Long Chemin)

10. Capitainerie (quai des Galériens)

11. Chantiers navals

12. Charpentier (rue du Garrot)

13. Cimetière (près du Long Chemin)

14. Comptoir corporatif (place de la Main Noire)

15. Confrérie des Assassins (quartier Est, près de la rue du Nain Borgne)

16. Cordonnier (rue du Petit Puits)

17. Crieurs Publics (place des Epices)

18. Cuir Vitram Tas (place du Levant)

19. Le Démon de Midi (rue des Trois Sages)

Vous pourrez trouver ici tout ce dont un magicien peut avoir besoin. La spécialité : les ailes de chauve-souris...

20. Auberge de la Dent du Troll (entre la place des Trois Fontaines et la place du Levant)

21. Diseuse de bonne aventure (près du Long Chemin)

22. Ecrivain Public (place de la Main Noire)

23. Epices et produits alimentaires exotiques (place des Trois Fontaines)

24. Etables et maréchal-ferrant (Long Chemin)

25. Fabricant d'arcs et de flèches (intersection de la rue du Petit Puits et du Long Chemin)

26. Fabricant d'armes diverses (près de la rue des Dagues)

27. Fabricant d'épées (rue aux Ossements)

28. Fournitures pour bateaux et marins (près de la place des Armateurs)

29. Auberge le Gobelin Ivre (Quai des Galériens)

30. Guilde des Marchands (Chemin de la Mouette)



31. Interprètes (près de la Place de la Main Noire)

32. Joaillier-Bijoutier (Place de la Main Noire)

33. La Lamproie Dorée. C'est un bouge de grande classe (Place du Bâton)

34. Lavoires (près de la rue des Roses et de la route de l'Est)

35. Livres et parchemins (rue du Fou Chantant)

36. Maçon (rue du Petit Puits)

37. Maison des Armateurs (Place des Armateurs)

38. Maison du Conseil (Place des Epices)

39. Médecin (rue des Trois sages)

40. Menuisier (rue du Petit Puits)

41. Objets et vêtements de cuir (rue aux Ossements)

42. Oliveraie (près de la route de l'Est)

43. L'auberge du Pélican (au sud-ouest de la Place du Levant)

44. Potier (rue aux Ossements)

45. Pots, Chaudrons et ustensiles de métal (début de la rue aux Ossements)

46. Rebouteux (Long Chemin)

47. Sellier (début de la rue des Roses)

48. Syndicat des Pêcheurs (début de la rue de Karfourast)

49. Tailleur (angle de la rue aux Ossements et de la rue des Orfèvres)

50. Tannerie (sur la route de l'Est, après l'oliveraie)

51. Tatoueur (rue du Petit Puits)

52. La Taverne de Smitty (Quai des Galériens)

53. Taxidermiste (près de la rue du Nain Borgne)

54. Teinturier (rue des Petites Dames)

55. Tissus (rue aux Ossements)

56. Temple de Bast (rue des Colliers)

57. Temple d'Indra (Quartier aux Roses)

58. Temple d'Isis (Quartier aux Roses)

59. Temple d'Osiris (Quartier aux Roses)

60. Temple de Path (Quartier aux Roses)

61. Temple de Rà (rue des Trois Sages)

62. Temple de Set (rue du Petit Puits)

63. Vins et Liqueurs (rue aux Ossements)

64. Verrier (rue des Colliers)

LA MENACE

UN SCÉNARIO POUR AD&D

AD & D est un jeu qui a suscité bien des controverses, certains le vénèrent, d'autres le détestent ; je ne vais pas essayer de trancher dans cette polémique.

Chacun, à travers la vision qu'il peut avoir d'un jeu écrit en langue anglaise (la version française est trop récente pour en mesurer l'influence) peut avoir une interprétation différente sur ce qui fait le fondement même de la notion de rôle. Il est vrai que AD & D a déclenché chez certains joueurs une course à la puissance qui devient une fin en soi, et non plus un moyen. Elle obture l'interprétation de la personnalité et les personnages ne ressemblent plus qu'à des listes de pouvoirs, plus ou moins dévastateurs, comparables à des machines bien graissées sur lesquelles il suffit d'abaisser une manette pour que l'enfer se déclenche. Il est vrai aussi que les scénarios publiés par T.S.R., à part quelques exceptions, frisent la sénilité, le fondement des histoires étant à peu près aussi complexe qu'une bonne partie de bataille navale. Dans une certaine limite, le principe dit "du bulldozer" peut avoir du charme, après, on passe au stade de la moulinette électrique et là, il n'y a plus qu'à brancher, ça tourne tout seul. Ah oui, le Maître du Donjon doit l'alimenter régulièrement en monstres... Parlons-en un peu de ces pauvres monstres : ils passent leur vie à attendre les aventuriers dans les coins les plus invraisemblables, vivant d'ailleurs en parfaite harmonie avec leurs voisins immédiats (d'autres monstres...) et, juste au moment où ils ont l'occasion de s'exprimer, où leur vie prend un sens, ils se font massacrer par des groupes de bonshommes belliqueux qui cognent d'abord pour faire semblant de réfléchir après. Comment peut-on imaginer un univers encore habité par le moindre goblin avec les troupes sanguinaires qui prennent d'assaut régulièrement les tables de jeu ?

Si vous n'avez qu'un but purement sanguinaire, ne jouez pas "La menace", vous seriez sûrement déçu. On n'y trouve pas une galerie de monstres débiles ou un supermarché de la magie mais des intrigues mystérieuses et une violence ravageuse qui, si elle n'est pas toujours clairement exprimée, n'en est pas moins omniprésente.

"Bienvenue", le petit scénario publié dans le N° 1 de Chroniques, donne déjà le ton : une attention particulière aux motivations des différents personnages, une recherche de détails d'ambiance et un environnement moins courant.

"La menace" est prévue pour 3 à 6 personnages de niveaux 1 à 3. L'intrigue est assez complexe et les personnages vont devoir rapidement réaliser qu'ils sont manipulés s'ils veulent espérer s'en sortir. Ils se retrouvent au milieu d'une embrouille politique qui les dépasse et la moindre action irréfléchie peut leur être fatale.

Il est nécessaire d'avoir le *Players Handbook* (ou le manuel du joueur !), le *Dungeon Master Guide*, le *Monster Manual 1* et l'*Unearthed Arcana* pour le joueur. Bien que les îles du KERSH, où se situe l'action, soient soumises à une forte influence orientale, il n'y a aucune référence à l'*Oriental Adventures*, ce dernier étant encore trop peu utilisé.

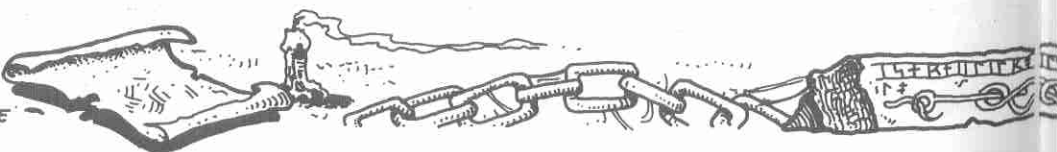
Si vous jouez avec un autre système de jeu que AD & D, vous pouvez adapter le scénario à celui-ci, bien que le travail de préparation soit beaucoup plus long. De même, si vous utilisez habituellement un univers cohérent et qu'il vous semble inapproprié d'y greffer le KERSH, vous pouvez changer tout le background du scénario mais cela devient un travail énorme car, comme vous le verrez, les mœurs, situations politiques et géographiques sont très importantes.

INTRODUCTION

Tout débuta il y a près de deux ans, lorsque Zarneshia, un mage épris de tranquillité décida de déménager. Habitant Karam, à une rue du marché aux esclaves, il lui devenait de plus en plus pénible de supporter les vociférations éraillées des aboyeurs vantant la qualité de leur marchandise et de plus en plus difficile de travailler dans de telles conditions. Il se mit donc en quête d'une demeure convenable et après plusieurs mois de recherches infructueuses, alors qu'il commençait à désespérer, il trouva. Ce fut un véritable coup de foudre : une vieille bâtisse à moitié délabrée, déserte, une ancienne forteresse de Luyhang, à environ cent lieues de Karam. Exactement ce qui lui convenait. Le style, quoique archaïque, dégagait énormément de charme et attestait une main-d'œuvre Luyhang ; la construction, d'une robustesse à toute épreuve, reposait sur un socle granitique et dominait la baie de sable fin bordée de cocotiers ; au loin, par delà l'eau verte du lagon, la barrière de récifs coralliens... Et aucun brailard à l'horizon, le calme le plus absolu.

Empli d'une honnêteté touchante frisant la naïveté, notre mage se met à chercher par monts et par vaux l'actuel propriétaire de cet éden, dirigeant toutefois ses recherches sur le Luyhang. Il finit par apprendre qu'il s'agit d'un certain Kamaoté, assez haut placé à la cour de l'empereur Ilirio-Tsu VII ; il ne sait évidemment pas que les fonctions de Kamaoté sont de censurer et d'étouffer l'opposition au régime de l'empereur, fonctions qu'il remplit à merveille, avec peut-être un peu plus d'enthousiasme qu'il n'est nécessaire...

Sans perdre un instant, Zarneshia se rend au Luyhang, arrive à Ten-Chou Ti, la capitale, et obtient une entrevue avec Kamaoté. Reçu dans les jardins intérieurs d'une somptueuse résidence, il bout d'impatience alors qu'avec une impassibilité toute orientale Kamaoté accomplit le rituel sacré du Khā ; une fois celui-ci terminé, Zarneshia attaque directement le vif du sujet. Son interlocuteur l'écoute avec bienveillance et finit par sourire légèrement lorsqu'il lui demande son prix pour la forteresse ; abasourdi, Zarneshia l'entend répondre qu'elle est à lui à condition qu'il la remette en état et qu'il offre l'hospitalité à Kamaoté lors



de ses voyages vers l'ouest. Un moment sans voix devant cette générosité inattendue, surtout de la part d'un Luyhang (Timeo Luyhang et dona ferentes...), Zarneshia accepte l'offre avec joie et promet de garder en permanence une chambre prête à le recevoir.

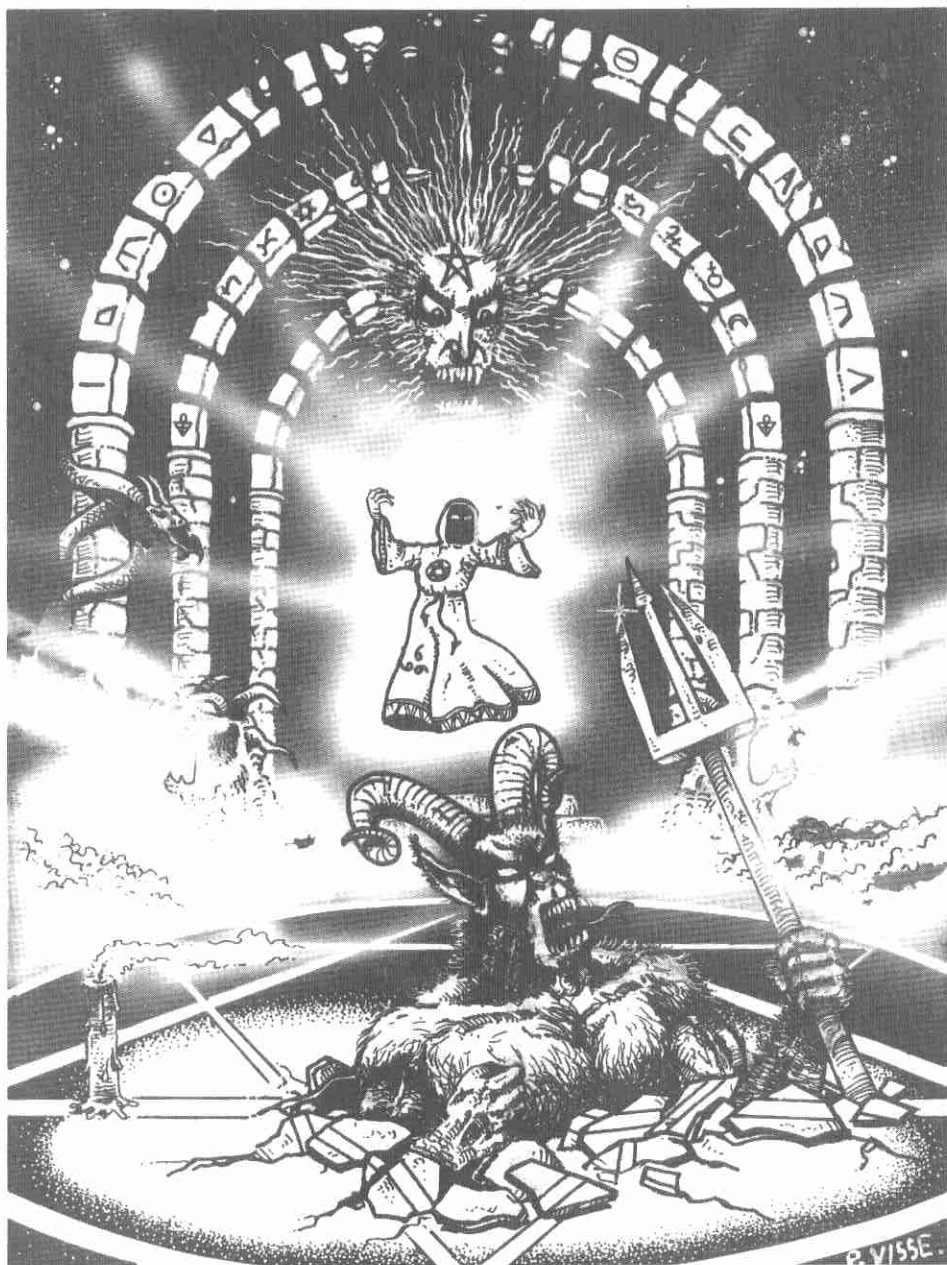
Décidant de passer leurs accords par écrit, ils font venir un scribe officiel qui prépare un Yintun dans toutes les règles de l'art et tous deux le ratifient de leurs sceaux. Mais Zarneshia ignore que le scribe est en réalité le bras droit de Kamaoté et que le sceau est celui d'un riche marchand Narvi Shalimandi tué six ans auparavant lors d'une escarmouche maritime entre la flotte de Luyhang et un convoi de Shalimar cherchant à percer le blocus Luyhangui...

Après une nuit passée à célébrer sa bonne fortune dans un des hauts lieux du plaisir de la capitale, Zarneshia entame la longue route du retour. Après une traversée sans histoire, de retour à Karam, il s'affaira à débloquer tous les fonds dont il disposait, entreposés dans plusieurs comptoirs corporatifs différents. Il acheta des matériaux rares, des étoffes pour y couper des tentures et des vêtements, des provisions de bouche, des épices, du vin, des outils; il embaucha huit manœuvres, quatre maçons, douze tailleurs de pierre, sept charpentiers, deux couvreurs, trois marbriers, cinq plâtriers, quatre menuisiers, deux vitriers, trois sculpteurs, six peintres, un serrurier, un architecte, deux décorateurs (sa plus grave erreur... Imaginez: deux décorateurs!), un cuisinier, un tailleur, trois couturières, deux femmes de chambre, deux lavandières, un alchimiste, un homme à tout faire, et se mit d'accord sur un prix pour la traversée de tout ce petit monde avec le capitaine d'un navire. C'est alors qu'il s'aperçut qu'il ne lui restait pas la moindre petite pièce d'argent.

En trois mois, la citadelle fut remise à neuf, les ouvriers embarqués pour Karam, et Zarneshia put enfin jouir de sa nouvelle demeure.

Zarneshia aurait pu terminer son existence dans la paix et la tranquillité d'esprit si l'âme de Kamaoté n'avait été si sombre; peu après, lors d'un voyage vers l'Ouest, il assassina son hôte et installa son bras droit, le scribe Zohnnar, dans la citadelle maintenant restaurée...

Une histoire comme celle-ci peut être d'un intérêt relatif mais nous allons voir qu'elle va devenir, hélas, d'actualité. Depuis quelques mois, l'empereur Ilirio TSU VII a de gros problèmes de politique intérieure. En effet, les dépenses de la Trésorerie Impériale pour entretenir le train de vie fastueux de la cour ont obligé l'empereur à lever de nouveaux impôts. Le peuple gronde, les insurrections paysannes se font de plus en plus nombreuses, même les classes aisées commencent à bouger et la stabilité de l'empire risque d'être remise en question. Le LUYHANG n'a jamais connu une telle situation. L'Empereur, dans un moment de lucidité (il est assez mégalomane), fait mander KAMAOTÉ, et lui ordonne de trouver la solution à ce petit problème, sinon c'est le pal et quelques autres gâteries. KAMAOTÉ ne se démonte pas. En vieux courtisan, il a déjà su, en maintes occasions, manœuvrer au mieux face aux caprices impériaux. Après trois jours de réflexion, il



vient présenter à l'empereur le plan diabolique qu'il a échafaudé. Il s'agit de détourner l'attention du peuple, de lui donner d'autres préoccupations que sa misère. Pour cela, rien de tel qu'une bonne petite guerre (gagnée d'avance évidemment). C'est le prétexte idéal. On enrôle de force les plus démunis, on profite de la confusion générale pour "escamoter" les dirigeants de l'opposition, on se couvre de gloire en gagnant les batailles et enfin on annexe un territoire que l'on pourra presser comme un citron pendant quelque temps. Kamaoté a tout prévu: le pays à envahir est Zalura, un petit groupe d'îles volcaniques habitées par quelques sauvages, qui, de toute façon seront massacrés; le prétexte sera la menace que ZALURA va représenter pour l'ensemble des régions voisines et là, Kamaoté a été particulièrement inspiré. Il va faire croire aux dirigeants des pays voisins que ZARNESHIA, un puissant Mage (maléfique!), avec l'aide des Zaluriens est en train de préparer la venue de "CEUX des PROFONDEURS" et autres démons sur la surface de notre terre.

Il faut bien noter que si le LUYHANG

annexait purement et simplement ZALURA, sans autre forme de procès, le KHIRCASIE, KARAM, LVELLYNIA et surtout SHALIMAR risqueraient de faire des vagues. La situation étant déjà très tendue dans la région (notamment avec SHALIMAR), une fausse manœuvre pourrait déclencher une guerre ouverte... et là, il n'y aurait que des perdants.

