

Le mensuel
des JEUX de RÔLE

CHRONIQUES D'OUTRE MONDE

SCENARIO

TRAUMA
AD & D
L'Appel de Cthulhu

DOSSIER

Médiéval
Fantastique

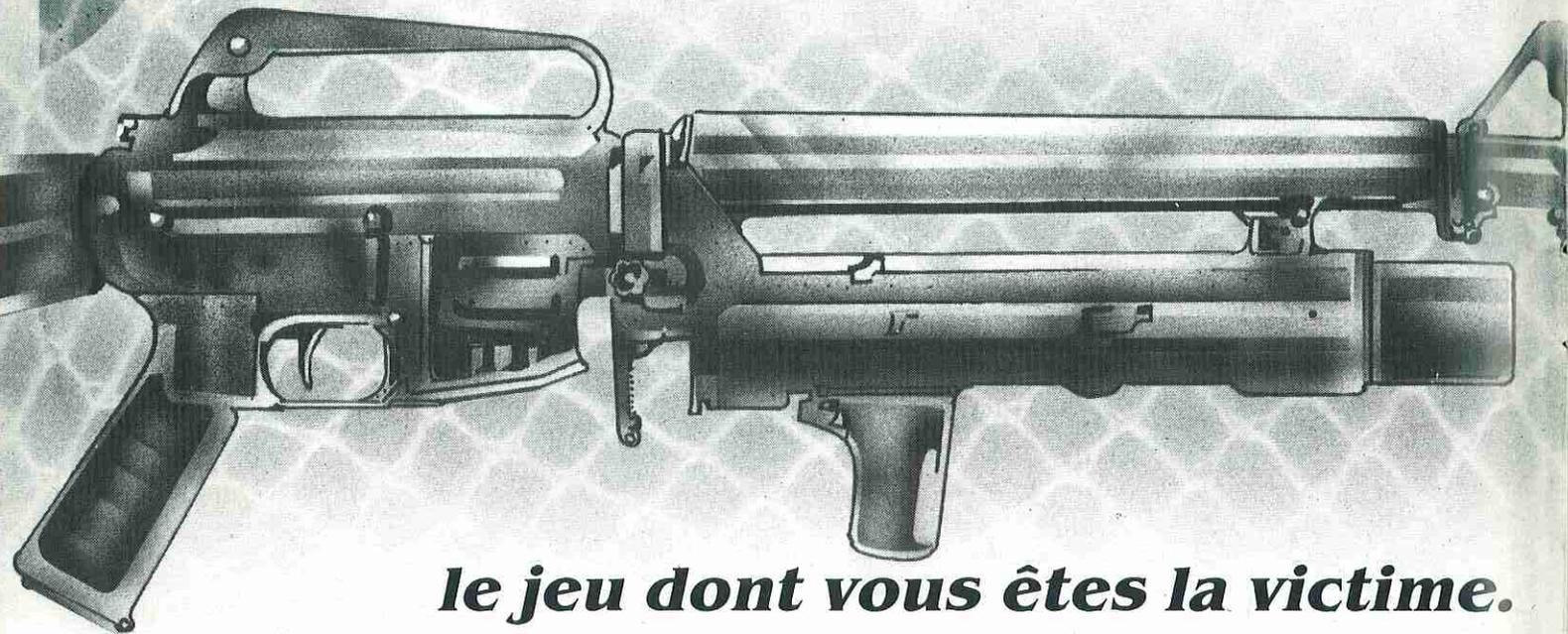
BD JEU

Torquemada



DANGEREUX LES DRAGONS ?
Qui en pense quoi ?...

TRAUMA



le jeu dont vous êtes la victime.

L'AVENIR EST ENTRE VOS MAINS

TRAUMA, le jeu de rôle des années 80....
Toutes les règles dans le numéro 1 de CHRONIQUES...
Des scénarios, des additifs, des aides de jeu....
Dans chaque numéro, dans l'actualité, dans la vie...

SCENARIOS

N° 1 Les Fugitifs

N° 2 Octobre Noir

N° 3 Les Terrains de Chasse Eternels

N° 4 Alizes

N° 5 Sida Mental



Les anciens numéros de Chroniques sont disponibles au prix unitaire de 28 F (+ 4 F de port), pour la France seulement.

Demandez-les à : **CHRONIQUES D'OUTRE MONDE**
96, avenue de la République
75011 PARIS

Pas de chance. Les plus mordus d'entre vous ont dû griffer la moquette quand ils se sont rendus compte à leur grand dam que **Chroniques** n° 5 n'était pas dans les kiosques à la date normale. Nous nous en excusons. Les multiples grèves de ce début d'année ayant occasionné de (trop) nombreuses coupures d'électricité, nous n'avons pu travailler dans des conditions normales : impossible de faire des saisies de texte sur ordinateur, les ateliers de photocomposition et de photogravure ainsi que les imprimeries ont tourné au ralenti...

Ceci dit, nous sommes actuellement à la recherche de jeunes et talentueux rédacteurs pour notre magazine. En effet, **Chroniques** va bientôt changer de formule et dans le cadre de cette évolution souhaitée dans votre courrier, nous aimerions pouvoir vous présenter des scénarios, des articles et des aides de jeu (Légendes, Paranoïa, Bushido, etc...) revitalisés par l'adjonction d'un sang nouveau...

Nous serons présents au 2^e salon national des jeux de réflexion qui se tiendra au parc des expositions, porte de Versailles, du 28 mars au 5 avril 1987. Il y aura une animation Trauma et les traumatos désireux d'y participer sont invités à prendre contact avec nous, nous leur réservons une petite surprise...

L'enquête lancée dans le numéro trois a remporté un vif succès et nous avons décidé d'attendre le 28 février pour la clôturer. Les retardataires ont encore le temps d'y répondre...

Cas de conscience à **Chroniques** : faut-il continuer à publier Diceman, la BD jeu ? C'est une question que vous avez souvent abordée dans votre courrier, pour en savoir plus, reportez-vous à la réponse de Christian Lehmann aux bafouilles de ce mois-ci...

Les Tentacules Associés

4 VU ET ENTENDU

- VITRINES. Les nouveautés du mois.
- MANIFS. Ça bouge en Bretagne.
- ENCRE. La France se repose.
- ENCRE D'OUTRE MANCHE. Ça vient de sortir.
- SILLONS. Bonjour l'ambiance.
- BULLES. Les BD à lire ou... à éviter.
- BOBINES. Gore.

12 CHRONIQUE D'UN JEU

JEU DE ROLE DES TERRES DU MILIEU. MERP en VF.

14 DANGEREUX LES DRAGONS

Le jeu de rôle a mauvaise presse...

16 CHRONIQUEZ-VOUS

- BAFOUILLES. Vos idées.
- LE LAC AUX PIEUVRES. Une nouvelle...
- PETITES ANNONCES. Echange un baril de Chroniques contre deux barils d'Outre Monde.

19 TRAUMA

- LE COURRIER des traumatos et des traumatisés.
- COMPTE RENDU. Vos exploits dans la presse.
- SIDA MENTAL. Un scénario d'actualité.

29 LE PAVE D'OUTRE MONDE

- LA CARAVANE MAUDIE. Un scénario pour AD & D.
- UN FORTIN TROP LOIN. Un autre scénario pour AD & D.
- ALTHOR. Le Kersh se précise.

42 DICEMAN

Vous êtes Torquemada, l'homme le plus méchant du monde...

62 L'APPEL DE CTHULHU

LE SAHRAS' LOVE CLUB. Prêtres et prostituées ne font pas bon ménage...



VITRINE ALPHABETIQUE

Les Jeux de Rôle

JEUX DESCARTES PREMIÈRES LÉGENDES

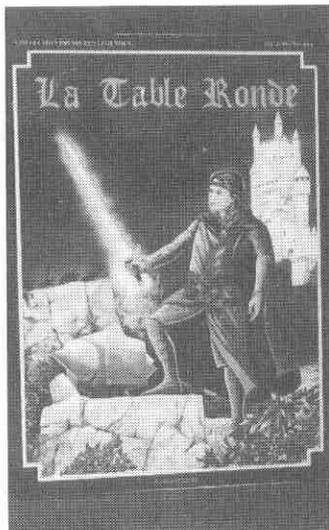
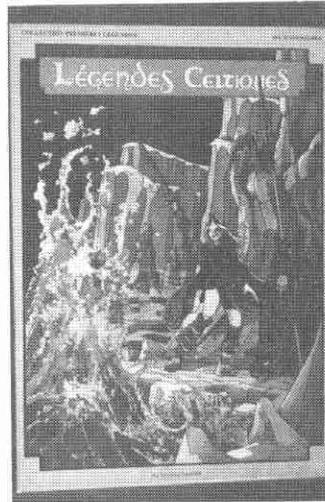


Jeux Descartes vient de sortir une nouvelle ligne, sans doute la définitive, pour LÉGENDES.

LEGENDES CELTIQUES d'abord (honneur aux anciens), maintenant disponible sous forme de 2 livrets, le livret de la civilisation et celui des règles, vendus en boîte. Il n'y a que la boîte qui change ? Non, les règles complexes qui n'avaient réussi à conquérir que des joueurs mordus et exigeants sont proposées ici dans une version simplifiée techniquement mais toujours aussi riche historiquement. Joueurs avertis qu'avaient toujours inquiétés la lourdeur du système ou joueurs débutants, vous pouvez maintenant essayer d'entrer dans la légende.

LA TABLE RONDE ensuite. Inutile de vous situer le contexte, le titre parle tout seul. La présentation est la même que les **LEGENDES CELTIQUES**. Le souci de précision historique et culturel qui domine dans

cette gamme a été scrupuleusement respecté. Arthur, Merlin, Lancelot, Viviane et bien d'autres paraissent tout droit sortis de nos lectures pour s'immiscer dans notre vie de joueur. La société arthurienne est décrite méthodiquement, cartes, détails techniques foisonnent. Anne Vétillard (oui, une damoiselle, adepte de **LEGENDES** de la première heure) a signé là un travail plus qu'intéressant pour tous les passionnés de cette époque encore pleine de mystères.

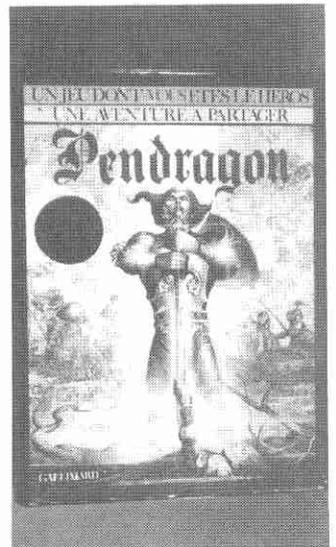


GALLIMARD PENDRAGON



La Chevalerie autour d'une table (ronde ?) serait-elle à la mode ? La traduction du jeu de Chaosium tend à le prouver. Dans une boîte désormais classique chez GALLIMARD on trouve : le livre du Joueur, le livre du Meneur de Jeu, l'écran, un bloc de feuilles de personnages, une carte de la Bretagne du Roi Arthur, une feuille de blasons, un d20, six d6.

Au-delà du thème, si porteur d'imaginaire, le jeu contient quelques originalités remarquables. D'abord et essentiellement le **ROLE**, réglé, codifié, incontournable. Le personnage que



vous allez jouer (ou devrait-on dire : le personnage qui va vous habiter ?) a ses propres "Traits de personnalité" transcrits par ses "Passions". Le système Chaosium n'a pas été repris pour **PENDRAGON** dans lequel un simple dé 20 enrichi d'une utilisation astucieuse permet de résoudre la plupart des situations. Les Ecuyers, Chevaliers, Nobles (en un mot les personnages) possèdent une Religion, une Origine (gaélique, irlandaise, française...), un Héritage ; ils vivent réellement entre leurs Aventures, se marient, procréent, élèvent leurs enfants (qui reprendront leur blasons s'ils viennent à succomber)...



WU et ENTENDU



Français



Anglais



Américain

Scénarios et extensions

POURSUITE DANS LA MORT BLANCHE

Etoile du Sud



Après la NEF, Le Dragon Ludique et le Dernier Cercle, l'Etoile du Sud se lance dans l'édition d'aventures pour jeux de rôle médiévaux fantastiques.

« Une fille enlevée, un coffre plein d'or, une piste. Mais la tempête se lève et la neige, bientôt, recouvrira tout ». Ainsi est résumée l'histoire par les auteurs eux-mêmes. Le prix est un peu élevé (70 F), l'intrigue un peu faible mais précise et détaillée. L'aventure doit être adaptée aux personnages et au système de jeu utilisé par le Maître de Jeu sans qu'aucun système de conversion ne vienne l'assister dans cette lourde tâche.

A réserver donc aux MJ avertis et courageux !

Etoile du Sud

Jérôme Tournaye et Philippe Guillaume (les auteurs)

107, rue André Thome, 78120 SONCHAMP

Tél. : 34.84.40.21.

SUPER AGENTS (Supplément pour CHAMPIONS)



Dans la série des jeux de rôle pour adolescents chétifs qui en ont marre de prendre du sable dans les yeux sur la plage, Hero Games vous propose de devenir un super agent et d'aller affronter le mal pour le compte de votre gouvernement ou d'une organisation X ou Y. Ce scénario ringard au possible (des illustrations, ça... Arrêtez, j'étouffe) comporte en plus des omissions flagrantes. Nulle part, la SPVM (Superbe Patrouille des Voltigeurs Motivés) n'apparaît. Pour pallier ce défaut, voici leurs caractéristiques pour Trauma, adaptables pour tous jeux de rôle (profitez-en, y'a pas de royalties) :

FOR	DEX	AGI	CON	MAS
15	14	14	14	17
CHA	VOL	EQM	INT	ION
2	12	5	2	3

Niveaux de compétence :

Ratonnade 80 %

Terroriser les terroristes 10 %

Terroriser la population 75 %

Consommer Ricard 92 %
ARMOR CLASS : O (à condition de bénéficier du sort : être couvert par le ministère).

NEF



Ça y est enfin, le *MIROIRS DES TERRES MÈDIANES* n° 4 est paru. Peut-être l'avez-vous déjà vu ou acheté. Mais pour les rêveurs impénitents pour lesquels ce n'est pas le cas, nous allons le décrire brièvement. La présentation est légèrement modifiée (on aime ou on n'aime pas), le prix légèrement augmenté et le poster supprimé... Par contre le scénario, *LE SACRE PINCEAU A BARBE* est aussi agréable et précis que les précédents. Il est plus court car Denis Gerfaud a préféré consacrer une place importante à divers points de règles précisés ou complémentaires. Et il nous offre là de quoi découvrir de nouvelles facettes du jeu telles que jouer un cyan (tentant mais délicat), un gnome ou un ogre, paufer les combats en mêlée, simuler la fatigue ou l'éthylisme...

La magie n'est pas oubliée (nouvelles têtes de dragon, enchantements...) et le complexe enchevêtrement des rêves se dévoile un peu plus. Le spectre des couleurs s'agrandit pour nous faire découvrir le gris rêve qui permettra aux Gardiens des Rêves exigeants de mieux simuler la vie des voyageurs entre leurs aventures tout en lui offrant des ouvertures infinies. Mais découvrez-le vous-même...

LOST TELEPATHS Spacemaster Campaign Module/ICE



Ce scénario de 64 pages détaille un système planétaire gouverné par House Kashmere, une puissante famille aux dons télépathiques importants. Les rejets de l'univers de Dune sont inévitables, mais il ne s'agit en aucune façon d'une copie conforme. Univers, situations, personnages et scénarios sont fort bien présentés. Une addition intéressante pour toute campagne de space-opera.

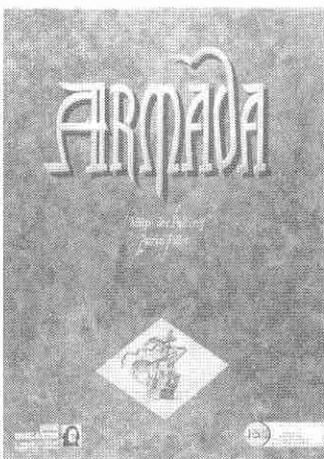
Jeux de plateau

ARMADA Jeux Descartes



Après les excellents « Junta » et « Rencontres Cosmiques », traductions de jeux américains, Jeux Descartes touche le tiercé dans l'ordre des jeux de plateau avec Armada, une création 100 % française (cocorico) qui, de plus, a remporté le PION D'OR de Jeux & Stratégie en 1985.

La finalité du jeu est d'imposer sa domination militaire et territoriale sur le monde. Pour cela, chaque joueur dirige une nation maritime ambitieuse qui, grâce à sa flotte (petite au début...), va s'empresser de partir à la découverte d'un continent mystérieux regorgeant d'or... Pour l'instant, cela semble assez classique, mais les dangers qui attendent les gallions sont nombreux : tribus autochtones qui n'apprécient pas que l'on vienne leur dérober leur or, bateaux corsaires des autres joueurs toujours prêts à intercepter un convoi lourdement chargé... Il faut également



faire attention aux autres nations qui peuvent tenter un débarquement chez vous en votre absence.

Le système de jeu est à la fois original, simple, rapide et efficace : les joueurs doivent gérer chacun à leur tour dix coups successifs, que ce soient des déplacements, des combats, des transbordements, etc. Les re-

tournements de situation ainsi provoqués sont nombreux et imprévus.

Bref, un très bon cocktail de stratégie et de diplomatie pour un jeu promis à un bel avenir. A l'abordage matelots !...

HELMQUEST Collection Puffin



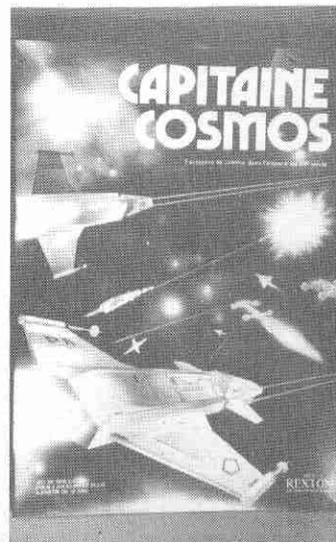
Pour sauver la paix et la prospérité d'Atlantis en proie à une guerre fratricide, il vous faudra affronter les douze épreuves concoctées par les Dieux Maudits. Jeu de réflexion pour jeunes adolescents, fort bien illustré, Helmquest est plus une suite de puzzles mentaux qu'un jeu de rôle. Pour améliorer l'anglais de votre petit frère, peut-être...

CAPITAINE COSMOS Jeux Rexton



Baston dans l'espace, Capitaine Cosmos est un wargame

où deux à quatre flottes spatiales s'affrontent. Les règles sont relativement simples et classiques (hexagones, etc) et les cinq scénarios proposés ne manquent pas d'intérêt. Pas très original mais efficace.



NUITS DE LUDOS

« En passant une porte donnant sur une rue de Paris, je me suis retrouvé à Shangai en 1927. Tout y était, roulette, black jack, fumerie d'opium (factice bien sûr), chinoise serveuse de thé, radio diffusant musique et nouvelles du front et, en toile de fond, mystérieuse et inquiétante, la malfaisante présence d'un mythe inconnu de mon personnage...

Pris dans un tourbillon fantastique, je fus, 6 heures durant, un bolchévique infiltrant un noyau d'européens. Je distribuai mes tracts en faveur des Boxers mais, ne me doutant de rien, je servis finalement de saucisse cocktail à Nyarlathotep. Durant cette étrange nuit passée en grande partie avec un compatriote, bien

qu'aristocrate décadent, (Gérard Delfanti), force m'a été de constater que la parfaite réussite de ce jeu de rôle grandeur nature revenait un peu aux joueurs mais aussi et surtout aux organisateurs. Et, comme moi, si un soir, à l'angle d'une rue, vous entendez "pssst, pssst, un grandeur nature avec les NUITS DE LUDOS", n'hésitez pas, entrez dans l'extrême dimension »...

Si, comme notre vaillant bolchévique, Jean Jacques Mellottée, vous voulez goûter aux plaisirs très particuliers des grandeurs natures fabuleux, faites confiance aux NUITS DE LUDOS. Cette association prépare très soigneusement scénarios et accessoires dans les moindres détails. Et elle offre ensuite la possibilité au plus

grand nombre d'y participer en réalisant plusieurs fois la même mise en scène.

Au programme pour début février, TRAITEMENT SUR L'ARRIERE, PARIS, 1917, des pacifistes, des révolutionnaires, de l'espionnage, bref une simulation historique pour 43 personnages...

NUITS DE LUDOS, 11 rue Blomet, 75015 PARIS - Tél. : 47.34.38.39.

CASUS BELLI

Eh oui, d'habitude on ne parle pas des confrères. Mais le n° 35 de CB nous a impressionnés. Il offre une ville extra-

ordinaire, Laelith, à la fois originale et cohérente. Le dossier est complet, bien présenté, le plan superbe et le tout ne manque pas d'humour. Une aide de jeu agréable pour tout amateur de médiéval fantastique. Bravo !

SUPERGANG

On a vu et on a aimé SUPERGANG NEWS (le n° 1 gratuit), d'abord parce que ça parle de SUPERGANG et ensuite parce que ça s'adresse même à ceux qui ne connaissent ni le jeu, ni le Plan d'Enfer. Alors, pour savoir où jouer, découvrir des coups de maîtres, se tenir au courant des manifs, lire BD (Coucho) ou nouvelle et devenir un vrai truand, tâchez de vous le procurer...

A paraître

CTHULHU 87 A paraître chez CHAOSIUM cette année



THE GREAT OLD ONES (Les Grands Anciens)

Une anthologie par plusieurs auteurs, contenant de nombreux scénarios inédits traitant de différentes déités du Mythe non encore utilisées dans les campagnes précédentes.

CTHULHU IN THE 80'S (CTHULHU dans les années 80)

Comment mener à bien une campagne de l'APPEL dans le monde moderne. Moins d'additifs, bien entendu (vous connaissez tous le prix d'un fusil à pompe, non ?), et beaucoup, beaucoup de scénarios... Dont un scénario par notre collaborateur Mark Morrison, intitulé La Voix De Son Maître, qui débute en 1960 à Paris et se situe dans le milieu du Rock n' Roll !

TERROR AUSTRALIS

Un supplément à l'Appel par Morrison et Penny Love, sur

l'Australie, avec de nombreux scénarios dont le scénario final de MASQUES DE NYARLATHOTEP!!!!!! Enfin vous allez pouvoir affronter le docteur Robert Huston, seul survivant de l'expédition Carlyle (si les investigateurs ont fait leur boulot !)

de notre correspondant **Greg Stafford**, Albany, Californie

SCHMIDT FRANCE

Frissonnez, amateurs de CHILL, la version française devrait voir le jour en mars. Outre les règles, l'écran et des accessoires, 4 aventures et 2 extensions (Bestiaire et Vampires) paraîtront en même temps.

ORIFLAM

C'est confirmé, STORMBRINGER en français sera là fin mars. Les règles ont été complétées et seront abondamment illustrées, écran et scénarios seront aussi de la partie. Et l'écran devrait être superbe. Si vous n'avez pas encore lu le célèbre roman de Moorcock, vous avez encore le temps de découvrir **ELRIC LE NÉCROMANCIEN** et sa redoutable beuveuse d'âmes...

GALLIMARD

Le jeu des MILLE ET UNE NUITS, ça ne vous dit peut être rien, mais TALES OF ARABIAN NIGHTS... Oui, non ? Eh bien, c'est le mariage réussi du jeu de plateau et du jeu de rôle et le résultat, original, est très agréable. Lorsqu'on y joue par équipe, ça devient carrément délirant... Le plateau français a été redessiné et des extraits des contes désormais classiques intégrés aux règles. Si la traduction est fidèle, de bons moments en perspective...

Pour les fanas des livres jeux, 6 nouveaux titres à paraître dont 3 permettant d'incarner des Ninjas... Peut-être des idées à glaner pour Bushido ?...

Et toujours dans les livres jeux, GALLIMARD annonce une révolution : des approches et des règles complètement différentes. C'est encore classé top secret, donc la suite au prochain numéro...

LES ELFES

CABALE un nouveau jeu de rôle historico-fictif, de Alain Sénéchal, va apparaître sur vos étals sous peu. Il a 2 particularités ; il se joue avec un unique dé à 30 faces et il couvre la

période de l'an 400 à nos jours. Les détails historiques ont, paraît-il, de quoi surprendre. De nombreuses aides de jeu vont suivre rapidement. Nous vous en parlerons plus longuement lorsque nous l'aurons découvert.

ETOILE FILANTE, le pion d'or de Jeux et Stratégie 1980, va sortir également. Il s'agit d'un jeu de réflexion pour 2 à 3 adversaires.

SIMFOOT qui, comme son nom le résume, est une simulation de football, devrait également être disponible bientôt. C'est un jeu tactique mettant en scène des personnages aux caractéristiques évolutives.

ETOILE FILANTE et SIMFOOT sont des jeux créés par Victor Lucas.

Et pour les amateurs de wargames, un gigantesque napoléonien est annoncé. Il vous permettra de placer les 1 200 pions sur une carte de 4 m²...

JEUX DESCARTES

Des scénarios, encore des scénarios, toujours plus de scénarios... Que vous soyez amateur de L'APPEL DE CTHULHU, LEGENDES, MALEFICES ou PARANOIA, vous pourrez trouver de quoi occuper vos joueurs préférés.

APPEL DE CTHULHU : La terre venue des étoiles.

LEGENDES DE LA TABLE RONDE : Les chevaliers de l'orange.

MALEFICES : n° 6, Enchères sous pavillon et n° 7, La musique adoucit les meurtres.

PARANOÏA : Paranoïa aigüe et Les clones dans l'espace.

Et tout ça courant février !

JEUX DESCARTES sort également un NOUVEL ECRAN DE L'APPEL DE CTHULHU. Si les tables intérieures restent presque les mêmes, le dessin lui-même est une nouvelle création très belle et beaucoup plus évocatrice de l'œuvre de Lovecraft (et on ne dit pas ça pour faire plaisir à notre collaborateur, Jean Charles Rodriguez, qui en est l'auteur). Vous pourrez également découvrir, avec ce nouvel écran, un scénario original.



HEXAGONAL

Après toutes ses parutions coup sur coup, HEXAGONAL souffle un peu. Fin février, début mars devrait cependant voir l'apparition de l'écran pour JRTM (le Jeu de Rôle des Terres du Milieu), encore un peu de patience donc... De nouveaux scénarios sortiront un peu plus tard.



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 et Vivre

78630 Orgeval
Tél. : 975.78.00

10h à 20h

Même le dimanche
Fermé le mardi

MANIFS



BRETAGNE AVIS DE NAISSANCE

« Les clubs bretons se sont réunis le samedi 29 novembre à l'occasion de la grande démonstration qu'organisait le club de Quimper : le Troll Farci.

LA GUILDE DE BRETAGNE DES JEUX DE SIMULATION est née. Elle a pour but de rassembler les clubs de jeux de rôle et de simulation afin de leur donner une dimension régionale permettant de mieux développer ces jeux et de multiplier les contacts entre les joueurs. Les clubs adhérents sont en particulier :

Enfer et Contre Tout (Rennes)

Les Hussards d'Isengard (?)

Dragon sur Hexagone (Brest)

Au Troll Farci (Quimper)

La Guilde des Egorgeurs de Trolls (Morlaix), la collaboration des deux derniers risque d'être assez savoureuse... (NDLR).

Le siège social de la Guilde de Bretagne : 9, rue de la Paillette, 35000 RENNES.

Un fichier régional des clubs et activités ludiques est constitué et plusieurs initiatives sont prévues. D'ores et déjà un bulletin régulier verra le jour en ce début d'année ».

Nous lui souhaitons longue vie et bonne chance.

LORIENT

Le premier pentathlon breton du jeu aura lieu à Lorient du 17 au 19 février 1987. Au programme : 4 jeux de rôle et 5 wargames en compétition, killer géant, soirée médiévale, tournoi de chevalerie... Tout cela avec la participation de tous les clubs de Bretagne et d'ailleurs, des prix à la pelle, des éditeurs...

Si vous êtes intéressés, contactez LE CERCLE DES KORRIGANS, Maison Communale, 56530 QUEVEN, ou téléphonez à Thierry Trégaro au 97.05.07.53.

DOUARNENEZ

Le club Quimpérois AU TROLL FARCI, membre de la Guilde de Bretagne des jeux de Simulation (voir ci-dessus) organise une murder party ouverte à tous à Douarnenez le jour d'ouverture des Gras, soit le samedi 28 février 1987. Les inscriptions seront prises au début du jeu (de 13 h 45 à 14 h 15) devant la salle des fêtes (aux Halles) ou par correspondance : D. Franc, Bât M 3-17, 2, rue du Béarn, Quimper.

Cette organisation est mise en place avec le comité des fêtes de Douarnenez.

PARIS UN TOURNOI POUR BAND AID

L'Etudiant va lancer dans son prochain numéro un appel à toutes les bonnes volontés pour soutenir BAND AID, plus précisément l'Opération Delta, l'antenne française. Il s'agit, bien entendu, de collecter des fonds pour réaliser un projet au Mali. Son aboutissement devrait déboucher sur l'achat d'équipements agricoles pour 40 écoles. Les enfants Maliens pourront ainsi se familiariser au maniement des charrues et autres matériels et apprendre l'agriculture grâce à l'encadrement sur place du Secours Catholique. Cette opération qui permet un enseignement et une aide technique plutôt qu'un secours momentané va, nous l'espérons, être largement soutenue.

Déjà un tournoi sur 6 jeux est prévu à l'Espace Etudiant les 16 et 17 mai prochain et tous ses bénéfices seront remis à BAND AID. Le programme n'est pas définitif mais les jeux éventuellement envisagés pourraient être SUPERGANG, AD & D, L'APPEL DE CTHULHU, TRAUMA, L'CEIL NOIR et TRIVIAL POURSUIT pour lequel seraient créées des questions de circonstance.

Vous pourrez obtenir des renseignements complémentaires auprès de Patrik Martin ou Olivier Remic, qui sont à l'initiative de ce projet ludique, au 48.26.56.21.

CHRONIQUES vous tiendra au courant évidemment.

PARIS DERNIER AVIS AVANT QU'IL NE SOIT TROP TARD !

LUDODELIRE et le mensuel L'ETUDIANT vous proposent leur nouvelle super coproduction :

LE CHAMPIONNAT INTER GRANDES-ÉCOLES DE SUPERGANG

Unique représentation : dimanche 5 avril 1987.

Acteurs principaux et uniques : écoles ou facultés.

Casting : 3 personnes par équipe.

Prix des entrées : 150 F par équipe.

Lieu de la représentation : l'espace Etudiant, Paris.

Synopsis : les grosses têtes françaises les plus avisées doivent s'affronter par plateaux de jeu interposés à travers plusieurs parties du mondialement célèbre SUPERGANG. Chaque partie gagnée permet d'accumuler des points. Au terme du tournoi, les totaux sont faits et l'équipe gagnante désignée. Lors, le suspense est total, qui remportera la magnifique vrai CAR DE POLICE entièrement révisé ? Mystère, les jeux ne sont pas encore faits !

Avis de la critique : entraînez-vous dès maintenant !

Relations publiques : LUDODELIRE, 27 rue du Chemin Vert, 75011 PARIS (43.38.26.25) ou passez au PLAN D'ENFER (même adresse).

2^e SALON NATIONAL DES JEUX DE REFLEXION

Nous vous rappelons qu'il n'aura pas lieu au CNIT cette année mais PORTE DE VERSAILLES, du 28 mars au 5 avril 1987.

Par manque de place, nous ne vous précisons que les très nombreuses animations proposées. Tous les tournois ci-dessous se dérouleront dans la salle de jeux, de plus en plus vaste, 850 m² cette année.

- Tournoi de DONJONS ET DRAGONS, samedi 28.
- 1^{er} tournoi de SUPERGANG, samedi 28.
- 2^e tournoi de Paris de jeux d'histoire antico-médiéval, samedi 28 et dimanche 29.
- 3^e championnat de France de DIPLOMATIE, samedi 28 et dimanche 29.
- 3^e championnat de France de LEGENDES (sur les Légendes Celtiques et les Légendes de la Table Ronde), samedi 28 et dimanche 29.
- 2^e coupe de CRY HAVOC, SIEGE et SAMOURAI, samedi 28 et dimanche 29.
- 3^e grand tournoi de L'APPEL DE CTHULHU, dimanche 29.
- 2^e tournoi de OST, dimanche 29.
- Tournoi d'OTHELLO, dimanche 29.
- 1^{er} tournoi de L'CEIL NOIR, mercredi 1^{er}.
- Remise du Pion d'Or de Jeux et Stratégie (*), mercredi 1^{er}.

- 1^{er} tournoi d'AMBITION, vendredi 3.
- 1^{er} tournoi de BORODINO, vendredi 3.
- 1^{er} tournoi de L'AS DES AS, vendredi 3.
- Coupe de MASTERMIND, samedi 4.
- Tournoi de TRAUMA, samedi 4.
- Finale nationale des éliminatoires de la Coupe d'Europe de jeux d'histoire, samedi 4 et dimanche 5.
- 4^e championnat de France de wargames, samedi 4 et dimanche 5.
- 1^{er} tournoi de REVE DE DRAGON, dimanche 5.
- 1^{er} tournoi de L'AN MIL, dimanche 5.
- 1^{er} tournoi de TALISMAN, dimanche 5.
- 1^{er} tournoi d'ARMADA, dimanche 5.
- 1^{er} tournoi de MELLITI (jeu de réflexion édité par la société COSMOS, pour 2 à 6 joueurs), dimanche 5.

Ouf ! Et à part ça, toute la semaine, vous pourrez participer aux éliminatoires sur les jeux nouveaux (PENDRAGON, TRAUMA, CHILL, CABALE, EMPIRES ET DYNASTIES, LE SORCIER DE LA MONTAGNE DE FEU, entre autres...). La finale de ce tournoi permanent se déroulera le vendredi 3 avril.

Si vous ne voulez pas entrer dans la compétition, rassurez-vous, des démonstrations de jeux de simulations et de jeux classiques auront lieu tout au long de la semaine.

C'est tout pour le moment, nous vous compléterons le programme au prochain numéro.

Renseignements et inscriptions : CEP, 7 rue Copernic, 75782 PARIS CEDEX 16 - Tél. 45.05.14.37.

(*) Nous vous rappelons que ce Pion d'Or a été attribué à Pierre Cléquin et Bruno Faidutti pour leur dernière création : LA CONQUÊTE DE L'ŒUF (un nom sans doute provisoire). Chaque joueur de ce jeu de plateau représente un animal doté d'un pouvoir. Il lui faut aller chercher un œuf dans la couveuse centrale et le rapporter dans son terrier, mais tout n'est pas si simple...

mimicry

PARIS - 20, rue de la Folie
Méricourt - 75011 PARIS
Tél. : 47.00.45.46

Une grotte merveilleuse avec des jeux de rôle, des wargames et des figurines extraordinaires.

ENCRE D'OUTRE MANCHE



THE DAMNATION GAME Clive Barker Sphere

Un nouvel auteur fantastique est né. Clive Barker a 34 ans, il est anglais, et son univers de cauchemar est proche de celui de Stephen King, mais plus européen, plus noir aussi...

Marty Strauss a passé huit ans en prison à la suite d'un braquage de banque raté. Libéré sur parole, il devient le garde du corps d'un des hommes les plus riches d'Europe, Joseph Whitehead, un excentrique millionnaire reclus derrière les murailles de sa propriété fortifiée près de Londres. Marty apprendra bientôt que le matériel de protection sophistiqué de son patron est illusoire face à l'ennemi qui s'approche...