ZARNESHIA (paix à son âme) est donc le bouc émissaire rêvé: magicien solitaire de renom, il s'était retiré dans une forteresse isolée et de plus il est mort, ZOHLNAR, bras droit de KAMAOTÉ, lui aussi versé dans les arts de la magie, va prendre son apparence. Dès ce moment, la campagne d'intoxication à grande échelle peut commencer. Il faut attirer l'attention de la région sur ZARNESHIA et ZALURA, les présenter comme des fléaux potentiels et faire débarquer les armées LUYHANGUI à ZALURA avant que les autres ne le fassent (ce qui serait vraiment dommage). ZOHLNAR, avec ses hommes de main TAI MANTZU, va donc commencer à semer la panique. A Shalimar, il réussit à dérober le Sceptre SHIVAHNIR-RAHAT,



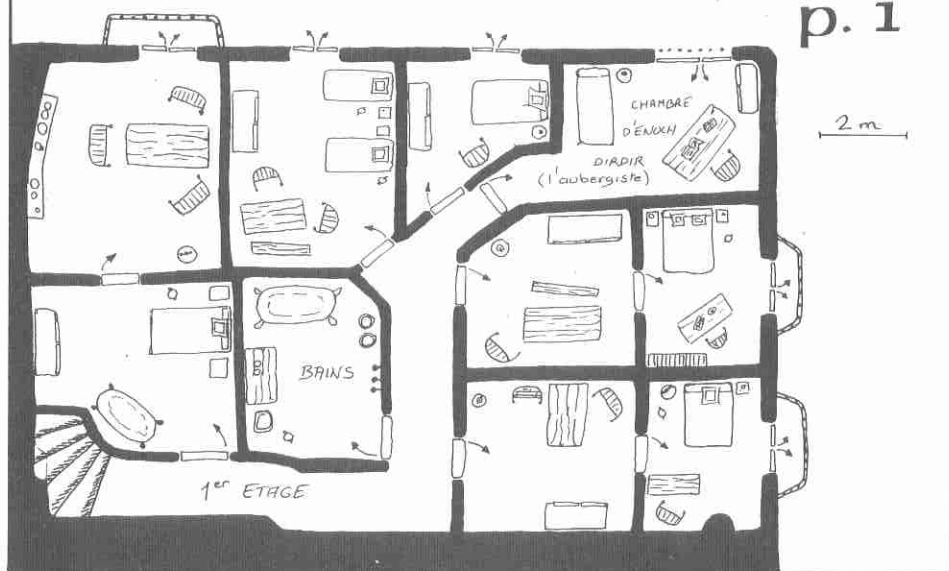
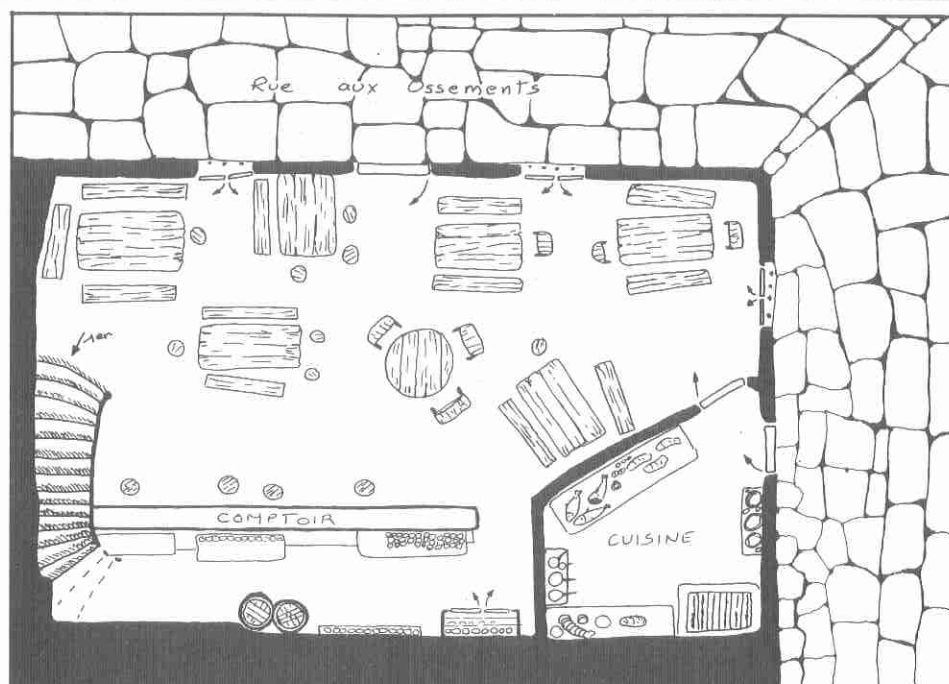
destiné au fils du Maharadja Horjan-Pour. Le sceptre a l'étonnante particularité d'être la marque de l'autorité d'origine divine des Maharadja, donné par Indra lui-même au premier de la lignée. Il doit, lors de la passation du pouvoir, être présenté au peuple, sinon... ZOLHNAR s'arrange pour que les noms de ZARNESHIA et de ZALURA soient liés à ce vol retentissant... A KARAM, ZOLHNAR et ses hommes se surpassent, ils dérobent les Tapisseries AZHEN dans la Maison de ville. Les tapisseries, réputées attirer la bénédiction du Dieu RA, étaient enfermées dans les caves et étroitement surveillées. Toutes les autorités sont d'accord pour dire que ce vol a été accompli avec l'aide de la magie. Les noms de ZARNESHIA et des ZALURIENS sont encore associés à cet événement, mais personne à KARAM n'est assez fou pour aller vérifier si c'est la vérité. A PORT KER (c'est là que les aventuriers vont rentrer en lice, enfin...), c'est au tour du livre des MOTS POURPRES d'être dérobé. Son propriétaire, le mage TYR, qui en avait la garde, sera agressé dans la rue alors qu'il rentrerait chez lui après une longue journée de recherches dans son laboratoire. (Le livre a le redoutable pouvoir de favoriser les incantations permettant l'ouverture de porte avec les plans d'existence de certaines créatures également nommées démons...).

INTRODUCTION pour les joueurs

PORT-KER

Les aventuriers sont à Port-Ker où ils ont débarqué. Ils peuvent, par exemple, chercher un emploi. Ils sont pour l'instant installés à l'auberge des Mers du Sud (voir plan 1). Un soir, décidant d'aller se balader sur le port, les aventuriers sont témoins d'une agression dans une ruelle sombre: deux hommes vêtus de gris attaquent un vieillard, l'assomment, lui dérobent quelque chose et s'enfuient dans le noir. L'action se déroule à une vingtaine de mètres des aventuriers et ceux-ci n'auront que le temps d'arriver pour voir que les deux agresseurs ont disparu (ils se sont enfuis par les toits). Au bout de quelques minutes, le vieil homme revient à lui, une bosse impressionnante ornant le haut de son crâne. Son premier geste est de porter la main à l'intérieur de sa robe. Il s'écrie alors "Bave de Set! Mon livre!".

-1- Si les aventuriers écoutent un petit peu le vieil homme, celui-ci dira qu'il s'appelle TYR, qu'il était gardien d'un livre très



important, qu'il aimerait avoir une description de ses agresseurs. Il se propose, pour discuter tranquillement, de payer une tournée à l'auberge des Mers du Sud toute proche. TYR est vraiment consterné, le vol du livre l'a profondément marqué. Si les aventuriers ont un comportement intéressé, il leur proposera de les payer (500 XOLTS) pour qu'ils retrouvent ses agresseurs et le livre. TYR dira aisément le nom du livre, ainsi que ses propriétés, à moins qu'il n'y ait manifestement un magicien dans le groupe, auquel cas il restera plus vague. Si les aventuriers enquêtent un petit peu à PORT-KER, ils apprendront, (s'ils arrivent à avoir un contact avec les voleurs du port) que le coup a été monté par un certain ZARNESHIA et ses sbires. Ils ont payé une forte somme à la Guilde pour pouvoir opérer tranquillement. A l'heure qu'il est, ils sont probablement repartis...

Faites jeter 1D6 pour chaque aventurier quand le nom de ZARNESHIA est prononcé.

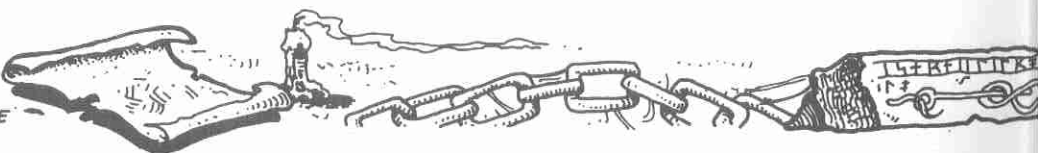
1-2-3 - l'aventurier n'a entendu parler de rien.

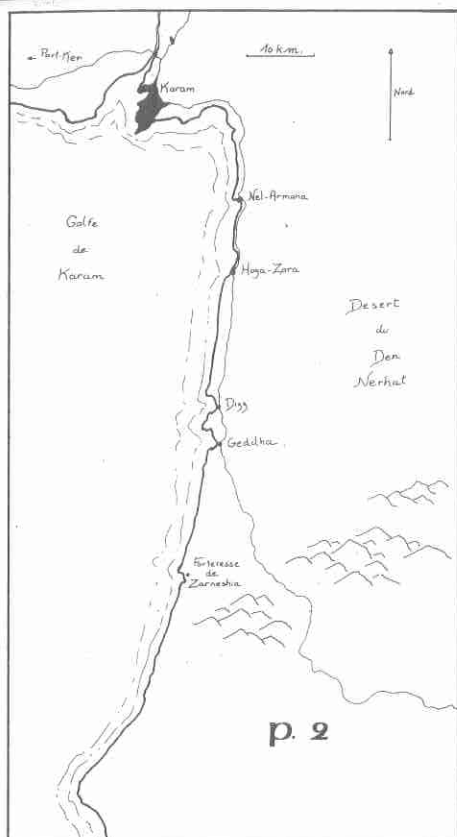
4 - l'aventurier a entendu parler d'un vol de Tapisserie à KARAM fait par un Mage redouté: ZARNESHIA.

5 - l'aventurier a entendu parler du vol du Sceptre à SHALIMAR - lui aussi fait par ZARNESHIA.

6 - l'aventurier a entendu parler des deux affaires.

En ville, il n'est pas très difficile d'en savoir plus et les aventuriers pourront avoir connaissance des deux autres vols si aucun d'eux n'est au courant. Les renseignements qu'ils pourront obtenir par les petits voleurs du port se monnaieront contre quelques Drokks. S'ils veulent connaître l'origine de ces informations, ils devront payer quelques Marascs pour s'entendre dire qu'un mystérieux homme vêtu de gris a fait courir le bruit, le matin suivant l'agression, que ZARNESHIA en était l'auteur. Depuis, nul n'a revu cet





p. 2

homme - (il s'appelle ZAFANOA - c'est le lieutenant de ZOHLNAR et il va réapparaître le soir-même. Voir 3-). Enfin, pour savoir où trouver ZARNESHIA, il faut payer 5 Marascs pour rencontrer un agent haut placé de la Guilde qui leur dira, contre 50 Xolts d'or, d'aller enquêter à KARAM.

-2- Si les aventuriers n'écotent pas le vieil homme. Celui-ci s'en ira en maugréant, apparemment indigné par le comportement de la jeunesse contemporaine. Ne dites pas à vos joueurs de ranger leurs feuilles de personnage, l'aventure continue...

-3- Le lendemain soir. Que les aventuriers soient en train d'enquêter ou non, s'ils sont toujours à l'auberge des Mers du Sud, un homme va tenter de les assassiner pendant leur sommeil en entrant par les fenêtres (caractéristiques de l'agresseur, voir ZAFANOA - chapitre PNJ). Resté en arrière garde, il va essayer de faire disparaître les témoins de l'agression contre TYR. En effet, ils ne savent pas s'ils ont été identifiés comme des LUYHANGUIS, ce qui, a priori, n'a rien à voir avec ZARNESHIA (il est de race blanche...). Si les aventuriers le tuent, ils se rendent compte aisément qu'il est LUYHANGUI; s'ils le font prisonnier, il ne parlera pas (même sous la torture) et n'aura qu'un objectif, s'évader, ou à défaut, se suicider. Sur lui se trouve une carte maritime indiquant l'île de ZALHNA, à ZALURA (voir plan 5) et un titre de propriété au porteur d'un petit bateau, la GOLOADD dont la livraison doit être effectuée le lendemain à la capitainerie de PORT-KER. (La GOLOADD est un petit ketch de 12 mètres, manœuvrable par 3 hommes au moins. Il est prêt à effectuer une longue traversée). Les aventuriers, s'ils ne se sont

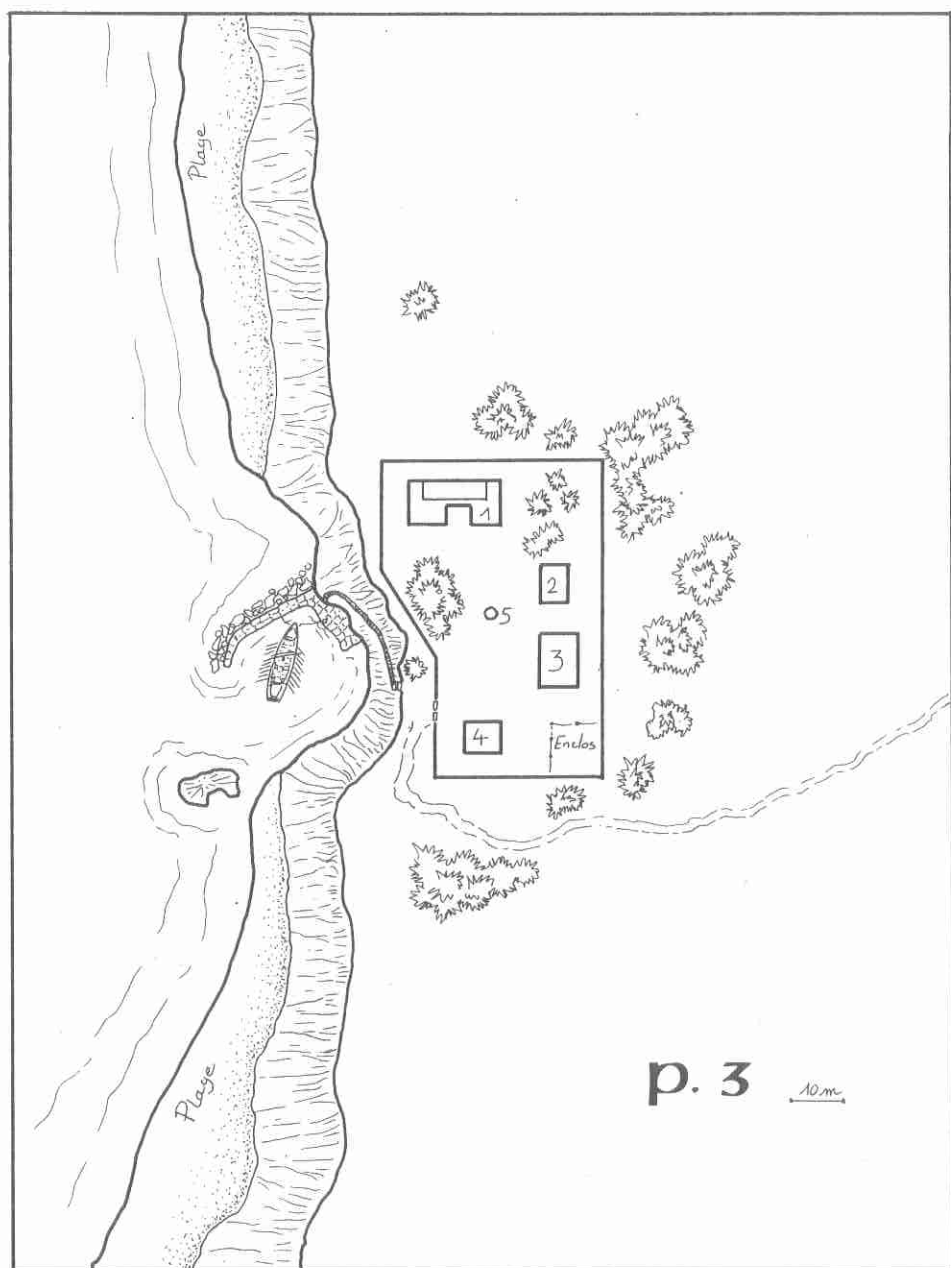
pas, au début de l'aventure préoccupés de TYR, peuvent le retrouver aisément. Enoch Dirdir, le patron de l'auberge des Mers du Sud, leur indiquera l'adresse de son laboratoire, non loin du lieu de l'agression. TYR se montrera à ce moment-là un petit peu hautain mais, n'ayant pas encore engagé quelqu'un pour lui ramener son livre, il proposera l'affaire aux aventuriers pour 250 Xolts. S'ils discutent ferme, le tarif peut monter jusqu'à 400 Xolts.

KARAM ou ZALURA

Dès que les aventuriers auront terminé leurs investigations à PORT-KER, ils décideront a priori, selon les éléments recueillis, soit d'aller à KARAM pour essayer d'apprendre où habite ZARNESHIA, soit de partir pour ZALHNA, à ZALURA, vraisemblablement la mystérieuse destination de leur agresseur.

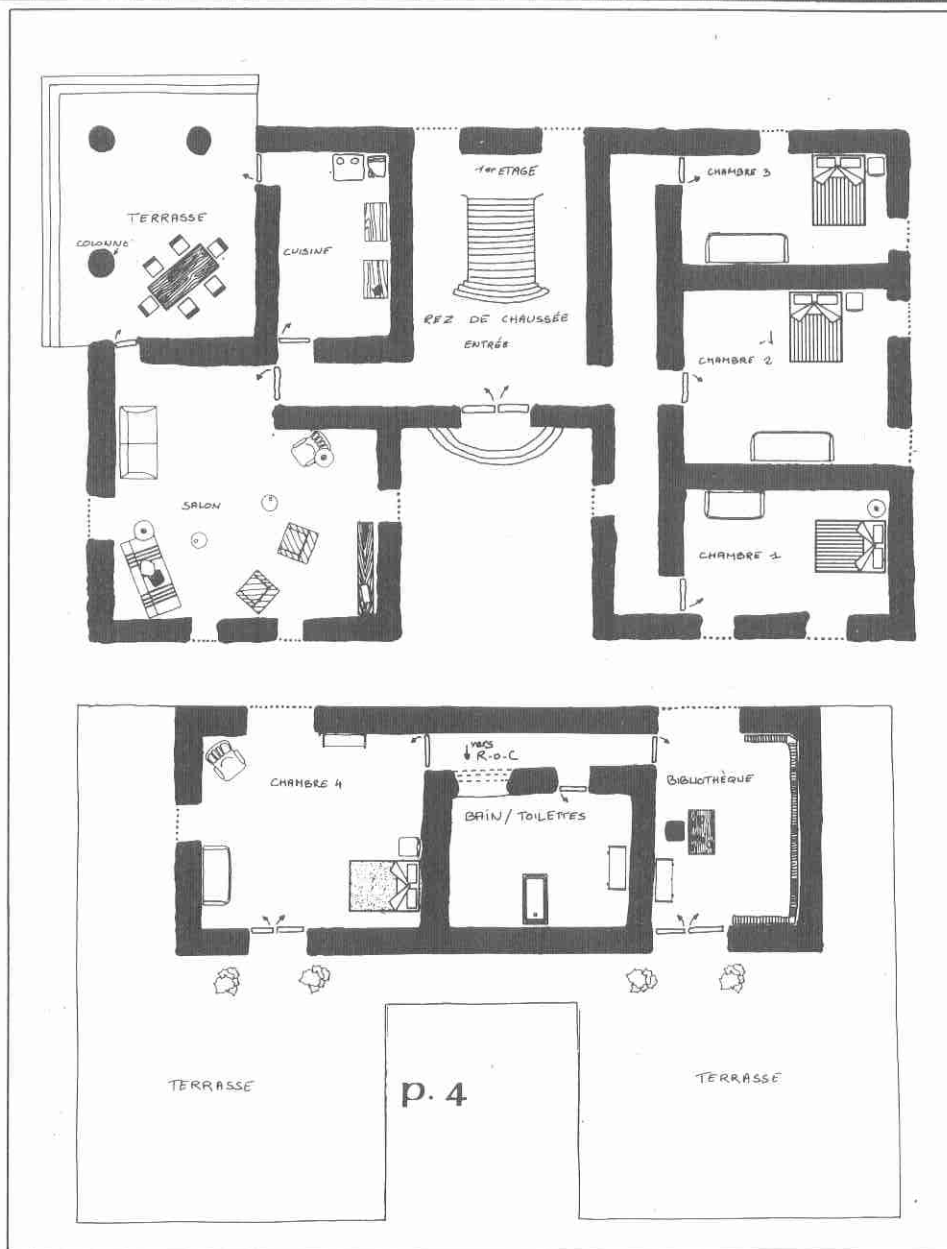
KARAM

Les aventuriers n'auront aucun problème pour apprendre où s'est installé ZARNESHIA: il a quitté la ville deux ans auparavant pour s'installer au sud, après le village de GEDDHA (voir plan 2). Les gens en ville ont peur du magicien et personne n'acceptera de les guider. Les principales sources de renseignements sont: les aubergistes et les marchands (tous se souviennent de la fortune qu'il a dépensée pour restaurer la forteresse). On peut même trouver des anciens employés de ZARNESHIA qui le décriront comme un homme froid, impressionnant mais apparemment pas maléfique comme le laisseraient supposer ses multiples forfaits. Personne n'a de nouvelles de son personnel permanent (voir introduction, il a été en fait assassiné en même temps que lui), de même qu'aucune commande de marchandises n'est parvenue depuis deux ans.



p. 3 10 m





LA ROUTE DU SUD

De là les aventuriers peuvent partir pour la forteresse. Le chemin se fait sans aucun problème, les villages de NEL-ARMANA et HOGA-ZORA sont des communautés de pêcheurs très accueillants, ils ne savent rien au sujet du magicien. Les villages de DIZZ et GEDDHA sont eux fortifiés. On ne laissera

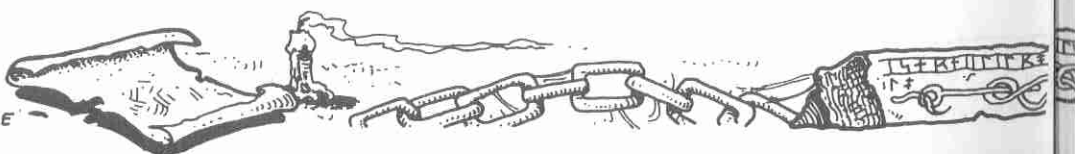
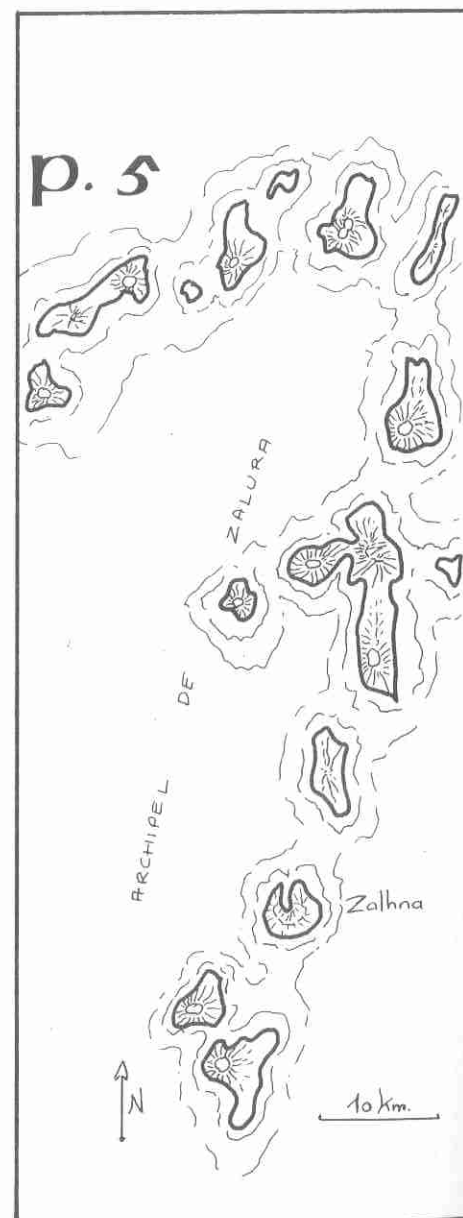
pénétrer personne après la tombée de la nuit. Les habitants semblent d'une race différente, plus petits et le teint plus foncé que les gens rencontrés précédemment. Ils sont aussi plus méfiants. Si les aventuriers arrivent à capter la confiance de l'un d'eux (l'aubergiste par exemple, qui pour quelques pièces retrouve son sourire), ils apprendront que les gens d'ici sont les descendants des colons LUYHANGUIS venus s'installer quelques siècles auparavant. Le simple fait de parler de la forteresse ou de ZARNESHIA provoquera la colère des habitants qui chasseront (par la force s'il le faut) les étrangers. (La forteresse est le vestige de l'époque où les LUYHANGUIS régnaient en maîtres sur la région, et sa déchéance, ajoutée au fait qu'un KARAMI l'ait rachetée et restaurée, blesse leur amour propre).

Les aventuriers peuvent préférer se rendre à la forteresse en bateau. (dangereux, car le Golfe de KARAM est réputé pour ses soudaines tempêtes). Pour la durée des trajets, regarder les distances séparant chaque endroit. En moyenne, on peut couvrir par jour 80 km à cheval, 25 km à pied et de 15 à 200 km en mer, suivant le temps.

LA FORTERESSE (voir plans 3 et 4)

C'est une grande maison entourée d'un mur d'enceinte de 4 mètres. Elle est entourée de palmiers et domine la mer. L'entrée fait face à une petite crique abritée par une digue. Une galère est à quai. Pour descendre sur la plage, un petit chemin zigzague au milieu d'une falaise à pic, haute d'une vingtaine de mètres. Une seule porte apparaît dans le mur, elle est très massive et possède un judas coulissant. Il n'y a pas de chemin de ronde et la seule partie visible de l'extérieur est le premier étage du bâtiment principal. KAMAOTÉ réside ici en permanence, c'est son Q-G d'où il coordonne les différentes opérations avant la phase finale: le débarquement des troupes LUYHANGUIS sur ZALURA...

L'accueil réservé aux aventuriers sera cordial, à moins qu'ils n'annoncent des intentions belliqueuses ou qu'ils cherchent à entrer par effraction. KAMAOTÉ est là ainsi que trois hommes, apparemment des gardes. S'il ne se doute pas du motif qui amène les aventuriers ici, il leur offrira l'hospitalité pour la nuit, comme à de simples voyageurs. Il



présentera la maison comme sienne et lui-même comme écrivain en quête d'inspiration dans ce lieu retiré. (il écrit en LUYHANGUI mais parle le commun). C'est un homme d'une cinquantaine d'années, très affable, qui paraît calme et cultivé. Il fait souvent des citations de philosophes LUYHANGUIS quans il parle. Si les aventuriers le questionnent sur ZARNESHIA, il répondra qu'il lui a vendu la maison trois mois auparavant. Il a un document (faux) pour le prouver. Dès qu'il aura une bonne raison de se méfier, il tentera, avec ses hommes, de tuer ses hôtes pendant la nuit. KAMAOTÉ prisonnier ne parlera jamais mais un aventurier habile peut trouver dans la bibliothèque, cachée dans une moulure amovible, des documents très intéressants, malheureusement écrits avec des idéogrammes LUYHANGUIS.

Ce sont des blancs-seings portant le cachet impérial d'ILIRIO TSU VII donnant pouvoir à KAMAOTÉ et ZOLHNAR d'exiger aide et obéissance de tout militaire LUYHANGUI. Dans cette même moulure se trouve un petit sac de pierres précieuses d'une valeur de 6000 Xolts.

Pour savoir si la galère qui vient chercher KAMAOTÉ est là, regarder le calendrier des événements.

Description des lieux.

Plan 3. 1: Bâtiment principal. Voir plan 4.

2: Petite construction où logent les trois gardes. C'est une pièce unique avec 8 lits, une grande table et deux armoires. Sous un des lits se trouve une petite bourse contenant 14 Drokks.

3: Ce bâtiment est fermé par une lourde porte de bois. C'est l'ancien laboratoire de ZARNESHIA, il a été complètement fouillé et dévasté. Il n'y a rien d'intéressant si ce n'est une fiole encore intacte, dissimulée dans une toute petite niche derrière la porte. C'est une potion de polymorph.

4: KAMAOTÉ vit dans la chambre 4. Il proposera éventuellement les chambres 1, 2 et 3 aux aventuriers. L'intérieur de la maison est décoré avec une multitude d'objets étranges: tam-tams nazuriens, narguils karamis, boucliers et armes de LVELYNIA et bien d'autres curiosités. L'intendance est assurée par les trois hommes de garde.

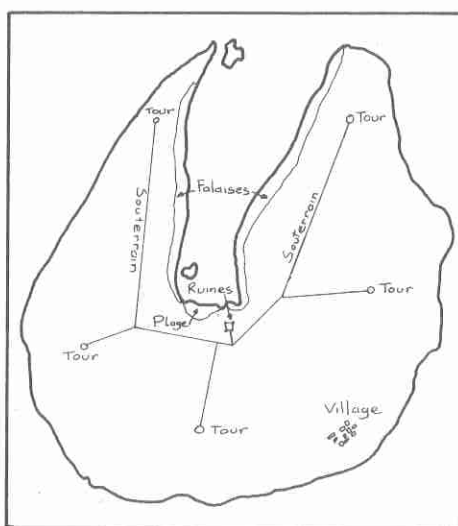
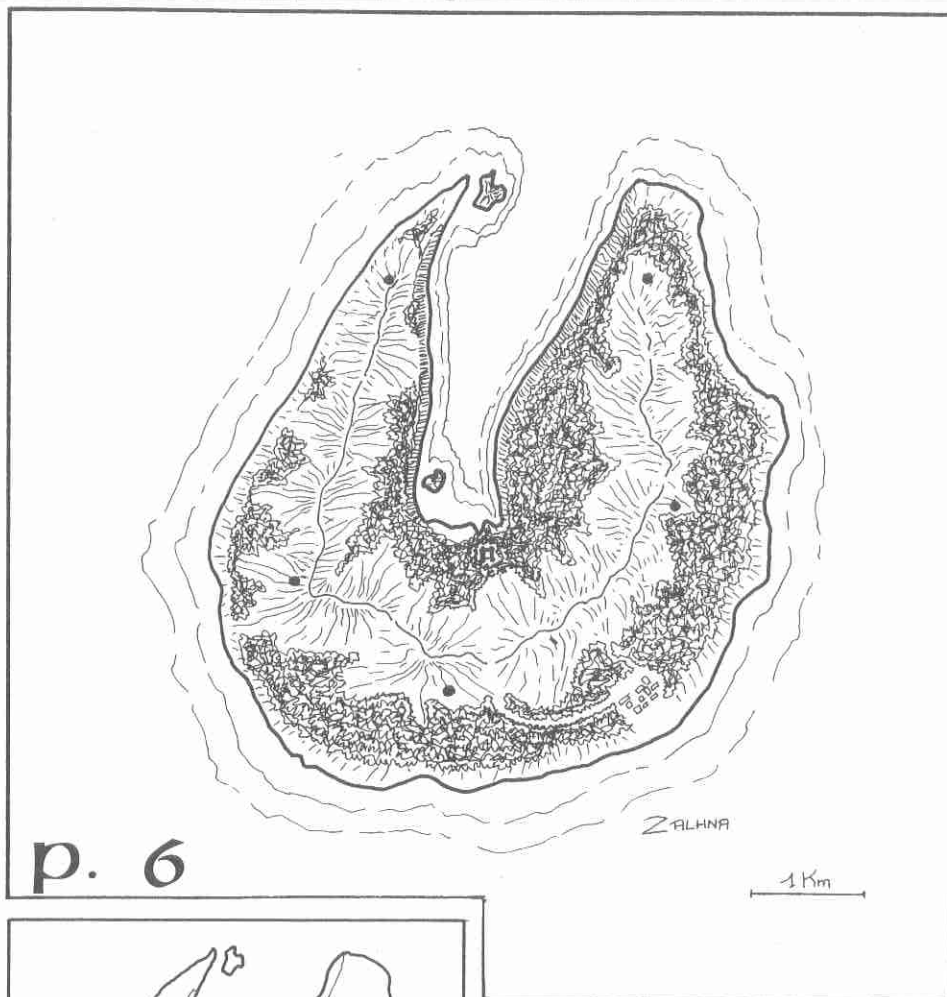
LES PLANS DE KAMAOTÉ

Il s'agit bien entendu d'attirer des observateurs étrangers à ZALURA, plus précisément à ZALHNA au moment propice. Ces observateurs serviront de témoins du réel danger représenté par ZARNESHIA. Ils justifieront l'intervention "à point nommé" de la marine de guerre LUYHANGUIE.

NOTES POUR LE MAITRE DU DONJON

Il ne peut plus être question de suivre un scénario dirigiste. Les événements passés ayant une trop forte influence sur ceux à venir. Vous devez donc organiser la suite de l'aventure en fonction du calendrier des événements, des éléments connus par les joueurs et de la description de ZALURA.

Le calendrier trace l'action telle qu'elle serait si les joueurs n'intervenaient pas dans cette histoire. Il faudra le modifier de manière



logique si des événements déterminants bouleversent les plans prévus. A priori, le complot de KAMAOTÉ doit réussir.

CALENDRIER

L'action s'étale sur deux mois.

Mois de la Vielle.

2^e Jour: Vol du sceptre à SHALIMAR.

16^e Jour: Vol des tapisseries à KARAM.

28^e Jour: Vol du Livre des Mots Pourpres à PORT-KER.

29^e Jour: Tentative d'assassinat des aventuriers à l'auberge des Mers du Sud. ZOLHNAR part à ZALURA en bateau.

30^e Jour: Deux observateurs SHALIMANDIS partent pour ZALURA, à la demande du Maharadja HORJAN-POUR. (voir P.N.J.).

Mois du Fagot.

3^e Jour: Une flotte composée de seize navires de guerre, transportant huit cents hommes lève l'encre du port de TEN-CHOUTI et fait route vers ZALURA. Une galère s'en détache pour aller chercher KAMAOTÉ à sa forteresse afin qu'il dirige la phase finale des opérations.

5^e Jour: Cinq guerriers KARAMI partent à ZALURA, à la recherche des tapisseries volées. Ils sont mandatés par la Maison de ville. (voir P.N.J.).

11^e Jour: La galère LUYHANGUIE arrive à la forteresse de KAMAOTÉ. (Si celui-ci est absent ou mort, elle repartira immédiatement pour rallier la flotte à ZALURA). ZAFANOVA rejoint la flotte.

12^e Jour: Le gros de la flotte LUYHANGUIE arrive en vue de ZALURA. Elle mouille dans la petite baie de l'île la plus au sud. (Cette île est inhabitée). Des guetteurs sont débarqués, ils prennent position pour signaler d'éventuels visiteurs.

14^e Jour: KAMAOTÉ part rejoindre la flotte. Les deux observateurs SHALIMANDIS arrivent à ZALURA à bord d'un petit voilier. Ils sont repérés par les guetteurs et on envoie un espion pour les intercepter. Celui-ci se présente à eux comme un envoyé de PORT-KER chargé de récupérer le Livre des Mots Pourpres.

Se vantant de posséder des éléments déterminants pour la suite de l'enquête, il les conduira directement à ZALHNA. Il veut les faire patienter jusqu'au moment crucial où le faux ZARNESHIA, ZOLHNAR, fera sa



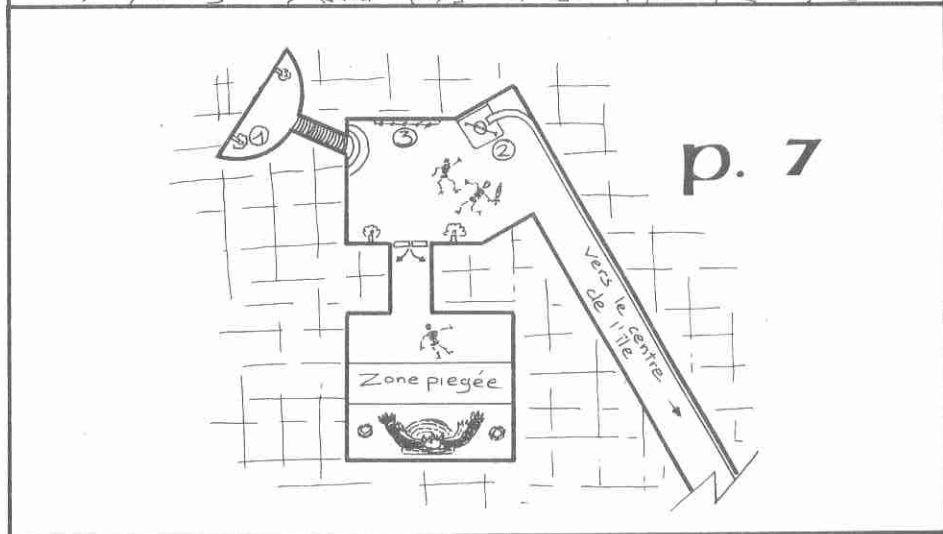
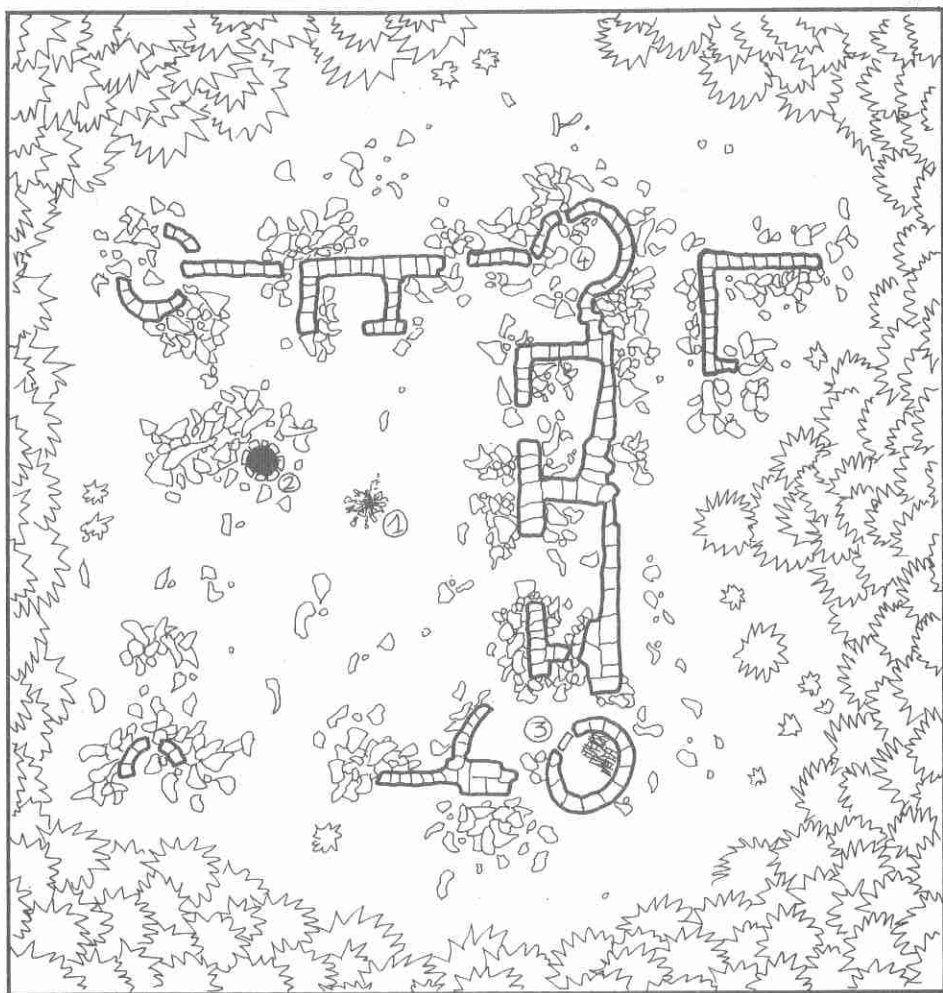
petite mise en scène provoquant le débarquement des troupes LUYHANGUIES.

20^e Jour : ZOLHNAR arrive à ZALHNA, il ne se dévoile pas encore aux gens du village et s'installe dans les ruines du château avec ses six hommes et les objets volés. (Ils étaient restés dans son bateau depuis le début des opérations). Les cinq guerriers KARAMIS arrivent à ZALURA (ils ont mis longtemps car leur navire a eu une voile déchirée). Ils sont interceptés de la même manière que les observateurs SHALIMANDIS par un autre espion LUYHANGUI. Celui-ci les amènera aussi à ZALHNA où il fera la jonction avec son camarade. Installés à proximité des ruines, ils attendent la suite des événements. Les deux espions les ont suffisamment intoxiqués pour les inciter à ne pas agir contre ZARNESHIA tout de suite.