Whitehead connaît le nom de son ennemi. En 1945, dans Vienne en ruines, il avait joué sa vie, et beaucoup plus, avec cet homme énigmatique qui se faisait appeler Le Dernier Européen. Et tel Faust, il avait ensuite tenté de renaître sur les termes de son contrat... Maintenant pour lui la nuit tombe, et Mamoulian, Le Dernier Européen, est venu chercher son dû... Les forces terrifiantes du mal, du néant, entourent bientôt les protagonistes, coupant toutes velléités de fuite. Car Ma-

moulian aussi sent venir sa fin, et n'aspire plus qu'à la mort... Son immortalité est devenue trop pesante... Mais il ne veut pas partir sans son partenaire, par respect des règles du... Jeu de la Damnation...

Certaines scènes de ce roman sont des chefs d'œuvre de terreur, comme la scène où l'acolyte de Mamoulian, Breer, un énorme tueur psychopathe amateur de petites filles légèrement faisandées, essaie de se suicider pour échapper à l'emprise de son maître, et est rappelé à la vie par celui-ci, par delà la mort... ou encore celle où Marty Strauss assiste, impuissant, à la résurrection des chiens de Whitehead, enterrés deux jours auparavant, et renvoyés par Mamoulian vers leur ancien maître pour lui rendre un dernier hommage pestilentiel...

Un livre fort, sombre, à des années-lumière des habituelles stupidités gore qui défigurent les vitrines des librairies de gare.

NECRONOMICON Al Azhred Avon

Un nouvel exemplaire du Necronomicon, le livre maudit et mythique auquel se réfère incessamment Lovecraft dans ses

nouvelles, et que tout investigateur de « l'Appel de Cthulhu » rêve et craint de trouver sur son chemin, est apparu dans les vitrines des librairies d'occultisme.

Nombreuses ont été les supercherries perpétrées au fil des ans, les prétendues découvertes de manuscrits originaux. En 1979, Dave Langford, grand fanatique de jeux de rôle devant l'éternité, et collaborateur de White Dwarf, participa à la publication d'un Necronomicon paru depuis chez J'ai Lu. Pour bien connaître Dave, adepte des escroqueries intellectuelles les plus subtiles, je me permets de douter de l'authenticité de ses révélations.

Mais cette fois-ci... malgré ma réticence à l'admettre, Frère Simon semble avoir édité le manuscrit original de l'arabe Dément, (la majuscule n'est pas une faute de frappe, Al-Azhred était cinglé, ressuscitez n'importe lequel de ses contemporains si vous ne me croyez pas). Je n'ai pas osé tenter la moindre incantation contenue dans ce livre, et je ne vous conseille pas de le faire sans précautions. Après tout, comme le précise l'éditeur : « il n'existe aucun bannissement effectif des forces invoquées dans le NECRONOMICON ». Et dans la plus pure tradition du jeu, il ajoute : « Les personnes à l'état mental insta-

ble, ne doivent en aucun cas assister à ces rituels. Ce serait criminel, et peut-être même suicidaire... » Un avertissement que beaucoup de joueurs comprendront sans peine...

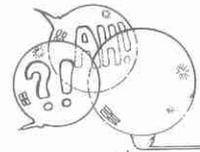
Le témoignage de l'arabe Dément, publié en prologue et épilogue, est lui-même terrifiant. La préface révèle comment il fut initié aux Arcanes... et l'épilogue, inachevé, nous fait ressentir les terreurs qui avaient assailli son esprit et son âme à la fin de sa vie. Mal écrit, plein de répétitions et de litanies insensées, ce dernier chapitre, et ses dernières lignes, sont une mise en garde :

« Quel Dieu ai-je offensé ?
Quelle déesse ?
Quel sacrifice ai-je omis ?
Quel maléfice inconnu ai-je ranimé, pour que ma fin soit accompagnée par les terribles hurlements de centaines de loups ?

Les étoiles s'obscurcissent, la lune pâlit, comme un voile recouvrait sa flamme. Des démons aux gueules de chiens approchent de la circonférence de mon sanctuaire. D'étranges lignes apparaissent sur la porte et les murs, et la lumière de la fenêtre s'estompe de plus en plus.

Les eaux noires frémissent.
Ceci est le livre du Serviteur des Dieux... »

BULLES



ALERTE ROUGE

7 histoires de SF sidérales et sidérantes.
Albin Michel

Présenté par Bruce Jones, un des papes américains de la SF et de l'Héroïc Fantasy, ce recueil nous replonge dans l'univers bariolé, déroutant et au goût délicieusement rétro des « comics » des années 60. Sur les sept histoires, cinq sont de très bonne qualité, baroques et inquiétantes à souhait. Le plus remarquable est que tous ces auteurs américains de SF, loin des préoccupations intellectuelles des auteurs européens ne cherchent qu'à distraire, et ils y arrivent remarquablement bien.

BATMAN 1

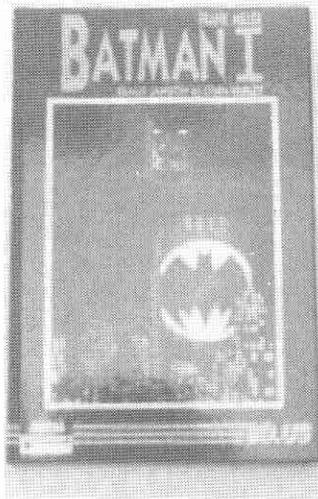
Frank Miller
Ed. Aedena

Tout petit déjà, je me méfiais de Superman... Un type de son âge, baraqué comme il l'était, qui se baladait en collant bleu et s'exhibait sur les toits des plus hauts buildings de Metropolis... ça sentait le déviant à plein nez... J'avais tort, à en croire ce dernier et génial volume de la saga des super-héros...

La date... un futur proche, dans une vingtaine d'années... Le lieu... Gotham City, une mégapole américaine en proie au désordre urbain, à la haine, à la bêtise médiatisée... Batman, alias Bruce Wayne, a vieilli. Les héros sont fatigués, et voilà bien longtemps que son personnage a disparu de l'inconscient collectif américain. Il traîne seul, aigri, le poids de ses remords, « le goût des ennemis tombés, le goût des choses mortes, des choses maudites »... Pour le commun des mortels, il n'est plus qu'une légende. Pour les psychiatres et les sociologues, un malade de la légitime défense.

Ce premier volume des aventures de cet homme vieilli nous montre, sinon un super-héros, un héros. Et c'est tant mieux. Loin des délires habituels de la Marvel, les adversaires qu'affronte Batman sont sordides et terriblement réalistes... Comme l'est la violence dépeinte en filigrane, suggérée par le texte (étonnant de maturité) plutôt que montrée... (quelle puissance évocatrice dans le dessin, les cadrages)...

Aussi étrange que cela puisse paraître à ceux qui, comme moi, détestent l'univers aseptisé des comics américains, BATMAN 1, de Frank Miller est un bijou, une



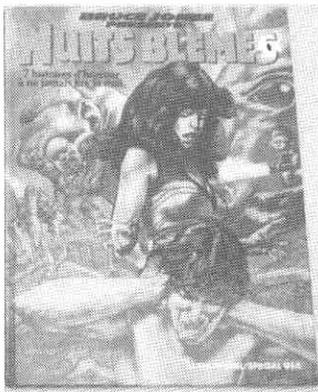
histoire dense de 100 pages qui vous tient en haleine de bout en bout. La suite, viiiiite !.

P.S. : Pour ce qui est de Superman, j'avais tort de me méfier. En l'an 2000, Ronald Reagan est toujours président des USA. Et le seul super-héros qui ait accepté l'ultime trahison de travailler en parfait super-soldat à la botte du gouvernement, c'est justement Superman... Il faut voir Reagan, sénile, lui offrir des cachous et des médailles pour ramener l'ange noir, Batman, dans le droit chemin, Fa-bu-leux !

NUITS BLEMES

Compilation
Albin Michel

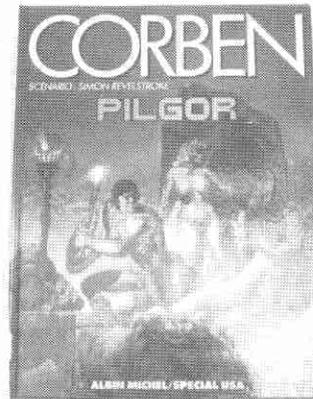
Sept histoires d'horreur très inégales présentées en album, dont deux chefs d'œuvre : le puits, et Over his head. Mais autant acheter L'Echo des Savanes Spécial USA, puisque ces BD en sont extraites...



PILGOR Corben et Revelstroke Albin Michel

Les aventures de PILGOR, le pénétrateur sauvage, vous permettront de faire la connaissance de tout un bestiaire à ajouter à la liste déjà considérable des monstres de Donjons et Dragons. Quel aventurier ne serait tenté d'affronter les redoutables Kuhardis, les terribles Serpiphallis ? Quel héros ne voudrait braver les ruelles de MOVEZALHEN, la ville de toutes les turpitudes ? Qui ne sentirait gonfler sa verve vengeresse pour courir à la rescousse de la noble Spermula, capturée par l'infâme sorcier Krapoul...

Si le dessin de Corben est toujours délectable, le scénariste ne s'est pas imposé de créer une histoire vraisemblable, mais s'est inspiré des couvertures et autres porte-folios du maître pour pondre cette histoire délirante, à réserver aux adultes avertis.



EN VOITURE, SIMONE.

Torpedo 1936.
Bernet et Abuli
Ed. Albin Michel

Luca Torelli est un ignare. Un abruti. Laid, de surcroît. Et son mauvais goût, en cravates comme en femmes, est légendaire. Mais ne vous avisez pas de lui dire. Car Luca Torelli, alias Torpedo, est un assassin, un tueur à gages particulièrement ignoble. Dans cette aventure de trafic d'alcool, il ferait honte aux pires fanatiques cthuluesques... Et quand on songe que la plupart de ses aventures l'amènent à rencontrer des individus encore plus infects que lui... Si jamais vous le rencontrez traînant dans votre campa-

gne Années 20, passez votre chemin ou abattez-le mais surtout, surtout ne le laissez pas pour mort... « Même Dieu n'a jamais levé la main sur moi. Ça me rend dingue. Et je ne suis pas de ceux qui oublient ».



JEU SUR VIDEODISC INTERACTIF

Qu'est-ce que ça vient faire dans BULLES ? Eh bien, à Angoulême, que s'est déroulé les 30/31 janvier et 1^{er} février, les fervents adeptes de BD devaient, si tout s'est bien passé, avoir la possibilité de jouer au « Laboratoire du Professeur Von Karabus ». LOB, l'Albert de l'année dernière, a profité de sa liberté pour mettre ce jeu au point. Frank, Angela et le Professeur Von Karabus, devaient vivre 4 aventures dessinées par Pichard, Manini, Hérody et Tignous (cherchez bien dans Chroniques, vous trouverez toujours un dessin de Tignous !). Et si vous n'avez pas testé ce jeu à Angoulême, rassurez-vous, il pourra certainement être vu ailleurs, nous vous tiendrons au courant...



SILLONS



LINK
(Varèse sarabande
Pathé Marconi import
STV 81294)

Jerry Goldsmith (traduction littérale : le faiseur d'or) nous livre encore une partition superbe, aussi mouvementée que d'habitude, mais avec en plus une bonne dose d'humour qui ne fait que renforcer le suspense quand la musique semble par instants glisser, déjancer du rire au grotesque puis à l'horreur.

Pour cette histoire de singe savant (trop, peut-être, le meurtrier étant le propre de l'homme), Goldsmith nous a concocté, au lieu des sempiternels violons et crissements de synthé, un thème angoissant repris sur les vieilles musiques de foire qui tournent sans doute dans le cerveau de Link, et qui évoquent parfaitement la démarche tant physique que mentale de cet être entre l'humain et l'animal, prêt à chaque instant à basculer dans le tour du cirque ou le meurtrier... Idéal pour un voyage au Pays des Goules dans les Territoires du Rêve de Lovecraft...



TAI-PAN
Musique originale de
Maurice Jarre
Editions Varèse
Sarabande.

Superbe album, coloré et tonifiant, pour un film d'aventure de corsaires en mer de Chine. Maurice Jarre (le papa de Jean-Michel) nous emporte dans un grand élan de romantisme digne des meilleurs morceaux de Wagner. Teinté de tonalités orientales, l'ensemble du disque est une suite ininterrompue qui alterne avec goût des thèmes puissants et des passages plus doux et mélancoliques. Indispensable pour vos aventures orientales, passées ou présentes.

CRAWLSPACE
(Varèse Sarabande/
Pathé Marconi import
STV 81279)

Encore un thriller où Klaus Kinski joue les assassins maladiés (c'est une manie...). La musique, due au talent de Pino Donaggio, est à la hauteur du propos, semble-t-il, le compositeur en étant resté au BA-BA de la musique d'épouvante... Suspense égale envolée dissonante de violons. Massacre égale grosse percussion plus synthétiseur... Colossale finesse... Seul un chant en hébreu à la mémoire des disparus d'Auschwitz, réellement inquiétant, (*Martha's Lament*) échappe au sécatteur du critique assassin maladié de

cette bande qui n'a d'originale que le nom.

WHEN THE WIND BLOWS
(Virgin/124061)

Roger Waters (Pink Floyd), David Bowie, Genesis et Squeeze, ce sont associés pour produire la musique d'un chef-d'œuvre du dessin animé : Quand souffle le vent... Le vent dont il s'agit est celui de la guerre, de l'apocalypse nucléaire. Tiré d'une bande dessinée poignante et cynique de Raymond Briggs, ce dessin animé terrible conte l'histoire de Jim et Hilda,



deux bidochon anglais plus vrais que vrais, qui vivent leurs derniers jours entre les jeux de 20 heures et les souvenirs de la Seconde Guerre mondiale (c'était super, on avait Churchill à la radio...). Leur mort lente n'en est que plus atroce, car ces deux-là, comme vous, comme moi, sont innocents... A moins que la connerie soit un péché...

La puissance d'émotion qui se dégage de ce disque est énorme, certains titres seraient plus « utilisables » dans l'optique du jeu sans l'addition d'un dialogue croustillant mais en V.O...

DEADLY FRIEND
(Varèse Sarabande
Pathé Marconi Import
STV 81291)

Charles Bernstein a composé pour le nouveau film de Wes Craven (*Nightmare on Elm Street*) une bande originale sinistre, angoissante, suffisamment déjantée pour plaire au Traumato moyen...



BOBINES

**MASSACRE
A LA TRONÇONNEUSE 2**
(The Texas Chainsaw
Massacre 2)
de Tope Hooper,
Avec Denis Hopper
Sortie le 21 janvier 1987

Gore !
Tronche de cuir et sa famille de dégénérés se remettent au cannibalisme et entreprennent

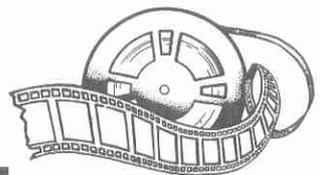
d'aller découper de la chair fraîche...

Dans la série « coucou me revoilou » Tope Hooper décroche le lot du plus nul d'entre les nuls. Il faut dire qu'il a un passif accablant : Massacre à la tronçonneuse (si, si, je vous le jure...) qui n'était pas vraiment une perle mais bon, c'était son premier film ; il nous a ensuite pondu Poltergeist (le premier) qui est un accident de parcours ;

c'est pas mal ! ; et après, bonsoir les dégâts ; Lifeorce et l'Invasion vient de Mars, deux navets galactiques... On aurait pu croire que ça ne pouvait que s'arranger, non ? Eh bien il a réussi à commettre pire. Que dis-je : Le pire !

Massacre à la tronçonneuse 2 est un film sur la viande et, à défaut d'être terrifiant comme on serait enclin à le supposer, ce

n'est que très sale, genre abattoir de banlieue en fin de journée. Le scénario est d'une faiblesse époustouflante, les acteurs insipides et il n'y a que les décors du repaire des affreux qui tiennent la route. C'est à se demander comment Cannon (Golan-Globus), qui a quand même la réputation d'être une compagnie sérieuse (commerciallement du moins...), a pu se fourvoyer à ce point.



JEUX REXTON

CASUS BELLI

PREMIER MAGAZINE DES JEUX DE SIMULATION

PRESENTENT



1^{er} prix
CLUB

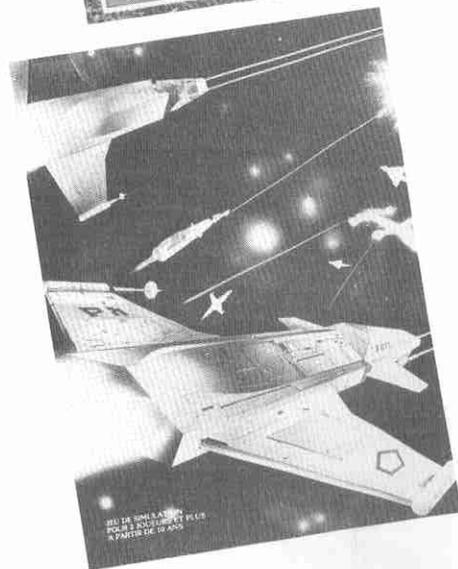
Le poids du
président en
figurines !

1^{er} Prix
SCOOTER
ST 50 L
PEUGEOT

TROPHEE CRY HAVOC CAPITAINE COSMOS

samedi 28 et dimanche 29 mars de 10h à 20h au

SALON DES JEUX DE REFLEXION Porte de Versailles



Compétition en 5 épreuves : les deux premières portent sur le jeu CAPITAINE COSMOS, les trois autres sur les jeux de la série CRY HAVOC.

1^{ère} épreuve : CAPITAINE COSMOS/Scénario 4 : La bataille d'Andromède.

2^e épreuve : CAPITAINE COSMOS/Scénario 5 : Destruktor : l'Ultime Menace.

3^e épreuve : CRY HAVOC/Scénario 5 du livret supplémentaire : La bataille du Little Wooton.

4^e épreuve : SAMOURAI/Scénario 5 : La mise à sac du Temple d'Or.

5^e épreuve : SIEGE & CROISADES/Scénario inédit : Jérusalem 1192, le siège qui n'eut jamais lieu. Richard Coeur de Lion lance les chevaliers croisés à l'assaut de la ville sainte tenue par Saladin et ses redoutables mamelouks (carte Ville médiévale fortifiée).

Le joueur qui aura obtenu le plus de points au cours des cinq épreuves repartira en scooter avec le Trophée sur son porte-bagages. Le club dont les cinq meilleurs joueurs totaliseront le plus de points pourra placer son président sur l'un des plateaux de la balance et un poids équivalent en figurines médiévales et fantastiques avec le Trophée Club. De nombreux lots sont également prévus pour les 15 meilleurs joueurs et les 3 meilleurs clubs.

**Attention !
Les places sont limitées.
Inscrivez vous
tout de suite !**

Bulletin d'Inscription

Je désire m'inscrire au Trophée CRY HAVOC/CAPITAINE COSMOS

NOM :

PRENOM :

ADRESSE :

CODE POSTAL ET VILLE :

NOM DU CLUB EVENTUEL :

Joindre un chèque de 35F à l'ordre du C.E.P. et l'envoyer avec le bulletin d'inscription à : Trophée CRY HAVOC/CAPITAINE COSMOS, Comité des Expositions de Paris, 7 rue Copernic, 75782 PARIS CEDEX 16. Courant mars, vous recevrez le règlement complet de la compétition et une entrée gratuite pour le Salon vous permettant de participer à la première journée des épreuves. Une somme complémentaire de 23F sera demandée sur place aux participants de la seconde journée.

CHRONIQUE

J.R.T.M.

Le Jeu de Rôle des Terres du Milieu

... Peu à peu les arbres s'espacèrent. La nuit se retirait lentement vers les sombres profondeurs de la forêt alors qu'ils arrivaient à l'orée de la grande plaine qui longe le fleuve Metheitel... Au loin, le soleil naissant striait de rouge et d'or les Monts Brumeux, les enveloppant d'un voile pourpre. Une légère brise soufflait, dispersant les rares nuages et laissant présager une belle journée.

... Elle était là. Plantée au milieu de la plaine. Ils ne pouvaient pas la rater. La tour dressait ses ruines à demi calcinées vers le ciel, semblant fixer la limite du jour et de la nuit comme un balancier arrêté.

Ils restèrent sans mot dire, les yeux rivés sur le noir édifice. Bien qu'aucun d'eux n'en fit part aux autres, ils ressentaient tous un étrange malaise. C'était un mélange de peur et de respect. Les ruines, pourtant semblables à tant d'autres, dégageaient une aura maléfique.

Thorgan s'assit le premier (en fait, il expliqua plus tard qu'il s'était senti tomber sans pouvoir faire le moindre geste pour empêcher sa chute), et tous sursautèrent. Ils se regardèrent incrédules : c'était comme si ce simple mouvement avait brisé quelque chose. Ils réalisèrent soudain qu'ils fixaient les restes de la tour depuis près d'une demi-heure. Secouant sa torpeur, Meyfhin, le petit scout aux grands pieds velus, décida de reconnaître les environs de cette tour.

Rhovanar, l'Animiste Béornide, le bénit d'un geste, et Agonar, l'elfe, lui lança, pour le protéger de ses ennemis, un sort de bouclier.

La naine, Zigiltoun, arma son arbalète pour le couvrir.

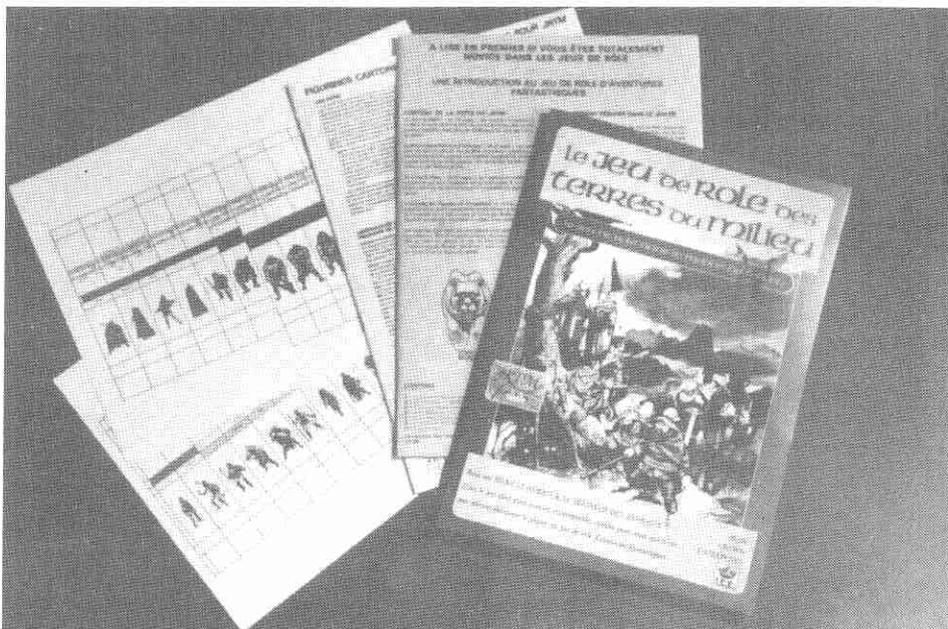
Meyfhin s'avança prudemment en utilisant toutes les ressources des couverts et de sa petite taille. Bientôt, il fut auprès des ruines malfaisantes. Il écouta longuement et, satisfait du silence qui l'entourait, fit signe au reste du groupe de le rejoindre.

Un soupir de soulagement relâcha quelque peu la tension mais chacun, encore pleinement conscient du danger, avançait sur ses gardes. Meyfhin, impatient de mettre fin à cette sourde angoisse qui l'étreignait, s'engouffra dans l'inconnu de cette tour. Saisi d'un funeste pressentiment, et faisant fi de tout danger, Agonar s'élança pour le retenir, mais... trop tard :

ILS ETAIENT LÀ

... Cette scène se déroule dans les Terres du Milieu, dans l'univers fantastique « exploré » par J.R.R. TOLKIEN, notamment dans le célèbre cycle : « le Seigneur des Anneaux ».

Dans ses ouvrages, Tolkien raconte l'éternelle lutte entre le Bien et le Mal. Le



décor de cette lutte y est minutieusement décrit, que ce soit géographiquement, d'un point de vue de la flore ou de la faune et même de la météorologie. Mais si le décor est précis et bien campé, les acteurs de ces aventures n'en sont pas moins soigneusement détaillés. Les différentes races (humaines ou non-humaines) qui peuplent son univers sont dotées d'une culture aussi riche que complexe. Leurs us et coutumes, leurs habitudes, leur cosmogonie, leurs langages et écritures sont étudiés avec une pléthore de précisions, frisant le document ethnologique.

Il n'est donc pas étonnant que les Terres du Milieu, après avoir séduit le cinéma dans un film par ailleurs oubliable, aient pu intéresser le monde du jeu de rôle. Mais, est-il vraiment possible de retranscrire, en termes de jeu, la richesse d'un monde littéraire ?

Ce jeu, édité par Hexagonal, est une traduction de M.E.R.P. (Middle Earth Role Playing) paru chez Iron Crown Enterprises (ICE) en 1984.

CONTENU DE J.R.T.M.

Un livret d'introduction contenant une aventure en solo ainsi qu'un scénario multi-joueurs pour débutants.

Un livret de règles de 132 pages.

Un livret des plans et cartes du scénario.

56 pions couleurs matérialisant les personnages.

Deux D10.

Le livret d'introduction

Il donne quelques conseils succincts

pour débiter dans le jeu de rôle et se servir de J.R.T.M. Après un rapide survol de l'utilisation des dés, le joueur est immédiatement plongé dans le solo. Celui-ci n'utilise pas véritablement les règles de J.R.T.M. mais celles d'un système baptisé « Questgame », qui en est, dans une certaine mesure, une simplification.

Malheureusement ce système, finalement assez complexe, ne sert que dans les solos de la firme ICE dont les autres ouvrages ne sont pas traduits. A la suite de cette aventure, on peut trouver un petit scénario destiné à permettre au Maître de Jeu d'appliquer les diverses règles qui lui seront utiles par la suite. Cette aventure, très dirigiste, fournit au MJ débutant toutes les indications nécessaires.

Le livret de règles

Les premières pages permettent enfin de savoir ce qu'est un jeu de rôle (!) par l'intermédiaire d'une prose dithyrambique : « ... en tant qu'activité ludique un JRAF doit toujours être intéressant, excitant et doit mettre les joueurs au défi... » (JRAF = Jeu de Rôle d'Aventures Fantastiques). Pour matérialiser cette excitation et cet intérêt, l'auteur fournit un exemple d'aventure détaillée techniquement, ce qui permet, étant donné la complexité de l'exemple, d'être sûr que le lecteur ne dépassera pas la page... huit ! Sur ce court scénario on peut dénombrer plus de vingt jets de dés, modifiés par des paramètres tant nombreux qu'inexpliqués puisque les règles ne débiterent réellement qu'après cet exemple !

E D'UN JEU

Création d'un personnage

Un personnage de J.R.T.M. est doté de six caractéristiques (force, agilité, constitution, intelligence, intuition, présence). Ces caractéristiques sont générées aléatoirement avec un dé de pourcentage et modifiées par la suite par la race et la culture choisies. En fonction de la profession visée, il est conseillé par les règles d'attribuer un score très bas à la caractéristique primordiale pour celle-ci, puisque cette caractéristique obtiendra obligatoirement le score minimum de 90 !

Le personnage possède, dès sa création, un passé qui lui permettra de sélectionner un certain nombre de compétences, et ce avant même de choisir une profession.

Professions

SCOUT (voleur/éclaireur) : il s'agit là d'un personnage entraîné à manœuvrer (sic), observer, s'embusquer. Peu versé dans les Arcanes, un scout peut faire un excellent voleur ou un bon assassin.

GUERRIER (combattant) : c'est un personnage entraîné à l'art du combat que la magie n'intéresse pas.

RANGER (pisteur) : c'est le roi de la survie en extérieur, un bon combattant et éventuellement un magicien de faible envergure.

BARDE (touche-à-tout) : cette profession est une sorte de « pot pourri » de toutes les autres (à noter qu'il peut très bien ne rien connaître à la musique !).

MAGE (magicien) : il est entraîné au lancement des sorts et ne peut porter d'armure.

ANIMISTE (prêtre) : c'est aussi un jeteur de sorts, mais il tire son pouvoir de la Théurgie (des Dieux) et non de l'Essence comme les Magiciens.

Le choix d'une profession détermine des bonus et des limitations sur certaines compétences.

Races

Extrêmement détaillées à la fin des règles, elles comportent des particularités physiques, de culture, de comportement, de langages, de religions, etc.

Il existe (outre les semi-elfes) trois sortes d'elfes : les Noldors ou grands elfes, les Sindar ou elfes gris et les Sylvains. La race humaine ne comporte pas moins de 14 groupes ethniques différents. On trouve encore les nains, les semi-nains (Umlî), les Uruk-hai, les semi-orques, les orques, les trolls, les olog-hai, les semi-trolls ainsi que les nains.

Le choix d'une race et d'une culture modifie les possibilités physiques et professionnelles du personnage.

Compétences

Elles sont distribuées en mouvement et manœuvre (permettant l'utilisation des armures), en armes (la distinction étant faite entre armes tranchantes à une main, contondantes à une main, à deux mains, lancer, projectiles et armes d'Hast),

compétences générales (escalade, équitation, natation, pistage), subterfuges (embuscade, filature/dissimulation, crocheta-ges, désarmer les pièges), compétences de magie (lecture des runes, utilisation d'objets, direction des sorts), compétences et bonus divers (perception, développement corporel) et compétences secondaires (allant de l'acrobatie aux trucages). Le calcul de ces compétences est complexe puisque faisant intervenir des degrés de maîtrise, des bonus de caractéristiques, de profession, provenant d'objets ou de capacités...

Il ne « reste » plus alors qu'à équiper le personnage, à déterminer l'encombrement de celui-ci et à lui choisir éventuellement ses sorts.

Niveaux et expérience

Le personnage commence au niveau 1 avec 10 000 points d'expérience, le passage d'un niveau à l'autre se faisant par accumulation de points d'expérience. Ceux-ci s'obtiennent en faisant pratiquement n'importe quoi, à chaque bataille, à chaque coup important reçu, à chaque manœuvre (un déplacement est une manœuvre), pour les sorts, pour les idées, pour les voyages effectués..., par l'intermédiaire de tables et de modificateurs aussi nombreux que complexes. Par exemple, pour un groupe ayant parcouru 30 miles depuis Rivendell à travers la région modérément dangereuse des Trollshaws, chaque personnage recevra 60 points d'expérience-voyages (30 miles \times 2, car la région est modérément dangereuse)...

Combat

Les actions sont normalement réalisées, au cours d'un round dans l'ordre qui suit (sauf si un personnage annule son action ou se place en état « d'action retardée ») :

- 1) Préparation ou lancement d'un sort
- 2) Attaques des armes lancées ou à projectiles, parades des projectiles, et chargement/rechargement,
- 3) Manœuvres en mouvement
- 4) Attaques en mêlées et parades en mêlées
- 5) Mouvements
- 6) Manœuvres statiques.

— Des jets d'orientation sont réalisés lorsque les circonstances l'imposent.

— Des actions conflictuelles peuvent modifier cette séquence (voir 6, 7).

Etc...

Voici le genre d'explication que l'on trouve dans le chapitre combat. Concrètement, pour lancer une attaque, on effectue un jet sans limite (en cas de critiques, échecs ou réussites, les effets de dés successifs s'accumulent) et l'on consulte une des nombreuses tables de résolution pour en obtenir les effets.

Autant le jeu est écrit sur un ton résolument sérieux voire même carrément scolastique, autant les tables de résolutions font preuve d'un humour très spécifique :

le coup qui traverse l'oreille, détruit le cerveau. L'infortuné lourdaud décède instantanément, exhibant des oreilles propres, désormais.

Magie

Les sorts fonctionnent sur la même base que les combats, mais leurs paramètres sont encore plus nombreux (moyennant quelques tables supplémentaires !). Les sorts ne dépassent pas le 10^e niveau ; au-delà, il faut acquérir Role Master (en anglais, bien sûr). Par manque de chance, le sort de résurrection se trouve après le 10^e niveau. Les sorts sont aussi nombreux que fantaisistes (restauration de dents par exemple).

Dans ce livret se trouvent aussi tous les éléments utiles à la maîtrise d'une partie, météorologie, trésors, créatures, rencontres etc..., ainsi qu'un scénario d'assez bonne facture.

APPRECIATION

Que penser d'un jeu qui, sur 132 pages, totalise 20 pages de tables soit 59 tableaux ?

La version française de MERP est assez bien réalisée sur la base de la 2^e mouture du jeu. Le matériel fourni n'est pas à la hauteur de la version anglaise qui offrait plus de pions et des plans de sols à l'échelle en couleurs. Par contre un très bon travail d'illustration et de mise en page du jeu a été effectué par la firme française. On peut toutefois regretter qu'un jeu se déroulant dans les Terres du Milieu n'en fournisse pas au moins une carte (bien sûr il vous est possible de l'acquérir... chez ICE !).

En aucun cas ce jeu ne saurait s'adresser à des débutants. Il ne peut intéresser que des fans de TOLKIEN qui ne seront pas déçus par le travail d'exégèse fourni.

L'AUTEUR

S. Coleman CHARLTON (déjà auteur en collaboration avec le reste de l'équipe de ICE de « ARMS LAW », « CLAW LAW », « SPELL LAW », « CHARACTER LAW » qui constituent « ROLE MASTER »), signe là une adaptation du monde de John Ronald Reuel TOLKIEN extrêmement bien faite, en ce qui concerne les recherches bibliographiques, sur les Terres du Milieu. On retrouve là, du point de vue des règles, ces mêmes penchants pour le wargame et la simulation avec tout ce que cela comporte de complexité et de jouabilité délicate. C'est en ce sens que l'on peut considérer que J.R.T.M. ne s'inscrit pas dans la « nouvelle vague » du Jeu de Rôle qui privilégie la jouabilité et l'ambiance au détriment d'une simulation souvent factice.

DANGEREUX LES

« Dans cet univers fictif, la violence atteint des sommets. Il est rare qu'au cours d'une même partie, les joueurs ne soient pas meurtriers, pyromanes, tortionnaires, voleurs ou violeurs de grand chemin ».

tiré de **PSYCHOLOGY TODAY**.

ETE 1979. Le campus de Michigan State University est en effervescence. James Dallas Egbert III, (le troisième du nom, si, si, comme dans Lucky Luke...), 16 ans, a disparu. Devant les lenteurs de la police, les parents du jeune garçon font appel, comme dans tout bon film noir, à un détective privé, William Dear. Intrigué par la personnalité du disparu, Dear enquête sur ses passe-temps, et découvre que JDE III, détenteur d'un quotient intellectuel supérieur à 180, s'adonnait régulièrement à **DONJONS ET DRAGONS**... Dear se documente sur le jeu, joue même une partie assez mouvementée, et réussit à savoir que JDE III avait décidé de jouer à D & D en grandeur nature... Où cela ? Mais dans les souterrains de l'Université, bien sûr... Suit pour Dear et son équipe de volontaires une poursuite cauchemardesque dans 16 kilomètres de tunnels sombres, humides, où l'air vicié manque, où les tuyaux de chauffage lâchent par instants des jets d'air aussi brûlants que le souffle du Dragon... Dear réussira à découvrir que nombre d'étudiants de l'Université se livrent à cet exercice excentrique... Mais contrairement à ses craintes, il ne retrouvera pas le corps desséché du jeune garçon dans ces boyaux sordides. Et la piste des jeux de rôle ne lui sera d'aucune utilité. C'est finalement d'une sombre histoire de drogue et d'homosexualité qu'il s'agit. Libéré par Dear des mains de ses « ravisseurs », James Dallas Egbert III, confié à nouveau à des parents bienveillants mais dépassés par sa personnalité particulière, se suicide un an plus tard.