22^e Jour : ZOLHNAR envoie un de ses hommes prévenir la flotte qu'elle peut débarquer dans la soirée. Il envoie aussi deux autres hommes au village voisin. Chargés de cadeaux et de verroterie, ils demandent au chef du village de venir avec ses hommes aux ruines pour assister, ce soir, à un petit banquet. Celui-ci est donné par un marchand LUYHANGUI qui désire installer un petit comptoir à ZALHNA et aimerait pouvoir acheter ses ruines au chef du village. D'abord méfiant, celui-ci acceptera l'invitation dès qu'il entendra le mot "acheter".

Le soir, ZOLHNAR trace un pentacle avec des cendres pendant que les troupes LUYHANGUIES débarquent discrètement sur la côte ouest. Dès l'arrivée des ZALURIENS, ZOLHNAR lance une invocation avec l'aide du Livre des Mots Pourpres. Un instant après, un abominable démon (Démon type 1 - VROCK - voir MONSTER MANUAL) apparaît à côté du pentacle et les troupes LUYHANGUIES se ruent à l'assaut, massacrant les ZALURIENS et le démon, faisant prisonnier ZOLHNAR et ses hommes après que ceux-ci aient opposé un semblant de résistance.

Les observateurs SHALIMANDIS et KARAMIS n'ont pas raté une seconde de la scène. Les deux espions les incitent à se révéler immédiatement s'ils veulent récupérer le sceptre et les tapisseries. Ils s'exécutent et se présentent à KAMAOTÉ (ou à l'amiral de la flotte...). Celui-ci leur affirme que tout danger est momentanément écarté, qu'ils sont intervenus car ils surveillaient ZARNESHIA depuis pas mal de temps et qu'il sera jugé (et pendu !) dans un proche avenir. Il remet le sceptre aux envoyés de SHALIMAR, les tapisseries aux guerriers KARAMIS et le Livre à ses deux espions qui



le prennent en le remerciant de son intervention providentielle.

Trop heureux de récupérer leurs biens aussi facilement, les SHALIMANDIS et les KARAMIS appareillent le soir même. KAMAOTÉ a gagné, ZALURA va pouvoir être envahi sans problème.

A moins que les aventuriers, découvrant la supercherie arrivent à contrecarrer ses plans...

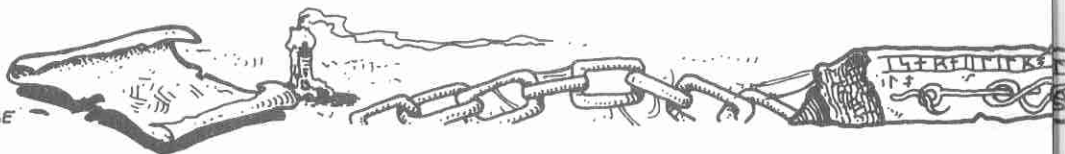
ZALURA.

PLAN 5: Vue d'ensemble de l'archipel. Toutes les îles au nord de ZALHNA sont habitées par des tribus de pêcheurs.

PLAN 6: ZALHNA. L'île est recouverte d'une végétation assez dense d'où émerge une petite chaîne de montagnes assez abruptes. Les ruines sont des vestiges de l'époque où ZALHNA était un repère de pirates. Les cinq tours sont reliées au château par des souterrains et un astucieux système permet de déclencher l'alarme de chacune des tours. (voir plans 7 et 8).

PLAN 7: Ruines où s'installe ZOLHNAR.

- 1- Feu près duquel il tracera le pentacle de protection.
- 2- Puits. C'est en fait un accès aux anciens souterrains des pirates. ZOLHNAR



OUVERTURE
10
NOVEMBRE

TAC·TIC

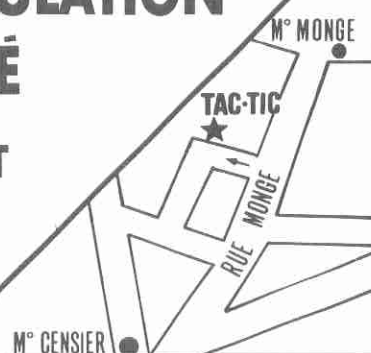
le magasin fantastique!



JEUX DE ROLE - JEUX DE SIMULATION FIGURINES - JEUX DE SOCIÉTÉ

- Dépôt vente de vos jeux **GRATUIT**
 - Vente par correspondance
- CATALOGUE SUR DEMANDE

TAC-TIC 8, rue Pestalozzi 75005 PARIS (métro Monge)

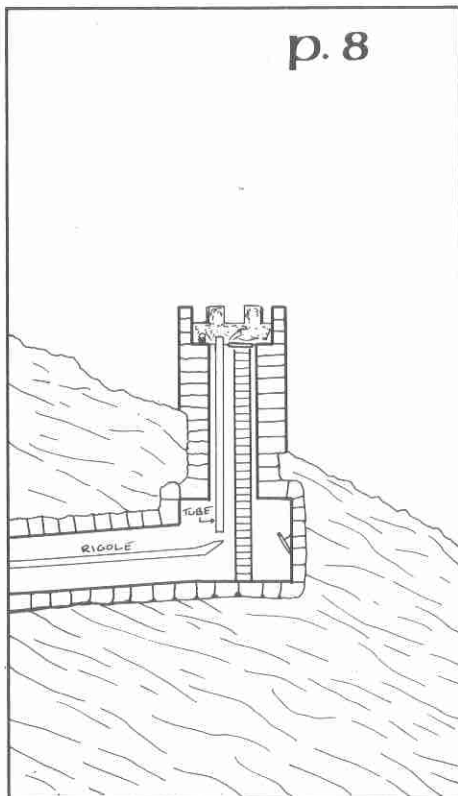


ne les connaît pas.

-3- Petite pièce où ZOLHNAR a enfermé les objets volés. Il y dort alors que ses six hommes dorment à la belle étoile.

-1- Souterrains. Ils sont désaffectés et une

p. 8



épaisse poussière recouvre le sol.

-2- Système d'alarme relié aux tours. Chacune des tours (voir plan 8) a un petit socle en pierre où repose une boule de bois de 15 cm de diamètre. Le guetteur posté au sommet de la tour, lorsqu'il apercevait un bateau, mettait la boule dans un tube de bois fixé à côté de l'échelle d'accès. La boule tombait dans une rigole, creusée dans le mur des souterrains et roulait en direction du château (les souterrains sont légèrement en pente).

Arrivée dans la salle, la boule tombait dans un réceptacle en bois où est pendue une petite cloche. L'homme de garde était averti et pouvait donner l'alarme. Chaque tour avait une boule de couleur différente, permettant de savoir laquelle avait envoyé la boule.

Le système est encore opérationnel.

-3- Ratelier d'arme. Il y a quatre halebardes.

Les deux pièces contiennent trois squelettes, témoins d'un ancien combat. La pièce fermée par une porte à double battant contient une statue d'un être humanoïde. Celui-ci n'est pas identifiable, la tête étant manquante. La zone piégée devant la statue se déclenche quand on marche dessus, ouvrant une trappe de cinq mètres de profondeur, garnie de pieux acérés (dégâts: 4 D6).

Des aventuriers curieux peuvent utiliser ces souterrains pour contrecarrer les plans de KAMAOTÉ.

P.N.J.

KAMAOTÉ: Guerrier niveau 5, AC: 5,

HP: 42. Il utilise un katana + 1. AL: L.E.

ZOLHNAR: Magicien niveau 4, AC: 8, HP: 11. AL: L.E. Il possède une "Wand of magic missiles", ses sorts sont à la discrétion du maître du Donjon.

TYR: Magicien niveau 7, AC: 10, HP: 12. AL: N.

ZAFANOA: Assassin niveau 4, AC: 7, HP: 25. AL: L.E. Il utilise deux dagues + 1 empoisonnée (poison insinuatif type C).

Hommes de main de ZOLHNAR (TAIMANTZU): Guerriers-voleurs 3-3, AC: 5-7, HP: 15-25, AL: L.E. Ils utilisent des épées courtes et des dagues.

Hommes de garde de la Forteresse: Guerriers niveau 1, AL: L.E.

Observateurs SHALIMANDIS: Voleurs niveau 2, AL: N.

Guerriers KARAMIS: Guerriers niveau 1-3, AL: L.N.

ZALURIENS: Guerriers niveau 1 sauf le chef: guerrier niveau 2. AL: divers.

Sur l'île on peut faire des rencontres dangereuses, notamment avec des serpents.

Vous pouvez, si vous le désirez, "meubler" les souterrains de quelques créatures ou ajouter un ancien trésor des pirates.

Le Livre des Mots Pourpres permet de faire un "Gate" à 100 % de réussite sur un démon de type 1, une fois par semaine.

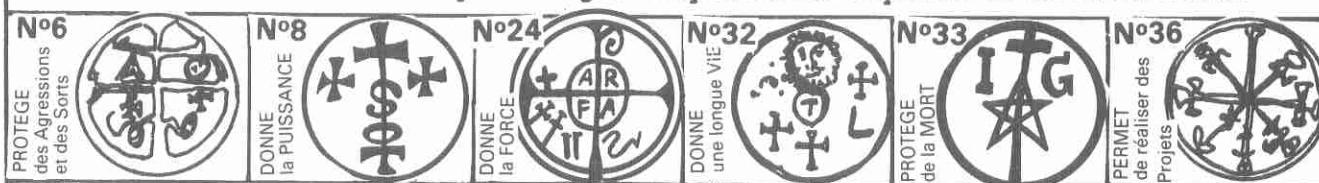
AZIR



POUR SURVIVRE A VOTRE PROCHAINE AVENTURE, MUNISSEZ-VOUS DES TALISMANS MAGIQUES,

dont les chevaliers du moyen-âge ne se séparaient jamais

Selon la situation de votre personnage, vous pouvez choisir parmi les modèles suivants :



Les amulettes sont la réplique exacte de celles qu'utilisaient les chevaliers du XVI^e Siècle pour se protéger et être aidés. Leurs dessins ont été relevés sur des documents conservés par le cabinet archéologique de VARSOVIE. Les reproductions que nous vous proposons sont réalisées en laiton vieilli sur lequel les signes apparaissent en doré. Elles sont munies d'une lanière de cuir qui permettent de les porter autour du cou.

ATTENTION!
OFFRE de LANCEMENT

Pour chaque commande de plus de 6 talismans, vous recevrez une magnifique plaque d'exorciste gravé en doré sur laiton. Plaque qui vous protégera de tous les maléfices.

BON DE COMMANDE

Référence	N°6	N°8	N°24	N°32	N°33	N°36	TOTAL	
Quantité								
Pour une commande de 1 ou 2 Talismans, multipliez le total par 60 francs. Pour une commande de 3 ou 6 Talismans, multipliez le total par 55 francs. Pour une commande de plus de 6 Talismans, multipliez le total par 50 francs.							X	Frs
Je vous envoie mon règlement par mandant ou chèque à l'ordre de LODI							Frais d'envoi	+ 18 Frs
							TOTAL	

NOM ADRESSE

Code postal A retourner d'URGENCE à **LODI**
Ville **3, bis rue Castères - 92210 Clichy**

OFFRE SPÉCIALE N° 2

12 numéros : **280F** au lieu de **336F**

ABONNEZ-VOUS DÈS MAINTENANT !

NOM

ADRESSE

VILLE

CODE POSTAL

CI-JOINT MON RÈGLEMENT DE FF

par chèque postal ou bancaire à l'ordre de :
CHRONIQUES D'OUTRE-MONDE.

ETRANGER : 340 FF

Paiement par chèque compensable à Paris ou mandat international.

BULLETIN D'ABONNEMENT A RETOURNER A :

LES TENTACULES ASSOCIÉS
96, avenue de la République
75011 PARIS



56

VOUS ALLUMEZ LES FLAMB-
EAUX... PUIS RETIREZ LA DALLE...

57

A L'INTERIEUR, SLOUGH
GRUNSFUL VOUS ATTEND...
DEVANT LUI, CHAUFFE PAR
L'HALEINE DE NEUF
SERPENTS A DEUX TETES...

LE LEGENDAIRE
CHAUDRON DE
SANG!

58

L'ODEUR INFECTE DES FOURRURES SALES
DE GRUNSFUL, ET DE LA CREATURE POUR-
RISSANTE A L'INTERIEUR ARRIVE VERS VOUS...



TU ES HABILE D'ETRE
ARRIVE JUSQU'ICI,
INCONNU!

59



MAIS PAS
ASSEZ HABILE!

60

VOTRE TORQUE SE
TRANSFORME...



61



SI VOUS AVEZ LA PIERRE
DE CRAPAUD... 92
SINON... 24



62 VOUS ESCALADEZ LE MUR...



63

MAIS LA CORDE EST COUVERTE DE COLLE ET VOS MAINS S'Y ATTACHENT



64 VOUS ETES HISSE AU-DESSUS DES REMPARTS COMME UN POISSON.



65

A L'AUTRE BOUT - DES SENTINELLES SQUELETTES LEURS DENTS CLARIENT A FORCE DE RIRE...



66 LE CHEF PARLE AVEC UNE VOIX DE JEUNE FILLE...



67

REVENANT A VOUS, VOUS REALISEZ QU'ILS VOUS APPROCHENT D'UNE FOSSE PUANTE... 68

LA RUSE NE RATE JAMAIS! QUELS CRETINS, CES BARBARES!

...ELLE VOUS ECLATELE CRANE. 3 POINTS DE PUISSANCE EN MOINS.

68

ELLE CONTIENT DES ANIMAUX POURRIS
QUE LES SENTINELLES JETENT SUR
LES ASSAILLANTS... UNE FORME DE
GUERRE BACTERIOLOGIQUE...



69

LA FOSSE GROUILLE DE
VERS... VOUS ESSAYEZ DES-
ESPEREMENT DE VOUS LIBERER...



JETEZ UN DE SOUS LA
CHANCE.
400 PLUS... 44
MOINS DE 4... 47

70

L'ABONINATION EST TRES PARANOIAQUE.
IL EST CAPTIF DANS LA TOUR DEPUIS
DES ANNEES ET A SUBI LES ATTAQUES INCES-
SANTES DES AVENTURIERS DE VOTRE ESPECE...



CONVAINCU QUE VOUS
ALLEZ LE TUER, IL
ATTAQUE EN PREMIER.

71

BIEN QUIAVEUQLE, IL
ANTICIPE TOUS VOS
COUPS. C'EST UN FEROCES ET
HABILE ADVERSAIRE...



PUISSANCE DE L'ABONINATION
DE MONA : 8
SI VOUS ETES VAINQUEUR, ENTREZ
DANS LA SALLE A DROITE... 52
SI VOUS ETES DEJA ENTRE OU
PREFEREZ CONTINUER... 8

72

VOUS ESSAYEZ DE
RETIRER LA DALLE.



73

ELLE VOUS
TOMBE DESSUS...



VOTRE QUETE
EST FINIE.

74

VOUS
REMARQUEZCE PARCHEMIN...
C'EST PEUT-ÊTRE
UN INDICE!

75

IL ACHEVE DE
GOBER UN CRANE.
MAINTENANT, IL
VEUT VOTRE CERVEAU.
COMBATTEZ-LE...OU UNE NOTE
DE SUICIDE DE
SA DERNIERE
VICTIME!MAGACH - PUISSANCE : 20
AJOUTEZ 2 AU TOTAL DU
MAGACH - IL A LES DENTS
VENIMEUSES. SI VOUS SUR-
VIVEZ 3 ROUNDS DE COMBATS -13

76

VOUS SOUVENANT DE
L'INDICE, VOUS FAITES
LE TOUR QUATRE FOIS... ET
ACTIVEZ UNE SPIRALE
D'ÉNERGIE CACHÉE...VOUS SENTEZ LA
PUISSANCE VOUS
PENÉTRER...

77

LA PUISSANCE AUGMENTE.
VOUS LA SENTEZ DANS VOS
VEINES COMME UN SÉPENT.AJOUTEZ 10 POINTS À
VOTRE PUISSANCE.

78

VOUS RETOURNEZ
À LA PORTE...
VOUS AVEZ LA FORCE DE
L'OUVRIR...ALLUMEZ-VOUS LES FAMB-
EAUX D'ABORD?... 56
OU PENSEZ-VOUS QUE C'EST
UN PIÈGE?... 72

79

VOUS AVEZ PERDU LA
QUÊTE EST TERMINÉE.



80 DE RETOUR...

TU VEUX SAVOIR
CE QUI EST ECRIT
SUR LE MUR?

PAS
VRAIMENT!



81 ENCORE UN INDICE
DE TALIESIN...

"NE SUIS-JE PAS FAIT POUR LE
RENOM? POUR CHERCHER LE
CHAUDRON DE SLOUGH GRUNSGUL!
D'OU VIEN SA PUISSANCE? D'UNE
CHAÎNE AUTOUR DE SON COU!"

H'HM...

82 LE CHEF DES
GOBELINS PERD
ENCORE. IL EST DE MAUV-
AISE HUMEUR... IL
ATTAQUE...



ÇA VOUS ARRANGE... VOUS
AIMEZ MIEUX COMBATTRE
QUE JOUER AUX ECHECS.
URKO SE JOINT A VOUS -

83 IL DETESTE
LES GOBELINS.

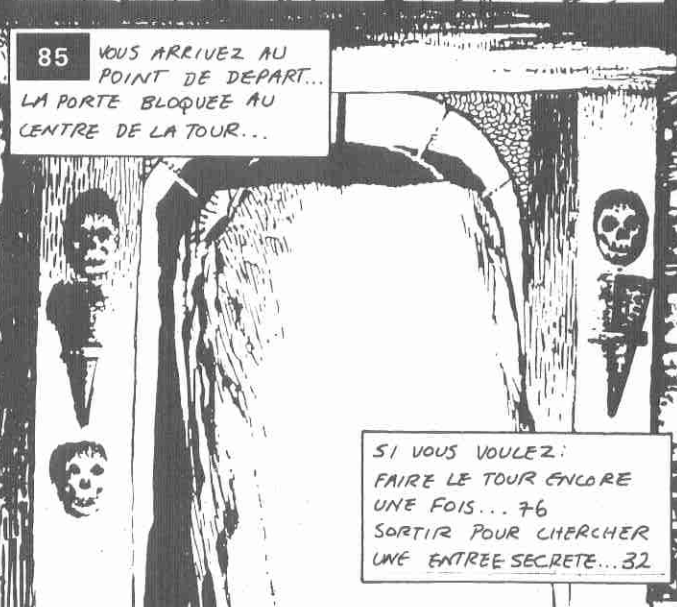


PUISSANCE DES GOBELINS : 20
AJOUTEZ 1 AU TOTAL CHAQUE
ROUND - URKO VOUS AIDE.
SI VOUS GAGNEZ 84



84 VOUS
PARTEZ...

MERCI POUR LA
FÊTE, LES MECS.



85 VOUS ARRIVEZ AU
POINT DE DEPART...
LA PORTE BLOQUEE AU
CENTRE DE LA TOUR...

SI VOUS VOLEZ:
FAIRE LE TOUR ENCORE
UNE FOIS... 76
SORTIR POUR CHERCHER
UNE ENTREE SECRETE... 32

86

VOTRE HACHE COUPE UNE VALVULE
D'AIR DANS LE COU DU MONSTRE...

87

IL NE PEUT
PLUS QU'ASPIRER
D'AIR...
IL GONFLE...

88

JUSQU'À...

AJOUTEZ 20 POINTS À
VOTRE PUISSANCE.

89

J'AI TROUVÉ LE
PARCHEMIN!

QU'EST-CE
QUE ÇA DIT?

90

C'EST ENCORE
UN FRAGMENT
DU LIVRE DE TALIESIN!
ÉCOUTE...

91

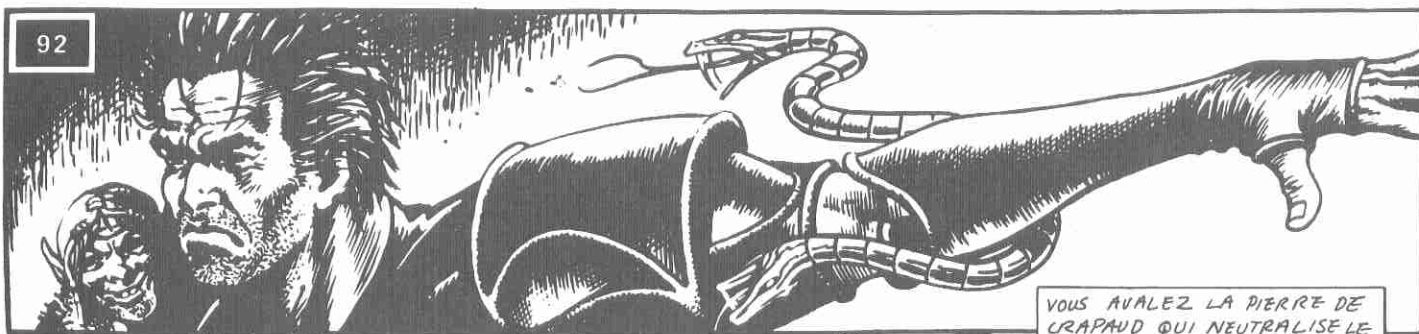
"DANS LE HALL QUATRE FOIS EN
REVOLUTION"... IL DOIT Y AVOIR
UN INDICE...

ÇA AUSSI, ÇA PEUT SERVIR...
UNE PIERRE DE CRAPAUD
GUÉRIT LES MORSURES
DE SERPENTS...

"NE SUIS-JE PAS FAIT POUR LE
RENOM? UN HÉROS D'ÉPOQUES?
DANS LE HALL QUATRE FOIS EN
REVOLUTION, DEVANT LES PORTAILS
DE L'ENFER, LES CORNES DE
LUMIÈRE BRULERONT"

NOTEZ LA PIERRE.
PUIS, ALLEZ EN 8

92



VOUS AVEZ LA PIERRE DE
CRAPAUD QUI NEUTRALISE LE
VENIN ET ATTAQUEZ...

93



VOUS SAUTEZ
SUR LE CHAUDRON
ET LANCEZ LES
SERPENTS SUR
LE SORCIER...

94



HA! ILS NE ME FERONT
PAS DE MAL! CE SONT MES
AMIS! LES TORQUES DES
HEROS QUI ESSAYERENT DE
VOLER LE CHAUDRON!

95

TOI AUSSI, TU
SUBIRAS LE MEME
SORT...



VOUS LUTTEZ CONTRE LE SORCIER.
SA PUISSANCE: 20
QUAND VOUS LE BLESSEZ, EN
REPUISANT SA PUISSANCE A 10
OU MOINS. ALLEZ EN 96.

96

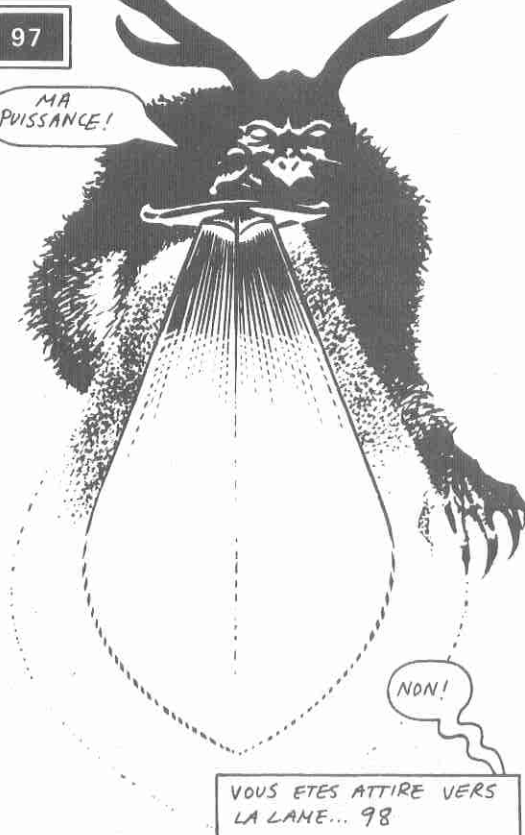
GRUNSGUL JURE
ET SAISIT SA
BLESSURE...



ASSEZ DE JEUX!
TU VAS SENTIR...

97

MA
PUISSANCE!



NON!

VOUS ETES ATTIRE VERS
LA LANE... 98

98

VOUS NE POUVEZ
RESISTER... VOUS
PERDEZ CONSCIENCE...

AAGGH!

SI VOTRE PUISSANCE
EST 50 OU PLUS...46
EN DESSOUS DE 50...
25

99

LE CHAUDRON
GEMIT QUAND
VOUS EN BUVEZ A
GRANDES GORGÉES...

VOTRE BLESSURE
SE QUERIT MIR-
ACULEUSEMENT.
AJOUTEZ 15 POINTS
PLUS LES 20
DE GRUNSGUL.

100

LES SERPENTS SE TRANS-
FORMENT EN TORQUES D'OR
ET D'ARGENT...

UKKO LES SAISIT EN
CAQUETANT...

101

VOUS EXAMINEZ LE
CHAUDRON ET VOUS
ÊTES ÉTONNÉ DE VOIR...

SLOUGH
GRUNSGUL!

...ET LES FABULEUX
MONSTRES DE LA TOUR
GRAVES SUR LE POURTOUR!

102

LA TOUR DE VERRE
S'ÉCOULE...

SAUVONS-
NOUS!

103

VOUS PARTEZ AVEC
LE PLUS PRÉCIEUX
DES TRÉSORS - LE CHAUDRON
DE SANG. VOUS NE POUVEZ
QUE DEVINER SES SECRETS...

C'EST ASSEZ D'AVOIR REUSSI, LA OU
CENTS GUERRIERS ONT PERI.
VOUS ÊTES UN HÉROS D'ÉLOGES,
FAIT POUR LE RENOM!

TRAUMA



COMMENT SE DÉTERMINER SOI-MÊME

Voilà une petite aide de jeu qui va vous donner des éléments de référence et de réflexions pour vous attribuer des caractéristiques plus proches de la réalité. Dites-vous bien que, à priori, les personnages tirés sont plus compétents et « efficaces » que des personnages retranscrits. Simplement parce que les jets à 4D6 pour déterminer les caractéristiques donnent des résultats supérieurs à la moyenne et que l'attribution des compétences se fait à partir d'un profil, d'une idée précise du personnage désiré, celles-ci étant donc plus facilement élevées et complémentaires entre elles que dans la vie réelle.

Il n'existe pas de table d'équivalence possible, qui soit à la fois simple et juste, pour retranscrire une caractéristique par rapport à une échelle de valeur donnée qui s'y rapporte. Nous vous proposons un système de détermination approximative se référant à des moyennes et à une appréciation personnelle. Ne perdez pas de vue que la principale règle à respecter reste l'honnêteté avec vous-même, ce qui n'est pas le cas de l'auteur de cet additif qui trouve lui-même sa démarche subjective et empirique. Cette méthode a quand même une relative efficacité, surtout pour déteindre l'atmosphère lors de la création de vos personnages, avant le pire...

Il est préférable de réunir au moins quatre joueurs désirant se jouer eux-mêmes, pour utiliser de manière efficace cette méthode de détermination. Il est aussi souhaitable d'avoir un médecin sous la main, à défaut, le numéro du SAMU le plus proche fera l'affaire :

1. Détermination des quinze caractéristiques :

La majorité des gens de notre époque possèdent des caractéristiques comprises dans une fourchette de 8 à 13, 13 étant déjà un bon score. Celles inférieures à 6 et supérieures à 15 sont rares, relevant un trait physique ou psychique très fortement accentué. On peut donc faire une table qualificative par rapport à la moyenne :

CARACTÉRISTIQUE

VALEUR

3	Handicapé
4/5	Défavorisé
6/7	Très médiocre
8/9	Plutôt peu développé
10/11	Commun
12/13	Plutôt développé
14/15	Remarquable
16/17	Rare
18	Exceptionnel

Procédez à la détermination des valeurs en groupe, en utilisant un classement par caractéristique entre les différentes personnes. Les décisions se prennent à l'unanimité. Comme il est probable que vous ne tombiez pas d'accord, vous pouvez vous référer à des comparaisons et à des tests faciles, nécessitant parfois un minimum de matériel. Le premier, celui qui a le mieux réussi le test, se verra gratifier d'un 12 ou d'un 13, à moins que les autres joueurs ne décident qu'il possède une caractéristique remarquable. Les autres auront des scores inférieurs, dans l'ordre décroissant suivant leurs degrés de réussite.

— **FORCE** : partie de bras de fer ou aptitude à soulever un poids de plus en plus important.

— **DEXTERITE** : vous pouvez utiliser le fameux test dit de « la radio démontée/remontée en moins de 5 minutes » ou celui du château de cartes le plus haut (avec seulement 52 cartes et 10 minutes).

— **CONSTITUTION** : comparez entre la fréquence de vos maladies, ou soumettez-vous à cette petite épreuve :

Chronométrez la durée pendant laquelle vous pouvez garder la tête sous l'eau (sans respirer, les Profonds sont disqualifiés).

— **AGILITE** : il y a une multitude de tests possibles, entre autres :

• Le test du pommier. Il s'agit de grimper à un arbre et d'en descendre le plus vite possible (les chutes donnent une pénalité de 30', si le sujet est en état de recommencer).

• Le test nommé « du bois et des plumes ». Faites monter la victime sur une poutre de 10 cm de largeur, à un mètre du sol. Deux autres personnes se placent à 5 mètres de là, chacune munie de deux oreillers. Le joueur doit tenir le plus longtemps possible debout sur

la poutre, en essayant d'éviter le déluge d'oreillers qui ne va pas manquer de s'abattre sur lui.

— **MASSE** : c'est la plus facile à déterminer, elle découle directement du poids. C'est une caractéristique dont l'échelle de valeur n'est pas bloquée entre 3 et 18. Utilisez la table suivante, valable aussi pour tous les animaux :

Poids (kg)	masse
1 - 5	1
6 - 11	2
12 - 17	3
18 - 24	4
25 - 31	5
32 - 38	6
39 - 46	7
47 - 54	8
55 - 62	9
63 - 70	10
71 - 78	11
79 - 86	12
87 - 94	13
95 - 102	14
103 - 110	15
111 - 119	16
120 - 129	17
130 - 140	18

Un point supplémentaire par tranche de 10 kg jusqu'à 250 kg.

Un point supplémentaire par tranche de 20 kg jusqu'à 500 kg.

Un point supplémentaire par tranche de 100 kg au-delà.

— **CHARISME** : faites le compte de vos enquêtes de ces trois derniers mois. Pour la paix des ménages, les couples présents s'abstiendront.

— **VOLONTÉ** : si vous n'êtes pas trop pressé, il existe un test d'une efficacité redoutable. Mettez-vous par deux, face à face et fixez-vous les yeux dans les yeux. Le premier qui décroche son regard de l'autre a perdu. Organisez un mini championnat où tout le monde se rencontre, chaque « victoire » valant 1 point.

— **EQUILIBRE MENTAL** : louez quelques films vidéo épouvantable et un magnétoscope si vous n'en possédez pas. Attachez-vous devant votre téléviseur : le premier qui hurle ou qui essaye de se détacher a perdu. Il est interdit de regarder autre chose que le film. A titre indicatif, je vous conseille :

ALIEN, THE THING, SHINING et LE LOCATAIRE.

— **INTELLIGENCE** : faites discrètement un petit sondage auprès des joueurs sur ce qu'ils pensent de l'efficacité de ces tests. Le plus sceptique gagne.

— **INTUITION et CHANCE** : caractéristiques irrationnelles, ce sont les plus difficiles à évaluer. Leurs effets respectifs se mêlent souvent. A moins que vous ne soyez reconnu par votre entourage comme possédant une de ces qualités de manière remarquable, mettez-vous un score moyen (10 ou 11). Je déconseille aux joueurs le test de « la partie de roulettes au casino », TRAUMA ne doit pas devenir le jeu de rôle le plus cher de la galaxie.

— Les sens, **ODORAT, VUE et OUIE** : pour les deux derniers, il existe des tests scientifiques, utilisés notamment par l'armée. Vous pouvez les reproduire sans trop de problèmes : un panneau avec des lettres de plus en plus petites pour l'acuité visuelle, une radio dont vous baissez progressivement le volume pour l'acuité auditive, le dernier arrive à voir les lettres les plus petites ou à saisir le sens de ce qu'on entend aura la meilleure caractéristique. Pour l'odorat, vous pouvez procéder de la manière suivante : prenez quatre ou cinq flacons de parfum ou d'eau de toilette différentes, faites-les sentir une première fois à l'assistance en attribuant un numéro à chacun d'eux. Faites-les ensuite passer une deuxième fois dans un ordre différent. Le gagnant est celui qui arrive à reconnaître le plus de parfum (il est nécessaire de bander les yeux des joueurs afin qu'ils ne les reconnaissent pas à leurs flacons).

— **EDUCATION** : elle peut se mesurer avec le niveau d'étude atteint. Comme point de repère, utilisez le barème suivant :

Niveau B.E.P.C. :	10	Niveau BAC + 6 :	20
Niveau BAC :	14	Niveau BAC + 8 :	22
Niveau BAC + 2 :	16	Niveau BAC + 10 :	24
Niveau BAC + 4 :	18		

Ce barème est à pondérer en tenant compte du fait qu'il existe plus d'autodidactes qu'on ne le croit et que la lecture est bénéfique pour le niveau d'éducation.

Si vous n'êtes pas complètement dégoûtés de TRAUMA, on se retrouve dans le numéro 3 de Chroniques pour les règles additionnelles annoncées dans le numéro 1.

Frédéric Leygonie.

OCTOBRE NOIR

SCENARIO POUR TRAUMA

La rédaction de Chroniques tient à préciser, s'il en était besoin, que ce scénario est une œuvre de fiction et qu'à la connaissance des Tentacules Associés, toute ressemblance avec des personnes ou des événements existant ou ayant existé serait une coïncidence indépendante de leur volonté. Les auteurs du scénario précisent également qu'ils tiennent l'idéologie terroriste pour particulièrement aberrante et répugnante.

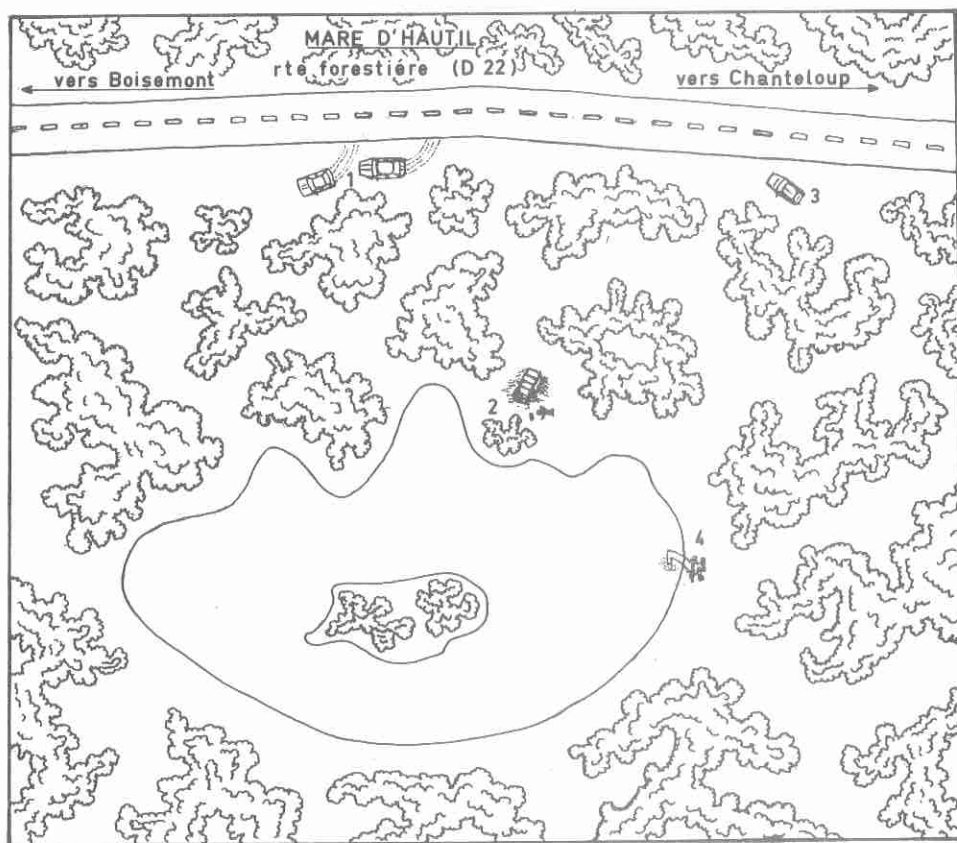
Mardi 14 octobre 1986

15 h 40. Les personnages sont en train de pêcher dans la mare de l'Hautil, en pleine forêt, à environ 40 kilomètres de Paris. Ils ont garé leur voiture à quelques centaines de mètres et l'après-midi, maussade, voit s'annoncer les canettes de bière plutôt qu'une pêche miraculeuse. Une rafale de coups de feu déchire soudain le silence du petit bois. Si les personnages lâchent leurs cannes à pêche et se dirigent dans

sonnages se montre ou fait trop de bruit, l'homme n'hésitera pas à l'abattre. Quelques secondes après qu'il ait disparu, ils entendront une voiture démarrer. Un jet réussi sous l'Ouie à 3d6 permettra de mémoriser le bruit de la voiture.

Sur la berge, les personnages trouveront donc

1. La camionnette.
2. Le cadavre d'un homme d'une trentaine d'années.



sa direction, ils découvriront, à cent mètres sur leur droite, un spectacle inquiétant.

Une camionnette EDF est embourbée dans la vase sur la berge. Les portières arrières sont ouvertes et un homme est allongé à terre, visiblement inconscient.

Un jet réussi sous l'Ouie à 3D6 leur permettra de réaliser, bien qu'ils ne puissent rien apercevoir dans la camionnette, que quelqu'un se dissimule à l'intérieur.

Un homme armé d'un fusil d'assaut STYER en sort et, après un rapide coup d'œil aux environs, remonte en courant vers la route. Si l'un des per-

3. Des papiers éparpillés en vrac autour du cadavre.

Il leur faut 2 minutes, séparément ou en groupe, pour réaliser que :

1. La camionnette est vide, la clé de contact est absente, les fils du démarreur ont été dénudés.

2. L'homme est mort de trois balles, tirées dans le dos à bout portant. Un revolver COLT 38. Spécial chargé est dans un étui attaché à sa ceinture.

Colt Cobra : catégorie 2, calibre 9 x 29R (.38 spé-



cial), double action, capacité barillet : 6, rapidité de tir : 6, temps de rechargement : 2 rounds, modif. dégâts : + 13.

3. L'homme a été fouillé. Son portefeuille vide traîne dans les hautes herbes.

Un jet sous Remarquer permettra de découvrir :

1. Une carte d'identité ancien modèle au nom de Hervé Lafarge.

2. Une carte de presse au même nom, du jour-

cheveux bruns courts, sans signe particulier.

Si les personnages parviennent à neutraliser le tueur, il avalera une capsule de cyanure. Il n'a aucun papier sur lui et, dans sa voiture, une 305 break immatriculée dans le Pas-de-Calais, ils trouveront :

1. Un émetteur-récepteur radio.

2. Deux chargeurs pleins pour le fusil d'assaut.

— des clés de contact PEUGEOT.

Près de la voiture de l'assassin, les personnages découvriront une 104 vert-métallisé, en mauvais état. A l'intérieur, sous une fine couche de cendres (le cendrier déborde complètement), ils trouveront :

1. Un plan des environs de Paris, (l'endroit où ils se trouvent est marqué au stylo).

2. Une dizaine d'exemplaires de «Libération» et de «Photo-Magazine» éparpillés à l'arrière.



nal LIBÉRATION.

3. Un carnet de notes vierge.

4. Un paquet de Marlboro.

Un jet réussi sous l'Ouie à 3d6 permettra aux personnages de reconnaître le bruit de la voiture de l'assassin, qui revient, 3 minutes après son départ.