Dans l'esprit de l'Amérique profonde, qui a suivi les mésaventures de William Dear en direct entre deux hamburgers, le doute s'installe. Le Dragon est présumé coupable... Le principal intéressé, William Dear, aura beau écrire un livre, et répéter à qui veut l'entendre que le jeu de rôle est un hobby bénéfique habituellement joué uniquement par des jeunes gens à l'imagination fertile et à l'intelligence développée... Rien n'y fera. Le malentendu s'installe. Il ne va faire qu'empirer.

Avant de tenter de démembrer les mécanismes de cette campagne de dénigrement systématique du jeu de rôle, tâchons de bien situer le problème aux USA à l'heure actuelle. Des centaines de milliers, voire des millions de jeunes, s'adonnent à D & D et autres jeux de rôle. Passe-temps nouveau, totalement inconnu de leurs aînés, qui, pour tenter de comprendre, se tournent vers leurs gourous habituels : presse, télévision, religion à grand spectacle. C'est la rançon d'un peuple qui oublie de penser pour lui-même, et s'inquiète des « excès » de sa jeunesse, au lieu de faire preuve d'un minimum d'imagination et d'ouverture d'esprit et de s'intégrer à la nou-

veauté... Le but de la presse étant de vendre du papier, le but de la télévision américaine d'augmenter son indice d'écoute, le but des évangélistes de tout poil de garder autour d'eux un petit peuple apeuré et pourvoyeur d'oboles, le phénomène du jeu de rôle, au lieu d'être présenté à la foule comme un passe-temps exaltant l'imagination, l'esprit d'équipe et d'aventure, le sens du merveilleux... fut au contraire chargé des pires méfaits, car comme chacun sait, le scandale fait vendre.

Le dragon était non seulement coupable, mais dangereux...

SECTES ET RELIGIONS

« **DONJONS ET DRAGONS** est imprégné des idées de Satan le Diable qui a toujours prôné l'avidité, la violence et le démonisme », tiré de **REVEILLEZ-VOUS**, pamphlet distribué gratuitement par les Témoins de Jéhovah.

« Phantasmer sur des activités que Dieu a défendues (l'immoralité, la violence, l'occultisme, l'adoration d'autres dieux) est certainement une utilisation néfaste de notre pouvoir d'imagination, don du Seigneur ». tiré d'un journal de l'Eglise Protestante d'Angleterre.

Il a suffi à quelques bigots auprès desquels les adeptes de Set font figure de libéraux laxistes de lire de travers (et ceci à dessein) les règles de AD & D pour que la polémique s'installe.

Ce jeu était immoral (car on y était encouragé à « s'emparer d'un trésor qui ne vous appartient pas »), prônait la violence : « Il convient de se demander si celui qui participe à des jeux comme D & D suit bien le conseil des Ecritures - Continuez d'aimer vos ennemis et de prier pour ceux qui vous persécutent ».

Ce jeu, de plus, poussait les jeunes à l'adoration de dieux païens, voire à des pratiques sataniques et démoniaques... « Il y est conseillé d'uriner dans les fonts d'eau bénite pour désécérer les églises... Un simple aperçu des règles convaincra le chrétien que D & D n'est pas pour lui... Ce jeu parle de chiens de l'enfer, de squelettes, de spectres, de vampires... Or, les chrétiens ne devraient pas chercher à connaître les choses profondes de Satan - Révélations 2 : 24 » (Tâchez d'en convaincre un paladin, Abraham Van Helsing, ou le moindre exorciste digne de ce nom...)

Et ce jeu terrible, monstrueux, où se cachait-il... dans les kiosques (fermez-les !) dans les magasins de jeux (brûlez-les !) ... Ah... Quel dommage que ni Hitler ni Torquemada n'aient pu profiter du spectacle de ces prédicateurs hystériques, la rage aux lèvres...

Mais pourquoi tant de haine ?

Parce que le jeu de rôle prône la réalisation

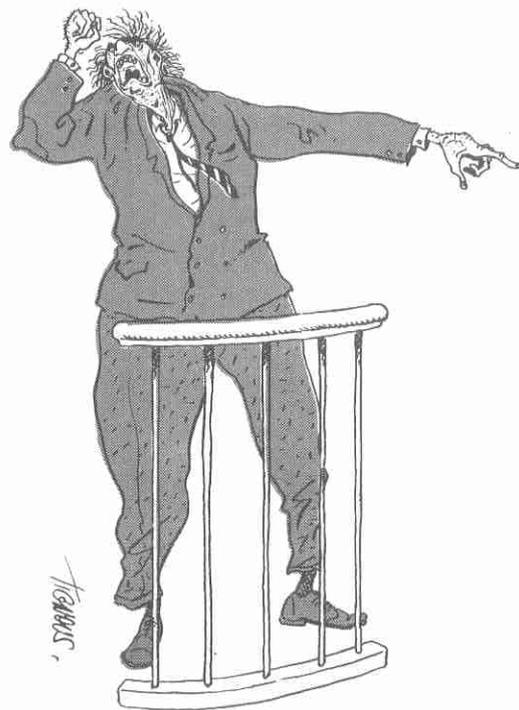
individuelle, pousse à réfléchir selon son propre système de valeurs... toutes choses désagréables à ceux, politiciens ou religieux, qui sont certains de faire notre bonheur à notre place, contre notre gré s'il le faut...

Aucun de ces attardés ne se demanda comment ce jeu maléfique pouvait être dérivé de l'œuvre du très chrétien JRR Tolkien, auteur du Seigneur des Anneaux... Mais l'avaient-ils au moins lu ? Sans doute pas... Après tout, on y parle du vol d'un anneau par un hobbit (pendez-le), du massacre d'une troupe d'orcs par des humains assoiffés de sang (arrêtez-les !), et enfin de l'adoration d'un Dieu sombre et sanglant, Sauron (empêchez-le de nuire ! Que fait la police ?)...

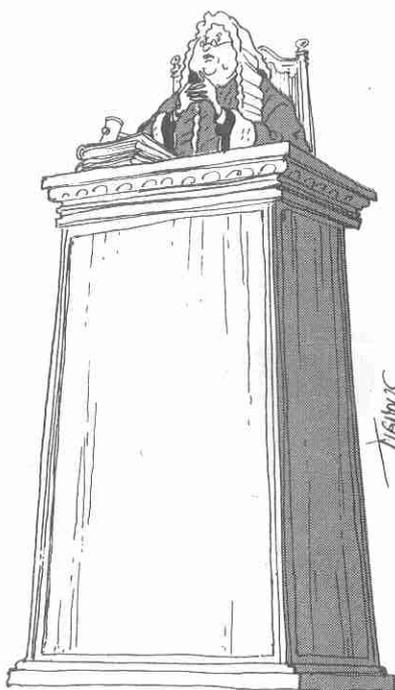
LA PRESSE

Quelle aubaine ! Un jeu qui rend fou, qui pousse les jeunes au suicide ! cinq colonnes en gras à la une, Coco !

Vous en entendrez parler, chers joueurs, compagnons d'infortune, de cette ridicule histoire de suicides... Alors autant vous donner tout de suite les arguments pour vous défendre contre les crétins et les ignares... On compterait en Amérique une quarantaine de



S DRAGONS ? ? ?



cas de suicides reliés à D & D... Je m'explique. Albert jouait à D & D, Albert s'est suicidé, donc, LE JEU DE ROLE Pousse AU SUICIDE. Génial, non ? Avec des raisonnements comme celui-ci, on pourrait prouver que le ketchup pousse au suicide (C'est d'ailleurs ce que tente de faire la veuve d'un assassin maniaque qui en juillet 1984, à Los Angeles, pénétra dans un Mac Donald armé d'un fusil à pompe et autres joyeusetés et tua 40 personnes... Sans complexes, elle attaque Mac Donald en justice : le ketchup des hamburgers aurait rendu son pauvre mari - un saint - complètement fou...)

Trêve de plaisanteries. Il semble en effet qu'un ou deux adolescents (sur deux ou trois millions de joueurs MINIMUM) se soient suicidés après que leur personnage soit mort ou ait été victime d'une malédiction... Est-ce la faute du jeu, ou de leur éducation, s'ils étaient incapables de faire la différence entre la réalité et le jeu... (lorsque l'écrivain de science fiction Harlan Ellison avoua être l'auteur de certains épisodes de Star Trek, à une conférence universitaire, dix jeunes de plus de vingt ans se levèrent et l'injurièrent, les larmes aux yeux. Atterré, Ellison se rendit compte que ses interlocuteurs croyaient que le capitaine Kirk et Spock existaient REELLEMENT...)

D & D, comme tous les jeux de rôle, peut entraîner certains esprits faibles à ne plus reconnaître les différences entre leur vie réelle et celle de leur personnage. Et pourtant le jeu, avec les aléas du Destin, n'encourage pas les meilleurs joueurs à se prendre pour Rambo, mais plutôt à faire vivre un personnage dans un univers différent, en accord constant avec son environnement et ses partenaires...

Pour clore ce pénible chapitre des suicides, sachez qu'une étude du très sérieux magazine

médical THE LANCET a récemment étudié l'influence de la diffusion d'une scène de suicide à la télévision sur le taux de suicides. Aussi atroce que cela puisse paraître, le lien est réel... Il y a plus de suicides dans les jours suivant l'émission... et le plus souvent par le moyen utilisé dans la scène diffusée... Je vous laisse le soin de conclure sur la culpabilité du dragon dans cette affaire...

Comme si cela ne suffisait pas au rejet des joueurs dans un ghetto, de nouveaux ennemis se dressent à l'horizon.

LES VERTS

« Peu de gens se rendent compte de l'existence de ce marché prospère et florissant, soutenu par des leaders politiques et militaires, et de son importance politique. (Ces jeux)... sont une préparation psychologique à la guerre. Nous devons être conscients de leurs dangers, et de la raison de leur popularité. Nous devons être prêts à les combattre ».

Tristement, ce petit chef-d'œuvre de paranoïa n'est pas dû aux auteurs du jeu du même nom, mais à la plume pacifiste d'un magazine anglais consacré à la non-violence et au désarmement nucléaire. L'amalgame y est fait entre les wargames, les boardgames « nucléaires », et les jeux de rôle. Les joueurs sont décrits comme des débilés avides de pouvoir, prêts à assassiner tous leurs ennemis au péril de leur propre vie. Des barbares inconscients dont les instincts de haine et de guerre sont manipulés par les pouvoirs en place...

Si certains joueurs n'ont malheureusement pas dépassé le niveau décrit par SANITY (ce magazine n'a rien à voir avec l'Appel de Cthulhu, faut-il le préciser...), la plupart ne sont pas les aveugles machines de destruction décrites par les verts... Au risque d'ajouter de l'eau à leur moulin, j'avouerai que je joue des personnages parfois extrêmement violents, et que je suis conscient, comme la plupart des joueurs, qu'il s'agit sans doute là d'une soupape de sécurité. Mais la position rousseauiste qui tend à affirmer, tout prouvant le contraire, que l'homme est naturellement bon, et qui donc veut absolument supprimer tout ce qui est considéré comme dégradant (les films de violence, les jeux de rôle, les magazines pour hommes, etc...) me semble plus dangereuse encore que l'acceptation de ces faiblesses. Elle ôte à l'être humain la possibilité de se libérer de ces instincts néfastes en terrain neutre, fictif, en imagination, au nom d'une notion extrêmement puritaine et réductrice de l'être humain.

Pour finir sur une note d'humour, signalons que l'auteur de cet article (Playing at War, Sanity, Nov. 1986) cite PARANOÏA comme étant l'exemple type de ce genre de jeux néfastes où l'Ennemi, les Commies, sont représentés comme des « monstres déshumanisés dans le pire mode Empire du Mal... ». Qu'attendre d'une journaliste incapable de réaliser que Paranoïa est avant tout un jeu humoristique...

La raison de l'acharnement de tous ces maîtres à penser sur D & D est la popularité immense de ce jeu aux USA. Comme le dit Sandy Petersen, l'auteur de L'APPEL DE CTHULHU, personne n'a encore attaqué son propre jeu, pourtant mille fois plus angoissant et suspect, pour la bonne raison que sa notoriété n'est pas suffisante, et qu'il est joué en majorité par des gens plus âgés, non redevables d'explications à leurs parents... On imagine la délectation de tous ces abrutis s'ils ouvraient les modules de Chaosium... Aussi, quels que soient nos sentiments sur tel ou tel jeu, évitons, joueurs, mes frères, de nous dénigrer les uns les autres. Faisons face à la vague de l'ignorance, et tâchons d'initier le maximum d'amis ouverts, imaginatifs, intelligents, à ce passe-temps, à cette passion bénéfique, libératrice... Après tout, il n'y a que trois dés à six pour cent de chance qu'ils soient irrémédiablement atteints...



La rédaction tient à remercier Jean-Guy Koenig pour sa participation dans l'éternel combat de la Lumière contre l'Obscurité.

CHRONIQUE

Réponse de l'auteur d'Avant Charlemagne, François Nedelec, à la critique « Chronique d'un jeu » parue dans notre n° 4.

J'ai lu avec intérêt l'article que Frédéric Leygonie consacre à mon jeu « Avant Charlemagne » dans votre numéro 4. Je suis le premier à émettre le désir qu'une « critique de jeu » sérieuse et pourquoy pas féroce remplace ce qui n'est trop souvent qu'opinion partielle des goûts et des rejets d'un individu ou même expression tendancieuse d'une politique rédactionnelle influencée par l'appât de la manne publicitaire. Trop souvent une telle critique ne sert qu'à régler des comptes personnels ou à renvoyer l'ascenseur.

Cependant l'incompréhension manifeste de votre chroniqueur et l'usage répété d'un adjectif (« débile ») qui semble mettre en doute mes facultés intellectuelles m'oblige à vous faire parvenir ce « droit de réponse » que j'espère voir paraître le plus rapidement possible. Il peut vous sembler long mais j'estime que si M. Leygonie a disposé de plus de 15 000 signes (sauf erreur de ma part) pour développer ses critiques étroites et mal fondées (selon moi) j'ai le droit d'y répondre point par point.

Tout d'abord (mea culpa !) il y a effectivement un bug dans le solo. Il est à la page 46, paragraphe 68. Il faut lire « Rendez-vous en 122 », puis « Rendez-vous en 10 ». Il ne pourra être corrigé qu'à la première réimpression et je demande humblement pardon à ceux qui n'ont pu entrer dans la caverne...

Par contre j'assume pleinement la globalité du système de règles. L'élaboration d'une règle de jeu demande beaucoup de soin et de temps. Il faut peser scrupuleusement chaque terme, veiller à l'équilibrage, tester et corriger. Une règle de jeux de rôles doit, à mon avis, constituer un tout cohérent, et non pas une juxtaposition de règles disparates mises bout à bout. Séparer, comme le fait M. Leygonie, les caractéristiques et compétences (« débiles ! ») et le système d'actions qui les utilise

(« assez intéressant, satisfaisant et fonctionnant bien ») relève d'une myopie caractérisée.

Il faut dire qu'il évacue en quelques lignes la base même du système, le symbolisme. Il est amusant de constater que ce symbolisme, fondé sur la « Tradition ésotérique », reçoit de sa part l'accueil réservé par les « esprits forts cartésiens » à l'astrologie comme à toute forme de pensée analogique et non abstraite. Ce qui ne saurait finalement étonner de la part de l'auteur de Trauma, jeu « réaliste » sur l'époque contemporaine.

Encore un effort, M. Leygonie, pour admettre une pensée différente de la vôtre et l'étudier comme elle se présente et non comme on voudrait qu'elle fût ! Evidemment l'usage de certaines caractéristiques peut sembler invraisemblable et choquer un auteur épris de « réalisme ».

Mon point de vue est différent tout simplement. Ce sont les compétences qui développent certaines caractéristiques. Mais le personnage est considéré comme un être total impliqué dans une certaine dynamique. Face à ce qui lui arrive, ce personnage peut aller de l'avant avec énergie (pousser), rester fermement sur place (tenir), ou éviter l'obstacle en souplesse (tirer). Ces attitudes sont jugées par le MJ qui détermine ainsi la caractéristique utilisée dans le cadre d'une compétence.

Pour reprendre l'exemple incriminé, la Tactique est définie (p. 246) comme ce qui permet notamment d'éviter une embuscade. Le PJ qui « pousse » débuse avec courage l'adversaire ce qui, à mon sens, est une action « physique » qui réclame de la Force. S'il se contentait de réfléchir au moyen de piéger celui qui le guette, il « pousserait mentalement » et utiliserait plutôt son Intelligence sous la compétence « Calcul ». De même, s'il veut se cacher à son tour, le PJ se servira de l'Endurance pour rester immobile et silencieux, etc.

Un orang-outan champion de tactique ? Pourquoi pas ! J'invite M. Leygonie à aller au Jardin des Plantes. Il y trouvera un orang-outan tout prêt à jouer avec lui. Cet animal a une brindille dans la bouche qu'il vous tend. Quand vous voulez la saisir, il la retire vivement. Si vous

lui rendez quand vous gagnez, vous pouvez continuer la partie et passer un moment agréable. Attention, il est très fort à ce petit jeu...

Votre chroniqueur trouve trop dirigistes et même carrément mal conçus les exemples de la description des compétences. En fait, il a dû les lire un peu vite ! Il n'a jamais été question d'imposer la solution proposée au joueur : « Si vous êtes poursuivi, montez dans un arbre ! » (??) C'est bien entendu le joueur qui a fait cette proposition que le MJ a alors jugée vague. S'il avait proposé un plan plus élaboré « poser une bourse par terre avant de monter pour attirer l'attention du suiveur... », l'action aurait été précise. Ce n'est pas le résultat qui est vague ou précis, c'est l'intention. En outre, il est déjà bien spécifié (p. 228) que la complexité de l'action est prise en compte par le MJ pour juger la difficulté ! Pas la peine donc, M. Leygonie, de proposer à un Maître de Jeu « éventuel » (pourvu qu'il en reste un seul après votre article !) ce qui est déjà dans la règle. La première chose qu'il fera c'est la lire attentivement contrairement à vous !...

Si j'ai mis plus de trois ans pour faire une règle de jeu de rôles simple et complète qui tient en 40 pages, c'est pour qu'on la lise, pas pour qu'on la survole avec des préjugés. Mais votre chroniqueur estime sans doute que plus une règle est longue, meilleure elle est...

Il s'agit en fait de la différence entre un jeu « analytique » (ex. Trauma et la plupart des jeux dérivés de D & D) et un jeu « synthétique ». Il n'y a qu'une règle dans Avant Charlemagne, avec quatre variantes (R.O.L.E., Action, Duels physiques et verbaux et Magie). Et celui qui la possède peut jouer de mémoire sans jamais casser le suspense pour chercher la règle particulière qui s'applique à un cas précis.

Il s'agit donc d'un affrontement entre deux conceptions différentes du jeu de rôles. On peut le voir quand M. Leygonie reproche l'existence dans mon jeu de la « joute verbale ». A chaque joueur de s'imposer dans le dialogue. Au trou les timides et les bègues, le jeu de rôles n'est pas fait pour eux ! Je

suppose que le PJ qui possède la meilleure compétence possible en « commerce » ou « séduction » ou « jouer la comédie » ne peut réussir si le joueur n'est pas lui-même comédien, séducteur ou commerçant ! A quoi bon dans ce cas jouer un rôle ?

La logique de ce point de vue consiste bien à jouer son propre personnage comme le propose le premier additif de Trauma. Je conseillerai alors aux auteurs de pratiquer davantage le Grandeur Nature ou mieux de laisser tomber les jeux pour partir eux-mêmes à l'aventure aux quatre coins du monde ce qui est quand même plus enrichissant que de « faire semblant ».

Mais pourquoi pas ! Chaque auteur a le droit d'avoir sa propre vision du monde et je ne cherche surtout pas à entrer dans une polémique. Il faut seulement savoir que le « réalisme » de l'un peut sembler invraisemblable à un autre. De mon point de vue un jeu de rôle parfaitement réaliste serait injouable et parfaitement ennuyeux (MJ : « As-tu bien fermé la porte ? Si ton PJ n'a pas d'écharpe, je fais un jet de Rhume sous ta caractéristique « Résistance aux maladies bénignes »). Au contraire je revendique le caractère subjectif et arbitraire des règles. Elles ne sont que des conventions librement acceptées. Si elles sont rejetées (pourquoi pas !) reste aux joueurs à se mettre d'accord avec le MJ sur une vision du monde qui leur convienne mieux.

Comme M. Leygonie le reconnaît lui-même, pour moi c'est l'histoire et les rôles qui priment. Ma simulation est fiable si l'on admet une vision du monde particulière que je revendique en tant que créateur. Et le système que je propose est suffisamment solide et souple pour que chacun puisse en faire ce qu'il veut.

François Nedelec

Juste un petit commentaire pour dire que je maintiens l'ensemble de ce que j'ai dit dans mon article, que je n'apprécie vraiment pas que l'on puisse supposer que je n'ai fait que survoler ce jeu avant d'en faire la critique et enfin pour signaler que je suis allé voir l'orang-outan au jardin des plantes. Il m'a confié que, s'il avait connu la tactique, il serait encore en train de gambader librement dans la savane...

QUEZ-VOUS

BAFOUILLES

Philippe Guillaumie, BRIVE

L'Appel de Cthulhu est un jeu d'ambiance où l'histoire compte autant que la confrontation finale (et inévitable) avec les horreurs du mythe. Les personnages de Lovecraft sont avant tout des enquêteurs (même si leur aspect formel est parfois désagréable).

Vous êtes nouveaux sur le marché mais déjà bien connus. Votre sang frais vous permet d'échapper à l'anémie des publications concurrentes qui ne peuvent (veulent) plus se permettre de faire du solide, Profitez-en !! Au-delà du manque de place et des difficultés d'impression, n'oubliez pas les scénarios plus longs qu'à l'ordinaire. Je vous assure que maîtres du jeu et joueurs ont besoin d'aventures où l'alchimie de la transmutation des joueurs en personnages ait le temps de s'opérer.

Que vos tentacules poussent toujours plus long !

Jean Marc Ponce, LAMANON

Je regrette l'époque où les fanzines étaient tous purs et durs, wargames et jeux de rôle, et reflétaient vraiment la passion et la ferveur des zombifiés du jeu de simulation.

Je trouve l'idée d'une BD jeu complètement grotesque. Ne me sortez pas des excuses du genre « pour l'amour de l'art », la qualité des dessins est quasi-nulle, ou du genre « pour consoler les solitaires joueurs dans leurs lointaines campagnes », car s'ils n'ont pas l'occasion de satisfaire leur passion rôlienne en groupe, je doute que ce soit les aventures dont ils sont les héros (de la farce) qui comblent leurs manques. J'espère fortement l'interruption de cette chose complètement blasphematoire et hérétique (sachant bien qu'elle ne le sera pas, mais c'est l'intention qui compte).

Et le coup des articles sur les BD, livres, films, pour faire plus mode, on me l'a déjà fait ! Ce genre d'article est d'autant plus déplacé qu'un coup sur deux vos critiques sont à l'encontre de celles de la presse spécialisée, qui elle s'y connaît.

Un lecteur assidu

Vous faites un boulot parfait tant au niveau de la recherche (livres, création de scénarii, BD jeu excellente) que des articles.

Chapeau pour la rubrique SILLONS où tout est traité pragmatiquement et où FANG écoute vraiment les disques. Une super idée.

La superposition de ces trois lettres tirées du courrier des TENTACULES ASSOCIES vous permettra peut-être d'évaluer la difficulté que le comité de rédaction éprouve à satisfaire tous les lecteurs de CHRONIQUES D'OUTRE-MONDE.

Je répondrai d'abord en mon nom et en celui de mes visqueux associés, à la remarque désobligeante et suicidaire de Jean-Marc Ponce sur la rubrique VU ET ENTENDU. Une forte majorité de lecteurs approuve notre décision d'y traiter, en plus des nouveaux jeux de rôle sortis, des disques de musique de films, des BD, etc... pouvant agrémente les parties de jeu ou donner des idées aux joueurs.

Mais surtout, l'idée selon laquelle il existerait une presse spécialisée dans la critique, qui serait la seule autorisée et compétente à passer en revue les nouveautés BD, musicales, etc... frise la santé mentale négative. Imaginer qu'il existe une seule et unique critique juste, « pure et dure », équivaut à admettre que chacun doit s'y ranger... Libre à nos lecteurs d'être en accord ou en désaccord avec nos critiques. Nous tâchons simplement de leur donner des critères de choix, sur un mode humoristique souvent, mais en prenant au sérieux ce travail d'« amateur ». Personnellement, je préfère lire une critique d'humeur bien argumentée que les sempiternelles annonces pseudo-publicitaires pondues par des « professionnels » qui cherchent à ne pas se mettre à dos leur service de presse. Libre à chacun de vous de prendre en grippe les goûts d'un de nos critiques et de faire systématiquement le contraire de ce qu'il conseille !

Ceci étant dit, le problème majeur qui se pose à nous est de cerner les désirs de nos lecteurs à propos de la BD jeu DICEMAN, et contrairement à ce que tu crois, nous sommes à votre écoute... Cependant, CHRONIQUES D'OUTRE-MONDE est lu par des joueurs d'âges et de mentalités très différents, et il est difficile de savoir que choisir. Je suis personnellement d'accord avec toi pour vomir du fiel sur les jeux dont vous êtes les héros. Et pourtant nombreux sont les joueurs de rôle futurs qui découvriront le rôle par ce biais de départ. Idem pour DICEMAN, qui, en plus, me plaît assez, sans que je puisse défendre mes goûts devant ton zèle fanatique... Je peux simplement t'assurer que nous sommes tous des mordus du jeu de rôle, si tu pouvais en douter, mais pourtant nous sommes rarement d'accord sur les jeux que nous expérimentons, et nos manières de jouer sont parfois diamétralement opposées. Aussi, dans le cas particulier de DICEMAN, nous lançons un appel à nos lecteurs : QUE FAIRE ?

- 1) Supprimer DICEMAN.
- 2) Maintenir DICEMAN tel quel.
- 3) Maintenir DICEMAN une fois sur deux ou trois numéros.
- 4) ??? (votre choix)

Et dans le cas où la parution de DICEMAN serait discontinuée, que mettre à la place ? Voulez-vous plus de scénarios, des scénarios plus longs ? Des aides de jeu ? des personnages non-joueurs ? Des additifs à TRAUMA, au KERSH, ou à d'autres jeux ? Des articles de fond sur le jeu de rôle, sur l'initiation ? Une

bande dessinée ? Plus d'illustrations ? Une rubrique VU ET ENTENDU plus fournie ? Des nouvelles de nos lecteurs ? Un courrier plus conséquent ?

Tous les lecteurs (même ceux qui nous ont déjà écrit) sont conviés à s'exprimer sur ce sujet. CHRONIQUES D'OUTRE-MONDE est votre journal. Les TENTACULES ASSOCIES ne sont à la botte d'aucune maison de jeu ou d'édition. Faites entendre votre voix et vos suggestions. Votre choix sera respecté.

Christian Lehmann

St George Hospice, Boston (Mass), le 15 juin 1921,

Messieurs,

J'adore Chroniques et le n° 4 est un joyau, si ce n'est la Mauvaise humeur de F. Leygonie (...). D'après lui, les motifs de « satisfactions personnelles » seraient minces dans l'Appel de Cthulhu (...). Il est pourtant passionnant de pouvoir exister dans les déjà légendaires années 20, en jouant des personnages plus proches de moi qu'un Conan, Elric ou Bilbo. En plus, la cause que je défends n'est pas perdue d'avance, j'ai participé à la défaite de Nyarlathotep, j'ai brisé la toile d'Eibon et j'ai renvoyé Cthulhu dans sa poubelle dont il n'aurait jamais dû sortir ! Après chacune de ces aventures, je suis revenu plus confiant en l'homme et sa survie (...). A propos des critiques de F. Leygonie sur le réalisme du système de simulation des actions, je hurle au scandale ! La règle proposée n'est qu'une base et je ne me prive pas de donner des pourcentages variables selon le niveau de difficulté de l'action entreprise. J'estime que c'est la compensation d'un manque d'imagination que de se retrancher derrière des règles strictes et rigides pour essayer de mener à bien la construction de son rêve.

Pour finir, je voudrais vous expliquer pourquoi j'écris cette lettre du St George Hospice. Je n'ai pas craqué devant une immonde créature, je suis un traitement volontaire car je ne sais plus où j'en suis. Pourtant toutes mes actions contre l'horreur cthulhuesque ont été dès le début couronnées de succès... Mais si je suis désespéré aujourd'hui c'est parce que ma femme me prenait pour un fou et qu'elle m'a finalement quitté.

Vous voyez, il n'y a pas que les créatures du Mythe qui font mal, il n'y a pas que la victoire qui rend heureux et c'est pourquoi l'Appel de Cthulhu est devenu pour moi plus un mode de vie qu'un jeu. (...)

Admirativement quand même !

Lee Hagen, journaliste au Boston Globe

Fou ? Pas étonnant,
Paranoïaque ? Probablement,
Masochiste ? Sûrement,

Frédéric Leygonie

CHRONIQUEZ-VOUS

LE LAC AUX PIEUVRES

René Simon

C'est après avoir marché dans un désert de rochers menaçants pendant plus d'une semaine que j'arrivai en vue du lac. J'étais fourbu par le voyage, asséché par le manque d'eau que j'avais connu lors de mon périple, et mon esprit ne pouvait retrouver le repos au constant souvenir des mille combats que j'avais eus à livrer. Je n'étais parvenu que par miracle à quitter Ypsathos, l'atroce cité des géants aux longs corps déformés. J'avais livré bataille à maintes reprises, chatouillant de mon épée les mastodontes hilares dont la moindre chiquenaude m'aurait réduit en bouillie. Ma hargne et mon acharnement les distraient, c'est à cela que je dois d'être encore en vie, encore que je doute que leur attitude aurait été si clémente s'ils s'étaient emparés de moi lorsque j'avais fui.

Mais j'étais maintenant hors de leur portée, il fallait ranger tout cela au rayon des mauvais souvenirs, en compagnie de mon dépit de n'avoir pu délivrer Hélène Glascock des mains de ses tortionnaires. Pour elle, j'avais affronté les géants d'Ypsathos, et sans elle je m'en revenais, à bout de forces et marqué à jamais par mon aventure.

Je m'allongeai sur les galets et bus fébrilement l'eau du lac. Sa fraîcheur fit renaître l'espoir en moi. Certes, il me fallait aller annoncer à James Glascock l'échec de ma mission, mais j'étais vivant et aspirais au calme d'une paisible retraite ; la civilisation n'était plus très loin à présent, il me suffisait de traverser ce lac aux eaux calmes. Il était hors de question pour moi de le faire à la nage, non que je fus mauvais nageur, mais mon endurance serait longue à redevenir telle qu'auparavant. C'est alors que j'avisais non loin de là, sis sur la berge du lac, un petit groupe de huttes rudimentaires. Je me dirigeai donc vers le petit village, espérant trouver là le secours d'une barque.

Le village semblait quasi désert, et seule une maigre silhouette voûtée vint vers moi tandis que je trébuchai sur les galets tortueux qui partout jonchaient le sol. L'indigène était pauvrement vêtu et m'adressa la parole en un sabir abscons parsemé de mots anglais que je ne comprenais qu'avec peine. Je devinai toutefois qu'il me souhaitait la bienvenue et m'offrit de me restaurer. La faim me tenaillait encore, mais j'avais hâte de quitter cette contrée, aussi déclinai-je l'invitation et essayai-je de lui faire comprendre qu'il me fallait une barque pour traverser le lac. Je ne sais s'il comprit ce que je lui disais, car je vis soudain le hâle de son visage pâlir et il se lança dans une sonore argumentation de laquelle je ne parvins à saisir que les mots de « lac aux pieuvres », « malédiction », et surtout le terrible nom d'Ypsathos. Je mis mon émoi sur le compte d'une terreur superstitieuse et mis à jour l'argument que je croyais décisif : une dizaine de sequins d'or qui miroïtèrent au soleil hâve du désert embrumé. Mais l'homme dédaigna mon présent et, d'un geste désabusé, me désigna une fragile barque de bois vermoulu. Etonné d'une telle générosité, je me perdis en remerciements explicites, mais le vieillard déjà ne me regardait plus. Il m'avait donné la barque, libre à moi maintenant de l'utiliser comme je l'entendais, cela ne le concernait plus et, sans ajouter un mot ni m'adresser un regard, il regagna l'ombre de sa hutte.

Je ne prêtai pas d'avantage d'importance au curieux manège de mon bienfaiteur et, après m'être assuré de sa solidité, je mis ma barque à l'eau et commençai à ramer à l'aide de la planche vermoulue destinée à cet office. Le calme du lac me permit d'en traverser plus de la moitié sans efforts excessifs, et je me voyais déjà dans le salon de Glascock à siroter un vieux whisky en pleurant sur le sort tragique de sa fille, quand tout à coup un curieux remous renversa mon esquif. Les paroles de l'indigène me revinrent alors en mémoire : il

avait parlé d'un « lac aux pieuvres », était-ce donc une pieuvre qui venait de faire chavirer ma barque ? Je le craignis un moment, mais je fus bientôt rassuré quand, ayant péniblement redressé l'embarcation, je me retrouvai pagayant sur une eau redevenue calme. J'en oubliai jusqu'à l'incident quand je mis enfin pied à terre sur l'autre rive. Dès lors, il ne me fallut que trois jours de marche harassante pour retrouver l'agitation d'une cité européenne. Il ne restait plus qu'à rendre compte de ma mission à Glascock. Je descendis dans un hôtel français où je dormis tout mon saoul deux jours durant.

C'est à mon réveil que je ressentis pour la première fois d'atroces démangeaisons accompagnées d'une faiblesse extrême. J'allai au miroir et observai l'abominable maladie dont j'étais victime. Sur toute la surface de mon abdomen, sur la surface intérieure de chacun de mes membres, s'étaient d'énormes boutons prêts à éclater et alignés de manière régulière sur les bras et les jambes. Toutes ces rangées de boutons convergeaient vers mon nombril qui béait de façon grotesque. L'horreur qui me saisit alors était indescriptible, jamais je n'avais entendu parler d'un tel mal. Quelle malédiction s'était abattue sur moi qui confèrerait à mes membres une telle mollesse ? Je promenai mes doigts à la surface des énormes cloques et je les sentis se rétracter, puis je portais mes mains vers mon nombril. Une cruelle douleur manqua de me faire défaillir, et je vis mon abdomen cracher (il n'y a pas d'autre mot) un épais liquide noir qui se coagula bientôt sur le sol. Était-ce du sang, ce liquide d'un noir d'encre ? Je ne le sais, mais je saisis alors tout ce qu'avait voulu me dire le vieillard. En parlant du lac aux pieuvres, il n'avait pas voulu me prévenir de la présence de tels animaux au sein des profondeurs du lac, mais d'un danger autrement terrible. En rampant péniblement sur le sol de ma chambre, je mesurai alors à quel point j'avais été inconscient de me risquer sur le lac maudit...