Un jet réussi sous Orientation permettra à un personnage de comprendre que leur propre voiture a dû être repérée.

Il revient pour éliminer les éventuels témoins, après avoir noté le numéro d'immatriculation de leur voiture et en avoir crevé les quatre pneus. C'est un homme d'une quarantaine d'années,

3. Une arme de poing : Beretta M 84.

4. Une sacoche en cuir contenant, pêle-mêle :

— une contravention impayée en date du 15.08.86 pour une Citroën Visa immatriculée dans les Yvelines.

— une facture EDF-GDF au nom d'Hervé Lafarge avec une adresse à Clichy.

— un morceau de négatif 24×36 emballé dans un papier protecteur.

— un emballage froissé de papier kraft et de papier journal, couvert de caractères en arabe, contenant un reste de matière beige ressemblant à de la pâte à modeler (du plastic...).

3. Deux canettes de bière chaudes dans la boîte à gants.

4. Une carte grise au nom de Xavier Dercquel, avec une adresse à Clichy (8 rue Fernand-Pelloutier).

La suite du scénario dépend maintenant de la décision que prendront les personnages : vont-ils prévenir la police ?

NOTE :

Hervé Lafarge, 32 ans, était journaliste à LIBÉRATION. Il a publié de nombreux articles sur la guerre du Liban et les mouvements nationalistes arabes. L'histoire qui l'a vu finir sur la berge de la





mare de l'Hautil a débuté pour lui le samedi 4 octobre à 22h30, par un coup de fil anonyme. Son correspondant, très excité, lui a fait savoir qu'un attentat aurait lieu dans une galerie marchande des Champs-Élysées vers minuit, mais qu'il ne pouvait malheureusement donner plus de détails. Lafarge a raccroché, peu ému par cette information inconsistante.

L'engin a explosé à 3h00 du matin, à l'endroit prévu, et l'attentat n'a pas été revendiqué.

Lorsque la même personne a rappelé Lafarge le lundi 13 octobre au matin pour le prévenir qu'un attentat allait avoir lieu le lendemain sur une cible politique haut-placée, le journaliste a pris note des renseignements que lui communiquait son correspondant. Lafarge a réussi à lui faire dire qu'il travaillait dans une ambassade d'un pays d'Afrique à Paris, et qu'il s'était rendu compte qu'elle abritait de nombreux terroristes. L'homme

a demandé à Lafarge de ne pas bouger de chez lui le lendemain afin de pouvoir lui téléphoner, et lui a dit d'aller prendre son courrier. Dans sa boîte aux lettres, Lafarge a trouvé une enveloppe contenant un morceau de négatif 24x36. Par transparence, il semblait s'agir de la photographie d'une lettre. En l'absence de son ami photographe, Xavier Dercquel, Lafarge s'est servi de l'agrandisseur de celui-ci pour en tirer une copie (Document n° 1). Il est ensuite remonté chez lui (ils habitent dans le même immeuble, 8 rue Fernand-Pelloutier, à Clichy ; Lafarge au 5°, Dercquel au 3°). Le 14 octobre, à 13h30, le téléphone a sonné chez Lafarge. Son correspondant, surexcité, lui a dit de se rendre à la mare de l'Hautil, près de Triel-sur-Seine, en banlieue Nord-Ouest, et d'y chercher une camionnette EDF-GDF abandonnée. L'homme lui a ordonné de garder branchée la radio de sa voiture pendant le trajet quand la communication a été coupée net par un coup de feu... Lafarge a sorti d'un tiroir son 38 et est descendu à sa voiture. Celle-ci avait disparu, vraisemblablement emmenée à la fourrière pendant la nuit. Il est remonté en jurant chez Dercquel lui demander de lui prêter sa 104 (une vraie ruine). L'auto-radio de Dercquel ne marchait pas et Lafarge est donc arrivé à la mare de l'Hautil vers 15h30, sans rien savoir de ce qui venait de se passer à Roissy, trente minutes plus tôt.

Roissy, 15h00 :

L'avion emportant le Président de la République, le ministre des Affaires Étrangères et le ministre du Commerce a échappé de peu à un attentat. Une puissante charge explosive a sauté, effondrant la piste de décollage à l'endroit où elle passe sur l'autoroute A1 PARIS-LILLE. Le commandant Heurtat a réussi à extrémité à sortir son appareil de la piste et à l'arrêter sans trop de dégâts sur le rebord de celle-ci.

Il est probable que si l'explosion s'était produite cinq secondes plus tard, le commandant n'aurait rien pu faire et l'appareil se serait vraisemblablement écrasé dans les gravats.

La mise en route immédiate de l'état d'urgence par le ministre de l'Intérieur et le ministre de la Défense, dans la crainte d'une série d'attentats, ne servit qu'à créer un embouteillage infernal dans Paris.

Aucun indice ne fut retrouvé permettant de dépister les auteurs, l'attentat ne fut pas revendiqué, et malgré l'indignation du peuple français, cet événement atroce n'eut aucune suite...

A. Les personnages préviennent la police ou la gendarmerie nationale.

Ils seront ramenés sur les lieux.

Leur déposition sera enregistrée par le brigadier Pathé.

Les gendarmes ou les policiers appelleront la Préfecture de Police à Paris.

Vers 18h30, l'inspecteur Lévine les questionnera à nouveau. Les personnages auront appris, dans l'après-midi, au fil des conversations, qu'un attentat contre le Président de la République a eu lieu. Lévine leur enjoindra de garder secrète leur aventure de l'après-midi et leur fera comprendre que leur mésaventure est liée à l'attentat, d'après

les pistes que les joueurs ont pu découvrir (immatriculation de la voiture de l'assassin, documents, etc...). Il tentera de les convaincre que le seul moyen d'espérer remonter la filière est d'éviter d'ébruiter l'affaire. Il les incitera à l'accompagner dans une « maison de retraite » de la police pendant 48 heures, arguant que leur vie est en danger si le tueur a pu communiquer par radio leur immatriculation à des complices. Chaque personnage aura droit à une communication téléphonique surveillée à ses parents ou amis. Lévine les amènera ensuite en voiture, avec un de ses adjoints, dans un pavillon isolé dans une grande propriété près de POISSY.

Si les personnages refusent, Lévine quittera son air bon-enfant et lâchera des joyeusetés du genre « vérification d'identité », « garde à vue », et, pourquoi pas, « homicide volontaire ». Après tout, ils n'ont aucun témoin, et un ou deux cadavres sur les bras...

De gré ou de force, libres ou les menottes aux poignets, les personnages se retrouveront dans un pavillon de banlieue, sans lien avec l'extérieur, gardés par trois hommes armés. Il faut espérer qu'ils auront assez d'ingéniosité pour découvrir au cours des 24 prochaines heures de leur détention les faits suivants, soit par un journal oublié par un de leurs gardes, soit par la radio prétendument « en panne » qu'un des gardiens écoute depuis la pièce d'à côté (réussir un jet sous Ouie à -5).

JOURNAL ET RADIO

Aucune piste dans l'affaire de l'attentat de Roissy. (Les photos du journal sont atroces... le pont s'est abattu sur l'autoroute alors que les trois voies dans le sens Lille-Paris étaient bloquées par un embouteillage. On dénombre plus d'une trentaine de victimes).

RADIO UNIQUEMENT

Explosion dans un poste de gendarmerie de la banlieue parisienne. Le brigadier Pathé, ainsi que deux gendarmes sont morts dans une explosion accidentelle, due, d'après les premiers rapports des enquêteurs, à une fuite de gaz. La police nie tout lien avec l'attentat d'hier, 14 octobre, et souligne l'origine accidentelle de l'explosion.

JOURNAL UNIQUEMENT

Un jet réussi sous « Remarquer » (niveau de difficulté -2) permettra d'apercevoir une brève dans les faits divers :

Découverte du corps d'un jeune homme de 26ans dans son appartement, rue des Saints-Pères à Paris. La police refuse de donner des détails. La victime, Jean-Pierre Manceuvre, aurait travaillé depuis six mois comme coursier dans une ambassade africaine. Cet indice n'a apparemment aucun rapport avec leur affaire.

Aucune mention de la mort du journaliste Hervé Lafarge, ni de « l'incident » de la mare de l'Hautil.

Les trois hommes qui gardent les person-



nages ne s'attendent à aucune résistance de leur part et sont peu vigilants. Si cela est nécessaire, déterminez-leur des caractéristiques et des compétences moyennes (ce sont trois hommes de main, ils savent quand même se battre). S'ils comprennent que cette affaire n'est pas nette, aux personnages d'utiliser leurs ressources et leur ingéniosité pour s'échapper. Tout personnage refusant de s'inquiéter de la mort des trois gendarmes qui sont les seuls, à part l'inspecteur Lévine et eux-mêmes, à connaître les tenants et les aboutissants de «l'incident» de la mare de l'Hautil, mérite pleinement ce que l'inspecteur a concocté pour eux... un accident de voiture sans rescapés...

Une fois les personnages en fuite, le Traumatisme rejoint le scénario B, avec la simple différence qu'ils sont maintenant recherchés par la police...

B. Les personnages ne contactent pas la police :

S'ils rentrent chez eux et tentent d'oublier l'affaire, ils seront éliminés l'un après l'autre par les associés de l'assassin qui retrouveront d'abord le conducteur, propriétaire de la voiture, puis ses camarades, après l'avoir fait parler.

S'ils tentent de démêler l'écheveau, ils ont en mains plusieurs pistes, menant toutes vers l'appartement du journaliste.

prévenue que vers 11 heures le lendemain matin. Si les personnages contactent Xavier Dercquel, le propriétaire de la 104 utilisée par Lafarge, celui-ci pourra leur révéler les faits suivants :

1. Lafarge a emprunté sa voiture le 14 octobre vers 14h30. Il était très pressé et lui a juste dit qu'il était sur un gros scoop.

2. Personne n'est au courant de la mort de Lafarge (et ce, même si les personnages ont prévenu la police...).

3. Dercquel laisse habituellement la clé de son appartement à Lafarge. Celui-ci a utilisé la chambre noire dans la nuit du 12 au 13. Même si les personnages ont perdu le film, un exemplaire d'un tirage 30x40 pend dans la chambre noire.

4. Si les personnages arrivent à l'appartement après les complices du tueur, Dercquel leur révélera que l'appartement de Lafarge a été fouillé. Il a réussi à photographier deux hommes dans l'escalier, et leur voiture, une Mercedes grise Diesel immatriculée en Autriche.

NOTE :

Certains éléments extrémistes dans les ser-

quatre agents autrichiens ont soigneusement mis en place les éléments d'une gigantesque manœuvre d'intoxication.

L'assassinat du Président de la République a plusieurs buts directs ou indirects :

1. La mise en place de l'état d'urgence et la prise de contrôle de certains postes-clés dans la D.G.S.E. et divers ministères par les éléments durs, sous le couvert de la panique générale et de l'instinct de «sécurité» de la population.

2. Une mise en garde au prochain gouvernement, de quelque bord qu'il soit, sur les pouvoirs des services secrets.

3. L'implication dans l'affaire d'un bouc émissaire parfait, un mouvement nationaliste pro-arabe (qui n'est pour rien dans cet attentat...) et ceci par l'intermédiaire des indices déposés chez Lafarge et dans la fourgonnette EDF, indices qui auraient donné un embryon de piste aux enquêteurs, permettant la mise en route de mesures d'extradition de quelques ennemis jurés couverts pour l'instant par l'immunité diplomatique et le statu quo.

Chronologie des événements

Lundi 29 septembre

— Rainer Borman, Karl Freytag et Siegfried Kühl, trois agents autrichiens, passent en France dans une Mercedes, sans armes.

— Siegfried Kühl, loue une voiture française.
— Andreas Kaspary, leur chef, accompagnant un de ses homologues français, profite de la valise diplomatique pour introduire armes et explosifs en France sans passer par la douane.

— Ils se retrouvent tous quatre et installent leur base dans un pavil... prêt par les services secrets français, à Garches.

Jedi 2 octobre

— Lafarge a été choisi comme contact car c'est un journaliste «de gauche», fort au courant des principales factions terroristes pro-arabes. Il est suivi toute la journée. Son appartement est visité et son téléphone est mis sur écoute. (Il le restera, même après le 14 octobre).

Vendredi 3 octobre

— Un engin explosif de faible puissance est placé dans une galerie des Champs-Élysées, réglé pour exploser à 3 heures du matin, en tentant de ne faire aucune victime. L'attentat, non revendiqué, ne sert qu'à faire prendre conscience à Lafarge de la «valeur» supposée de son informateur téléphonique.

Vendredi 10 octobre

DOCUMENT N°1

Paris, 22nd of august

Dear sir,

As regards payment for all concerned in the matter of our project on the 14th, you are requested to get in contact with Ahmad directly after the project is terminated. In case of success, Ahmad will do his best to get you over the border into Switzerland, where payment will be delivered in your hands. In case of failure, you are advised to let the jackals feel the wrath of the revolution.

[Signature]

L'appartement de Lafarge est fouillé de fond en comble dans la nuit du 14 au 15 octobre, vers 23 heures, par deux hommes armés. Ils descendront d'une Mercedes grise Diesel et pénétreront par effraction chez le journaliste, à la recherche du négatif (leur collègue ne les a pas avertis qu'il l'avait récupéré).

8, rue Fernand-Pelloutier, Clichy (banlieue nord)

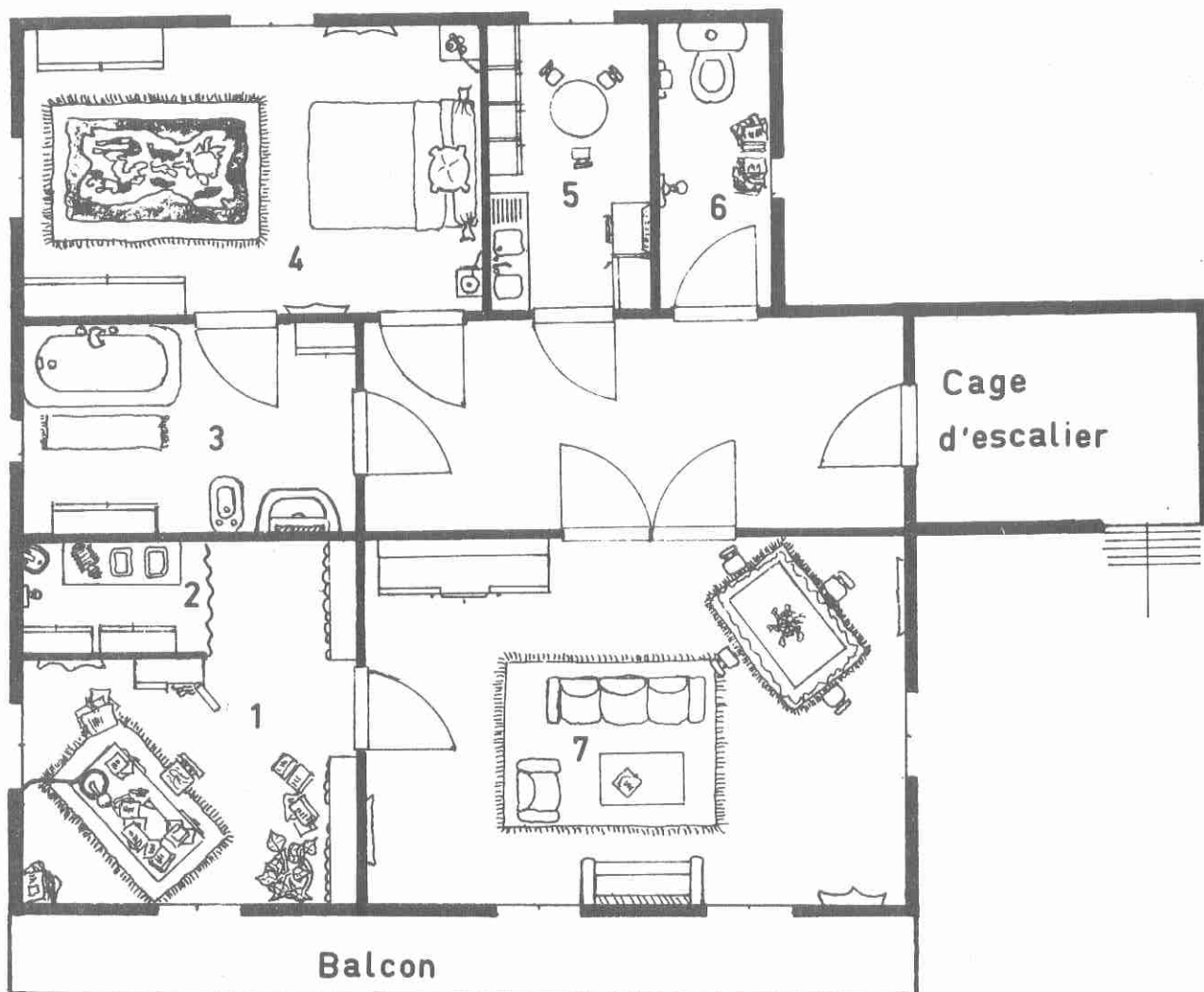
RDC : les boîtes aux lettres portent le nom de Lafarge, 5° et (un jet réussi sous Remarque à 0, si personne ne fait attention aux autres noms) de Xavier Dercquel, 3° face.

L'appartement de Lafarge est fermé à clé jusqu'à 23h le 14 octobre, occupé pendant une heure par les deux tueurs, puis reste ouvert, la serrure fracturée, après minuit... La police ne sera

vices secrets autrichiens ont bénéficié d'une marge de manœuvre appréciable depuis quelques mois.

Un personnage naut-placé dans les services secrets français, déjà mouillé dans l'affaire du Rainbow Warrior, et connu par ses subordonnés uniquement sous son nom de code, ALADIN, a eu l'idée géniale de se mettre en contact avec un de ses homologues autrichiens. Ils ont monté tous deux un groupe d'agents plus ou moins dévoués à leur cause pour mener des actions terroristes ou anti-terroristes dans leurs pays respectifs. Bénéficiant de la couverture de leurs collègues français et totalement inconnus sur ce territoire,





— Une fourgonnette EDF volée dans l'après-midi s'arrête sur la bande d'arrêt d'urgence dans le tunnel qui passe sous une piste de Roissy. Borman et Freytag, habillés en agents d'EDF, posent une quantité impressionnante de platic, aimablement fourni par les services d'Aladin, aux endroits stratégiques.

Dimanche 12 octobre

— La camionnette est abandonnée près de la mare de l'Hautil, un faux indice à l'intérieur.

Lundi 13 octobre

— Un agent français téléphone à Lafarge pour lui annoncer qu'un attentat contre une personne haut-placée dans le gouvernement va avoir lieu le lendemain.

— Lafarge reçoit un faux document, semblant indiquer que des extrémistes pro-islamiques ont commandité un attentat terroriste en France.

Mardi 14 octobre

— Kaspary séquestre un coursier d'une ambassade africaine à son domicile et l'abat à 13h30, après qu'un agent français, toujours le même, ait donné à Lafarge les derniers renseignements. Le meurtre du coursier est destiné à

brouiller les pistes au cas où Lafarge chercherait par la suite à retrouver son « informateur ». L'heure de la mort pourrait coïncider avec la fin brutale de la communication téléphonique de l'informateur de Lafarge, et pour cause... Le coursier a été abattu en direct.