PETITES ANNONCES

CLUBS

AGEN. LA CONFRERIE DU DRAGON a quitté ses locaux pour de nouveaux, plus grands et plus beaux. Ils se trouvent place de la Préfecture, dans un bâtiment annexe de la bibliothèque et on y joue surtout les samedis de 13 h à 17 h, Christophe Cavarroc, résidence E, Zola, rue E. Zola, Appt 56, AGEN (53.66.62.02)

MONTREUIL. Le club L'ANTRE AUX LEGENDES (loi 1901), existant depuis mars 1985, fera bon accueil à tout joueur de AD & D, Runequest, Call of Cthulhu, voulant s'initier ou l'étant déjà. L'ANTRE AUX LEGENDES, 6, place du 14 juillet, Montreuil (M^e Mairie de Montreuil)

IVRY SUR SEINE. Engagez-vous, rengagez-vous ! LE GRENIER DES LEGENDES recherche sorciers novices, mercenaires endurcis ou stratèges en herbe pour incarner nouvelles légendes. Les armes (AD & D, L'appel de..., Stormbringer, Rêve de Dragon, Paranoïa, Faërie, wargames... et plus encore) sont prêtes à vous servir et vous attendent tous les dimanches de 13 h à 19 h (au plus tôt), à l'angle des rues Raspail et St Just (porte bordeaux). M^e Mairie d'Ivry, pour 50 F par

an, venez vous évader au grenier, les Légendes n'attendent plus que vous !
Fred : 46.58.45.88, ou Patrice : 46.58.42.72.

VENTES

Vds Star Frontiers AD : 100 F - Livres jeux : 10 F pièce - Battlecars : 70 F - Très bon état.
Arnaud Bonnet, 26, rue St Gelais, 79000 NIORT (49.24.71.61).

Vds « Livres dont vous êtes le Héros » et un « Quêtes sans fin » (Conan l'intrépide) : 15 F pièce - Little Big Horn : 80 F
Bruno Leblay : 43.30.56.35.

Vds logiciel d'aide au DM sur Amstrad 6128 : gestion de personnages, combats, etc... Menus déroulant, fenêtres... Fourni avec documentation : 260 F

D. Dutoit, 1101, Bd Grand Parc, 14200 HEROUVILLE ST CLAIR (31.95.05.08)

Vds Paranoïa + écran + 2 modules : 200 F - Ambush : 200 F - Fat Top 42 : 200 F - Le tout en français et à l'état neuf. M. Fizellier : 48.42.37.49.

Vds MO5 + interface musique et jeux + magnéto + mandragore + Tennis + Aigle d'Or + 5 axe + crayon optique, etc... vds aussi D & D basic + modules B3 et B4 + Space Opera + Féerie + Le Shérif et le Hors la loi + Méga II + White Dwarf + Livres jeux + Aftermath.
Patrick : 23.65.25.17.

Vds D & D base, très bon état : 150 F - 5 livres dont vous êtes le Héros : 10 F pièce.

Sébastien : 51.54.33.05 (le week-end seulement)

Vds Tunnels et trolls + Méga II : 60 F les deux - BD Marvel, import USA : 20 F le numéro - Livres dont vous êtes le Héros : 10 F chaque. Echange scénario pour l'Appel de Cthulhu « Terreur sur Arkham » contre autre du même type. Charles Ham, 18, rue Saint Philippe, 06000 NICE.

Vds Apple IIE, monit, vert, drive, joystick, nombreux logiciels dont 200 jeux : 7 500 F.
Michel Biglia, Parc Clair Soleil, 13011 MARSEILLE (91.44.92.50).

Vds Légendes Celtiques + Légendes règles + Légendes accessoires + scénario « Le trèfle Noir » : 200 F le tout. Laurent : 34.71.02.00 (après 17 h).

Vds Compagnie des Glaces, Empire Galactique, Flashing Blades, B-17 (simulation aérienne). Prix à se battre ! Dinh : 20.72.60.59 (Nord), après 18 h.

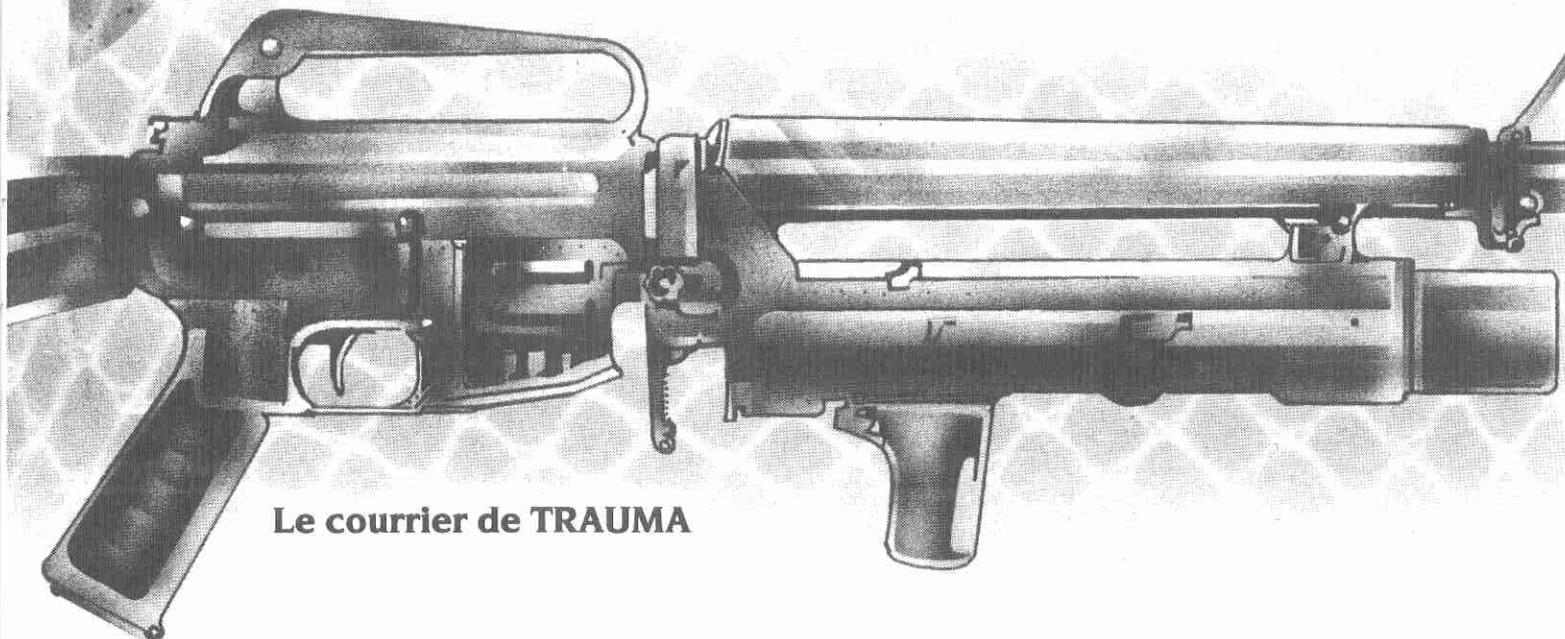
Vds, cause double emploi, boîte Maléfice état neuf. Jamais servi, prix sacrifié : 160 F port compris. François Néard, 13, rue du Granier, 73000 CHAMBERY.

DIVERS

Je peins vos figurines : prix entre 20 et 50 F, possibilité par correspondance. Echange Amiraute contre tout autre wargame. Christophe : 86.64.06.33 (après 20 h).

Recherche Galaxie-Bis de chez Opta.
Cyril : 45.34.52.27.

TRAUMA



Le courrier de TRAUMA

Des additifs ? Toujours et encore.

Nous allons simplement essayer de les orienter suivant vos exigences. Commençons par répondre à une lettre envoyée par un jeune lecteur, Rémi Serrano, qui pose quelques problèmes intéressants...

Je m'appelle Rémi, j'ai 14 ans et je suis en classe de seconde, je suis un fana de jeux de rôle et depuis quelques mois, je ne vis plus que de bons scénarios et d'eau fraîche.

J'aimerais savoir s'il existe un jeu de rôle sur le Far-West, car je pense que l'on pourrait créer de bons scénarios sur ce sujet.

Quant à Trauma, bien qu'ayant quelques petites remarques et suggestions à faire, je le trouve sublime. En effet, des quelques jeux de rôle que je connais, c'est celui qui a les règles les plus réalistes, surtout pour les combats.

Bien que connaissant peu de choses à ce sujet, je pense que lorsqu'un personnage porte un gilet pare-balles, cela devrait lui donner des malus sur son agilité, les compétences qui en découlent et l'ajustement de rapidité, surtout si c'est un gilet à plaques.

Personnellement, n'étant pas en mesure de créer des scénarios « intellectuels » comme « Les fugitifs » ou « Octobre noir », je me contente de créer des scénarios qui « déménagent », tout simplement, dans le style « commando de l'impossible ». Pour cela, j'ai eu besoin d'insérer le casque comme protection et j'y ai mis un MD de -6. Qu'en pensez-vous ?

J'aimerais aussi avoir des précisions sur les dégâts matériels et corporels que peuvent infliger un lance-flammes, un lance-roquettes, des charges explosives, une grenade lacrymogène et une grenade à gaz incapacitant.

Vous trouverez sans doute ces questions ennuyeuses, mais je suis désolé, je suis un perfectionniste, excusez-moi...

Voilà un bon petit qui a choisi la voie de la lumière... Il existe effectivement

deux jeux de rôle sur le Far-West : **Boot Hill**, édité par T.S.R. et **Wild West**, par FGU, malheureusement tous deux en langue anglaise. Si tu ne comprends pas suffisamment l'anglais, rien ne t'empêche d'utiliser les systèmes de Trauma adaptés au Far-West, il suffit de changer quelques

compétences (surtout d'enlever celles qui ne peuvent exister à l'époque) et de savoir un certain nombre de choses sur les armes anciennes.

A titre indicatif, voilà quelques caractéristiques d'armes courantes aux Etats-Unis à la fin du siècle dernier.

Colt 1860 Army

Cat : 2. Calibre : 44. Type de mécanisme : S.A.
Capacité : 6. Rapidité de tir : 3
Temps de rechargement : 20 rounds. Mod. dégâts : + 13

Remington New Navy 1859

Cat : 2. Calibre : 36. Type de mécanisme : S.A.
Capacité : 6. Rapidité de tir : 3
Temps de rechargement : 20 rounds. Mod. dégâts : +10

Ces deux armes se chargeaient très lentement, elles n'utilisaient pas de cartouches et il fallait mettre la poudre et la balle dans le barillet puis placer ensuite des amorces. Il était aussi nécessaire de graisser les chambres du barillet, sinon la balle avait toutes les chances de rester coincée dans le canon. Ces opérations étaient longues et devaient être réalisées soigneusement, à défaut de quoi le coup risquait de ne pas partir ou de faire long feu. Pour recharger rapidement, certains se préparaient des barilletts à l'avance. Le temps de rechargement passe alors à 8 rounds pour le Colt et à 3 rounds pour le Remington qui a un mécanisme de démontage du barillet plus simple. Lors du tir, sur un jet de 96 ou plus, la capsule d'amorce est défectueuse et le coup ne part pas.

Colt Peacemaker

Cat : 2. Calibre : 45. Type de mécanisme : S.A.
Capacité : 6. Rapidité de tir : 3
Temps de rechargement : 3 rounds. Mod. dégâts : + 13

C'est le premier revolver à cartouches à avoir été produit en grande série. Ces trois armes de poing utilisaient de la poudre noire et il était nécessaire de les nettoyer très souvent.

Carabine à répétition Winchester

Cat : 4. Calibre : 30-30. Type de mécanisme : S.A.
Capacité : 7. Rapidité de tir : 3
Temps de rechargement : 3 rounds. Mod. dégâts : + 15
C'est l'arme la plus moderne de l'époque, elle était très chère.

Faut-il un malus à l'agilité d'un personnage portant un gilet pare-balles à plaques ? Oui, mais il doit être minime. Les gilets pare-balles modernes sont en kevlar, un mélange de résine et de fibres plastiques très résistant, mais aussi très léger (environ 5 kg pour un gilet à plaques). Leurs formes sont ergonomiques et ne gênent pratiquement pas les mouvements des bras. Un malus de -1 sur l'agilité et toutes les compétences qui y sont rattachées est très raisonnable.

Pour le casque lourd, le M.D. de -6 est trop faible (une balle de 22, même blindée, ne perce pas les casques mo-

dernes). On donnera un M.D. de -8, en n'oubliant pas que la somme des M.D. (M.D. arme, M.D. zone et M.D. protection) ne doit pas être inférieure à 0.

Si tu aimes jouer des scénarios « cartons », sache que nous sommes en train de préparer une campagne sanglante où il sera question de trafic d'armes, de mercenaires et de sabotage. Les personnages auront le beau rôle cette fois-ci et le tout risque de faire passer « Rambo II » pour une promenade en poussette au parc municipal. Je pense que vous serez nombreux à baver abondamment dans une aventure où, a priori, vous n'êtes pas la victime désignée...

Pour finir voici quelques précisions sur de nouvelles armes.

Lance roquettes : voir RPG 7 décrit dans « Les terrains de chasse éternels » (Chroniques n° 3).

Lance-flammes : a priori, une personne touchée par un lance-flammes n'a aucune chance d'y survivre...

Charge explosive : comparer cette charge à la puissance d'une grenade offensive et ajuster le rayon de l'explosion et les dégâts par rapport à la différence de puissance entre la charge et la grenade.

Grenade offensive : temporisation : 4 secondes. Rayon de l'explosion : 5 mètres. Mod. dégâts : +2/+6 (uniquement une onde de choc, il n'y a pas d'éclats).

Grenade lacrymogène : temporisation : 4 secondes. Rayon du nuage de gaz (tenir compte du vent) 10 mètres. Mod. dégâts : trouble la vue et provoque une inflammation des muqueuses donnant un malus de -6 au niveau de difficulté de toutes les actions.

Grenade à gaz incapacitant : idem grenade lacrymogène à part que les effets peuvent varier suivant les modèles utilisés. Elles peuvent endormir, paralyser ou même tuer.

TROP DE MORTS ? !!!

Outre cette intéressante lettre, vous avez été nombreux à nous écrire pour nous reprocher le taux de mortalité très élevé de Trauma quand on se joue soi-même dans les scénarios proposés. Eh bien c'est vrai ! Les situations décrites laisseraient peu de chances à des personnes non préparées à les affronter... Ceci dit, nous allons évoluer vers des scénarios plus viables, où les personnages ayant pris de l'expérience auront plus de chances de s'en sortir. Vous pouvez aussi, si le personnage « vous-même » est mort dans un scénario, le « ressusciter » pour une autre aventure, nous n'y voyons aucun inconvénient. Pour ce qui est des PNJ « balèzes », c'est vrai que nous sommes un petit peu sadiques à la rédaction de Chroniques... Les Traumatos ayant un tant soit peu pitié de leurs joueurs peuvent les remanier pour les rendre moins puissants.

NIVEAUX DE COMPETENCE ? OUI MAIS ENCORE...

L'autre problème majeur soulevé par de nombreuses lettres semble être la difficulté qu'éprouvent certains à appréhender la valeur des niveaux de compétence. On peut les rattacher à des qualificatifs de la manière suivante :

Niveau de compétence. Qualificatif (général)

1-4. Connait les applications de base de la compétence.

5-8. Connait les applications courantes de la compétence ainsi que la théorie de certaines applications plus complexes.

9-12. Maîtrise les techniques courantes et connait plusieurs applications complexes. Bon amateur.

13-16. Une des deux ou trois spécialités du personnage. Connait la compétence de manière professionnelle.

17-20. Spécialiste de très bon niveau. Serait capable d'enseigner professionnellement cette compétence.

21+. Correspond à un savoir de chercheur. Connait toutes les techniques et théories de la compétence.

LE NIVEAU ZERO

Un troisième point enfin prédomine dans vos lettres : comment un personnage peut-il avoir un niveau de 0 dans une compétence technique ou scientifique et néanmoins avoir l'impression qu'il peut résoudre certaines situations ayant un rapport avec cette compétence ?

Les techniques et sciences ne peuvent se déterminer que par l'appréciation du savoir de celui qui les manipule. Il est donc logique, a priori, de les faire démarquer à un niveau nul. Néanmoins, face à un problème simple dans une science, le joueur, en accord avec le Traumatologiste peut considérer que son personnage a abordé de manière succincte cette compétence technique ou scientifique pendant ses études.

Exemple : pour arriver à obtenir un bac économique, un personnage a dû « subir » pendant sa seconde, sa première et sa terminale des cours de physique-chimie (quelle horreur ! C'était en tout cas vrai il y a quelques années). On peut considérer qu'il a quelques connaissances dans cette matière et, pourtant, il ne prendra pas ces compétences sur sa feuille de personnage...

On doit donc quand même lui donner une chance de réussite dans ces domaines. Mais comme il n'a fait qu'effleurer ces sujets, il ne peut prétendre réussir que des actions ayant un niveau de difficulté positif. Il prendra comme niveau de compétence un cinquième de sa caractéristique éducation.

Du coup, ceci soulève deux problèmes :

1) Quel est l'intérêt de prendre une compétence technique ou scientifique à faible niveau si l'on peut résoudre les petits problèmes qui y sont liés en utilisant son éducation ?

Il est inintéressant de prendre une compétence scientifique ou technique avec un niveau inférieur à 6 ou 7. Tout simplement parce qu'un tel niveau est trop aléatoire pour résoudre même les problèmes simples, et il correspond à une approche de la discipline vraiment incomplète quant à ses applications un peu délicates ou complexes.

2) Comment mieux déterminer le niveau de difficulté d'une action ?

Il prend en compte deux facteurs :

— La complexité de l'action.

— Les conditions de réalisation de l'action.

Vous pouvez utiliser les deux tableaux qualificatifs ci-dessous (en cumulant les modificateurs).

Complexité de l'action. Mod. niveau de dif.

Elémentaire : + 4

Simple : + 2

Moyenne : 0

Assez complexe : - 2

Complexe : - 4

Très complexe : - 7

Conditions de réalisation. Mod. niveau de dif.

Optimum possible : + 1

Bonnes : 0

Assez mauvaises : - 2

Exécrables : - 5

Nous nous retrouvons dans Chroniques n° 6 pour vous présenter quelques PNJ types dont vous ne manquerez pas d'avoir besoin dans les aventures que vous créez...

**Dominique Granger
Frédéric Leygonie**

Comme d'habitude, **CHRONIQUES** vous offre un compte-rendu des meilleures parties de **TRAUMA** dont nos joueurs nous ont fait part. Avec cette fois-ci une petite pointe d'humour, vu la gravité des faits décrits ! Les articles que vous allez lire sont bien entendu du domaine de la fiction et sont basés sur les scénarios **LES FUGITIFS** et **LES TERRAINS DE CHASSE ETERNELS**. Merci à deux Traumato, Michel Kaag, du Centre Ludique Alsacien de Stratégie « Argentoratum » de Strasbourg, et Olivier Allermoz. Vous qui voulez faire connaître votre groupe, votre club, écrivez-nous.

TRAUMA DANS VOTRE PRESSE

LE MERIDIONAL (Vendredi 29 août 1986)

REGLEMENT DE COMPTES A O.K. CASSOL

A peine une semaine après la fusillade sauvage qui eut lieu à Jouques, près d'Aix en Provence, et qui coûta la vie à Roger Cassol, tête brûlée bien connue dans la région, et à deux de ses fils, la triste saga du clan Cassol s'est terminée la nuit dernière dans un ravin, sur la N 543, entre deux et trois heures du matin.

A quoi pensait Thomas Cassol (28 ans), lorsque sa Buick Fury 1979 quitta la route dans un virage très serré, sans doute lors d'une poursuite avec deux autres voitures, dont une fiat 124 volée à un touriste belge dans la journée, qui finit elle aussi dans le

fossé... Au dealer de drogue qu'il avait assassiné à Marseille dans la nuit du 15 août dernier, selon les renseignements des forces de police marseillaises ? A la vengeance ?

Qu'advint-il de ses compagnons et des occupants de la Fiat 124 ?

Au petit matin, les enquêteurs retrouvèrent son cadavre calciné à l'arrière de sa voiture. L'incendie était à l'évidence criminel, puisque les policiers ont retrouvé sur place les débris de cocktails MOLOTOV...

Les habitants de Jouques interrogés n'eurent qu'un commentaire unanime : « Qu'on les enterre ailleurs, ils vont faire pourrir le maïs ».

LE FIGARO-MAGAZINE (Samedi 27 décembre 1986)

SURPRISE-PARTY AU BAZOOKA A TAHITI

Un jeu de massacre particulièrement sophistiqué, voilà ce à quoi se sont livrés Loïc Le Bech, 20 ans, étudiant en Economie à la faculté de Marseille et fils du PDG des établissements navals LE BECH, et ses camarades, en cette veille de Nouvel An.

Sous l'influence de la drogue, de l'alcool, et de ces inquiétants jeux de rôle qui font fureur, paraît-il, aux USA, ces jeunes gens se sont livrés à une orgie de sexe et de violence qui a entraîné la mort d'une demi-douzaine d'entre eux... Lance-roquettes, mitrailleuses, mais aussi couteaux de cuisine et pistolets à grenaille, tout a été bon pour faire basculer cette nuit de paix dans un effroyable cauchemar.

Comment ces jeunes dépravés ont-ils pu se procurer un tel armement ?

Lucien LE BECH s'est fait déclarer indisponible et a refusé de répondre aux journalistes.

Quelle a été l'influence de ces « jeux de rôle » qui déferlent sur nos enfants sans défense ?

Des publications hybrides prônant la violence, telles que « Chroniques d'Outre-Monde » (sic) ou encore « Casus Belli » (resic) font le lit de ces dérèglements. Déjà aux USA, on ne compte plus les familles brisées par ce fléau, les suicides d'adolescents. Les associations religieuses du Tennessee s'en sont récemment émues, ainsi que nombre d'évangélistes de renom. Oui, notre jeunesse est atteinte de Sida mental. Nul doute qu'une génération qui oublie les vertus d'ordre et de rigueur de ses aînés ne se laisse aller à de tels excès démentiels ! Les émeutes de ce mois de décembre 1986, savamment entretenues et manipulées par les médias indignes, en sont une preuve. Cette triste hécatombe en est une autre. Car enfin, où sont les beaux esprits qui pleuraient la mort d'un jeune homme malade dans ces mêmes manifestations ? Voilà douze jeunes dévoyés qui s'entre-tuent sans l'aide de personne à l'autre bout du monde, mais personne, bien entendu, ne s'intéresse à ce fait divers pourtant fort symptomatique de la dégradation des mœurs.

Famille, Travail, Patrie sont une fois de plus bafoués.

ABONNEZ-VOUS DES MAINTENANT

308 F : 12 NUMEROS + 3 CADEAUX

Vous recevrez avec le début de votre abonnement **2 POSTERS** de couvertures de **CHRONIQUES** + **1 EXEMPLAIRE D'UN NUMERO DEJA PARU** (au choix).

BULLETIN D'ABONNEMENT A RETOURNER A GUY DOVERT

96, avenue de la République, 75011 PARIS

NOM _____ PRENOM _____

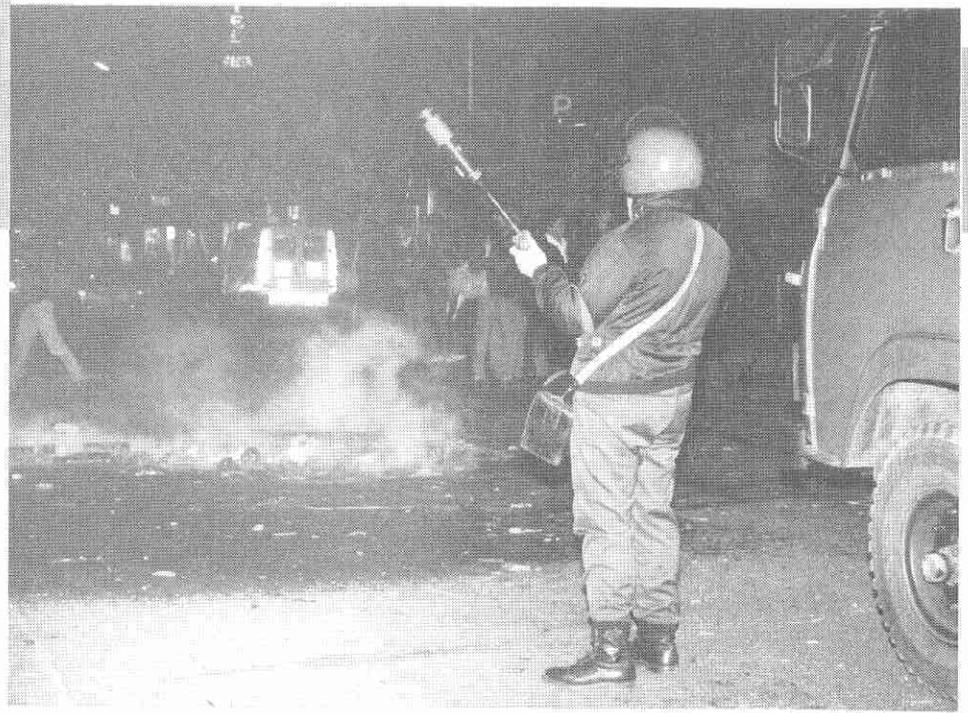
ADRESSE _____

CODE POSTAL _____ VILLE _____

- Je choisis mon numéro gratuit N° 1 N° 2 N° 3 N° 4
- Je m'abonne, je peux bénéficier d'un franco de port pour les anciens numéros que je commande au prix unitaire de 28 F.
- * _____ N° 1 _____ N° 2 _____ N° 3 _____ N° 4
- Ci-joint mon règlement de _____ FF, par chèque bancaire ou postal à l'ordre de **CHRONIQUES D'OUTRE MONDE**
- **ETRANGER : 368 FF** (par chèque compensable à Paris ou mandat international).
- Je note que mon abonnement doit vous parvenir au plus tard le 10 pour recevoir le numéro du mois.
- * nombre désiré

SIDA MENTAL

UN SCENARIO POUR TRAUMA



Un huis-clos infernal pour TRAUMA, en prise directe sur l'actualité, pour 3 à 5 personnages. Que vous aimiez les scénarios complexes et interactifs ou les bastons dégénérées, vous allez être servis...

INTRODUCTION

Dans chaque manifestation se glissent des êtres étranges venus d'on ne sait où : casseurs plus ou moins professionnels, plus ou moins autonomes, faisant parfois le jeu de certains pouvoirs répressifs, ailleurs évoluant pour leur propre compte de minables et d'attardés de la violence gratuite.

Leur apparition fait toujours l'effet d'une génération spontanée, leur disparition est toute aussi mystérieuse. Pourtant, même les larves sortent d'un œuf... les casseurs aussi...

Les exécutants : Peyridieux a recruté parmi ses sbires quelques jeunes gens habitués de ce genre de manifestations pour piloter Spandel dans le quartier et assurer sa protection rapprochée après l'attentat.

L'ambiance : le projet de loi sur les universités cause de nombreux remous dans le milieu étudiant et politique français. Grèves des universitaires, manifestations de rue, violences sporadiques attisées par certains « penseurs » sûrs de leur bon droit qui feront couler le sang...

Il vous suffit de replonger dans vos quotidiens favoris pour retrouver l'étrange saveur de ce soulèvement inattendu, avec ses arrières-goûts de guerre civile.

Christian Lehmann

PARIS, DECEMBRE 1986

Un attentat particulièrement ignoble a été commandité à Richard Spandel, mercenaire d'occasion, par un de ses amis, André Peyridieux, magouilleur politique dans le Quartier Latin à Paris.

Le but : l'assassinat d'un membre d'une organisation de surveillance non-violente lors d'une manifestation étudiante à Paris, dans le but de semer le désordre et de provoquer une répression sanglante.

Le moyen : bénéficiant d'une base en plein Quartier Latin, les tueurs n'auront qu'à regagner leur repaire pour s'y terrer et procéder à leur changement d'identité avant de se remêler à la foule.

SAMEDI 6 DECEMBRE

01 h Décès de Malik OUSSEKINE
19 h 30

Avec un double de clés prêté par le propriétaire du KARATE INSTITUTE, Richard SPANDEL pénètre dans les locaux (rue Saint-Sulpice à PARIS) et s'affuble, avec ses quatre collègues, de l'attirail du parfait casseur : casque de moto, écharpe, blouson rembourré, sac de sport contenant pavés, barre de fer, et, dans le cas de Spandel, un Browning Baby (pistolet automatique catégorie 1 : voir les règles de TRAUMA dans le n° 1 de Chroniques).



20 h

René LE MOAL, le retraité qui assure l'entretien et le nettoyage des locaux, croise Spandel et ses sbires, en arme, à leur sortie. Spandel l'enjoint de se taire, lui montre son double des clés et lui explique que le patron est au courant.

21 h

Les joueurs ont décidé, comme chaque samedi soir, d'aller s'entraîner dans leur club d'arts martiaux, rue Saint-Sulpice, à Paris dans le 6^e arrondissement. Certains d'entre eux sont peut-être étudiants, ont pu être amenés à manifester dans les jours précédents (pour ou contre le projet de loi...). En tout cas, nul d'entre eux n'ignore qu'une atmosphère de guerre civile plane sur la capitale depuis quelques jours.

LE KARATE INSTITUTE

A l'origine petite salle de réunion d'un groupe politique aujourd'hui disparu, le KARATE INSTITUTE a été racheté et transformé par son actuel propriétaire, André PEYRIDIEUX. Les locaux sont entretenus et gardés par un retraité, René Le Moal, qui n'est pas au courant des manigances de son patron.

Les lieux

- 1) Hall d'entrée donnant sur la rue à travers une grille métallique pouvant être remontée ou baissée à la main.
- 2) Escalier menant au niveau du sous-sol.
- 3) Salle d'accueil, contenant le bureau du gardien, avec téléphone et liste des adhérents (une trentaine...), ainsi que six chaises et un extincteur.
- 4) Toilettes
- 5) Cuisine. L'entrée en est marquée « Privé », mais la porte est souvent entrouverte. René Le Moal y a installé un petit lit de camp, ainsi qu'un réchaud. La pièce contient, outre une bouteille de butagaz :
 - des produits d'entretien, dont deux bouteilles de white spirit.
 - douze canettes de bière, deux baguettes, un saucisson.
 - trois couteaux de cuisine dont l'un à bout pointu, dans le tiroir d'une table bancale recouverte de lino.
 - un balai-brosse et un aspirateur.
 - le disjoncteur d'électricité de l'établissement (planqué dans la boiserie, un jet sous remarquer sous 5D6 permet de l'apercevoir).
- 6) Le bureau de Peyridieux, fermé à clef et marqué « Privé », ne contient que trois fauteuils, deux vitrines pleines de souvenirs d'Indochine, un bar contenant gin,

whisky, porto, pastis... et un bureau en acajou. Parmi les souvenirs de guerre, oubliée, une grenade MK II rouillée (qui n'a que 10 % de chance de fonctionner).

7) Vestiaires. Seuls trois d'entre eux sont cadenassés et contiennent les effets de Spandel et de ses acolytes, qu'ils comptent réintégrer pour ressortir incognito.

8) Salle d'entraînement, tapis rouge au sol, miroirs sur tous les murs, la salle de gymnase se prête peu à l'ascétisme nécessaire aux arts martiaux. Seule la réputation de l'instructeur, TAI VONG, attire les adhérents.

La salle contient, dans un coffre habituellement ouvert dont Tai Vong possède les clés, un nunchaku et un katana qui servent uniquement en démonstration, ainsi qu'une demi-douzaine de bâtons de bois, les shinai, qui servent à l'entraînement du kendo.

Pendant une heure et demie les joueurs vont tenter de perfectionner leur technique en karaté et en kendo avec leur professeur, Tai Vong, un jeune cambodgien d'une trentaine d'années.

Seul un jet réussi sous Remarquer avec 5D6 à leur entrée pourra leur permettre de s'apercevoir que le vieux René Le Moal semble préoccupé...

22 heures

Des centaines de CRS protègent l'hôtel de ville. Par petits groupes, des douzaines de casseurs investissent le Quartier Latin, commencent à casser quelques vitrines, à incendier des poubelles. Les ordres de la police sont stricts : ne pas provoquer d'affrontement. Le quartier s'embrase lentement. La rue Saint-Sulpice continue à somnoler.

23 heures

Un groupe de CASQUES BLANCS formé d'un médecin et d'un avocat, se fourvoie en voiture dans le Quartier Latin. Leur but est simplement de constater pour eux-mêmes l'étendue des dégâts, la passivité réelle ou supposée des forces de police, et de vérifier la provenance des groupes de casseurs.

23 heures 10

Au sortir d'un cinéma, Tracy Vong, la sœur de l'instructeur de karaté, un peu anxieuse vu la tournure des événements dans la rue, se rend au KARATE INSTITUTE pour chercher la protection de son frère.

23 heures 15

Spandel trouve sa cible, presque par hasard. La R 5 du groupe de surveillance est bloquée par les casseurs à l'angle de la rue de Condé et de la rue Crébillon. Les policiers sont trop loin pour interve-

nir, assez proches pour être témoins du meurtre.

23 heures 17

Jean-Paul CHABAL, 29 ans, médecin, et Benoit GROULT, 33 ans, avocat, quittent leur véhicule immobilisé et tentent de se rapprocher des cars de police qui stationnent devant l'Odéon. Spandel sort d'une porte cochère et braque son arme sur les deux casques blancs. Un premier coup part, blessant Benoit Groult à la cuisse. Avant d'avoir le temps de réagir, Spandel prend une giclée de gaz paralysant en pleine figure. Il tâche d'éliminer son agresseur, mais Jean-Paul Chabal lui envoie son coude en pleine poitrine, lui coupant toute velléité de violence. Trois policiers témoins de la scène se précipitent malgré les consignes et, tandis que le médecin s'affaire autour de son camarade blessé, Spandel et ses acolytes s'enfuient en désordre dans les ruelles du Quartier Latin, leur mission totalement ratée, pour rejoindre leur base.

23 heures 20

Spandel, guidé par un de ses acolytes, fait irruption dans le Karate Institute. Sous la menace d'une arme, Le Moal ferme la grille et les portes métalliques de sécurité, et livre les clés à Spandel. Dehors, les policiers continuent sur leur lancée, puis, s'apercevant que leurs fugitifs ne peuvent s'être évaporés, bouclent le quartier, décidés à retrouver la trace des meurtriers en puissance. A l'intérieur du Karate Institute commence un huis-clos de terreur et de violence.



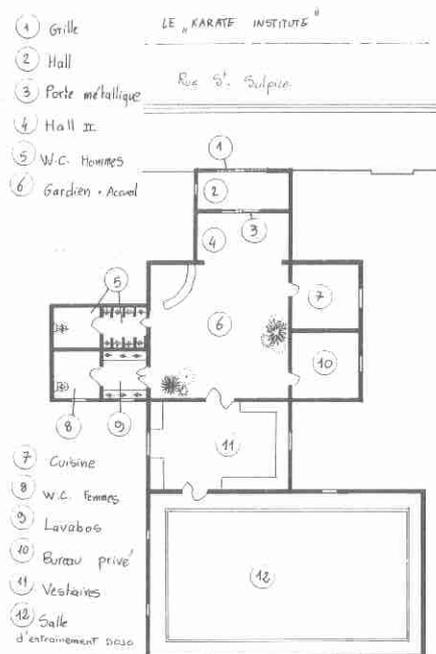
Spandel, à moitié aveugle, a donné son arme à Munier, qui force les joueurs et tout le personnel à se regrouper dans la salle de combat et les empêche de sortir. Paleau et Tassier tentent en vain de joindre leur unique contact, le propriétaire du Karate Institute.