— Borman et Freytag, dans la Mercedes, s'arrêtent à 14h40 sur la bande d'arrêt d'urgence de l'autoroute A1, 300 mètres après le tunnel... Freytag change un pneu sur le côté droit de la voiture, tandis que Borman, juché sur le talus, attend l'avion présidentiel. Un embouteillage commence à se former dans le sens Province-Paris (créé par la Mercedes arrêtée... comme d'habitude les automobilistes parisiens freinent pour voir... malheureusement pour eux...). Au moment où l'avion présidentiel commence à rouler sur la piste, un camion bloque la vue de Borman. Il appuie sur la télécommande un instant trop tôt et permet ainsi au commandant Heurtat d'éviter la catastrophe. Borman et Freytag profitent de la confusion pour s'enfuir par la bande d'arrêt d'urgence. Siegfried Kühl, resté seul dans leur pavil-



lon de Garches, reçoit un appel radio de ses deux collègues. Il téléphone à Kaspary, mais ne réussit pas à le joindre (Kaspary a quitté le domicile du coursier parisien, et ne peut joindre Kühl qu'après une vingtaine de minutes). Il donne l'ordre d'annuler la suite de l'opération et de neutraliser Hervé Lafarge, seule personne capable maintenant de remonter jusqu'à eux en révélant ses informations à la police. (En effet, le chef du gouvernement étant toujours vivant, certains membres haut-placés des services secrets seront incapables de créer un coup de force interne et de manipuler l'information).

— Kühl monte dans la 305 de location et fonce vers la mare de l'Hautil.

A son arrivée, il abat Hervé Lafarge et lui reprend le négatif.

David LÉVINE :

48 ans. Inspecteur de police à Paris, membre d'une organisation extrémiste «la phalange», affiliée à certains membres dissidents de la D.G.S.E., sous le contrôle d'Aladin (cf. Les Fugitifs, scénario n°1 de TRAUMA).

FOR DEX AGI CON MAS CHA VOL EQM INT ION
14 17 13 16 14 15 17 16 15 12

David LÉVINE a été envoyé vers la mare de l'Hautil sur ordre d'ALADIN dès que celui-ci a été prévenu de l'échec de Siegfried Kühl. Son but est simple : faire disparaître toute trace permettant de remonter jusqu'aux Autrichiens. Pour ce faire, il n'hésitera pas à éliminer trois agents de gen-

darmerie le 15 octobre, et à donner tous renseignements aux agents autrichiens, leur permettant de retrouver les personnages.

Comment ceux-ci peuvent-ils survivre dans un univers devenu soudain hostile, traqués par les espions autrichiens, hésitant à chercher la protection de la police... ?

Nous attendons le récit de VOS aventures... Bonne chance...

CHRISTIAN LEHMANN sur une idée originale d'AZIR

Borman

FOR DEX AGI CON MAS CHA VOL EQM INT ION
17 14 16 16 16 13 15 15 15 14

Niveaux de compétence :

Fusil d'assaut 14
Manipulation explosifs 17
Français 14
Arme de poing gros calibre 16

pistolet : Walther P38

catégorie : 2
calibre : 9×19 (9mm Parabellum)
double action
capacité : char. 8
rapidité de tir : 6

temps de rechargement : 1 round
modif. dégâts : +13

Freytag

FOR DEX AGI CON MAS CHA VOL EQM INT ION
15 14 16 16 15 13 15 15 15 14

Niveaux de compétence :

Fusil d'assaut 13
Arme de poing gros calibre 16
Systèmes d'alarme 15
Manipulation explosifs 15
Français 14

révolver : Colt Python

catégorie : 2
calibre : 9×33R (.357 magnum)
double action
capacité : barill.6
rapidité de tir : 6
temps de rechargement : 2 rounds
modif. dégâts : +15

Kühl

FOR DEX AGI CON MAS CHA VOL EQM INT ION
12 13 16 14 13 10 12 15 15 10

Niveaux de compétence :

Fusil d'assaut 12
Arme de poing gros calibre 12
Français 14

révolver : Smith & Wesson Centennial Airweight

catégorie : 2
calibre : 9×29R (.38 Special)
double action
capacité : barill.6
rapidité de tir : 6
temps de rechargement : 2 rounds
modif. dégâts : +12

carabine d'assaut Styer AUG

catégorie : 5
calibre : 5,56×45
capacité : char. 30
modif. dégâts : +14
sélecteur de tir
lunette × 1,5 intégrée
temps de rechargement : 1 round

Kaspary

FOR DEX AGI CON MAS CHA VOL EQM INT ION
14 16 16 17 12 17 18 17 18 15

Niveaux de compétence :

Arme de poing gros calibre 16
Psychologie 14
Survie 16
Interrogatoire 18
Se mouvoir en silence 15
Médecine 15
Crochetage serrure 13
Français 17

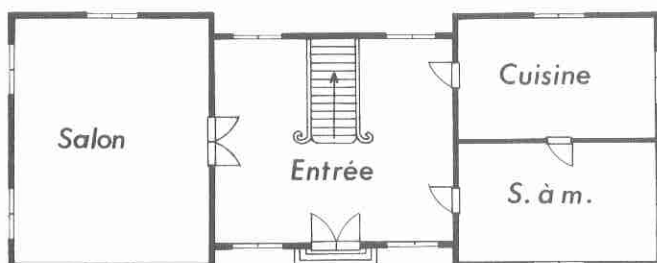
pistolet : Walther P38 (voir Borman)

Dercquel

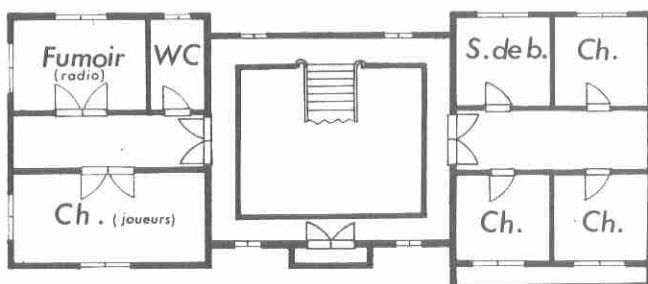
FOR DEX AGI CON MAS CHA VOL EQM INT ION
9 17 10 10 18 10 11 14 14 11

Maison de Retraite

RDC



1^{er} ETAGE



Jetez votre THOMSON, oubliez le signe des Grands Anciens !
Achetez un chapelet et faites la paix avec vous-même. Adieu...

L'ENNEMI INTERIEUR

UN SCENARIO POUR L'APPEL DE CTHULHU

Une aventure pour l'appel de Cthulhu
par Paul Newman.
(traduit de l'anglais par Lindsey Allen)

Informations pour les joueurs.

Nous sommes le 24 octobre 1920. Les investigateurs sont contactés par Charles Conroy, le secrétaire personnel de Warren Harding, un candidat républicain ambitieux qui se présente aux élections présidentielles de 1921. Bien que Harding soit le favori des sondages, en avance sur le démocrate James Cox de 30%, Conroy s'inquiète beaucoup d'un fait nouveau. Comme tombé du ciel, un indépendant, Virgil Webster, a inexplicablement gagné du terrain et certains bookmakers le jouent gagnant. Conroy a déjà essayé de se renseigner sur Webster en engageant un détective privé. Ce dernier a disparu et le seul élément qu'il avait déniché est que Webster est peut-être lié avec Ku Klux Klan. Dans le bureau du détective se trouvait une note mentionnant le nom de Webster, son adresse dans la banlieue chic de Boston - Maplewoods - et une adresse dans les bas quartiers autour du vieux port de Boston - 142, Wharf Lane. Conroy est prêt à payer 100 dollars par jour à chaque investigateur pour découvrir les activités de Webster et pour le démolir politiquement s'ils dévoilaient un scandale bien juteux...

Informations pour le Gardien des Arcanes

Webster est le président d'un petit groupe du Ku Klux Klan à Boston dont il utilise les membres comme hommes de main. Fait plus important : il est également le chef du culte "l'Ordre Noir du Rameau Fourchu", une organisation occulte vouée à l'adoration et l'établissement sur Terre de Shub-Niggurath. Ses antécédents sont obscurs, mais il est possible que les investigateurs découvrent qu'il est allé en Grande Bretagne pour étudier les Druides. Il y apprit l'art de l'hypnose orale subliminale qui lui permet de provoquer et de maîtriser l'hystérie collective...

Ses ambitions politiques ne sont qu'un masque derrière lequel il se dissimule pour avoir accès à un grand nombre de gens, pour lesquels il a d'effroyables projets. Lors d'un rassemblement politique, il fera apparaître les Sombres Rejetons de Shub-Niggurath pour tenter d'invoquer la Chèvre aux Mille Chevreaux définitivement sur Terre. Pour réaliser cette invocation il fera offrande de tous les participants de ce rassemblement aux Sombres Rejetons, comme sacrifice de sang.

Le rassemblement politique de Webster aura lieu le 31 octobre. Les investigateurs doivent obtenir cette information au cours du jeu, c'est-à-dire par exemple par une affiche sur un autobus.

Les Premiers Indices

La Bibliothèque de Boston

C'est au gardien des Arcanes de décider quels jets sous "bibliothèque" seront nécessaires.

1) *L'hypnose orale subliminale et son application*, par Virgil Webster. C'est un texte assez aride, mais avec un jet réussi sous "idée", l'investigateur se rendra compte de son importance. Un individu modulant le timbre de sa voix et sa sonorité peut maîtriser des individus et des foules (Paru en 1921)

2) *Les Druides - Sciences ou Charlatanisme*, par Virgil Webster. Une explication vivante mais académique de la foi des Druides. Il y a plusieurs conjectures sur l'objet de leurs rituels. Le livre évite de s'engager, mais tire plusieurs conclusions de l'importance des rites à l'extérieur. (Paru au printemps 1906).

3) Trois articles du "Boston Globe" :

a) Une rubrique mondaine mentionne le départ de Virgil Webster en Angleterre pour approfondir des recherches destinées à l'Université de Miskatonic, recherches assurées par le Professeur Brunvand de la faculté des Etudes Folkloriques et Cultures Anciennes. (mai 1905)

b) Un bref rapport mentionne le retour de Webster dans des circonstances peu claires : on parle d'un scandale... Brunvand est indisponible pour faire des observations. (mi-novembre 1905)

c) La police a fait une rafle dans le local de réunion de la "Société Amicale" aux docks de Boston - connus sous le nom de "l'Ordre Noir du Rameau Fourchu". On croit que le local est utilisé par un groupuscule du Ku Klux Klan. La police veut interroger les chefs du Klan à propos de trois meurtres commis la semaine précédente. (octobre 1920)

L'état-civil

1) L'acte de naissance de Virgil Auguste Webster.

Né le 30 juin 1883, Ashburnham, près de Dunwich.

2) L'acte de décès d'Isobella Purity Webster.

Morte le 1^{er} juillet 1883. La cause - une hémorragie interne.

L'autorisation de la police est nécessaire pour lire les registres. Il est possible d'acheter la permission si elle est refusée. (Environ 20 dollars).

Le professeur Brunvand à l'Université de Miskatonic

Brunvand, individu maladif et vieillissant, est un peu toqué et cependant sympathique. Il ne voit pas de mal à raconter le scandale auquel fut mêlé Webster. Pendant qu'il étudiait les Druides, il paraît que Webster a adopté le mode de vie "indigène" et a tenté un rituel païen... Brunvand a une coupure du "Times", jaunie et froissée, datant du 1^{er} novembre 1905 indiquant :

"Mardi de la semaine dernière, la gendarmerie de Gloucester fut appelée pour le massacre brutal de plusieurs moutons appartenant à M. Hetherington, à Badminton. Les experts croient que la sorcellerie est toujours une tradition florissante en Grande Bretagne."

La police de Boston

Il n'existe aucun dossier sur Webster dans les registres de la police. Mais si les investigateurs parviennent à faire parler l'agent de la réception, en lui proposant du pot-de-vin par exemple, il leur révélera que Webster, ainsi que plusieurs personnes influentes, a failli être compromis dans un meurtre attribué au K.K.K. Cela s'est passé à environ un kilomètre de la demeure de Webster, à la campagne. On a trouvé deux Noirs battus et mis en pièces, lynchés. Un troisième, roué de coups, mutilé, s'était échappé. Avant de mourir de ses blessures, il a donné une explication incohérente aux policiers... Selon l'agent de service : "C'était vraiment un sale tour de nègre... Inventer des histoires pareilles sur des blancs innocents... Ces



gens-là ont le mal chevillé au corps... Je veux bien être pendu si un jour ou l'autre, un des gars du Klan s'retrouve pas à siéger au Gouvernement pour leur apprendre....:

La maison à l'est de Boston

142, Wharf Lane, Boston.

L'humidité règnait dans toute la demeure lui confère une atmosphère sordide et malsaine.

Le rez de chaussée

A Une pièce vide.

B La salle de réunion. Devant une fenêtre carrée, exposée au nord, une chaise et une table. D'autres bancs rudimentaires occupent également la salle.

C Le salon. Un canapé le long du mur sud, à côté d'une table ronde sur laquelle traînent une plante en pot, deux tasses vides et un livre d'astrologie. Il est ouvert à une page traitant des "phases de la nuit pour l'années 1920". Il indique que la nuit du 31 octobre est une nuit sans lune.

D Une pièce vide

E La cuisine. Elle est très vieille, sent le moisi et tout est recouvert de poussière. Deux portes s'ouvrent dans le mur est. Elle est meublée d'une table au centre, d'un fourneau contre le mur sud, d'un évier en pierre au coin sud-ouest, de placards sur le mur nord (ouverts, mais ne contenant rien d'utile).

F Le cellier. Vide, obscur et sentant le renfermé. Des étagères couvrent trois des murs. Il n'y a aucune fenêtre

G Une pièce vide et obscure

H Les toilettes (en état de marche !).

Le premier étage

A L'antichambre. Vide, sent l'encens et le moisi. 13 patères où s'accrochent des toges blanches avec cagoules et ceintures de corde. Une porte s'ouvre dans le mur nord.

B Le bureau de Webster. Une moquette luxueuse couvre le sol, mais l'humidité transparait sur le mur est. Dans le coin nord de la pièce se trouve une chaise et un secrétaire dont le seul tiroir est fermé à clef. Un journal relié en toile y est rangé. Un signet en soie marque une page sur laquelle on peut lire :

LUN 25 OCT - Réunion, Klan, 21 h 00... dire à Laskey d'ouvrir les discussions

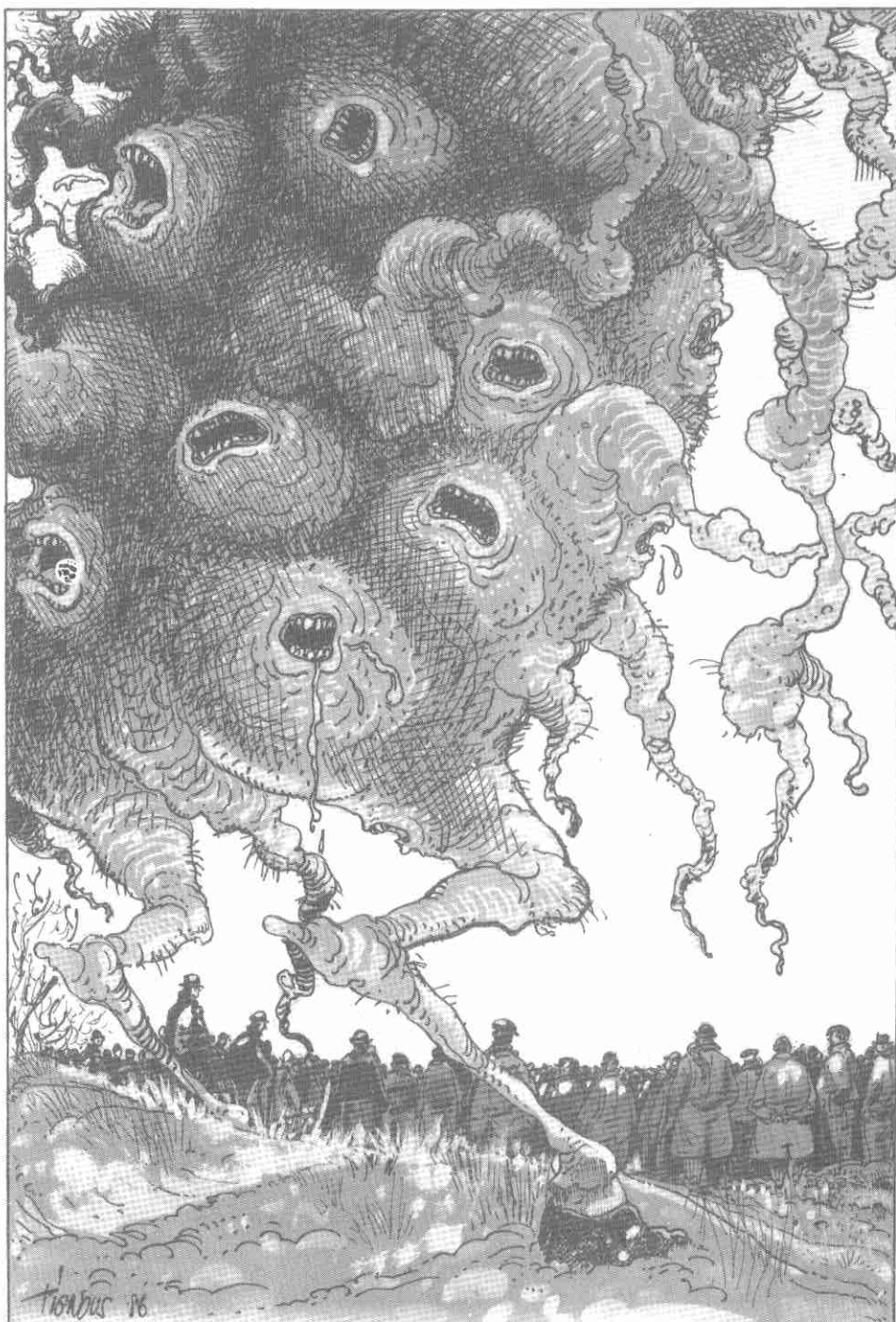
MER 27 OCT - Orateur invité, Salle Sanderson, Bibliothèque de Boston, 20 h 00. Uniquement les conneries habituelles pour la campagne...

VEN 29 OCT - Discours à la Société des Armateurs de Boston. (Une note griffonnée précise : "Nom de Dieu, ça prend du temps. Voir si Laskey peut le faire...").

SAM 30 OCT - La Dernière Réunion avec la Confrérie. S'assurer que ces pauvres abrutis connaissent leurs rôles. Dire à L. de ranger le salon pour l'évènement!

DIM 31 OCT - Le rassemblement à Maplewoods... Bon Dieu, ça a été long, mais quand je pense au fait que son re...

(le reste est presque effacé, mais un jet réussi sous "idée" permettra de supposer que le livre a été violemment refermé pendant qu'on écrivait). Une bibliothèque couvre tout le mur sud. Les volumes sont des œuvres d'initiation à l'occultisme ainsi qu'une grande sélection de livres sur l'histoire (principalement de la religion britannique et européenne occidentale). Un jet réussi sous "bibliothèque" permettra de trouver : *Monsters and their Kynde* - en anglais. L'exemplaire est extrêmement usé et les pages sont vieilles et jaunies. Sous la page de garde se



trouvent des feuilles de papier pliées. (C'est la traduction de l'anglais ancien à l'anglais moderne du deuxième chapitre). Un jet réussi sous "lire l'anglais" sera nécessaire pour lire ce qui suit :

"...leur espèce vient de l'obscurité. Leur mère est plus puissante qu'eux, et cependant n'a aucun puissance sur la terre de Dieu sans eux. Les prêtres de l'antique Albion le savaient, et le sang et la chair des innocents furent étalés sur la terre lorsqu'ils tentaient de l'invoquer. Malheur aux fils des hommes s'ils lui donnent secours. L'époque de la peste renaîtra dans Eden, et les hommes ne seront plus que des bêtes devant Elle et ses Petits". C) Le temple. Presque vide, sauf un autel à l'est. Au sol, il y a plusieurs centimètres de terre bien tassée. Autour de l'autel se trouvent des empreintes étranges. (Un jet réussi sous le "Mythe de Cthulhu" permettra de déduire qu'il s'agit d'empreintes d'une Race de Grands Serveurs, de 5 mètres de haut, aux sabots fendus). L'autel est orné de symboles arcanes, et un cierge noir est placé à chaque angle.