Spandel et ses hommes voudraient se débarrasser de leur arme afin de pouvoir

à Paleau et Tassier, déjà bien défoncés par les canettes de la réserve de René Le Moal qu'ils ont éclusées. Spandel, conscient de l'échec de son plan, ne tentera même pas d'arrêter ses hommes. Vers trois heures du matin, si les joueurs n'ont rien tenté, il trouvera la solution à son problème et mettra le feu aux vestiaires après y avoir fait enfermer tous les té-

cool et de haine, échappent à son contrôle...

N'hésitez pas à utiliser vos pouvoirs de Traumatoto pour faire planer sur vos pauvres joueurs l'angoisse de cette profonde nuit... servez-vous à boire en les laissant poireauter ou quémander nourriture et boisson comme le feront certainement Paleau et Tassier, rendez vivants et



se fondre dans la foule et échapper à une rafle possible. Mais leur fiasco a maintenant des témoins gênants. Les joueurs sont devenus fort compromettants et, pour peu que certains d'entre eux aient les cheveux un peu longs ou le teint ocre ou basané, leur position va vite devenir inconfortable.

Au fil des heures, alors que du dehors parviennent par moments les bruits de l'émeute (explosions de voiture, sirènes, tirs de grenades, hurlements...), et que Paleau et Tassier démolissent le bar de Peyridieux, l'atmosphère dans le Karate Institute devient plus pesante. L'emprise de Richard Spandel sur ses hommes surexcités va devenir de plus en plus ténue, jusqu'à ce qu'un cataclysme de violence se déchaîne.

La présence de Tracy Vong, 22 ans, la sœur de Tai Vong, va faire perdre la tête

moins gênants. Il faut espérer que les joueurs aient pris l'initiative auparavant.

CONSEILS AU TRAUMATO

Le scénario est conçu pour s'articuler en trois parties. Familiarisez dans un premier temps les joueurs avec leur environnement et la pratique de leur art martial favori, puis introduisez le dérapage dans l'angoisse avec l'irruption des assassins ratés... Rappelez-vous que Spandel et ses hommes ne sont pas des surhommes, et sont tout aussi inquiets que leurs otages, et tentez, dans un premier temps, de créer une ambiance étouffante sous la menace des armes (après tout, les joueurs ont sans doute, avec l'addition de Le Moal, de leur instructeur et de Tracy Vong, l'avantage du nombre...) avant que la violence s'installe au fur et à mesure que les hommes de Spandel, ivres d'al-

horriblement réels ces êtres cruels, vils, lâches...

Tassier est un fanatique de Hard Rock et, après la première heure de biture, il passera outre les consignes de Spandel et mettra, dans le mini-cassette de René Le Moal, son unique cassette fétiche : Ozzy Osbourne ou Ted Nugent sur la face A, War et Two Tribes de Frankie Goes To Hollywood sur la face B. Il ne comprend rien aux paroles, et le grand message pacifiste de FGTH lui est indifférent. « Ce que j'aime, c'est les super sirènes au début du morceau qui annoncent l'Apocalypse nucléaire. Super-bath comme idée... »

Faites résonner plein tube cette musique stressante aux oreilles de vos joueurs, ils vous en sauront gré... Avec l'émeute qui gronde à l'extérieur, le son ne sera pas repéré de l'extérieur, malheureusement. Bonne chance.



GENERIQUE

Richard SPANDEL

Ancien mercenaire, il s'est reconverti à 38 ans dans les mauvais coups lors de certaines campagnes d'affichage politiques un peu musclées. Très attaché à sa survie, c'est un homme suffisamment intelligent pour discuter avec ses otages, mais totalement amoral.

FOR 12 DEX 13 AGI 7 CON 14 MAS 16
CHA 15 VOL 14 EQM 12
INT 14 ION 13 EDU 12 CHC 14
ODO 3 VUE 6 (sous l'effet du gaz) OVI 12
Points de Vie : 22

Combat de rue : 15 (7)

Couteau : 17 (9)

Arme de poing : 15 (7)

Les effets du gaz s'estompent au bout d'une heure, SPANDEL retrouvant un point à chacune de ses compétences et caractéristiques diminuées par heure supplémentaire.

Louis MUNIER

A 24 ans, Munier déteste tout ce qui ne lui ressemble pas : les immigrés, les femmes, les intellectuels, les non-violents, les étudiants, les homosexuels... C'est un minable d'autant plus dangereux qu'il veut se valoriser auprès de l'idole qu'il s'est choisie, Spandel. Il n'éprouve que du mépris pour Pierre-Louis Rochevigne, cet « aristo » qui s'est attaché à ses bottes, et qu'il soupçonne d'être homosexuel (comme toute personne utilisant des mots de plus de trois syllabes).

FOR 12 DEX 13 AGI 13 CON 10 MAS 12
CHA 5 VOL 10 EQM 7 INT 10
ION 10 EDU 6 CHC 10
ODO 12 VUE 9 OVI 12

Points de vie : 16

Combat de rue : 12

Arme de poing : 10

Pierre-Louis ROCHEVIGNE

A vingt-deux ans, Pierre-Louis est un étudiant se réclamant du royalisme. Ni plus méchant ni plus bête qu'un autre, il a le malheur de ne pas voir que les valeurs surannées mais glorieuses qu'il défend servent en fait de couverture à des malfrats de piètre envergure. Pour lui, l'action de ce soir était un test, Pierre-Louis Rochevigne, en bon étudiant de philosophie, veut déterminer si l'action prime la morale, si la force prime le droit. Pour

cela, il était prêt à accompagner son ami Louis Munier dans un meurtre... il se justifie en citant MALRAUX ou PAUWELS, en combattant de l'Ordre face au sida mental.

FOR 12 DEX 10 AGI 8 CON 10 MAS 12
CHA 9 VOL 6 EQM 9 INT 10
ION 6 EDU 16 CHC 6
ODO 10 VUE 10 OVI 11

Points de vie : 16

Arme de poing : 7

Combat de rue : 6

Maurice PALEAU et Louis TASSIER

« Etudiants » à Paris depuis deux ans, ces deux inséparables immondices sont de toutes les manifestations, de toutes les bastons.

Repérés par les services d'ordre de certains amis haut placés de Peyridieux, ils sont supposés piloter Spandel dans le quartier. En fait, leur seule passion est d'imposer leur violence au monde extérieur, et, dans une certaine mesure, à eux-mêmes... Leur goût pour la souffrance physique n'est surpassé que par leur imbécillité malade.

PALEAU
FOR 15 DEX 10 AGI 9 CON 10 MAS 14
CHA 7 VOL 9 EQM 6 INT 5
ION 8 EDU 7 CHC 9
ODO 6 VUE 14 OUI 13

Points de vie : 17

Arme de poing : 9

Combat de rue : 15

TASSIER
FOR 14 DEX 8 AGI 13 CON 14 MAS 17
CHA 6 VOL 8 EQM 6 INT 5
ION 12 EDU 7 CHC 12
ODO 12 VUE 15 OUI 14

Points de vie : 22

Arme de poing : 10

Combat de rue : 15

René LE MOAL

Agé de 72 ans, Le Moal est cardiaque. Tout stress un peu intense a une chance cumulative de 15 % par demi-heure d'induire un malaise cardiaque, nécessitant le repos absolu et l'intervention d'un SAMU ou d'un médecin équipé dans les trente minutes... Sans quoi...

FOR 6 DEX 9 AGI 6 CON 5 MAS 10
CHA 10 VOL 13 EQM 13 INT 12
ION 8 EDU 9 CHC 11
ODO 13 VUE 5 OUI 6

Points de vie : 10

Tai VONG

A 28 ans, Tai Vong, réfugié cambodgien, a vu mourir ses parents dans les camps des Khmers Rouges. Il vit en France depuis deux ans avec sa sœur à qui il essaie de payer des études de secrétariat en donnant des cours de karaté et de kendo. C'est un adepte de boxe thaï redoutable, qui n'utilise ses talents qu'en dernière extrémité.

FOR 14 DEX 13 AGI 17 CON 16 MAS 10
CHA 12 VOL 18 EQM 15 INT 10
ION 15 EDU 11 CHC 17
ODO 10 VUE 12 OUI 14

Points de vie : 21

Combat de rue : 15

Karaté : 20

Kendo 20

Boxe thaï : 23

Tracy VONG

22 ans, une beauté à damner un saint, Tracy Vong tente de s'intégrer à la société française. Mais il y a la pauvreté, et la couleur de sa peau. Suffisamment intelligente pour tenter d'amadouer ses ravisseurs, elle se défendra jusqu'au bout s'ils tentent d'abuser d'elle.

FOR 7 DEX 12 AGI 15 CON 10 MAS 10
CHA 18 VOL 14 EQM 11 INT 13
ION 13 EDU 10 CHC 14
ODO 10 VUE 12 OUI 12

Points de vie : 15

Combat de rue : 8

Jean-Paul CHABAL

Trente ans, dont deux années passées en Afghanistan avec Médecins du Monde pour tenter de soulager la population civile. Le docteur CHABAL est un homme prêt à répondre à la violence. Il n'a pas évité les mines et les roquettes soviétiques pendant deux ans pour laisser cinq salopards abattre un de ses amis dans la rue en plein Paris. Il rôde dans le quartier, son casque blanc oublié, armé de sa bombe de gaz CS 6 %, à la recherche de Spandel.

FOR 12 DEX 11 AGI 17 CON 13 MAS 15
CHA 15 VOL 16 EQM 18 INT 18
ION 10 EDU 20 CHC 13
ODO 7 VUE 14 OUI 11

Points de vie : 20

Combat de rue : 12

Couteau : 13

Arme de poing : 16



LES ARTS MARTIAUX

Une très courte description de principes de trois arts martiaux permettra aux Traumatos de donner plus de véracité à leurs descriptions des combats. Les aficionados de ces différentes disciplines nous pardonneront d'être très schématiques.

Le karaté

Exige une grande maîtrise de soi dans sa forme classique, où les coups ne sont pas portés mais retenus avant l'impact. Seules les personnes ayant atteint un niveau très élevé utilisent une variante plus moderne, le Karaté-Contact, où les coups sont portés, sans cependant mettre l'adversaire K.O.

Le Kendo

Art des Samourai, le Kendo permet de spectaculaires combats, les kendokas, protégés par une armure proche de celle des grands guerriers de Bushido (casque à visière *men*, pantalon large *hakama*, protecteur de poitrine *do* et gants *kote*) se donnent de grands coups rapides et précis avec des bâtons de bois *shinai* qui remplacent les sabres ou *katana*.

A la différence de son maître japonais, Tai Vong combat sans utiliser le légendaire *cri kiai*, dans un silence angoissant.

La boxe Thaï

Le but en est totalement différent des autres arts martiaux, puisqu'il s'agit pour le boxeur thaï de mettre son adversaire K.O. par tous les moyens possibles : coups de pieds, de genou, de coude... Très simplement, la boxe thaï est l'art

d'enseigner à son adversaire les fractures multiples... C'est pourquoi Tai Vong n'utilise jamais cette forme de combat au Karate Institute et ne fait aucune allusion au fait qu'il la possède parfaitement.

VIOLENCES ET MANIFESTATIONS

Perdus dans la foule, anonymes, nombreux sont les casseurs ou les membres des forces de l'ordre qui ont pu se sentir l'âme meurtrière. Les hôpitaux ont accueilli en ce début décembre un nombre impressionnant de victimes. Selon un médecin de l'hôpital Cochin à Paris, plus de soixante personnes, étudiants ou passants d'âge divers (jusqu'à 60 ans) ont été admis aux urgences de chirurgie en l'espace de sept heures, certains jours de manifestations, avec des plaies et traumatismes crâniens divers. Le bilan officiel restera plus concis : trois blessés très graves parmi les rangs des manifestants (dans l'attente de l'instruction, impossible d'affirmer qu'il s'agirait à deux reprises de tirs horizontaux de grenades lacrymogènes, selon les témoins), et un mort de 22 ans dont certains n'ont pas hésité à

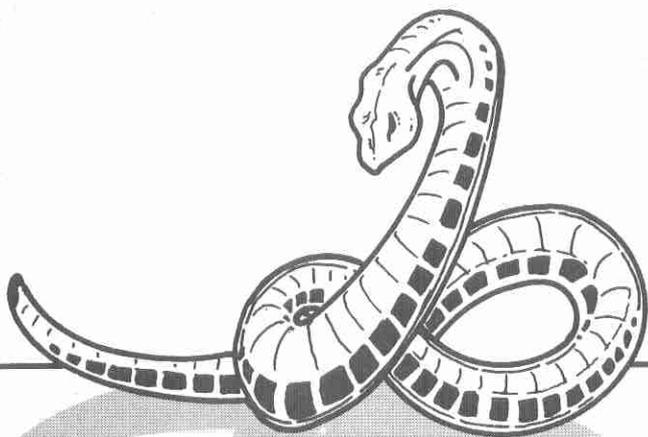
dire, parce qu'il était dialysé, que sa mort était une délivrance... Laissez-les vivre !

LES CASQUES BLANCS

Partant du principe que le droit de manifester est un droit garanti par la constitution et ne doit pas encourir de sanctions administratives du genre matraquage ou autres gâteries, de hauts fonctionnaires et des membres de professions libérales (médecins, avocats), ont décidé de créer un « Groupe de Surveillance de la Liberté Constitutionnelle de Manifester ».

Munis comme seul uniforme d'un casque blanc marqué « Groupe de Surveillance », ils ont bénévolement encadré certaines manifestations pour empêcher les heurts entre manifestants, forces de l'ordre et casseurs. Supportés par les manifestants comme par les policiers modérés, ils ont certainement évité de nouveaux morts... Leur initiative se poursuivra sans doute, tant qu'il sera plus difficile pour un voltigeur de matraquer un magistrat qu'un étudiant, un médecin qu'un dialysé. Nul doute qu'ils devront affronter la haine de tous ceux à qui la violence profite...





DES GREVES ET DES RETARDS

Comme nous vous l'avons dit dans l'édito, les grèves nous ont posé de sérieux problèmes. Ce numéro 5, le numéro de février, sort tout de même malgré un léger retard. Par contre, le numéro 6, prévu pour le 20 février, ne pourra être terminé à temps. La parution d'un mensuel impose en effet une effervescence permanente et plus d'une semaine de grève provoque un retard impossible à rattraper. Nous sommes donc dans l'obligation technique de le repousser au 20 mars.

En compensation, pour nous faire pardonner ce retard indépendant de notre volonté, il vous proposera plein de pages supplémentaires. Outre nos rubriques habituelles, vous y trouverez un kolossal dossier sur les jeux de rôle : historique, principe de jeu (pensons aux malheureux qui n'ont pas encore le plaisir de partager notre passion), un panorama quasiment exhaustif des jeux de rôle existant ou ayant existé (environ 190), classés par thèmes et décortiqués selon différents critères, des infos sur les jeux de simulation en général, etc... Novices ou fanas, vous y trouverez tous votre compte !

PS aux abonnés : Ne vous inquiétez pas, votre abonnement porte sur 12 numéros...

DES YEUX ET DES OREILLES

Des Tentacules, on en a, mais des yeux et des oreilles, on en manque !

Nous sommes à Paris et Paris n'est pas le centre du monde des jeux de rôle. Les jeux de rôle sont partout, comme les commies ou les créatures du mythe... Il nous est difficile de savoir tout ce qui se passe et nous ne pouvons vous informer autant que nous le souhaiterions.

Ceci est donc un appel aux bonnes volontés, à ceux qui pensent que toute manifestation, toute initiative, toute information est bonne à connaître, à ceux qui en veulent toujours plus et qui savent que d'autres sont comme eux.

Nous recherchons des correspondants dans la France entière. Si vous êtes bien informé de ce qui se passe dans votre région, dans vos magasins, dans vos clubs, contactez-nous.

Avec votre collaboration, nous parviendrons plus facilement à notre objectif : une revue pour tous les joueurs curieux et exigeants.

Nous vous rappelons notre adresse : CHRONIQUES D'OUTRE MONDE, 96, avenue de la République, 75011 PARIS. (Tél. 48.07.23.66).

DES PLUMES ET DU COURAGE

Vous voulez plus d'aides de jeu, de scénarios variés ou d'articles, nous aussi. Alors, creusez-vous les méninges, prenez votre courage à deux mains, faites-nous parvenir vos élucubrations. Nous vous rappelons que tout texte publié est rémunéré...

Et si l'enthousiasme vous manque pour la rédaction de textes longs, envoyez-nous tout de même une bafouille. Nous en tenons compte, vous pourrez le constater, pour que vous découvriez dans CHRONIQUES ce que vous voulez y trouver.

LA CARAVANE MAUDITE

UN SCENARIO POUR AD & D

Afin de faciliter le travail du Maître de jeu, tous les passages de description et de dialogue pouvant être communiqués aux joueurs sont grisés dans le texte.

Scénario AD & D pour personnages du 3^e niveau, de préférence d'alignements neutre ou mauvais.

Port-Ker, mois du Semeur. Les hirondelles se rassemblent sur les terrasses crénelées. Dans les jardins de la ville, les citronniers sont en fleurs, et les couples s'en vont par les allées, sous les feuillages mouillés de pluie.

Maître Jildaz quitte la maison des Armateurs sans laisser le moindre pourboire au portier. D'un pas pressé, il se dirige vers le caravansérail situé dans le faubourg nord de la ville.

Maître Jildaz n'est pas à Port-Ker pour profiter des charmes de la saison. Venu de Karam à la tête d'un convoi de bois d'ébène, d'ivoire et de soie, il avait l'intention de louer des navires pour acheminer sa marchandise jusqu'à la cité d'Althor. Mais les armateurs de Port-Ker lui imposent des tarifs exorbitants, aussi décide-t-il de poursuivre sur Althor par voie de terre. Il devra mener sa caravane par une très ancienne route qui traverse steppes, montagnes et déserts. Il y a bien longtemps qu'un marchand n'a tenté ce voyage. Aujourd'hui, tous les échanges entre Althor et Port-Ker se font par voie de mer.

Maître Jildaz renforce l'escorte du convoi par des aventuriers recrutés à Port-Ker : les personnages des joueurs. Mieux payés que les autres mercenaires de la caravane, les PJ se partageront 1 000 Xolts (pièces d'or) plus un pourcentage à débattre sur les bénéfices de l'expédition. Ils seront chargés de toutes les tâches nécessitant « courage et esprit d'initiative ».

La caravane partira trois jours avant la première pleine lune du printemps pour un voyage « d'environ une semaine ».

OPTION : Furieux de voir maître Jildaz se passer de leurs services les armateurs de Port-Ker s'efforcent l'un des PJ. Ils lui offrent 500 Xolts s'il parvient à empêcher la caravane d'arriver à destination.

DESCRIPTION DE LA CARAVANE

Cinq chariots aux roues cerclées de fer s'alignent dans la cour du caravansérail. Tandis que les muletiers s'activent autour des attelages, maître Jildaz bavarde avec les soldats de l'escorte.

Dans un cliquetis de chaînes, le triple-corne franchit les portes de l'écurie.

— Admirez cet animal ! dit orgueilleusement maître Jildaz. Je crois être le seul caravanier du Kersh à en posséder un.

Deux hommes se glissent entre les pattes du triple-corne pour lui ôter ses entraves. La bête lève la tête vers le ciel et pousse un long sifflement. Sa double crête dorsale se déploie pour recevoir les rayons du soleil.

Une berline débouche sur l'esplanade. Le cocher calme de la voix les chevaux que la présence du triple-corne inquiète et mène son attelage au pas. Un treillis de bois protège les fenêtres du véhicule, de sorte qu'il est impossible de voir à l'intérieur.

— Une demoiselle de haute noblesse se trouve dans ce chariot, dit maître Jildaz aux mercenaires. Aussi longtemps qu'elle voyagera avec nous, vous surveillerez votre langage. Il faudra également rayer certains chants de marche de votre répertoire.

D'autres voyageurs sont autorisés à se joindre au convoi : un groupe de moines pélerins, un vieux paysan et son fils qui vont dans le nord recueillir un héritage.

Demaiselle ILWINA est promise depuis sa naissance au duc Alarios de Sünter Galifax, dont les domaines s'étendent à quelques lieues de la cité d'Althor.

Le père d'Ilwina est un vieil aristocrate de Port-Ker. Son grand âge lui a fait perdre le sens des réalités. Maître Jildaz l'a persuadé que sa fille bien-aimée ne supporterait pas les fatigues d'un voyage par mer. Pour 1 500 Xolts, il s'est engagé à la conduire chez son futur époux. Maître Jildaz est un homme avide et irresponsable.

LES MOINES ne sont pas d'inoffensifs pélerins, mais des adorateurs fanatiques d'Agûn-Ydnuktur. La route que prend la caravane passe à proximité d'un temple consacré à ce dieu. Ils projettent d'y entraîner Ilwina pour la sacrifier sur l'autel millénaire.

Les moines sont prêtres-assassins de niveau 5. Chacun dissimule sous son froc une griffe d'acier montée sur un manche en bois (seuls les adorateurs d'Agûn utilisent cette arme).

LE VIEUX PAYSAN s'est bien gardé de dire à maître Jildaz que son fils est atteint de lycanthropie. Tous les soirs, le vieillard emmènera son chariot à l'écart et enchaînera le jeune homme afin de prévenir les effets désastreux d'une crise. Il refusera d'expliquer pourquoi il s'éloigne du camp. Si l'on insiste, le vieux paysan rappellera qu'il a acheté sa place dans la caravane, qu'il n'est ni un mercenaire ni un muletier, et n'a par conséquent de comptes à rendre à personne.

LOUP GAROU : HP : 27, To hit CA 0 : 15, CA 5, dégâts 2-8.

LA TOUR DU TROLL

Après avoir traversé les vignes et plantations des environs de Port-Ker, la caravane s'engage sur la Vieille Route. La chaussée est couverte de pavés aux formes irrégulières, si parfaitement ajustés que la lame d'un couteau ne pourrait se glisser entre eux.

La route quitte la verte frange côtière et s'enfoncé dans la steppe.

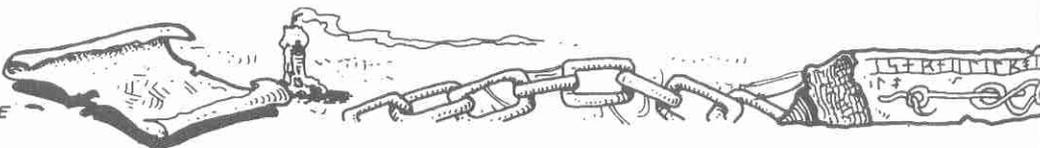
Des rafales de vent courbent les arbustes qui s'accrochent au sol aride. Bien que la saison soit peu avancée, la chaleur incommode les voyageurs.

Maître Jildaz, inquiet, montre aux PJ une troupe de cavaliers nomades qui galope dans le lointain. Rires et plaisanteries se taisent. On n'entend plus que grincements d'essieux et claquements de sabots.

Le convoi s'arrête devant une barre ro-



PVISSE



cheuse que la route franchit par un étroit corridor. Une tour massive en contrôle le passage. Maître Jildaz ordonne aux PJ d'explorer la construction.

En s'approchant de la tour, les PJ entendent un fort bourdonnement. Ils franchissent la porte, simple ouverture creusée dans un mur de terre séchée. Le sol est jonché de carcasses de moutons. Un essaim de mouches multicolores tourbillonne sur le charnier.

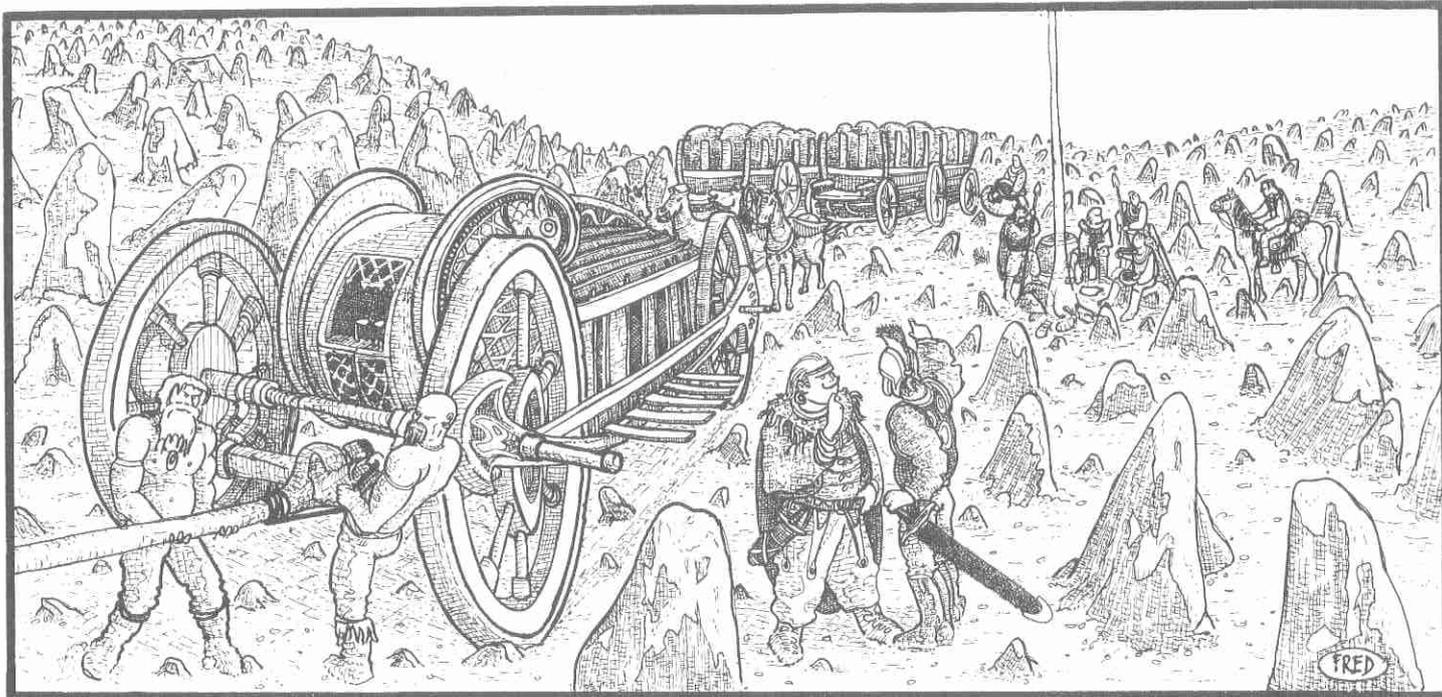
PJ d'intervenir : la distribution doit être limitée à un gobelet par homme.

Arnulf, un vieux soudard, réplique qu'il s'arrêtera de boire quand il n'aura plus soif. Il défie les PJ de l'en empêcher. Les soldats murmurent, les conducteurs d'attelages observent en silence.

ARNULF : guerrier 3^e niveau, force 18/63 (+2, +3), 1,80 m pour 110 kg. Les autres soldats de l'escorte sont de niveau 1 ou 2.

caravaniers trouvent un cadavre étendu sur le ventre, la peau marbrée de taches violettes. Il tient dans la main droite une tabatière de métal, ouverte et vide.

Ce cadavre est celui de Yelusan Ilbach, un coreligionnaire des moines de la caravane. Yelusan partit d'Althor pour effectuer un pèlerinage au temple d'Agûn. Tout près du but, il se trouva à court d'eau et de vivres. Il se souvint alors des préceptes de sa religion :



La femelle troll qui occupe les lieux s'est réfugiée au premier étage. Elle ne pense qu'à défendre ses petits et ne présente aucun danger pour la caravane. Les PJ éviteront un combat inutile en restant quelques instants dans la pièce du bas, puis en sortant dire à maître Jildaz qu'ils ont fouillé la tour de fond en comble.

TROLL : HP : 45, To hit CA 0 : 13, CA 4, dégâts 5-8/5-8/2-12.

SHASH - LAGASH

Shash-Lagash (30 habitants et quelques moutons faméliques) est une étape obligée sur la route d'Althor : le village est construit autour du dernier puits au sud des Montagnes Interdites.

Les maisons de Shash-Lagash ont des murs épais, des portes étroites, de minuscules fenêtres. Ses habitants parlent un patois guttural et affectent de ne pas connaître le Kersh (langue commune).

Les caravaniers installent le camp à la sortie du village. On mène les bêtes à l'abreuvoir, puis on installe l'enclos où elles passeront la nuit.

Les mercenaires de l'escorte entourent le chariot qui transporte l'alcool et mettent un tonneau en perçe. Maître Jildaz demande aux

Les PJ ne doivent pas hésiter à tirer l'épée contre Arnulf. En dépit des apparences, ses camarades ne le soutiendront pas. Une attitude ferme leur rappellera qu'ils sont payés pour obéir.

Si les PJ se laissent intimider, le repas du soir dégénère en beuverie. Quelques soldats éméchés « visitent » une maison et « taquent » une villageoise. Les habitants de Shash-Lagash ripostent en attaquant la caravane.

En cas de mêlée générale, nous conseillons au maître du jeu de réserver ses jets de dés aux actions dans lesquelles les PJ sont personnellement engagés. On estimera globalement les pertes des autres membres de la caravane et des adversaires qui leur sont opposés.

LE CADAVRE SUR LA ROUTE

Une couche de cendre noire recouvre la Plaine de la Désolation. Aucune vie, ni sur la terre, ni dans le ciel. Depuis longtemps déjà, les vautours qui suivaient la caravane se sont enfuis à tire d'aile.

Loin vers le nord, on aperçoit les ruines d'étranges tours coniques.

Ces tours sont les vestiges du temple d'Agûn-Ydnuktur.

A trente kilomètres de Shash-Lagash, les

— se suicider est la meilleure façon de mourir.

— il convient d'entraîner dans sa mort le plus grand nombre d'hommes possible.

Yelusan libéra sa migale apprivoisée et se laissa mordre. Si l'on retourne son corps, la peau de son ventre éclatera en libérant la progéniture de la migale : une centaine d'araignées minuscules.

POISON DE LA MIGALE POURPRE : JP à -3. Raté : Mort instantanée. Réussi : Perte de 2 d 6 HP par jour jusqu'à la mort du personnage ou l'imposition du sort : « Neutralise Poison ».

LA PLAINE DE LA DESOLATION, APRES LE COUCHER DU SOLEIL

Une lune gibbeuse monte dans le ciel. Les hommes disposent les chariots en cercle et allument des feux de camp. Ils renoncent bientôt à les entretenir car de violentes bourrasques couchent les flammes à l'horizontale. La poussière s'infiltré partout : on la respire, on la mange, on la boit.

Dès que le camp est endormi, les moines exécutent un plan mûri de longue date. Ils se glissent furtivement vers le chariot d'Ilwina. Cocher, garde et dame de compagnie sont promptement assassinés. Tandis que frère Médéric entraîne Ilwina vers le temple, ses



complices organisent une mise en scène pour protéger sa fuite.

Frère Nicetas se tranche la gorge. Frère Pandolphe se lacère le visage et se crève un œil.

— Un monstre vient d'enlever notre demoiselle ! dit Pandolphe aux PJ qui accourent, attirés par le bruit. Nous avons tenté de la défendre, mais le monstre s'est enfui, emportant frère Médéric et demoiselle Ilwina.

Et le moine montre de la main la direction opposée à celle du temple.

Les PJ comprendront-ils ce qui s'est réellement passé ? La présence d'un loup garou dans la caravane risque de les entraîner sur une fausse piste.

LES MONTAGNES INTERDITES

Une ligne de falaises blanches barre l'horizon. La caravane approche des Montagnes Interdites. Maître Jildaz, qui craint les embuscades, envoie les PJ en reconnaissance.

Arrivés au pied des falaises, les personnages doivent faire un choix : la route principale s'enfonce entre deux parois crayeuses, très hautes et rapprochées. Il est possible d'éviter ce défilé en empruntant une route qui escalade la montagne en s'accrochant à la falaise.

LA ROUTE DU DEFILE

De gros rochers sont tombés sur la route. Les montures des PJ parviennent à se glisser entre les blocs, mais un chariot ne passera pas.

Si la caravane prend ce chemin, elle devra utiliser la force du triple-corne ou celle des attelages pour dégager la voie.

Un tunnel creusé dans la montagne prolonge le défilé. Les chevaux renaissent devant l'entrée. Il faut les prendre par la bride pour les contraindre à avancer.

Cinq cents mètres plus loin, la paroi gauche du tunnel s'incurve pour former une grande niche. Un puits percé à travers la roche envoie un rayon de lumière sur une vasque hexagonale, sans doute destinée à recueillir les eaux de pluie.

Sur le bord de la vasque est perchée une créature à corps de lion et à tête de femme. Quand elle aperçoit les voyageurs, un sourire découvre ses longues dents jaunes. Elle demande :

— Connaissez-vous le jeu ? Ou dois-je vous en expliquer les règles ?

Le sphinx pose aux PJ l'une des énigmes suivantes :

LE GRAIN DE RAISIN

Jaune pâle ou rouge profond,

Toujours attaché à mes frères

Le soleil et la terre sont mon père et ma mère

Je deviendrai après ma mort

Le réconfort du cœur et l'oubli des tourments

L'OMBRE

La lumière est ma force ;

Chaque jour je renais avec elle

On aime ma fraîcheur pour s'y reposer

On craint les ennemis que je pourrais cacher

LA LUNE

La mer est mon vassal, la terre mon suzerain,

Et le ciel l'océan où je me meus

Parfois blanche et parfois noire, éternellement changeante

Je fais hurler les bêtes mais je peux aussi bien

Berçer le cœur des hommes ou inspirer la nuit.

Si les PJ répondent correctement, il se peut que le sphinx les attaque tout de même. Il reçoit si peu de visite ! Doit-il renoncer à un bon repas sous prétexte que les joueurs sont doués pour les devinettes ?

SPHINX : HP 50, To hit CA O : 12, CA-1, dégât 2-8/2-8.

Au sortir du tunnel, la route enjambe un précipice vertigineux. Elle contourne une montagne dont le sommet évoque les pointes d'un trident et atteint le Carrefour des Cinq Routes.

LA ROUTE DU HAUT PLATEAU

La route grimpe à flanc de paroi sur un kilomètre puis traverse un plateau d'une aridité désolante. Seules quelques vigoureuses orties rouges parviennent à pousser sur le sol rocailleux.

La route passe devant un cairn de pierres blanches et descend le versant nord du plateau. Des murets de soutènement, vestiges d'anciennes cultures en terrasse, s'étagent sur la pente. On aperçoit les ruines de fermes, de granges et de citernes.

Des aboiements éclatent derrière un mur effondré. Trois chiens aux yeux luisants comme la braise courent vers les PJ. Ils poursuivent un bébé rat qui passe sous les jambes des chevaux et se réfugie sur une borne plantée au bord de la route.

— A l'aide ! gémit le rat. Sauvez-moi, nobles voyageurs !

CHIENS : HP : 15, To hit CA O : 16, CA 6, dégâts 2-8.

Il y a dix générations d'hommes et cent générations de rats, les habitants des fermes abandonnèrent leurs demeures pour s'en aller dans le nord. Quelques temps plus tard, un magicien nommé Alson le misanthrope s'établit dans la région. Il pensait avoir trouvé l'endroit idéal pour se consacrer à l'étude en toute tranquillité.

Or, une grande famine affligeait les rats du pays depuis le départ des fermiers. En l'absence du magicien, ils s'introduisirent dans sa bibliothèque.

Quand Alson vit ses livres précieux réduits en charpie, il vomit des imprécations et lâcha sur les coupables trois féroces chiens ratières.

Le magicien abandonna sa bibliothèque pour se retirer dans une méchante cabane. Il n'en sort jamais et se désintéresse complètement de ses chiens, des rats, et du monde extérieur.

SI LES PJ VIENNENT EN AIDE AU JEUNE RAT, ce dernier les conduira dans la bibliothèque dévastée où ils seront reçus par le Roi des Rats.

Le Roi des Rats possède cinq têtes et cinq corps réunis par leurs queues inextricablement

emmêlées. Il siège sur la couverture d'un énorme libram. Ses sujets pointent leurs museaux hors des étagères de la bibliothèque.

Les cinq bouches du Roi parlent à l'unisson :

— Vous avez rendu un service à notre peuple, nous vous en rendrons un autre. Apprenez qu'à moins d'une lieue d'ici habite Alson le susceptible. C'est un homme de grand pouvoir. Surtout ne passez pas devant sa cabane sans lui faire une visite de politesse. Alson serait terriblement vexé. Il pourrait ordonner aux rochers de se détacher de la montagne pour vous écraser !

Le Roi sait fort bien qu'Alson déteste être dérangé. Il espère contraindre les PJ à le combattre et à le tuer.

SI LES PJ FONT PASSER LA CARAVANE PAR LA ROUTE DU HAUT PLATEAU, les rats y verront l'occasion d'émigrer vers un pays plus hospitalier. Ils s'introduiront dans les chariots et feront leurs nids dans la soie. Si les PJ ont sauvé la vie du bébé rat, ce dernier les préviendra de ce qui se trame. Dans le cas contraire, les caravaniers auront une mauvaise surprise le jour où ils déchargent les chariots.

LA CABANE DU MAGICIEN

En retrait de la route, une cabane aux murs de boue séchée occupe le sommet d'une butte. Le sentier qui mène à la porte, serpente entre des buissons d'orties rouges.

Les voyageurs tirent le cordon pendu devant l'entrée. Une sonnerie de cloche digne d'une cathédrale retentit à l'intérieur. Quelqu'un descend un escalier en courant. On parcourt un couloir à grandes enjambées, trois portes claquent successivement. On manœuvre un treuil. Est-ce une herse que l'on soulève ? Enfin, la porte s'ouvre en grinçant...

... Alson le misanthrope se tient dans l'encadrement. Il est vêtu de noir, car il porte encore le deuil de sa bibliothèque.

Jeter un dé 6 pour préciser son humeur.

1. **SOMBRE MELANCOLIE** : Alson utilisera de préférence les sorts suivants : Feign death (3^e niveau) - Confusion (4) - Magic jar (5) - Passwall (5) - Guards and Wards (6).

2. **IRRITATION** : Fumble (4) - Polymorph other (4) - Malédiction (4) - Feeblemind (5) - Conjure Elemental (5) - Flesh To Stone (6).

3-4. **COLERE FROIDE** : Gust of Wind (3) - Fear (4) - Wall of Ice (4) - Animate Dead (5) - Cone of Cold (5) - Transmute Rock to Mud (5) - Death Spell (6).

5-6. **RAGE FOLLE** : Fireball (3) - Wall of Fire (4) - Cloud Kill (5) - Monster Summoning III (5) - Conjure Elemental (5) - Teleport (5) - Disintegrate (6).

Alson est un magicien du 12^e niveau.

LE CARREFOUR DES CINQ ROUTES

A quelques kilomètres de la cabane du magicien, la route du haut plateau rencontre :

— la route du défilé qui se poursuit vers le nord en direction d'Althor.

— deux mauvais chemins qui partent res-





pectivement vers le nord-est et le sud-ouest. Le premier traverse les montagnes par la Vallée des Cauchemars puis descend vers le Désert de Feu. Le second va se perdre dans une steppe infestée de lézards carnivores.

LE BORD DE LA FAILLE

Une faille large de 6 kilomètres sépare les Montagnes Interdites de la Barrière de Karash. La route débouche sur un plateau qui s'étend jusqu'au bord du précipice, puis elle enjambe la faille sur un pont aux arches serrées. Une hôtellerie en ruine se dresse à l'entrée du pont.

A cette époque de l'année, 20-40 nomades originaires des steppes de Karash campent dans la cour de l'hôtellerie. Ce sont des pasteurs, mais aussi de fiers guerriers qui ne laissent jamais une offense impunie.

Leurs troupeaux broutent l'herbe qui pousse au bord du précipice. Les bêtes seront prises de panique à la vue du triple-corne. Si personne n'a prévenu les bergers de l'arrivée de la caravane, une catastrophe risque de se produire.

LE PONT

Le pont domine d'une centaine de mètres une étendue plate et grise, coupée de crevasse dont les bords se soulèvent comme ceux d'une plaie infectée.

Jadis, les eaux d'une mer intérieure venaient battre les piliers du pont. Ceux qui ont de bons yeux distinguent les carcasses de monstres marins couchées sur la plaine grise.

Le tablier du pont s'est effondré entre le 12^e et le 13^e pilier. Il a été remplacé par une passerelle de bois.

Le charpentier de la caravane examine l'ouvrage d'un œil critique :

— C'est du beau travail, mais c'est vieux. Et nos chariots sont très lourds...

— Le pont tiendra bien ! s'impatiente maître Gildaz. Il suffit d'y aller doucement.

La passerelle a vingt chances sur cent cumulatives de s'effondrer au passage de chaque chariot (10 % seulement s'ils ont été vidés de leur chargement - Compter le triple-corne comme un chariot plein).

On peut résoudre le problème de plusieurs façons, par exemple en démontant un chariot et en utilisant ses planches pour renforcer la passerelle. Les PJ devront non seulement trouver l'idée, mais encore persuader maître Jildaz de consacrer quelques heures à des travaux de charpente.

Si l'ouvrage s'effondre, les caravaniers qui resteront du mauvais côté auront une explication pénible avec les nomades : la destruction de la passerelle oblige ces derniers à faire un détour de cent kilomètres pour regagner la steppe de Karash.

KARASH

Au nord du pont, la route passe sous une arche qui porte une inscription rédigée dans la langue archaïque du Kersh :

« Moi, Ilgibad de Mel-Brekor, j'ai construit ce pont et je l'ai fait assez solide pour qu'il dure jusqu'à la fin des temps. »

La route suit le fond d'une vallée qui s'élargit en descendant vers le nord. Elle débouche sur une plaine aux tons ocres et brûlés, bordée à l'ouest par les eaux du Golfe d'Althor, au nord par une chaîne de basses collines.

Au-delà des collines, le pays perd progressivement son caractère sauvage.

De hautes constructions aux toits de tuiles noires s'élèvent à l'est de la route. Ce sont les maisons de Neldorad, village peuplé par les fous que le gouvernement d'Althor exile dans la région.

Puis la caravane traverse une bourgade que les tribus de Karash ont pillée à maintes reprises.

Une maison sur trois est intacte, le reste

n'est que décombres. Des porcs domestiques cherchent leur pitance au milieu des ruines.

La prairie remplace la steppe. Champs cultivés, haies, bosquets de chênes verts apparaissent dans le paysage.

A partir du village fortifié de Yulna, la caravane entre sur les terres du duc Alarios.

LE RETOUR VERS LA CIVILISATION

Une borne annonce aux voyageurs que la cité d'Althor est proche. Les mercenaires entonnent une chanson où il est question de retour au foyer et de filles qui attendent à la fenêtre. Dans les champs, les laboureurs arrêtent leur charrue au milieu d'un sillon pour regarder passer la caravane.

Une troupe de cavaliers s'avance sur la route. Ils ont fière allure, avec leurs manteaux écarlates et leurs lances aux fers brillants.

Prévenu par ses paysans de l'arrivée de la caravane, le duc Alarios de Sünter Galifax vient à la rencontre de sa fiancée.

S'il est arrivé malheur à demoiselle Ilwina, maître Jildaz et les PJ risquent leurs têtes. Le duc ne les épargnera que s'ils sont en mesure de lui livrer les vrais coupables.

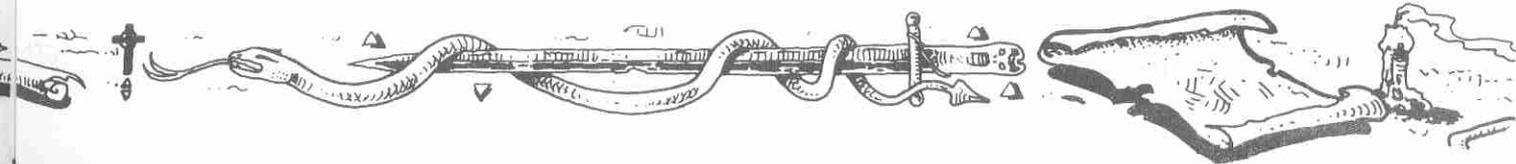
DANS LA CITE D'ALTHOR, maître Jildaz visite les négociants afin de vendre ses marchandises (ou ce qu'il en reste) ainsi que les chariots, les mulets et le triple-corne. Dès que l'affaire sera conclue, il quittera Althor par le premier bateau.

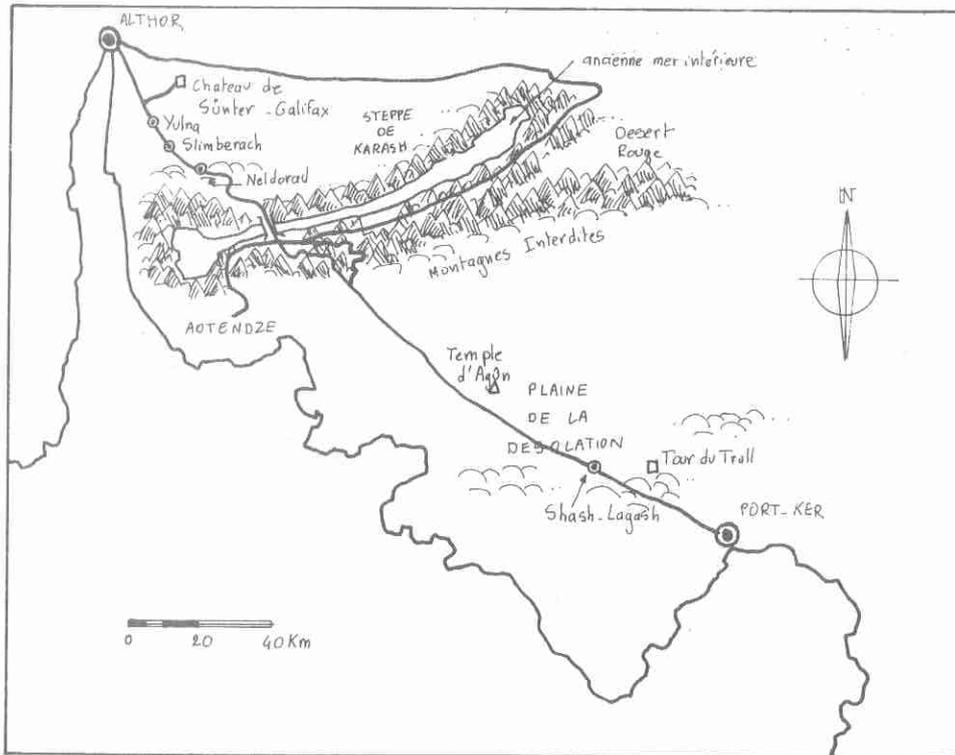
Les PJ doivent surveiller leur employeur de près s'ils veulent être payés.

OPTION : Maître Jildaz décide de faire assassiner les PJ pour ne pas leur payer leur salaire.

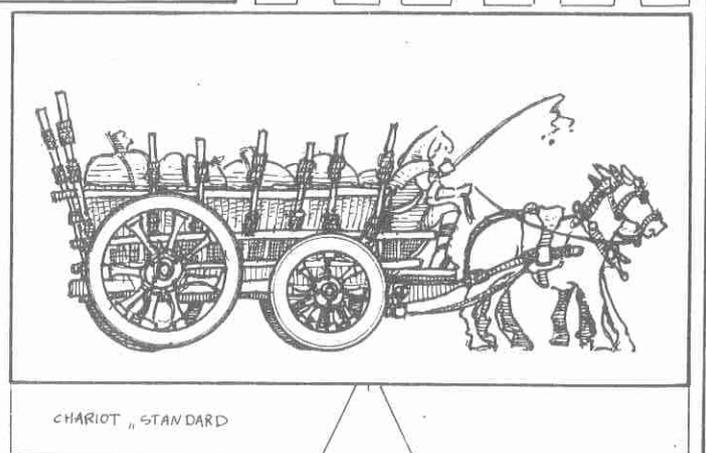
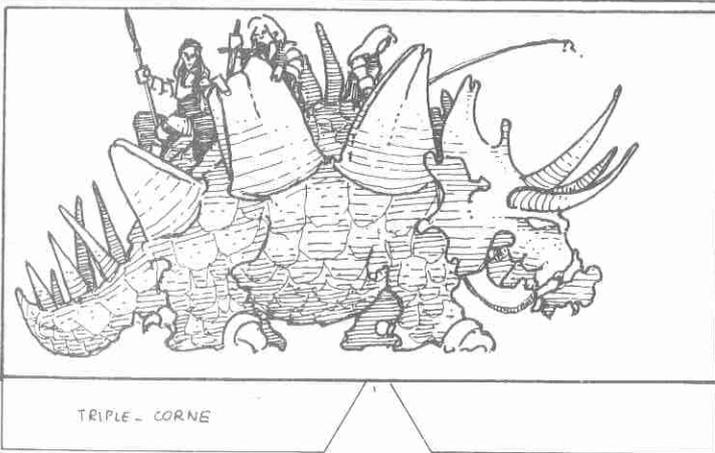
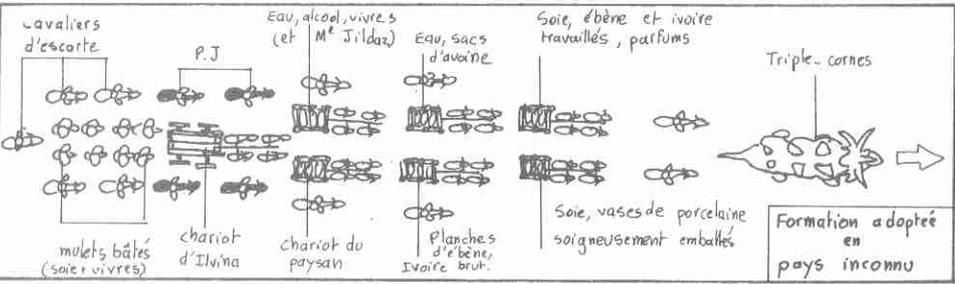
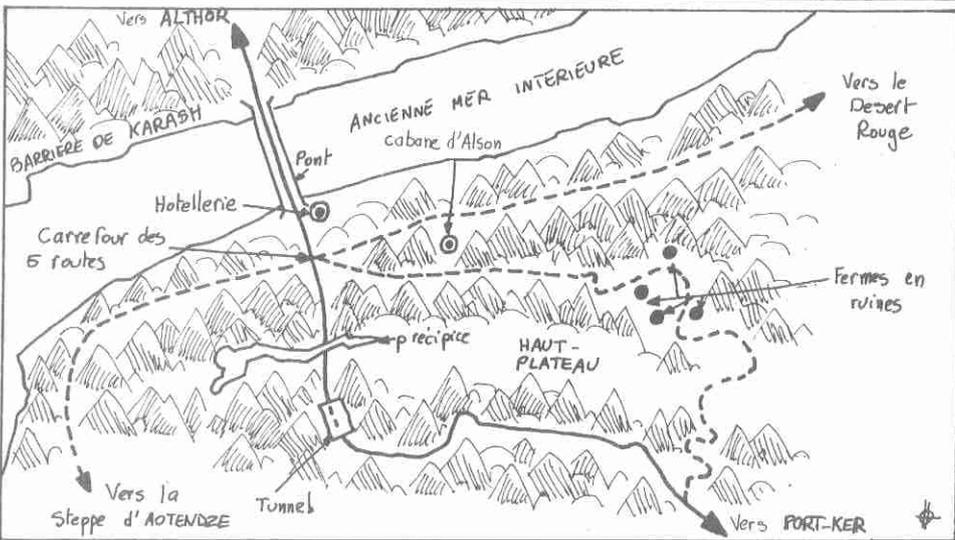
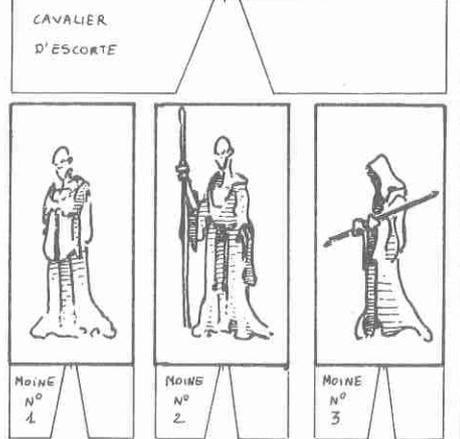
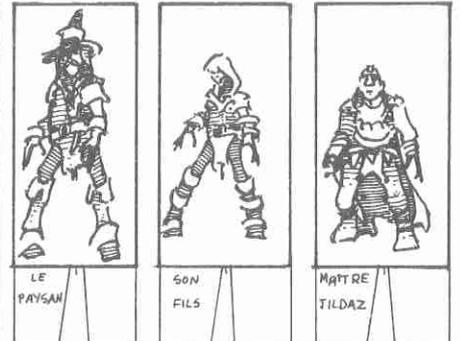
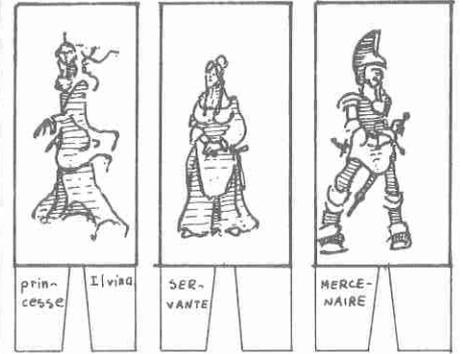
OPTION : La guilde des Armateurs de Port-Ker poursuit maître Jildaz et les PJ de sa rancune tenace. Elle ordonne à ses agents althoriens de les capturer ou de les tuer.

S'il veut animer la fin de la partie, le maître du jeu peut combiner les deux options.





FIGURINES à découper, après les avoir collées sur carton fort (et photocopiées).



Le chariot d'Ilwina est conçu pour qu'elle n'ait pas à en sortir tant que sa dame de compagnie assure son service.

Le monde extérieur inspire à Ilwina une terreur panique : elle n'a jamais franchi les portes du palais familial avant ce voyage. Brutalement tirée hors de son chariot, elle a de fortes chances de devenir folle. Ilwina possède trois choses auxquelles elle tient par dessus tout : son chat noir, un manuscrit orné d'enluminures intitulé « les Merveilles de la Terre », un coquillage nacré de la grosseur d'une tête humaine. Chat, livre et coquillage l'aident à recréer son univers personnel à l'intérieur du chariot.

Les triple-cornes vivent à l'état sauvage dans le lointain pays de Nazadek. Maître Jildaz a acheté le sien sur le port de Karam. Il compte le revendre très cher dans la cité d'Althor.

TRIPLE-CORNE : HD : 9, To hit ACO : 12 ; CA : 3 ; Dommages : 3d4 / Charge : 3d8

Le triple-corne allie la sobriété du chameau à la force de l'éléphant.

DUREE DU VOYAGE

Faubourgs de Port-Ker		
Tour du Troll		5 heures
Shash-Lagash	Dernier puits au sud des Montagnes Interdites	3 heures
Montagnes Interdites (versant Sud)		12 heures
Carrefour des Cinq Routes (par la route du défilé)		4 heures
Carrefour des Cinq Routes (par la route du plateau)		7 heures
Hôtellerie abandonnée	citernes	1/2 heure
Le pont (extrémité nord)		1 heure
Neldorad	premier puits au nord des montagnes	6 heures 1/2
Slimberach		1 heure
Yulna	Possibilité d'acheter du fourrage et de la nourriture	1 heure 1/2
Althor		7 heures

La caravane avance au pas des muletiers qui tiennent leurs bêtes par la bride, soit environ 5 km/h sur terrain plat.

LES NOMADES

Contrairement à ce que l'on imagine à Port-Ker, le brigandage n'est pas la seule occupation des nomades de la steppe : à l'occasion, les pillards se font commerçants.

Ils proposeront aux caravaniers la viande et la laine de leurs troupeaux, ainsi que du crottin séché (excellent combustible pour le feu de camp).

Peut-être les PJ auront-ils l'honneur d'être invités sous la tente d'un chef. Les nomades offrent une hospitalité généreuse, mais ils ne supportent pas que leurs invités se tiennent mal.

Celui qui oublie de roter entre deux plats et de lécher son écuelle à la fin du repas passe pour un singulier malappris. Signalons encore que la viande doit se prendre à pleines mains et se déchirer avec les dents : utiliser un couteau est une manière de défier le maître des lieux.

Heurter la poutre du seuil, s'appuyer contre le mat de la tente, plonger un couteau dans le feu, cracher ou vomir par terre n'est pas seulement manquer aux convenances mais violer un interdit magique. La loi du désert ordonne la mort du coupable. La tente où le sacrilège a été commis est brûlée avec tous les objets qu'elle contient.

LES PLANTES DANGEREUSES

Un peu de terre entre deux rochers et trois pluies dans l'année : L'HERBE DE SUAN n'a pas besoin de plus pour croître et prospérer. Un cheval qui broute cette graminée roussâtre et manque son jet de protection, est pris d'un accès de folie furieuse 10-40 minutes après l'ingestion. La bête exécute une série de bonds désordonnés, puis se roule sur le sol en battant l'air de ses sabots. La crise passée, le cheval peut de nouveau être monté, cependant :

— quatre fois sur dix une nouvelle crise survient dans les vingt-quatre heures.

— la bête a pris goût à l'herbe de Suan et ne manquera pas une occasion d'en manger encore.

L'ORTIE ROUGE sécrète un poison urticant d'une rare violence. La brûlure est si douloureuse qu'elle peut entraîner la mort par arrêt du cœur (jet sous la constitution avec un bonus de +2 si la peau est protégée par un vêtement. Raté : mort du personnage, réussi : 1 d 4 HP de dommage).

POUR ROMPRE LA MONOTONIE DE LA ROUTE, jeter un dé 8 et consulter la table ci-dessous. Dans les Montagnes Interdites et la Plaine de la Désolation on se contentera de jeter un dé 4.

1. Demoiselle Ilwina met le feu à son chariot en renversant un brûleur à parfum. Quel personnage courageux plongera dans les flammes pour la sauver ?

2. Trois mercenaires désertent pendant la nuit. Ils emmènent de l'eau, des vivres et dix mulets chargés de marchandises précieuses.

3. Un PJ s'écarte de la caravane pour satisfaire un besoin naturel. Tandis qu'il s'accroupit sur le sable, un serpent venimeux rampe vers lui...

4. La pleine lune brille sur le camp. A la suite d'une crise particulièrement violente, le fils du paysan brise ses entraves et mord son père à la gorge. Quelle sera sa prochaine victime ?

5. Un homme nu est attaché par quatre piquets sur le sol brûlant de la steppe : voici de quelle manière les tribus Bakuhur punissent les coupables d'adultère. Délivrer l'homme, c'est s'attirer la haine de ceux qui l'ont condamné. Rappelons que les nomades sont d'excellents pisteurs.

6. Un marchand ambulancier demande à se joindre à la caravane. Il se plaint d'avoir été maltraité par les nomades.

A la première étape, il monte une tente et hisse un pavillon de soie jaune sur lequel on lit : « Elber Alkasselzer, marchand ». Le pavillon agit comme un sort suggestion, d'autant plus efficace que la victime a de l'argent. Si un personnage rate son PJ, il se mettra à acheter n'importe quoi. Toutes les marchandises exposées sous la tente sont corrompues ou frelatées, mais les clients ne s'en aperçoivent pas avant que le marchand ait pris le large. On comprend pourquoi les nomades ont rossé maître Alkasselzer.

7. Un homme rejoint la caravane à bride abattue. Il est de petite stature, ne porte pas d'armes, et semble absolument inoffensif. L'affolement se lit sur son visage. Il affirme être poursuivi par des tueurs.

L'homme a dérobé une pierre consacrée au dieu Set dans un temple de Port-Ker. Le grand-prêtre a lancé quatre assassins à ses trousses. S'ils ne sont pas revenus d'ici deux jours, le prêtre, de dépit, jettera une malédiction sur le porteur de la pierre (nous suggérons quelque horrible maladie contagieuse).

8. Un ermite s'est retiré au plus profond du désert. Il habite au centre d'un cercle de pierres qu'il a dressé pour se protéger du vent. Quand les caravaniers l'aperçoivent, il soigne un petit lézard bleu en lui prodigant des caresses et de douces paroles. L'ermite, qui est prêtre 7^e niveau, peut guérir bien des maladies et soulager bien des souffrances. Hélas ! Seuls les personnages d'alignement bon peuvent venir à lui.

OPTION : L'ermite soigne également les personnages d'alignement neutre. Si, dans les deux jours qui suivent sa rencontre avec l'ermite, le personnage commet une action mauvaise, les effets de la guérison sont annulés.

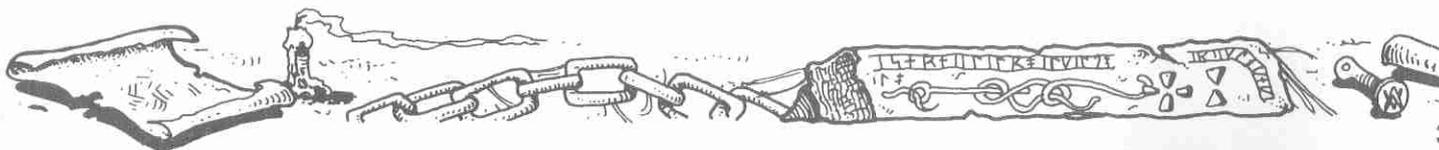
IL EST QUATRE HEURES DU MATIN... Le MJ fatigué peste intérieurement contre les joueurs qui accumulent erreur sur erreur. Comment terminer la partie d'une manière rapide et spectaculaire ?

EN PLAINE : Un nuage de poussière couvre l'horizon. Le sol tremble sous les sabots de chevaux innombrables : les guerriers de la Horde de Sang partent à la conquête du monde. Pas de quartiers ! Un homme qui ne meurt pas au combat est un homme damné !

EN MONTAGNE : La caravane progresse péniblement. Soudain, une voix gronde entre les falaises :

« Divin Agûn ! Accepte en sacrifice ma vie et les leurs ! »

Les PJ lèvent la tête. Sur la crête se profilent dix silhouettes encapuchonnées. Un grand-prêtre du Culte Noir se prépare à mettre fin à ses jours. Ses disciples l'accompagnent pour avoir le privilège de mourir avec lui. Le grand-prêtre écarte les bras vers le ciel et la montagne explose sous ses pieds.



UN FORTIN TROP LOIN UN SCENARIO POUR AD & D

*Le seul bon Ronirien est un Ronirien mort,
(Diction Kouskarien)
Le seul bon Kouskarien est un Kouskarien mort,
(Dicton Ronirien)*

Niveau 3 à 5 SYNOPSIS DE L'INTRIGUE

Les personnages se trouvent à Althor ; étant cruellement à court d'argent (ou pour toute autre raison) ils s'empresseront d'accepter le travail qu'on leur proposera : s'engager pour une durée déterminée dans la compagnie d'Ervor, une des compagnies de mercenaires au service de Kerlan An Nar. Leur première mission est simple : aller renforcer la garde d'un poste avancé, Zeenil, situé sur la rivière Narta. Dans ce poste, chaque année pendant trois mois, Nivarez, un marchand de la Guilde de Port-Ker vient s'installer pour acheter du minerai de cuivre provenant des montagnes au nord-ouest du Grand Lac. Ce minerai lui est acheminé par bateau.

Kerlan compte attaquer Zeenil, massacrer tous ses occupants y compris ses hommes (la garnison est très réduite...) et y laisser des cadavres facilement identifiables comme étant Roniriens. Il fera ensuite prévenir Port-Ker par Zaneq, un Port-Kerien connu de la Guilde, de façon à ce que la cité exerce des représailles contre Ronir. Ensuite, connaissant la fierté ronirienne, il ne lui sera pas difficile d'envenimer les choses et d'obtenir sinon une guerre ouverte, du moins un affaiblissement de Ronir ce qui lui permettra de mener à bien une percée décisive...

UNE VISITE A ALTHOR...

Les aventuriers auront le choix entre deux auberges, le "Sanglier Essoufflé" et le "Casque Fendu", cette dernière, la moins onéreuse, étant à vrai dire assez sordide (voir Althor)... Dans les rues, un crieur public déambule et s'adresse régulièrement à la foule :

« Attention, attention ! Ceci concerne tous les cavaliers, piquiers, archers, arbalétriers, hommes d'armes et gens de guerre actuellement sans engagement ! La Compagnie d'Ervor a besoin de bras ! Que ceux qui sont intéressés se présentent demain à midi au marché aux armes ! »

S'ils s'y rendent, ils se trouveront dans une foule composée principalement de mercenaires de tout poil auxquels des vendeurs ambulants proposent des tas de friandises telles que des roulades d'oreilles de lapin arrosées de saindoux fondu (2 zilfs) ou des croustades de morue à l'oseille (2 marascs). Il leur sera aussi possible d'acheter de délicieux petits fromages de chèvre ayant macéré dans de l'huile d'olive (2 marascs) ou un gobelet de vin (3 zilfs, mais il est exécrable...).

Au centre du marché aux armes, sur une estrade, se trouvent trois hommes dont deux assis derrière une table. L'un des deux hommes assis, de taille moyenne, au visage taillé à coups de serpe et aux cheveux gris fer paraît avoir une cinquantaine d'années. Il est vêtu d'un pantalon et d'une chemise de toile brune sur laquelle est enfilée une armure de cuir, un grand livre est ouvert devant lui, sur la table ; à côté repose un sac de cuir. Ervor, son compagnon, est assez petit mais râblé, impression qu'accentue l'épaisse armure de cuir clouté qui protège son torse. De hautes bottes de cavalier recouvrent ses pantalons de grosse

toile verte ; devant lui sont posés un casque et une épée. Son visage, tanné par les intempéries et que les cicatrices dues aux champs de bataille n'ont pas épargné, est surmonté de cheveux gris coupés court, roides comme la mort. Debout devant eux se tient un homme grand, immense plutôt ; la hauteur de l'estrade ajoutée à sa taille permettent à la légère brise du sud de faire voler sa longue chevelure noire retenue sur son front par un bandeau. Contrastant avec ses braies de cuir souillées de boue et de poussière et sa cotte de maille rouillée par endroits, le fer de la longue hache de bataille reposant sur son épaule reflète les rayons du soleil. Si les aventuriers s'approchent, ils pourront entendre Ervor l'interroger :

« — Quel est ton nom ?
— Eorlagh Mac Farlach.
— Et tu viens d'où ?
— Des montagnes du nord. De Dornoch, plus précisément ; tu connais ?
— Non, j'ai eu affaire avec le clan Mac Duff il y a longtemps, mais je ne connais pas Dornoch ».

Eorlagh esquisse un léger sourire, mais n'ajoute rien.

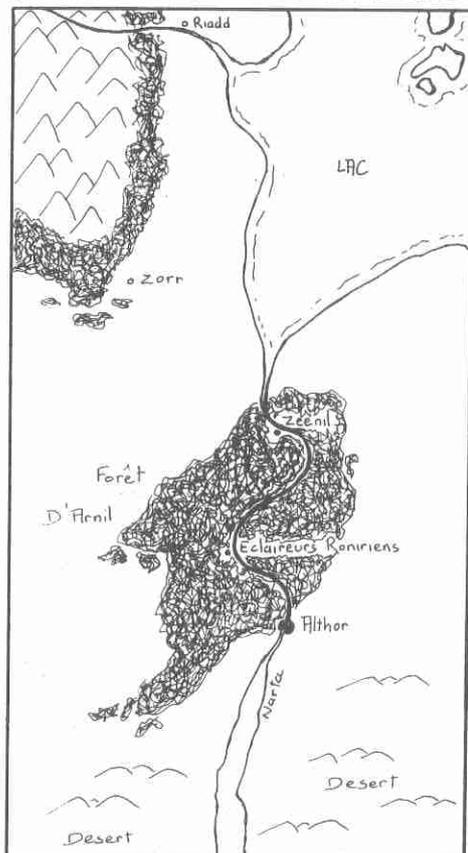
« — C'est bon Silvio, on l'engage. » Puis se retournant vers Eorlagh : « Tu connais les conditions ?

— Oui, Un xolt tout de suite et ensuite un xolt par semaine ».

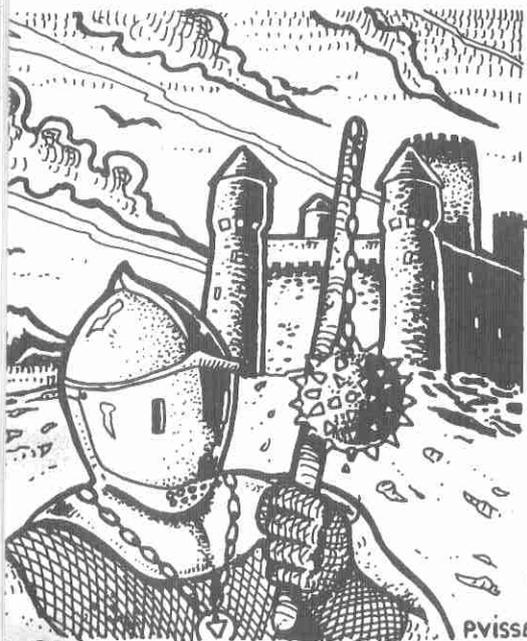
Silvio termine d'inscrire quelque chose sur son livre puis passe sa plume au guerrier : "Signe ici", Il plonge ensuite la main dans son sac et lui tend une pièce d'or.

« — Tu fais maintenant partie de la Compagnie d'Ervor. Présente toi demain matin au camp. Bonne chance ! »

Si les aventuriers veulent se faire engager, la même scène se reproduira, à peu de chose près, pour chacun d'entre eux. Ils s'apercevront, s'ils savent lire, que le livre de Silvio contient - oh surprise ! - les noms des engagés, l'argent qui leur a été donné depuis leur engagement et leur signature qui, dans le cas de



Shotgun Shorty



Mac Farlach comme pour beaucoup d'autres, se résume à une croix... Si l'un des personnages n'est manifestement pas quelqu'un sachant combattre (un magicien ou un illusionniste) il pourra quand même se faire embaucher en arguant que les arts magiques peuvent être aussi efficaces sinon plus qu'une épée...

LE CAMPMENT DE LA COMPAGNIE D'ERVOR

Au nord de la ville, sur deux kilomètres, les rives de la Narta sont recouvertes d'une floraison de tentes, chariots, chevaux, feux de camps parmi lesquels déambulent une quantité incroyable de soudards, mercenaires et autres pourfendeurs ainsi que tous les petits métiers que crée inévitablement une armée telle que celle-ci : prestidigitateurs, voleurs, joueurs, tricheurs, chapardeurs, égorgeurs, bateleurs, détresseurs, surineurs, jongleurs, rôdeurs, trafiqueurs et vendeurs ambulants... Sans parler d'une autre catégorie professionnelle à forte pondérance féminine.

LA COMPAGNIE D'ERVOR

La Compagnie comprend actuellement soixante cavaliers et cinquante fantassins, chaque soldat possédant ses propres armes. Celles-ci, ainsi que les montures, ne sont pas fournies, ce qui donne une grande diversité d'armement. Les cavaliers sont divisés en trois escadrons de vingt hommes et les fantassins en deux groupes de vingt et trente soldats. Silvio a réuni dans le groupe de vingt fantassins tous ceux sachant manier un arc ou une arbalète. Ces cinq groupes comprennent chacun un lieutenant et un sergent.