Les réunions

LUN 25 OCT 21 h 00

La réunion du Ku Klux Klan dans la salle B. Les membres du Klan arriveront vers 20 h 45. Ils sont vêtus en civil mais tiennent des paquets de tissu blanc enroulés sous le bras. Ils sont le plus souvent seuls ou par deux, donc facilement maîtrisables.

La seule chance pour les investigateurs d'apprendre quelque chose d'important sera de se mêler à la réunion ou d'écouter par la fenêtre.

Les événements

Webster fait son entrée à 21 h 15 et endosse son capuchon. Celui qui se nomme Laskey enflamme l'assistance pendant une heure avec une déclamation extravagante et dénuée d'intelligence au sujet des juifs et des noirs dont ils craignent la prise de pouvoir. A 22 h 00 Webster se lève et demande le silence d'un murmure - il est obéi. Son discours n'est qu'une redite plus intellectuelle des



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 X^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



propos de Laskey. Pour conclure il incitera les membres "à sortir parmi la corruption et la fange de Boston pour y fomenter des troubles et y semer la terreur".

Note pour le gardien des Arcanes.

Celui qui ne connaît pas la capacité d'hypnose de Webster se laissera avoir par le discours du fou et s'empêchera avec difficulté de perpétrer quelques atrocités contre une personne de couleur. Celui qui connaît cette capacité fera un jet sous "idée" dont la réussite lui permettra de se rendre compte de l'hypnose et d'y échapper.

La réunion se terminera à 23 h 00 et les membres s'éloigneront par petits groupes, se dirigeant dans diverses directions, Webster et Laskey partiront seuls en voiture à 23 h 15.

MER 27 OCT - 20 H 00

Dans la salle Sanderson à la bibliothèque de Boston aura lieu un discours de peu d'importance. Il se résume à des artifices oratoires politiques. (La politique de Webster semble un peu à droite du centre et il se déclare souvent comme un modéré).

Pour terminer, il priera tout le monde de venir à un grand rassemblement dans le bois près de chez lui la veille de la Toussaint. (Voir la note du Gardien des Arcanes ci-dessous). Celui qui ne connaît pas le pouvoir de Webster fera de son mieux pour y assister. La réunion se clot à 21 h 00.

VEN 29 OCT 20 h 00

La réunion suit le même déroulement que celle de mercredi et se termine à 22 h 00.

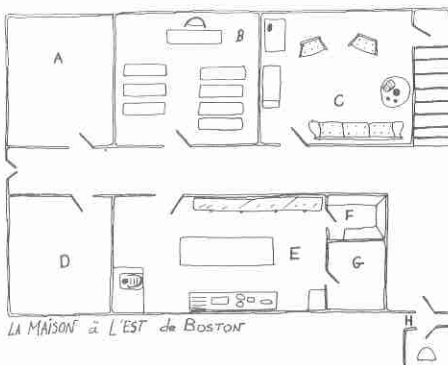


SAM 30 OCT 21 h 00

La réunion de "l'Ordre Noir du Rameau Fourchu" aura lieu dans le salon (rez-de-chaussée, C). Les 12 membres resteront assis, fumant et bavardant jusqu'à ce que Webster apparaisse. Les investigateurs auront des difficultés à surprendre la conversation puisque la fenêtre est en bon état et fermée.

Ils pourront cependant entendre éventuel-

REZ DE CHAUSSEE

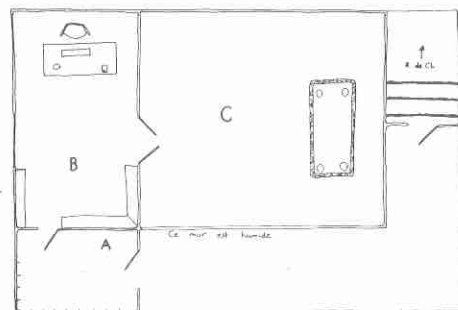


lement : "...tout notre travail mène à dem... des centaines de gens seront l... Applewoods pour attendre le salut politique et non pas pour la nuit de ...yez patients car n... connaissons la terreur devant celle que nous servons et qui... je suis convaincu que vous réussirez et je vous en donne ma parole mes frères... à elle... comme autrefois, à l'époque des Anciens de la Grande Bretagne. Ah le sang qui va cou... personne ne mérite plus que nous l'amour de la ché... de Shub-Niggurath". La réunion se terminera en chants et prières. Webster présidera, impérial... Tout se termine à 2 h 00.

31 OCT 1920

Le meeting commencera à 20 h 00. Le terrain sera noir de monde dès l'ouverture. Environ 5 000 personnes seront présentes dont seulement 10% seront nécessaires pour invoquer Shub-Niggurath. Les investigateurs peuvent choisir de se cacher dans le bois ou se mêler à la foule. S'ils essayent d'entrer dans le manoir du domaine, il faut indiquer qu'il est très bien gardé. (Ils doivent être empêchés d'y entrer à tout prix pour leur montrer la sévérité des mesures de sécurité).

PREMIER ETAGE



Une fois que les Sombres Rejetons de Shub-Niggurath auront été invoqués, ils commenceront à mettre en pièces tous les spectateurs... Webster perdra alors le contrôle de la situation. Il est éventuellement possible d'essayer de le persuader de chasser les Rejetons, mais réussir à le convaincre est peu probable. Les Rejetons se manifesteront au sud des bois et ils avanceront à grands pas à travers la foule pour assouvir leur soif de carnage...

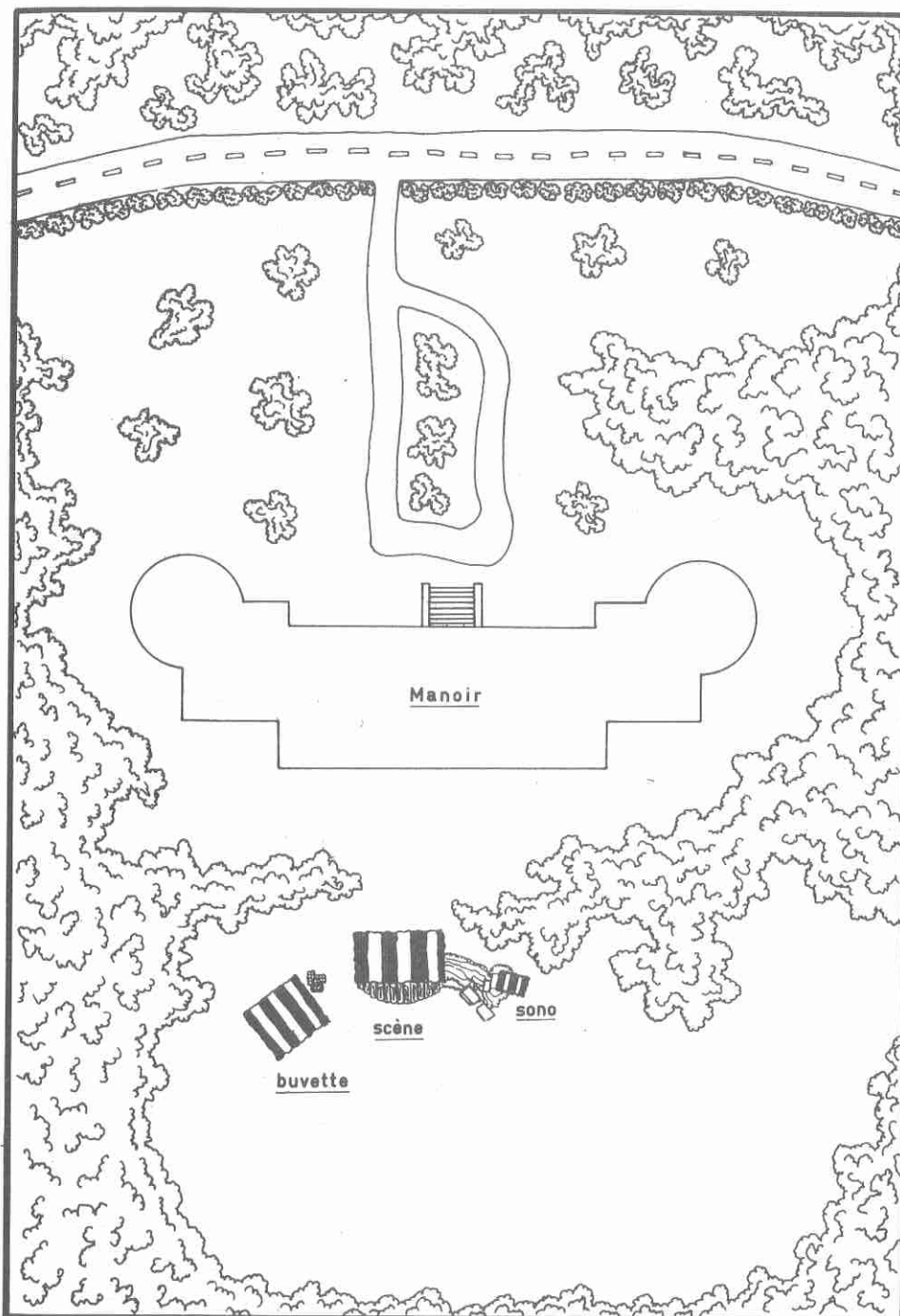
La chronologie des événements

Vers 20 h 00, des militants du même parti avancent pour délivrer des discours tonitruants...

A 21 h 30 quelqu'un annonce qu'on sert à boire et à manger à gauche et à droite de la tribune, devant le kiosque à musique. (Un jet réussi sous "trouver objet caché" permet aux investigateurs de réaliser que la scène et les bois sont isolés par un cordon de sécurité).

Webster apparaît à 22 h 00 au moment où la fanfare commence à jouer l'hymne national. Les projecteurs dans les arbres s'éteignent et ceux sur scène s'allument. Webster remercie abondamment l'assistance nombreuse et se lance dans un discours convaincant au sujet des Etats Unis, qui, selon lui, se sont perdus dans l'ère actuelle de la technologie, de la voiture etc... et que n'importe quelle situation serait meilleure que celle-ci. Quelques-uns dans l'assistance se dirigent lentement vers les sorties, et Webster supplie tout le monde de rester. (Si les investigateurs ne connaissent pas la capacité hypnotique de Webster, ils ne pourront pas partir).

A 22 h 30, Webster change de tactique... "J'envisage une Amérique plus forte et plus belle que celle du passé. M'aiderez-vous à accomplir ce projet ? C'est bien, je vois que vous êtes d'accord.



Maintenant, je veux vous entendre chanter Jérusalem avec moi. Vous le ferez avec moi ?"

Il entonne l'air et l'assistance s'y joint jusqu'à ce que l'augmentation du bruit couvre la sonorisation primitive. Un jet sous "écouter" ou "trouver objet caché" réussi révélera que Webster et les membres du culte psalmodient d'autres paroles.

Si Webster n'est pas arrêté avant la fin de la chanson, on entendra une série de cris perçants provenant du fond de la clairière.

Un investigateur qui se trouve à cet endroit risque fort d'être dévoré lorsque cinq des Sombres Rejetons s'avancent hors du bois et se mettent à massacrer l'assemblée.

(N.B. Il n'est pas nécessaire de tenir note du nombre de gens massacrés ; les Rejetons peuvent tuer environ 20 personnes toutes les 30 secondes. Il ne leur faut que 15 minutes pour massacrer les 500 victimes nécessaires à la manifestation de Shub-Niggurath).

Une fois la moitié des victimes tuées, les

investigateurs verront un énorme nuage tourbillonnant se manifester au-dessus de la scène. Pendant que le massacre continue, la forme du nuage devient de plus en plus nettement déterminée, mélange informe de pseudopodes et de pieds fourchus. Sur scène, Webster n'est plus qu'une silhouette perdue au milieu des décombres et de la foule hystérique. Une fois Shub-Niggurath matérialisée, elle se répandra à travers le champ, écrasant et dévorant tous ceux qui se dressent sur son chemin. A ce moment, le champ est encombré de cadavres qui se vident de leur sang par de multiples blessures, de membres déchiquetés et d'une foule en proie à la panique. Si les investigateurs ne sont pas fous, ils fuiront avec les autres.

Une fois les premières victimes tuées, les Rejetons rentreront dans le bois, leur tâche accomplie, Shub-Niggurath n'est pas longtemps sur cette Terre. A l'aube, sa forme commencera à perdre sa stabilité et elle retournera dans sa propre dimension. Mais pendant ce bref laps de temps,

elle sera emportée par un vent dominant qui vient de la mer.

Conclusion

Le lendemain, les investigateurs peuvent lire dans le Boston Globe :

TRAGIQUE MYSTÈRE AUTOUR D'UNE FUITE DE GAZ...

On commence à recevoir les reportages de la tragédie d'hier soir qui est arrivée dans la petite commune de Newton, près de Boston. La mort inexplicable de plus de 5 000 personnes à un rassemblement politique qui a eu lieu chez Virgil Webster, le politicien, et l'anéantissement total de Newton, sont supposés être le résultat d'un échappement de gaz mortel du sol. L'armée a vigoureusement nié avoir expérimenté un nouveau gaz destiné à la guerre.

Des experts de l'Université de Miskatonic croient que le gaz s'est échappé à cause d'un glissement de terrain. Des rapports non-confirmés prétendent que le gaz a eu des effets très hallucinogènes. C'est sans doute l'explication des "arbres qui mangent des hommes" dont beaucoup des membres de l'assistance ayant survécu ont fait témoignage.

Note pour le Gardien des Arcanes : le dernier paragraphe de cet article est à option puisqu'il dépend des actions des investigateurs : ils ont tué Webster pendant le rassemblement, après l'invocation des Sombres Rejetons, ou ils ne l'ont pas tué...

1^{ère} option : Tout aussi inexplicable est le fait que Virgil Webster ait été retrouvé, au milieu du carnage, totalement fou à lier.

2^{ème} option : Aussi inexplicable est la découverte du cadavre de Virgil Webster. Selon la police, il aurait été abattu pendant la panique. L'affaire est considérée comme un accident par les autorités.

Si les investigateurs ont tué Webster avant le rassemblement, ils pourront lire ce rapport le lendemain.

UN CANDIDAT ASSASSINÉ

Virgil Webster, le candidat présidentiel populaire, a été assassiné hier soir. La police refuse de divulguer d'autres informations en ce moment, mais un porte-parole dit que l'on croit que M. Webster a été la victime innocente de quelque complot anarchiste bizzare pro-communiste.

CARRACTÉRISTIQUES PNJ :

VIRGIL WEBSTER :

For. Con. Tai. Int. Pou. Dex. App. Edu. San. P.V.
10 9 15 15 17 12 16 16 24 12

Compétences : Anthropologie 80%, Mythe de Cthulhu 45%, Hypnose 85%, Occultisme 70%.

Sorts : Appeler et Contrôler les Sombres Rejetons de Shub-Niggurath.

LASKEY :

For. Con. Tai. Int. Pou. Dex. App. Edu. San. P.V.
14 7 12 15 12 16 10 11 42 9

Compétences : Poignard 60%

Sorts : Contrôler les Sombres Rejetons de Shub-Niggurath.

Les caractéristiques des membres du K.K.K. sont laissées à l'appréciation du Gardien des Arcanes. Les détails sur les Sombres Rejetons et Shub-Niggurath se trouvent dans le livret de règles. Toute modification mineure est à la discrétion du Gardien des Arcanes.

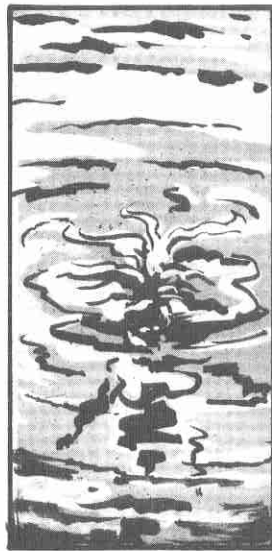


LA PEUR DU VENTRE

© CHRISTIAN LEHMANN - JAUNE VAN RUY. 86.

2







DEPUIS DEUX ANNÉES DÉJÀ, MAREK FOURNIT AU COMTE FERENC, AU GRÉ DES ENVIES DE CE DERNIER, DES FIANCÉES, CHOISIES PARMI LES FILLES DES PAYSANS DES ENVIRONS. POUR CE TRAVAIL SIMPLE ET BIEN PAYÉ, MAREK EST HAÏ À DES LIEUES À LA RONDE. PEU LUI IMPORTE, LES RARES PARENTS QUI ONT TENTÉ DE S'INTERPOSER SONT MORTS SANS AVOIR MÊME LE TEMPS DE LE MAUDIRE. PEU LUI IMPORTE AUSSI L'USAGE QUE LE COMTE FERENC FAIT DE SES FIANCÉES. MAIS LES DEMANDES S'ÉTANT FAITES DE PLUS EN PLUS PRESSANTES ET RAPPROCHÉES, IL DOIT CE SOIR SE RENDRE À L'ÉVIDENCE : L'APPÉTIT DU COMTE FERENC POUR LES JEUNES VIERGES A OUTRE-PASSÉ LES POSSIBILITÉS GÉNITOIRES DE SES SERFS...

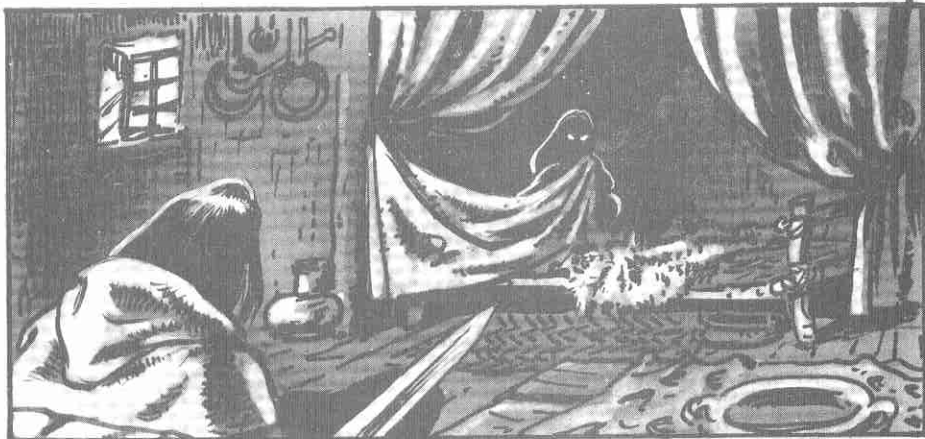


MAIS LE MAJORDOME A ÉTÉ FORMEL.
UNE VIERGE, UNE DERNIÈRE, POUR LE GRAND-ŒUVRE
DU COMTE, CE SOIR MÊME, OU LA MORT AUX MAINS
DU COMTE, UNE MORT, A N'EN PAS DOUÏER, RAFFINÉE.
MAREK A SONGÉ À FUIR, MAIS LE FROID, LA
FATIGUE L'EN ONT DISSUADÉ.
DANS SON ÉTAT, SANS VIVRES, IL SAIT QU'IL
N'IRA PAS LOIN, BOURREAU PAR NATURE.
L'IDÉE DE DEVENIR UNE VICTIME, UNE PROIE
LUI RÉPUGNE PROFONDEMENT, PLUS PAR SEN-
TIMENT DE DÉSORDRE INTÉRIEUR QUE DE
PEUR., ET C'EST POURQUOI IL AVANCE DANS
LA NEIGE, AVEC SON SOUFFLE GELÉ MOURANT
SUR SES LÈVRES, ET LA PEUR AU VENTRE.



TU NE SENS PLUS TES JAMBES
ME DIS-TU. LE FROID T'ENVAHIT.
MAIS TU SEMBES PLUS CALME,
PLUS SÉRÈNE. VEUX-TU PARTIR
TOUT DE SUITE, OUBLIER...
C'EST BON, JE RESPECTE MA
PROMESSE. MAIS JE VAIS DE-
VOIR ME PRESSER POUR FINIR.
DONNE-MOI LA MAIN, FERME
LES YEUX, ET RÉGARDE.







SPECIAL
SORCELLERIE

ALA LISIÈRE DE LA NUIT



Maléfices

Un autre regard sur le jeu de rôle