Ervor loue habituellement sa Compagnie pour 250 xolts par semaine ou 200 plus la nourriture et le fourrage. Les fantassins touchent un xolt par semaine et les cavaliers deux ; le reste est partagé entre Evror et Silvio. Le pillage est bien entendu de rigueur lors des victoires...

Ervor

guerrier 8 CA : 6 (armure de cuir clouté + dextérité) AL : L.N. points de vie : 61
armes maîtrisées : épée bâtarde (spécialisation simple), dague, morning star, lance de cavalier, arbalète lourde.

F : 16 I : 12 S : 9 D : 15 C : 14 Ch : 16 B : 11

Possessions : cheval de guerre lourd, armure de cuir clouté, épée bâtarde + 2, 2 dagues, arbalète, lance, casque, 220 xolts et 3 marascs.

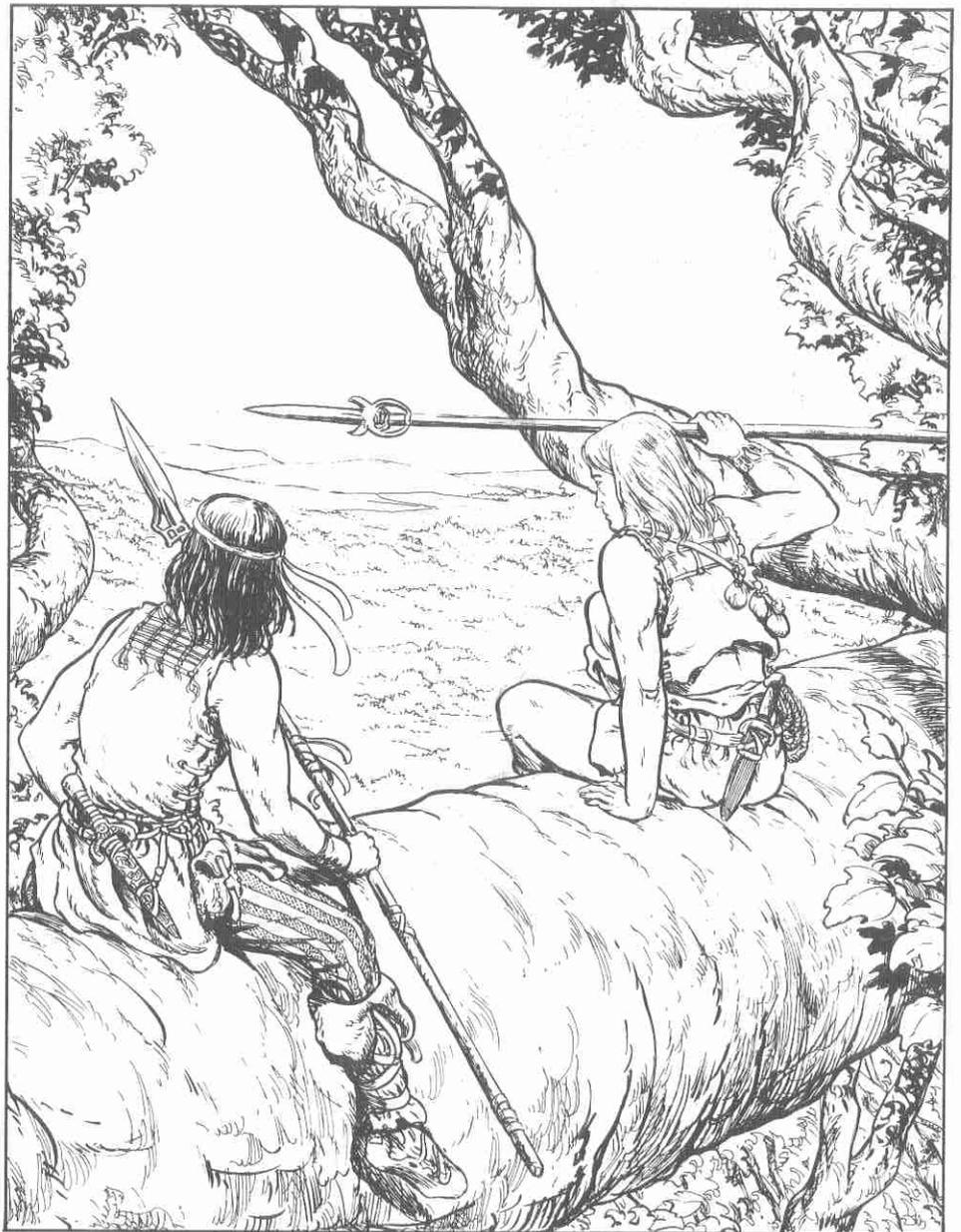
Silvio

guerrier 8 CA : 6 ou 3 AL : L.N. points de vie : 69
armes maîtrisées : épée longue, épée courte (spécialisation simple), dague, arc, javelot,

F : 15 I : 6 S : 13 D : 16 C : 11 Ch : 12 B : 14

Possessions : cheval de guerre léger, épée courte + 1 et + 2 contre les créatures enchantées ou utilisant la magie, 3 dagues dont une magnifique en argent incrustée de pierres (celle qu'il porte à la ceinture, elle vaut 25 xolts), un arc court, une splendide armure de cuir sur laquelle on peut voir la marque de fabrique "Cuirs Vitram Tas, Port-Ker", une cotte de maille, 314 xolts, 3 drokks et 4 marascs.

Silvio est le premier lieutenant d'Ervor ; sachant lire, écrire et compter, c'est lui qui tient les comptes de la Compagnie. Il préférera toujours utiliser la ruse à la force brute si c'est possible, et il est connu pour être un fin stratège ; il ne foncera jamais tête baissée sans



réfléchir dans une bataille, mais lorsqu'il combat, c'est un adversaire redoutable. En campagne, il troquera son armure de cuir contre une cotte de maille.

Ni Evror ni Silvio ne sont au courant des intentions de Kerlan ; s'ils apprennent que celui-ci compte faire massacrer leurs hommes par ses propres troupes, ils seront loin d'être ravis...

Il faut garder présent à l'esprit qu'ils sont avant tout des soldats, qu'ils méprisent les magouilles politiques tout en sachant qu'elles font partie intégrante de la guerre qui est leur métier ; métier qu'ils pratiquent de leur mieux, entre autres en restant fidèle à leur employeur si celui-ci l'est envers eux. S'ils apprenaient ce qui se trame, ils considéreraient leur engagement comme rompu et il est très probable qu'ils iraient chercher de l'emploi ailleurs, à Ronir par exemple... sans oublier de se venger de Kerlan, ce qui ne veut pas dire forcément par la violence. Les Roniriens seraient enchantés de connaître exactement la disposition des forces du Kouskar...

Aussi étrange que cela puisse paraître, ils vouent une certaine affection à leurs hommes - qui, il faut bien le dire, sont aussi leur gagne-pain - et répugneraient à les trahir. Leurs hommes le savent, ce qui influe grandement sur l'efficacité de la Compagnie. Cette der-

nière est d'ailleurs réputée pour son homogénéité et sa loyauté, ce qui n'est pas le cas de certaines autres que nous ne nommerons pas ici...

On indiquera sans problème où se trouve la Compagnie d'Ervor aux aventuriers ; une fois sur place, on les dirigera vers un sergent aux côtés duquel ils retrouveront Eorlagh qui leur souhaitera aimablement le bonjour. Sans plus tarder le sergent leur expliquera leur rôle.

« — Bonjour soldats. Je suis Alan, votre sergent ; dans la Compagnie, nous testons toujours les nouvelles recrues en les affectant immédiatement à une mission. La vôtre est de garder un poste avancé situé sur la Narta, dans la forêt d'Arnol. Il y a déjà une garnison dans ce poste, mais elle n'est que de six hommes. Vous allez donc la renforcer avec Eorlagh que voici, car il est possible, je dis bien possible, il n'y a rien de sûr, que les Roniriens projettent d'y faire un raid. Si c'est le cas, ils ne seront pas nombreux et il leur faudra passer nos lignes qui sont bien plus à l'ouest ; vous devez donc pouvoir les repousser. Arrivés là-bas, vous vous mettez sous les ordres du commandant de la garnison, Bren Oger. Dans ce fortin, il y a en ce moment un marchand Port-Kerien qui s'appelle Nivarez. Comme nous voulons éviter tout incident diplomatique, vous devez le protéger du



mieux que vous pourrez, mais de toute façon Bren vous donnera toutes les instructions nécessaires. Vous serez accompagnés par un guide qui s'appelle Zanek. Il connaît bien la région et vous servira d'éclaireur. Au fait, je vous rappelle que toute désobéissance ou désertion est passible de pendaison. Je vous signale que votre capitaine s'appelle Dmitri Vanberl, ça peut vous être utile. Des questions ? ».

Comme on peut s'en douter, Alan est le sous-officier type parfait, obéissant à la lettre aux ordres, muni d'une intelligence rudimentaire, mais non dépourvu d'un certain instinct et, surtout, totalement insupportable. Il méprise les aventuriers qui ne sont que de simples soldats et le leur montre bien. Le MJ se doit de le jouer arrogant mais paternaliste, bref, il doit commencer à instiller le doute dans l'esprit des personnages quant au romantisme fou de la vie de mercenaire...

Alan leur précise qu'ils doivent se trouver le surlendemain à l'aube à la porte ouest de la ville, Zanek les y attendra ; il le leur décrit. Ils ont donc le reste de la journée et le lendemain pour vaquer à leurs occupations.

UN MOT SUR ZANEK

Il est chargé de superviser l'opération pour le compte de Kerlan. Il veillera donc à ce que le voyage se passe bien, à ce que l'attaque de Zeenil se déroule sans anicroche - il ouvrira la porte aux soldats de Kerlan - et enfin il ira prévenir Port-Ker de l'assassinat sauvage de Nivarez par des Roniriens. Il se rendait à Althor en venant du nord lorsqu'il aperçut les ruines fumantes du poste de garde ; il a reconnu le cadavre de Nivarez, qu'il connaissait de vue, et apercevant les corps et les quelques tombes militaires typiquement roniriennes, il n'a pas été long à comprendre... Il n'a pas oublié de ramener le sceau de Nivarez, sans valeur intrinsèque donc probablement dédaigné par les pillards, comme preuve de ses dires.

Zanek loge au Casque Fendu et, la veille du départ, il se rendra au château de Kerlan pour y recevoir une partie de son paiement. Les personnages ont sa description, donc s'ils logent eux aussi au Casque Fendu, ils le verront très probablement et le reconnaîtront sûrement. Sinon il leur sera possible de le croiser dans la rue lorsqu'il ira au château mais ils auront beaucoup moins de chances de le reconnaître (« Tiens, ce gars-là ressemble à notre guide, si la description de ce crétin de sergent est bonne... »). Si les aventuriers l'abordent, il n'ira évidemment pas voir Kerlan tant qu'il est en leur compagnie, mais le fera plus tard et le plus discrètement possible. Cependant, comme il est toujours faisable de suivre quelqu'un, il est extrêmement probable que le fait de voir revenir leur guide du château muni d'un sac de cuir porté en bandoulière mette la puce à l'oreille des personnages. Ce sac contient de l'or et des pierres précieuses (au total pour sept cents xolts) le tout soigneusement enveloppé pour éviter tout timentement révélateur. L'or est sous forme de xolts, mais quelques vieux ris althoriens datant du temps où Althor frappait sa monnaie se sont glissés parmi eux. Cette monnaie n'est plus utilisée depuis longtemps et un bijoutier ou un changeur pourront, si on leur pose la question, dire que l'on ne peut plus guère en trouver que dans le trésor du Chakri. Si les aventuriers demandent à Alan si leur guide loge au château, ou s'ils mentionnent le fait qu'ils ont cru l'apercevoir se dirigeant vers le château, le sergent éclatera de rire et leur

expliquera qu'ils ont certainement fait erreur, en ajoutant : « Qu'est-ce que ce pouilleux de Port-Kérien irait foutre au château ? Ah, décidément, ces simples soldats, un pois chiche dans la cervelle... ».

EN ROUTE POUR ZEENIL

Les personnages, accompagnés de Zanek et Eorlagh Mac Farlach, devront suivre les rives de la Narta pendant une centaine de kilomètres pour arriver à Zeenil. Jusqu'à la forêt, ils seront assez fréquemment croisés ou dépassés par des unités kouskariennes rejoignant leur poste ou retournant à Althor. Les soldats kouskariens portent la livrée du Chakri, un surcot gris sur lequel est cousu l'emblème d'Althor, un pont rouge stylisé. Les mercenaires au service du Kouskar, ainsi que les aventuriers, portent tous un brassard rouge au bras gauche. Etant donné qu'il serait très facile pour une troupe ennemie d'arborer les mêmes signes de reconnaissance, des contrôles sont parfois effectués par les soldats de Kerlan. Dans ce cas ils demanderont aux personnages le nom de leur compagnie et de son chef, ceux de leur capitaine et de leur sergent, et le lieu du campement de leur compagnie. Au cas où ils ne pourraient répondre de manière satisfaisante (Zanek a oublié le nom du capitaine), il leur sera demandé de poser leurs armes et de suivre le détachement à Althor sans opposer de résistance. Si cela arrivait, Zanek demanderait à voir en privé le commandant de l'unité kouskarienne pour lui montrer un laissez-passer signé de Kerlan. Mais s'il le peut il évitera d'en arriver là, car comment justifier cette remise en liberté immédiate et ce respect soudain ? Quel pouvoir pour le guide d'un détachement sans importance allant renforcer un poste perdu dans la forêt !

Table sur laquelle il faudra tirer trois fois pendant la première journée de route :

01-40 rencontre de soldats kouskariens

41-60 idem avec contrôle

61-80 rencontre de mercenaires au service du Kouskar

(pas de contrôle)

81-00 aucune rencontre

Dans la forêt se trouvent quelques éclaireurs roniriens qui, la nuit tombée, effectuent des reconnaissances en rase campagne pour se replier dans le sous-bois pendant la journée. Leur campement est installé sur le chemin des aventuriers, à huit cents mètres de l'orée de la forêt d'Arnil. Ils postent deux guetteurs juchés sur des arbres qui surveillent la plaine ; ils seront donc au courant de la venue du groupe et monteront une embuscade.

Eclaireurs Roniriens

Ranger 4^e niveau C.A. : 2 P.V. : 35 arc, épée longue, dague, javelots

6 guerriers 2^e niveau C.A. : 7 P.V. : 12-18-13-14-21-22 arc, épée longue, dague

Tous portent des armures de cuir (la classe d'armure tient compte de la dextérité, 18 pour le ranger et 15 pour les guerriers).

ZEENIL

Le fortin est en rondins, la palissade mesure trois mètres cinquante de haut ; de forme carrée le bâtiment fait douze mètres sur douze. Sur la rive qui court le long de l'un des murs, un petit appentement a été construit. Sur les toits des bâtiments intérieurs, un chemin de ronde suit la palissade sur toute sa longueur, même au dessus de la porte principale. Le long du ponton est amarré le petit

bateau de Nivarez dans lequel dorment ses trois hommes d'équipage.

Bren Oger

guerrier 3^e niveau C.A. : 5 P.V. : 22 A.L. : N.B. Cotte de maille, épée courte, dague, lance de cavalier, arc.

De grande taille, brun aux yeux noirs, Bren arbore souvent un sourire que sa barbe fournie ne parvient pas à dissimuler. Ne brillant pas par son intellect, mais sympathique, c'est un bon soldat et il attend impatiemment d'être muté là où il se passe quelque chose pour avoir la possibilité de monter en grade (il est sergent).

Les six soldats

guerriers 1^{er} niveau C.A. : 7 P.V. : 6-9-7-11-10-7 armure de cuir clouté, épée longue, hallebarde, dague, arbalète lourde

Ils sont assez disciplinés car ils ont de l'affection pour Bren, mais s'ennuient terriblement. Ils effectuent leurs tours de garde et patrouilles sans grande conviction. Leur seule envie est de sortir de ce trou perdu et, soit de rentrer à Althor dépenser leur solde, soit de se retrouver sur un champ de bataille décent, avec une bonne perspective de butin. Une exception, Darel, petit rouquin jovial d'une trentaine d'années, enrôlé malgré lui dans sa jeunesse et dont le métier était cuisinier ; il est resté mercenaire, trop fainéant pour changer de vie, mais a pris avec plaisir la direction de la cuisine de Zeenil. Cette existence paisible et sans risques lui convient parfaitement.

Eorlagh Mac Farlach

guerrier 3 P.V. : 24 AL. : C.B. C.A. : 2 F. : 18(15 %) I. : 15 S. : 11 D. : 17 C. : 12 Ch. : 13 B. : 13

Possessions : cotte de mailles, bardiche, épée bâtarde, dague, 2 xolts et 3 zilfs.

Eorlagh est un jeune guerrier descendu de ses montagnes du nord-ouest pour voir le monde. Sa grande taille (1 m 95) et son habitude de faire tourner sa bardiche à grands moulinets tout en hurlant le chant de guerre de son clan en font une vision singulière sur un champ de bataille. C'est un garçon jovial, sympathique et extrêmement intelligent, bref, un agréable compagnon de route. S'il aperçoit Zanek aller au château, il se posera des questions...

Nivarez

C.A. : 10 P.V. : 3 AL. : L.N. F. : 13 I. : 14 S. : 10 D. : 9 C. : 16 Ch. : 14 B. : 12

Nivarez est un des marchands "normaux" de la Guilde de Port-Ker (voir *Port-Ker, Chroniques n° 2*) ; de taille moyenne, la quarantaine, c'est un homme taciturne qui ne devient volubile que lorsqu'il s'agit de discuter d'un marché. Chaque année il vient à Zeenil chercher du minerai de cuivre que lui amènent par bateau des mineurs venant des premiers contreforts des montagnes à l'ouest du Grand-Lac. Il transborde le chargement dans son petit bateau et descend la Narta pour rentrer à Port-Ker. Il n'a aucune connaissance de la partie spéciale de la Guilde, les marchands-voleurs.

Zanek

guerrier 4 C.A. : 5 P.V. : 32 AL. : C.N. F. : 15 I. : 14 S. : 10 D. : 17 C. : 13 Ch. : 14 B. : 11

armes maîtrisées : épée longue, dague, morning star,

possessions : armure de cuir, épée longue, dague, arc, 712 xolts

Zanek est de taille moyenne, la trentaine, très brun, vif comme une anguille ; il n'est pas antipathique, mais on sent que c'est un opportuniste de première classe. Deux choses l'intéressent : sa propre personne et l'argent.



CE QUI ARRIVE ENSUITE...

Il faudra aux aventuriers trois jours de marche pour parvenir à Zeenil. Trois jours après eux, Kerlan se mettra en marche avec vingt de ses hommes les plus sûrs. Zeenil n'étant pas assez grand pour accueillir cette troupe, ils camperont dans la clairière. Au milieu de la nuit, Zaneek neutralisera la sentinelle qui patrouille sur le chemin de ronde (il n'y en a qu'une, les effectifs étant réduits) et ouvrira les portes à Kerlan pour que tout se passe dans le plus grand silence. Tous les occupants seront assassinés, on fera endosser à certains des livrées roniriennes et ceux-ci seront enterrés dans la clairière. Le fort sera pillé, les corps artistiquement disposés et, pour terminer, on bouterà le feu à l'ensemble.

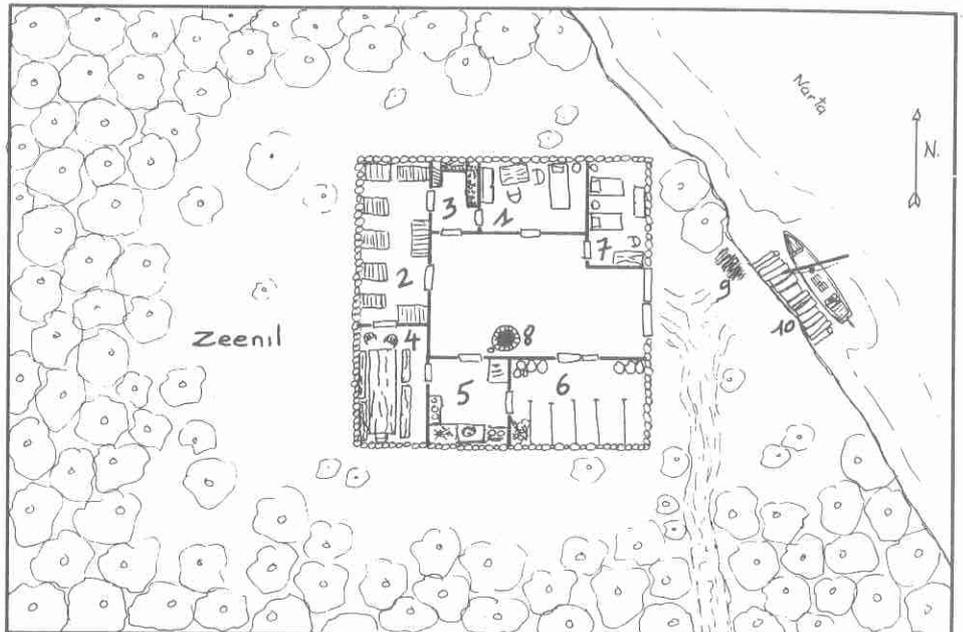
Les aventuriers auront donc trois jours pour réaliser que tout ceci n'est qu'une machination politique ; une fois sortis d'Althor le seul moyen de soupçonner quelque chose est d'avoir un aperçu de la richesse de Zaneek, de le surprendre en train de brûler le laisser-passer établi par Kerlan ou, bien sûr, d'utiliser la discipline psionique *Télépathie* ou le sort de magicien *ESP* ; ils auront plusieurs options qu'ils devront définir eux-mêmes :

a) La plus simple, désertier...
 b) Prévenir Bren Oger ; avec une obstination et un sourire désespérants, celui-ci se refusera à croire que son Chakri (Bren est un authentique Faisandin, voir *Althor*) soit capable de tant de duplicité. Il ne se fâchera pas mais prendra toute l'histoire pour les divagations d'esprits faibles.

c) Avertir Ronir de ce qui se trame. Si un ou plusieurs des éclaireurs roniriens ont été faits prisonniers, cela simplifie les choses. Un commandant ronirien, mis en face de preuves ou de présomptions suffisantes, détachera quinze hommes pour récupérer Nivarez et enverra des messagers à Ronir et Port-Ker.

d) Escorter Nivarez à Port-Ker. Dans ce cas, le marchand est prêt à leur remettre une récompense honorable (500 xolts par personne). Mais la route est longue entre Zeenil et Port-Ker, et une partie s'étend dans le désert ; quant à descendre le cours de la Narta et

traverser Althor... Le seul problème est que, dès qu'ils désertent, Bren Oger enverra un messager à Althor et Kerlan les traquera pour éliminer des témoins gênants (si Nivarez a disparu, Kerlan pensera qu'ils se dirigent vers Port-Ker)...



- | | |
|---|---|
| 1. chambre de Breng Oger | 7. chambre supplémentaire occupée par Nivarez |
| 2. dortoir des soldats (16 lits superposés) | 8. puits |
| 3. armurerie | 9. réserve de bois |
| 4. salle à manger | 10. ponton |
| 5. cuisine | |
| 6. écurie. | |

Mauvaise humeur LE VIEIL HOMME ET LA GUERRE

(Propos recueillis par
Stéphane Dovert)

N'allez pas dire que je suis un lâche ! (J'en ai massacré pour moins que ça)... Comprenez que ce n'est pas là le problème. Je me suis bien battu et les pièces d'or que j'ai accumulées sont là pour en témoigner (orcs et gobelins, créatures infernales, ne vous avisez pas de me les disputer ou vous trouverez à qui parler !). En réalité, si j'ai pris ma retraite, c'est tout simplement parce que j'en avais marre ; marre de courir le monde à la recherche de points d'expérience, marre de détruire des châteaux et marre de n'être qu'un misérable guerrier qui n'avait pas plus le droit de lire un grimoire magique que d'apprendre à soigner ses amis blessés. J'étais prisonnier du carcan de ma profession et ma retraite m'a libéré...

Oh ! ça oui, vous pouvez prétendre que je suis devenu un vieux con aigri qui n'a

plus d'idéal guerrier. C'est vrai ! mais il faut m'excuser : je veux bien combattre mais ce n'est pas pour m'enrichir, (je ne suis plus dans le besoin), ni pour être encore plus fort dans ma prochaine aventure (pourquoi faire ?). Il y a quand même autre chose dans la vie que la puissance et l'or... Malheureusement, je n'ai pas trouvé cet « autre chose » dans Donjons et Dragons.

J'aurais aimé, moi Shaitan Aldebarand, fils de Dabmar, devenir artisan, commerçant ou enlumineur. J'aurais aimé, à certains moments, avoir une chaumière, une femme et des enfants plutôt qu'un château, un harem et des objets magiques, mais la logique du jeu en avait décidé autrement.

Je ne veux pas être limité par un système de jeu trop réglementé, par des règles finalement trop pesantes, je veux vivre. Vivre la liber... Aarhgh !... Gloin, fils de chien, nain maudit, je savais que tu me retrouverais...

Voilà, les souffrances de ce malheureux Aldebarand sont abrégées. Je suis trop bon. Parce que, malgré tous les ragots, ne croyez surtout pas que les nains man-

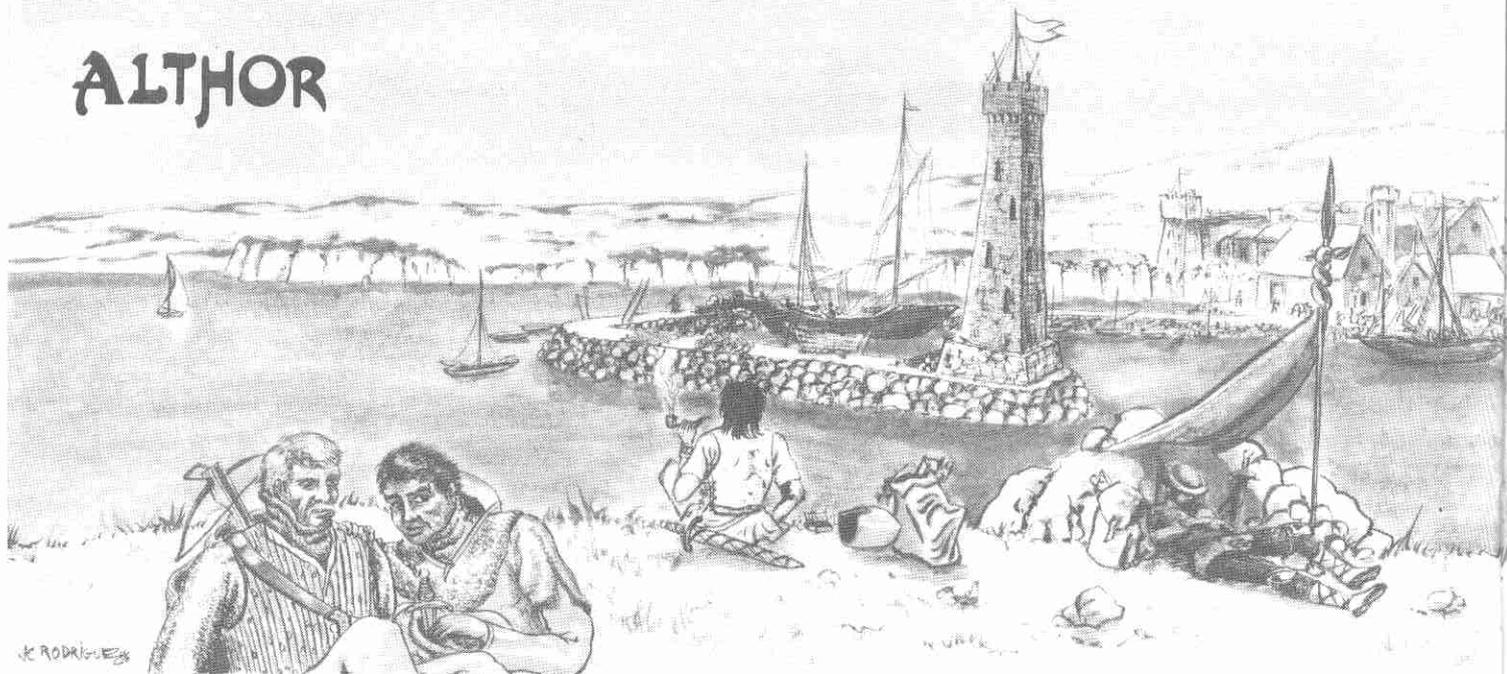
quent d'humanité, c'est FAUX ! Il avait d'ailleurs des idées bizarres : devenir enlumineur ! Joaillier, comme moi, ça c'est un métier normal ! Ce qui ne m'empêche pas de manier ma hache. Habiter une chaumière, quelle idée ! Je viens de trouver une petite grotte, je ne vous dis que ça ! J'y passe d'ailleurs presque tout mon temps, sauf quand il faut trouver de l'argent, les travaux coûtent cher... Mais alors quand il dit que la retraite c'est ennuyeux, pfft ! Je ris ! Il ne m'est jamais arrivé autant d'aventures que depuis que j'aménage ma grotte. Il y a, à côté de chez moi, quelques autres familles de nains, et je sais très bien que lorsque le pays sera plus calme et que je ne courrai plus par monts et par vaux, je serai parfaitement heureux de jouer mon rôle dans la vie de la communauté, les fêtes, les mariages, les veillées, les petites intrigues... Et juste avant de passer dans un monde meilleur, il a marmonné quelque chose au sujet de « règles ». C'est quoi ça ? Moi, la seule règle que je connaisse, c'est vivre et être heureux avec Delranif - nous n'avons pas encore d'enfants, quel dommage...

Ils sont fous ces humains...

Shotgun Shorty



ALTHOR



Althor est une petite ville à rajouter à l'aide de jeu «Le Kersh» développée dans le n° 2 de Chroniques. Elle est située sur l'île principale, au nord-ouest de Port-Ker.

Située sur l'estuaire de la Narta, Althor est une petite ville ; la majeure partie de la cité est implantée sur deux îles coupant les flots de la rivière, l'île Longue et l'île aux Faisans. Capitale du Kouskar, la ville n'a rien du lieu de villégiature rêvé. Le commerce n'y est pas florissant, surtout en raison des droits de passage élevés, les distractions inexistantes si l'on fait exception des délices du soudard moyen, alcool, prostituées et bagarres en tous genres. La population est principalement composée de mercenaires.

En effet, dirigé par Kerlan An Nar, chef de guerre réputé pour sa ruse et son efficacité, le Kouskar est depuis bientôt trente ans en guerre contre le puissant royaume Ronirien. Ayant depuis longtemps compris qu'il valait mieux engager des mercenaires que dépeupler ses terres fertiles, Kerlan préfère de loin tirer le plus de profit possible de ses sujets et envoyer sur les champs de bataille des étrangers. Ceci dit, un tiers de son armée est composé de Kouskariens, soit approximativement neuf cents hommes. Au fil des ans, Althor est donc devenue le rendez-vous de tous les soldats de fortune cherchant un emploi ou tout simplement se retrouvant entre eux pour échanger des nouvelles ou faire la fête.

KOUSKAR & CHAKRI

Le Kouskar est divisé en une série de petits fiefs dirigés par une noblesse héréditaire. Althor est l'un de ces fiefs et à sa tête se trouve celui qu'on appelle le Chakri du Kouskar, actuellement Kerlan An Nar. Celui-ci a tous pouvoirs sur Althor et les terres qui y sont rattachées, approximativement quatre cents kilomètres carrés. Les autres nobles kouskariens sont vassaux du Chakri et doivent par conséquent lui fournir chaque année, durant le mois de la Faux, leur quota d'impôts et d'hommes d'armes, ceux-ci constituant la partie kouskarienne des troupes de Kerlan.

LA FETE DES MILLE LAMES

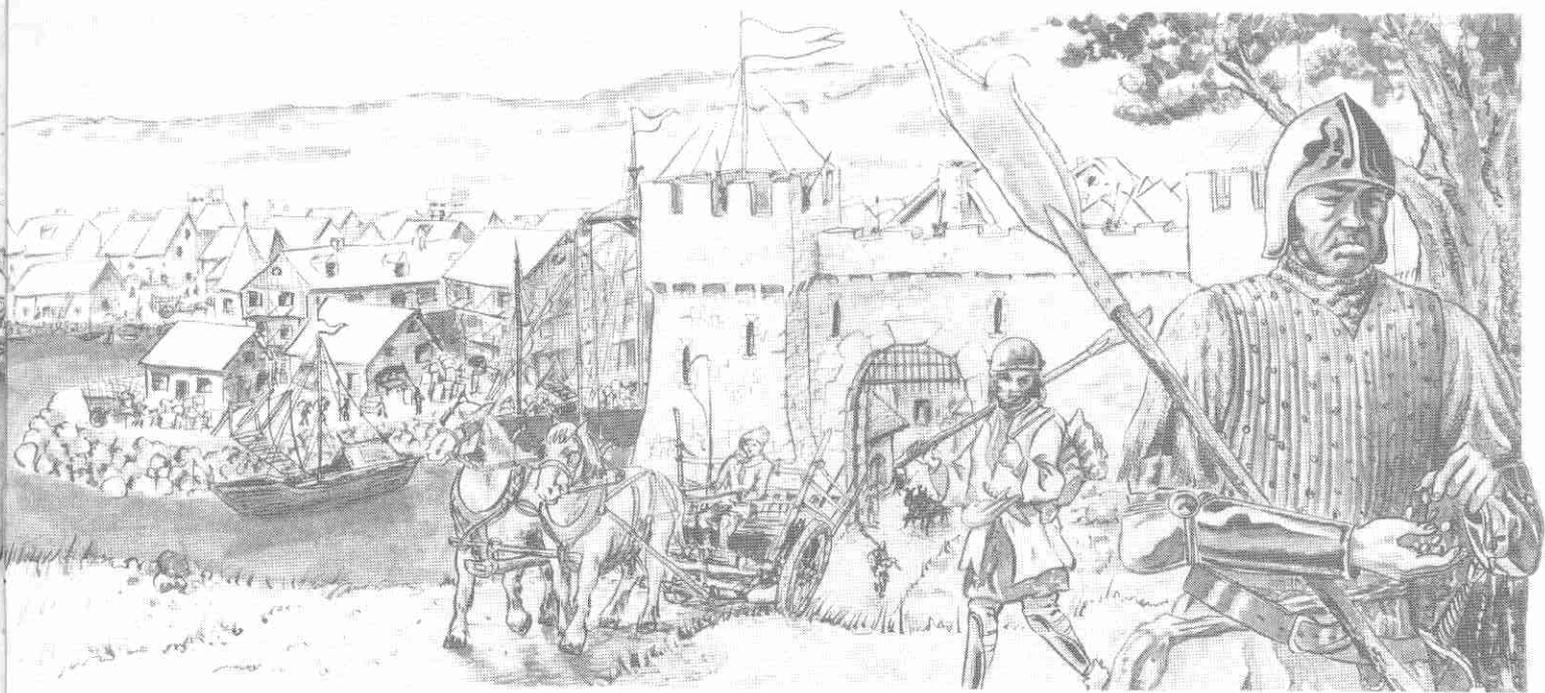
Tous les ans, le premier jour du mois des Epis, se déroule à Althor une grande fête qui dure trois jours. En 647, la ville était dirigée par un maire élu par la population de l'île Longue. Les habitants de l'île aux Faisans, en ayant assez de cette situation, décidèrent d'opérer une scission. Tout fut déclenché par une malheureuse amende infligée à un Faisandin qui, s'étant introduit dans les cuisines de la mairie, avait généreusement saupoudré les plats destinés au banquet annuel d'extrait de Pilunazul, dont l'effet ne se fit pas attendre. On vit bientôt le maire et son conseil se courser dans les rues à quatre pattes tout en poussant des hennissements sonores, alors que des groupes de Faisandins s'esclaffaient bruyamment. Ce fut très mal pris par les habitants de l'île Longue... Le coupable une fois châtié, le mécontentement augmenta au vu d'une peine sans rapport avec une innocente farce (dixit les Faisandins), la scission fut déclarée ; les choses s'envenimèrent et on en vint aux mains. Les combats durèrent une semaine et se terminèrent par la victoire de l'île Longue tout les habitants avaient été guidés par un jeune ambitieux du nom de Seph Eroual. Ses concitoyens l'élirent seul chef de la ville en lui donnant le titre de Chakri an lingi, qui signifie « sauveur de l'île », abrégé depuis en Chakri.

La fête des Mille Lames commémore cet événement ; le premier jour, de faux combats sont organisés dans Althor, en particulier sur les ponts. Le soir voit la victoire du camp de l'île Longue et l'élection du Chakri. Ce jour là, le couvre-feu est levé et les réjouissances se prolongent tard dans la nuit. Pendant deux jours, ce pseudo-Chakri sera le roi d'Althor et pourra faire ce qui lui plaît. Il a en particulier la possibilité de gracier des condamnés, grâce que ratifie traditionnellement le vrai Chakri.

L'obéissance au Chakri n'enchant pas tous ses vassaux et il lui faut en général une bonne dose de ruse et de diplomatie, parfois alliées à l'emploi de la force, pour se faire respecter. La fonction de Chakri se transmet de père en fils depuis bientôt quatre siècles, mais il n'y a que cent dix ans que le Chakri dirige tout le Kouskar. Autrefois il n'était que le Chakri d'Althor ; c'est Marennus, un ancêtre de Kerlan An Nar, qui en 898 entama l'unification en mariant ses deux filles à deux barons dont les terres avoisinaient celles d'Althor. En vingt-quatre ans d'une politique machiavélique et d'un perpétuel état de guerre, son but, le Kouskar uni sous son autorité, était atteint.

COUVRE-FEU & PASSAGE A TABAC

Depuis son entrée en guerre contre Ronir, Althor est sous la loi martiale, c'est même devenu une habitude pour ses habitants. Couvre-feu du coucher du soleil à l'aube, patrouilles de nuit dans et autour de la ville, dans les campements des Compagnies de mercenaires, telle est l'apparence nocturne d'Althor. Inutile de préciser que les geôles du château sont chaque nuit emplies de fêtards qui en sortent presque tous sobres mais disposés à remettre ça dès que leur bourse le leur permettra. Les contrôles sont fréquents et toute rébellion aux gens d'armes de Kerlan est suivie d'un emprisonnement à plus ou moins long terme agrémenté de quelques petits passages à tabac... le système pénal est simplifié à l'extrême : le vol est puni de l'amputation de la main droite et le meurtre de la peine capitale, habituellement par décollation. En se démenant comme un beau diable, on peut, au lieu d'être jugé par le bailli, voir son cas présenté à Kerlan ce qui, selon son humeur, n'est pas forcément un avantage...



LE PAVE D'OUTRE MONDE

L'ILE AUX FAISANS

Les premiers habitants d'Althor vivaient sur l'île aux Faisans, à l'époque où la cité n'était qu'un village entouré de palissades de bois. L'île Longue servait alors de pâturages pour les chevaux et les brebis. Les authentiques Faisandins, ceux dont les ancêtres ont toujours habité sur l'île depuis plusieurs générations, sont très fiers de leur origine et aisément reconnaissables à la plume de faisan portée au chapeau ou, plus rarement, à la ceinture. L'exiguïté de leur île les obligea rapidement à gagner quelques mètres sur la rivière en y déversant des blocs de rochers, ce qui permit aux barques d'aborder sans éroder d'un précieux centimètre leur île chérie. Ils ont d'ailleurs conçu un système de passerelles à contrepoids qui facilite grandement chargements et déchargements. Le marché aux armes, qui s'est créé spontanément depuis que Kerlan est en guerre contre Ronir, se tient sur la place du Marché, un jour par semaine, et a pour clientèle principale les mercenaires. On peut y trouver toutes sortes d'armes en usage dans la région dont beaucoup d'occasion ; les prix sont normaux. Le Casque Fendu, une des deux auberges d'Althor, se trouve sur l'île aux Faisans ; il s'agit d'une auberge assez bon marché et dont la qualité laisse amplement à désirer.

LE CULTE DE NARADIMISHDOF LE SILENCIEUX

Les Dieux parlaient et, plus loin, Naradimishdof pensait.

Les Dieux créèrent le monde et ils créèrent les Hommes.

Les Dieux donnèrent la parole aux Hommes puis ils s'endormirent, satisfaits.

Les Hommes dérangèrent Naradimishdof.

Alors, en colère, Naradimishdof maudit la parole des Hommes en prononçant un mot unique et plus aucun Homme ne put préférer un son.

Ce fut le seul mot qu'il prononça jamais. Satisfait, Naradimishdof reprit sa réflexion.

Le silence des Hommes réveilla les Dieux.

Voyant leurs créatures privées de la parole, ils les appelèrent une à une et les guillèrent de la terrible malédiction.

Mais ils en oublièrent et ainsi naquirent les muets.

(Cantiques de l'Œuf, versets 326 à 335)

Le temple de Naradimishdof, situé dans une petite rue de l'île aux Faisans, abrite en son sein une vingtaine de prêtres au visage entièrement tatoué en bleu. Habillés de soie bleue et de sandales légères, ils vouent un culte très profond au silence. Ils suivent l'exemple de leur dieu qui, pour mieux appréhender l'harmonie de l'univers, réfléchit dans le plus absolu silence. La parole est vaine et ne saurait traduire la foudroyante rapidité et toutes les nuances de la pensée. Le jeune prêtre fait vœu de silence, non pas en signe d'humilité ou en pénitence, mais car c'est le seul moyen d'utiliser au mieux sa compréhension des choses et de ne pas se fourvoyer dans des impasses. Chaque prêtre porte en permanence une capuche spéciale, molletonnée au niveau des oreilles, qui contribue largement à atténuer le bruit ambiant.

Les rares temples de Naradimishdof connus sont tous situés dans des endroits isolés sauf celui d'Althor ; on raconte que ses prêtres se sont attachés à saisir l'essence même d'une agglomération et de l'instinct grégaire. On comprendra aisément que ce choix n'est pas des plus faciles et qu'ils doivent endurer les pires tourments, plongés comme ils le sont dans cet enfer sonore quotidien...

Pour atteindre le rang de Prêtre, le novice doit accomplir une action sainte en délivrant un malheureux pêcheur de ce fléau qu'est la parole. Pour ce faire, tous les moyens sont bons, hormis la violence,

l'ablation de la langue étant une technique primitive prouvant que la doctrine de Naradimishdof n'a absolument pas été intégrée. Le moyen le plus efficace est bien entendu la conversion du pêcheur qui s'opère généralement en lui donnant à lire le *Tome de l'Ultime Zéphyr*. Ce livre saint, datant de plusieurs siècles, a été écrit par Ernilot, qui aurait recueilli l'enseignement du dieu en observant à ses côtés la vie entière d'un Aranosk pendant 287 jours. Dans l'hypothèse où le pêcheur serait illettré ou irrécupérable, il reste le Yanironiol. Le Yanironiol est une plante rare, de la famille des cucurbitacées, que l'on trouve près des cours d'eau et dont le fruit rouge sombre, d'une dizaine de centimètres de diamètre, est cueilli, mis à sécher, puis pulvérisé. Cette poudre est ensuite mélangée à de la poudre de racine de Zunc qui en masquera le goût. Si l'on administre à quelqu'un du Yanironiol à certaines doses précises, régulièrement pendant un mois, le « patient » éprouvera au bout de quelques jours de légères difficultés d'élocution, puis il lui deviendra de plus en plus difficile de s'exprimer. En deux semaines il sera totalement bègue, et en un mois il deviendra muet. Il est évident que plus un pêcheur est un bavard impénitent, plus un jeune novice sera tenté de lui faire découvrir la voie de Naradimishdof...

L'ILE LONGUE

Cette île est plus cossue que l'île aux Faisans, les maisons de meilleure facture et l'auberge, le Sanglier Essoufflé, est d'un niveau correct. Située sur l'esplanade devant la jetée, elle a une terrasse où il est possible de déjeuner à l'ombre des chênes et des figuiers centenaires.

Sur la grande place, la place des Trois Cloches, on peut voir du matin au soir bateleurs et jongleurs disposés autour de la fontaine centrale. Ceux qui n'arrivent pas à captiver leur

public vont alors en général se produire dans les campements des Compagnies de mercenaires qui s'étaient sur les rives de la Narta au nord de la ville, et qui sont d'une exigence moindre. Lorsqu'une troupe itinérante de comédiens passe à Althor, c'est sur cette place qu'elle se produit et il n'est pas rare que Kerlan, grand amateur d'art dramatique, vienne assister à de telles représentations.

La magie n'étant pas tellement représentée à Althor, contrairement à Port-Ker, quand un magicien ou un illusionniste vient présenter ses tours sur la place des Trois Cloches, il est sûr d'avoir un excellent accueil. Si le public Port-Kerien se passionne d'une manière critique et technique pour la magie, le public Althorien est quant à lui émerveillé par les prodiges magiques sans les comprendre. Cet émerveillement n'a d'ailleurs strictement rien à voir avec la compétence du magicien, car la plupart des Althoriens n'ont pas la moindre idée du fonctionnement et de la difficulté d'une opération magique. Un vieux Port-Kerien, même profane, est au contraire tellement habitué à la chose qu'il peut parfois avoir une idée de la puissance d'un magicien rien qu'en le voyant travailler ; il sait déjà que certains sorts sont très ardues à mettre en œuvre et nécessitent une grande maîtrise de l'Art...

LE PHARE DE GEVEL

Mondri Gevel, un architecte de talent, avait été appelé par Kertis, le petit-fils de Marennus, pour superviser des travaux sur le château. Gevel logeait au château et les travaux durèrent six mois, il eut donc amplement l'occasion de croiser dans les couloirs une des filles de Kertis, Leran, qui était paraît-il moins laide que ses sœurs. Il arriva non pas ce qui devait arriver, mais ce qui pouvait arriver, Gevel, vieillard hideux et au caractère insupportable tomba amoureux de la jeune fille. A l'issue des travaux, il demanda sa main à son père. Furieux d'une telle impudence, celui-ci le fit jeter au cachot et l'oublia. L'année suivante, Kertis décida de faire construire un phare à l'extrémité sud de l'île Longue. Afin de faire des économies, il fit tirer de prison le malheureux architecte et lui dit avec un sourire sarcastique :

— Tu te rends compte, j'espère, que depuis un an je te nourris à ne rien faire ; aussi tu vas gagner ton pain. Je veux un phare. Tu vas me le construire et si je vois un seul défaut, je te fais exécuter.

— Si je refuse ?

— Tu es exécuté immédiatement.

Gevel réfléchit une minute :

— Et si tu vois un défaut mais ne peux me dire où il se trouve ?

Kertis éclata d'un rire sonore.

— Je te libère !

Gevel le regarda d'un air accablé.

— Je suppose que je n'ai pas le choix...

L'architecte sélectionna des maçons, fit ériger un écran de peaux autour du lieu choisi, puis commença le travail. Kertis, homme cruel mais non dénué d'intelligence, trouva cette façon de procéder étrange mais se contenta de faire garder jour et nuit le chantier, en raisonnant que s'il voulait que Gevel fasse du bon travail, il fallait le laisser opérer comme il l'entendait. Gevel participa lui-même à la taille et à l'assemblage des blocs de pierre. Quatre mois plus tard, la construction était achevée. Le Chakri fit abattre l'écran, regarda son phare, puis, une lueur sarcastique au fond des yeux dit :

— Il y a un défaut évident ! Ta construction n'est pas droite.

— Tu devrais en faire le tour pour mieux l'examiner, répondit Gevel d'une voix douce.

Les spectateurs virent Kertis s'exécuter, un sourire aux lèvres, puis s'arrêter net comme troublé. Il scruta le phare sous tous les angles, en fit le tour à plusieurs reprises, et son front s'assombrissait... En effet, le phare d'Althor a un défaut ; de quelque angle qu'on le regarde, il a un côté qui n'est pas droit ; mais si l'on change de point de vue, le côté fautif n'est plus au même endroit ! Gevel fut libéré, car quoique cruel, Kertis tint parole. Mais l'architecte ne voulut jamais révéler de quelle façon il était arrivé à défier les lois de la perspective...

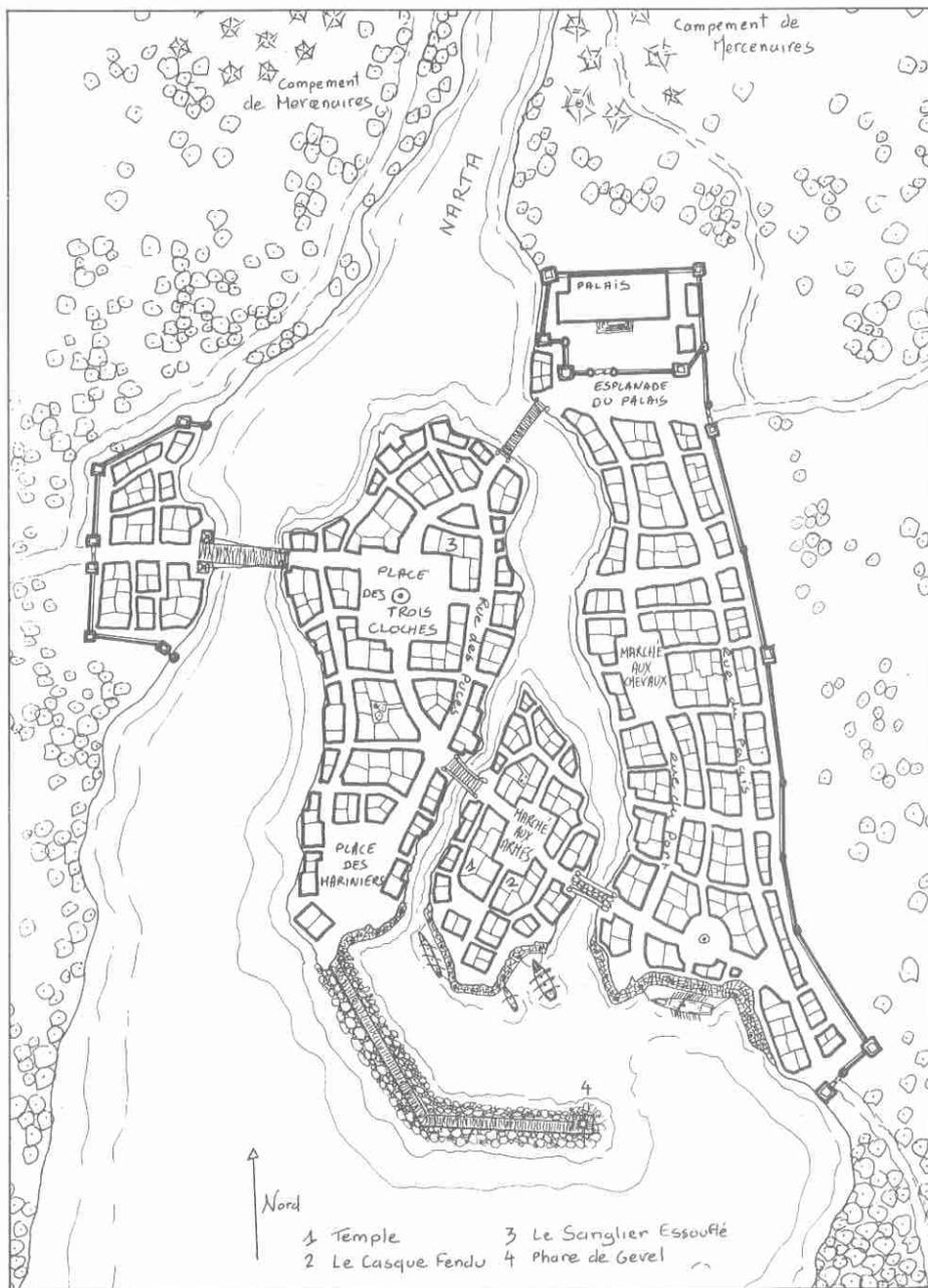
Il faut noter le pont entre l'extrémité ouest de l'île et la porte ouest de la ville, qui est en réalité un pont-levis, conçu pour que les embarcations puissent remonter la rivière. Le poste de garde chargé de collecter les taxes et droits de passage se trouve à un bout du pont, sur la rive droite de la Narta ; le pont étant abaissé, seule une barque a la place de passer par dessous.

LES COMPAGNIES

Au nord de la ville, sur deux kilomètres, s'étendent au bord de la rivière les campements des Compagnies. Ces Compagnies sont de petites armées de mercenaires, chacune avec son organisation propre, ses caractéristiques et ses chefs. Il arrive souvent de rencontrer des mercenaires isolés ou en très petits groupes cherchant un emploi, mais cette organisation en Compagnies est spécifique au Kouskar, Chakris et nobles ayant toujours préféré embaucher des mercenaires pour constituer le gros de leurs armées. Certains soldats de fortune ont vite compris que s'ils pouvaient proposer à un employeur potentiel une troupe déjà constituée, homogène et dont les hommes avaient l'habitude de combattre ensemble, celui-ci ne pourrait qu'être intéressé par le gain d'efficacité et de temps, même s'il lui en coûtait un peu plus cher. Une dizaine de Compagnies, dont les effectifs vont de quarante à trois cents hommes, campent à l'heure actuelle sur les rives de la Narta.

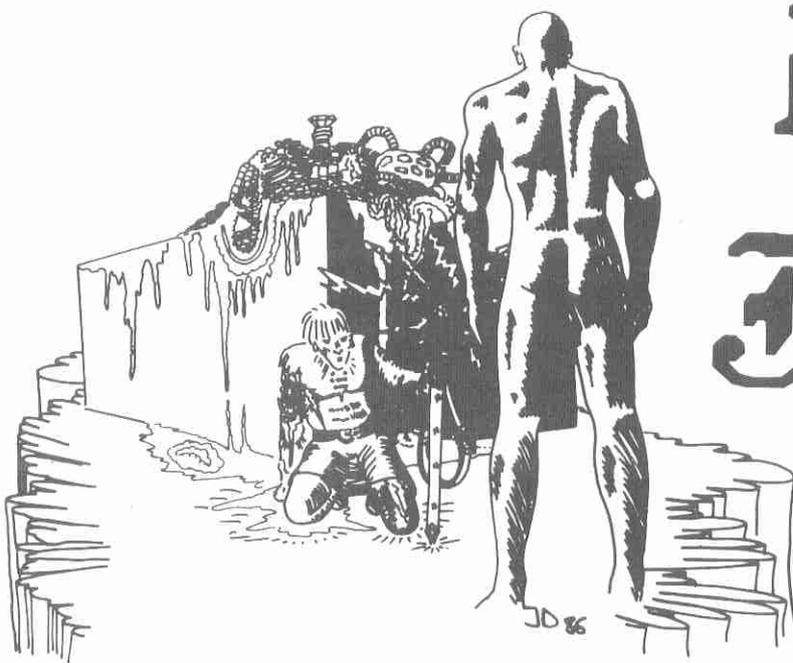
Dominique Granger

LE PAVE D'OUTRE MONDE





A l' Enfer du Jeu



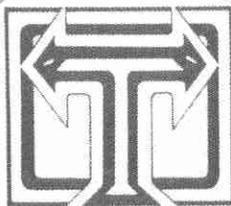
JEUX DE ROLE - FIGURINES - WARGAMES
ECHIQUIERS ELECTRONIQUES - BILLARDS
MINI BILLARDS - JEUX DE SOCIETE
TABLES ET JEUX DE CASINO (LOCATION)

REMISE 10 %
sur présentation cette page

FACE A BEAUBOURG
PASSAGE DE L'HORLOGE

6 Passage de l'Horloge - 75003 PARIS - Tel: 48.04.09.04 - Metro RAMBUTEAU - Parking BEAUBOURG

VOUS ÊTES



ORQUEMADA

GRAND MAÎTRE DE TERMIGHT



ENFERMÉ DANS
LE JARDIN

DES DELICES

DESSIN: BRIAN TALBOT / HISTOIRE JEU: PAT MILLS / LETTRAGE: FREDY / TRADUCTION: IZZY NAYLON

VOUS êtes l'homme le plus méchant du Monde : TORQUEMADA, Grand Maître de Termight - la Terre - des milliers d'années dans l'avenir. Vous avez été capturé par votre plus grand ennemi - NEMESIS LE WARLOCK, chef des Aliens que vous avez juré d'exterminer.

Pris dans un rayon de stase et incapable de vous défendre vous regardez Némésis qui lit l'interminable liste de vos crimes : des Aliens sur un millier de planètes annihilés par vos Terminators... Des Humains emprisonnés et torturés pour avoir essayé de les aider... Des races entières liquidées pour le seul crime d'avoir été différentes des Humains...

• Parce que c'était des Déviants », vous ajoutez, « et il ne peut y avoir qu'une seule peine pour la Déviation... La MORT ! »
• Et il en va de même pour les suivants », continue Némésis, complétant la liste de vos victimes.

• Attends ! » vous écriez-vous, « Tu en as oublié quelques unes. » Vous énumérez d'autres planètes encore dont les habitants ont fini dans vos engins de vaporisation... Des systèmes solaires "nettoyés" par une irradiation mortelle... Des chefs aliens exécutés après vous avoir supplié d'oublier le passé et de faire la paix...
• Tu connais mon slogan : Ne JAMAIS oublier ! Ne JAMAIS pardonner ! Ne JAMAIS plaisanter ! Personnellement, je leur tranche la tête ! » proclamez-vous avec fierté.



• Tu es un bigot cinglé ! Un fasciste malfaisant ! » grogne Némésis.
• Quoi ? » rétorquez-vous. « Comment oses-tu m'appeler un bigot et un fasciste ? J'ai assez souffert tes insultes et ton abus - mais cette fois-ci tu vas trop loin ! »

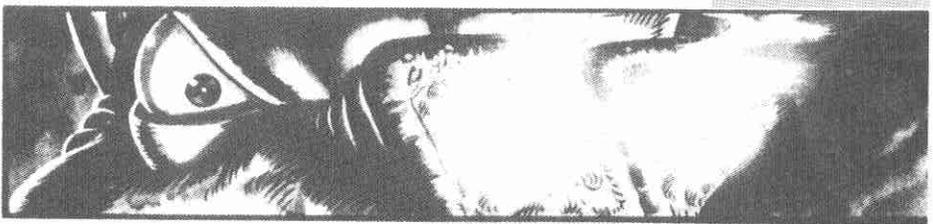
• JE SUIS LE BIGOT SUPREME ! JE SUIS L'ULTIME FASCISTE ! »

• Grâce à ma bigoterie, à ma haine, j'ai réussi à unir la Race Humaine contre le reste de la Galaxie ! Pour la première fois dans l'histoire du Monde, les êtres humains ne se tuent plus entre eux pour des raisons de couleur, de fou ou de convictions politiques... »

• Car maintenant nous avons vraiment quelque chose à haïr... quelque chose à craindre... quelque chose à TUER ! Là - dans l'espace - il existe des créatures qui sont vraiment différentes... vraiment étranges... Tout un Univers qui en déborde ! »

Vous continuez à radoter ainsi jusqu'à ce que Némésis vous flanque un coup de sabot dans la gueule.

• C'est ça », ricanez-vous. « Frapper un humain quand il ne peut pas se défendre - c'est bien ce que j'attends d'un Alien ! Vas-y - Ne te gêne pas ! Je n'ai pas peur d'un Déviant ! »



Némésis vous sourit. • Oui, je le sais bien. Et je me rends compte aussi que rien ne te ferait plus plaisir que si je te tuais ou que si je te torturais - cela justifierait ta doctrine abominable et tu deviendrais un martyr pour la Race Humaine. • Alors j'ai prévu quelque chose d'un peu plus... subtil. MON JARDIN DES DELICES ! »

Vous laissez errer votre regard sur les étranges créatures qui habitent ce monde cauchemardesque et vous murmurez, « ô, viles et inouïes sont les façons des Déviants. Atroce leur apparence... »

Le Warlock ricane, « Et tu es obligé de leur demander de l'aide pour t'échapper. La seule manière de s'évader du Jardin c'est en FRATERNISANT AVEC LES ALIENS. Voilà ta punition, Torquemada ! » • Traiter avec le Déviant ? Marchander avec l'Extra-Terrestre ? Succomber au Succubus ? JAMAIS ! » hurlez-vous.

• Mais c'est ta seule chance de t'en sortir. Et cela ne sera pas facile - car certains vont MENTIR, et d'autres vont essayer de te tuer.

• Tu dois décider avec quels Aliens il faut te battre... et avec lesquels il faut devenir amis... ce sera une véritable épreuve pour ta fameuse astuce.

• Et si tu ne réussis pas, cela voudra dire que moi - simple Alien que je suis - j'aurais été plus malin que toi ! Cela sera l'ultime humiliation !

• Bien sûr, si tu as trop peur d'essayer... ? » Némésis s'interrompt en ricanant.

• Et bien... c'est vrai que tu as trop peur ? »

SI VOUS ACCEPTEZ LE DEFI DU WARLOCK
TOURNEZ LA PAGE POUR VOIR LES REGLES DU JEU.

SOYEZ PUR!

Pour réussir, vous devez maintenir un certain nombre de POINTS DE PURETE. Les points de Pureté sont une composition de pouvoir, d'intelligence et de haine pour les Aliens. Complétez vos points de Pureté et notez-les sur votre fiche de score. TORQUEMADA - Grand Maître : 12.

Jetez un dé et ajoutez le score au score ci-dessus
POINTS DE PURETE

COMBAT

1° Jetez deux dés pour vous-même.

Ajoutez + 1 au total car vous êtes un fanatique assoiffé de sang.

2° Jetez deux dés pour l'Alien.

3° Si vous avez le meilleur score, vous avez blessé l'Alien.

Enlevez la différence entre vos scores de la Puissance de l'Alien.

4° Si l'Alien a le meilleur score, il vous a blessé. Enlevez la différence entre vos scores de vos points de Pureté.

5° Continuez ainsi jusqu'à ce que l'Alien n'ait plus de points - c-à-d soit mort.

6° Ajoutez la Puissance ORIGINELLE de l'Alien à vos points de Pureté. Cela est votre "prix" et prouve que vous êtes encore pur.

SOYEZ VIGILANT!

Vous avez droit à trois objets - PAS PLUS - et à une épée dont vous serez pourvu. A fur et à mesure que vous avancez de case en case, vous pouvez prendre tout objet qui vous paraît utile... un aimant, une clé ou un luth, par exemple.

NOTEZ CE QUE VOUS AVEZ SUR VOUS SUR VOTRE FICHE DE SCORE.

Si vous avez déjà trois objets et si vous trouvez autre chose qui vous intéresse il faut laisser un de ces trois objets pour faire de la place pour le nouveau. (Pas besoin de noter sa location - il disparaîtra dès que vous le laissez tomber). Annotez votre fiche de score.

Si vous tuez un Alien, vous pouvez compter sa tête comme un de vos objets. Il est possible que cela vous soit utile de montrer aux autres Aliens que vous ne plaisantez pas. Il n'y a pas d'instructions dans le jeu sur quand prendre des objets ou quand décapiter les Aliens. VOUS DECIDEZ DE CELA VOUS-MEME. Les vêtements des Aliens ne comptent pas pour des objets et vous ne pouvez pas les porter.

TENEZ VOUS BIEN!

Chaque fois que vous devenez ami avec, ou que vous êtes humilié par un Alien, vous perdez des points de Pureté. Cependant, c'est la seule façon de sortir du Jardin, alors choisissez vos "amis" avec précaution - surtout sachant que quelques uns vont vous mentir...

Si vos points de Pureté tombent en-dessous d'un certain niveau, vous allez devenir... IMPUR.

Quelque chose d'horrible pourrait vous arriver alors. Il y aura des contrôles de Pureté de temps à autre pendant votre parcours du Jardin. Jusqu'à alors vous ne pouvez que deviner de combien vos points de Pureté peuvent baisser si vous voulez survivre, ou quel sera votre atroce destin si vous devenez impur...

Il est possible que vous vous retrouviez deux fois au même endroit - dans ce cas vous vous battez peut-être encore avec le même Alien, vous prendrez peut-être les mêmes décisions ou de différentes. Dans le Jardin du Warlock, les lois normales de la Réalité ne s'appliquent pas. Vous êtes maintenant prêt à commencer votre aventure... Bon Jardinage!

TIRE D'UNE IDÉE ORIGINALE
D'HIERONYMUS BOSCH 1450-1516

1 LE WARLOCK DISPARAÎT ET VOUS VOUS RETROUVEZ SEUL... AUTOUR DE VOUS SE TROUVENT PLUSIEURS OBJETS. VOUS AVEZ LE DROIT D'EN METTRE 3 DANS VOTRE SAC. (NOTEZ LES SUR VOTRE FICHE DE SCORE)...

IREZ-VOUS AU NORD? (AVANCEZ AU 25) AU SUD? (7) A L'EST? (11) OU A L'OUEST? (13)



2 VOUS VOUS BATTEZ AVEC DES ALIENS... PUISSANCE DU LEZARD : 9



SI VOUS LES BATTEZ, AVANCEZ AU 46. SOUVENEZ-VOUS: VOUS POUVEZ GARDER LEUR TÊTES COMME DEUX OBJETS.

3 TOUT D'UN COUP, MR FLOPPY SE JETTE SUR VOUS AVEC SON PIC. VOUS VOUS BATTEZ JUSQU'À LA MORT. PUISSANCE DU LAPIN : 6



SI VOUS LE TUEZ, N'OUBLIEZ PAS QUE VOUS POUVEZ GARDER SA TÊTE COMME UN DE VOS OBJETS. IREZ-VOUS AU NORD MAINTENANT? (AVANCEZ AU (25) A L'EST? (11) OU AU SUD? (7)

4 VOUS ENTREZ DANS LE BAR DU NAVIRE ...



REGARDEZ! C'EST TORQUEMADA!

L'HOMME LE PLUS MECHANT DU MONDE!

NOUS AVONS D'ANTIENS COMPTES A RÉGLER AVEC CE DINGUE!

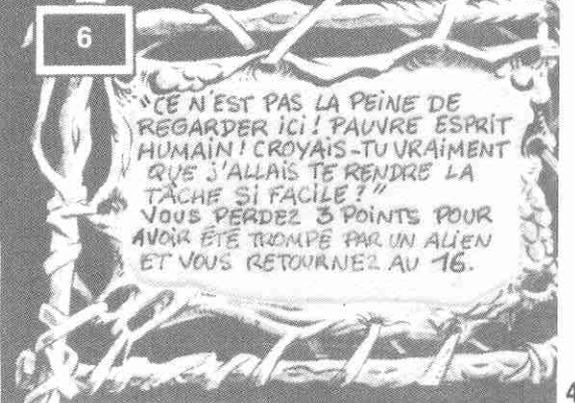
5 TUONS LE!



APRÈS! MAIS NOUS VOULONS NOUS AMUSER UN PEU AVANT!

ALLEZ-VOUS LEUR PAYER UN POT? AVANCEZ AU 49. LES ATTAQUER? AVANCEZ AU 84. OU SORTIR UNE TÊTE D'ALIEN DE VOTRE SAC (SI VOUS EN AVEZ UNE) ET DIRE "D'ACCORD LES GARS! QUI EN VEUT UN PEU?" AVANCEZ AU 21.

6



"CE N'EST PAS LA PEINE DE REGARDER ICI! PAUVRE ESPRIT HUMAIN! CROYAIS-TU VRAIMENT QUE J'ALLAIS TE RENDRE LA TÂCHE SI FACILE!" VOUS PERDEZ 3 POINTS POUR AVOIR ÊTE TROMPÉ PAR UN ALIEN ET VOUS RETOURNEZ AU 16.

7 DEUX ALIENS ÉTRANGES S'APPROCHENT DE VOUS...



C'EST CE SAIF CHIEN-THOMAS DE TORQUEMADA!

VIENS PAR ICI, BEAU GOSSE!

8

SIGNE CE DOCUMENT DISANT QUE TU ES VRAIMENT NAVRÉ D'AVOIR TUÉ DES ALIENS!



NON, DONNE MOI PLUTÔT UN BAISER!

SI VOUS DÉCIDEZ...
DE SIGNER, AVANCEZ AU 19.
D'EMBRASSER LA TRUIE, AVANCEZ AU 43.
DE TUER LE NAIN, AVANCEZ AU 33.
DE TUER LA TRUIE, AVANCEZ AU 31.

9

ALORS, TU VEUX FAIRE LA TRAVERSEE SUR LE NAVIRE DES SOTS? IL FAUDRA ME PAYER EN TÊTES.



SI VOUS AVEZ UNE TÊTE DANS VOTRE SAC, AVANCEZ AU 35.
SI VOUS AVEZ DEUX TÊTES ET QUE VOUS VOULEZ LES DONNER AU CAPITAINE AVANCEZ AU 63.
SINON VOUS DEVEZ TRAVERSER À PIED SUR LA GLACE.
AVANCEZ AU 34.

10

LE CAPITAINE PREND LA TÊTE DÉGOULINANTE DE SANG ET EXPLIQUE QU'IL EST AMATEUR. VOUS LE COMPRENEZ CAR VOUS EN AVEZ QUELQUES UNES ACCROCHÉES AU DESSUS DE VOTRE CHEMINÉE AUSSI. IL VOUS FAIT MONTER À BORD. AVANCEZ AU 4.



11

VOUS ÊTES HORRIFIÉ DE VOIR...

CANDIDA! MA FEMME! EN TRAIN DE DANSER DANS SON SOMMEIL... AVEC DES ALIENS!



12

MAIS, EST-CE CANDY OU UNE ILLUSION? OU PIRE... UN ALIEN QUI CHANGE DE FORME? VAIS-JE RISQUER MA PURETÉ EN ESSAYANT DE LE SAVOIR?



ALLEZ-VOUS ATTAQUER LES ALIENS? AVANCEZ AU 2.
OU ALLEZ-VOUS ATTAQUER CANDIDA? AVANCEZ AU 42.

13

BONJOUR !
JE SUIS
MR FLOPPY !

QUE HORREUR !
UN LAPIN ALIEN !

14

AIMERAIS-TU ME
CARESSER ?

AVEC PLAISIR !
J'AI SOUVENT CARESSE
DES ALIENS APRES
LES AVOIRS TORTURES!

15

NON, NON,
UNE VRAIE
CARESSE !

OU EST-CE QUE TU AS
QUELQUE CHOSE
A MANGER ?

SI VOUS VOULEZ ...
TUER MR FLOPPY, AVANCEZ AU 3.
LE CARESSER VRAIMENT AVANCEZ
AU 32. SI VOUS AVEZ QUELQUE
CHOSE DANS VOTRE SAC, QUE VOUS
CROYEZ QU'IL AIMERAIT SORTIR
LE MAINTENANT,
PUIS AVANCEZ AU 26.

16

VOUS DEVEZ DECIDER A QUEL
NUMERO VOUS VOULEZ
AVANCER MAINTENANT EN
SURVEILLANT LA SCENE DE PRES.
SI VOUS ESSAYEZ UN NUMERO ET
QUE CELA N'A PAS DE SENS,
RETOURNEZ ICI (ALORS NOTEZ CET
ENDROIT).



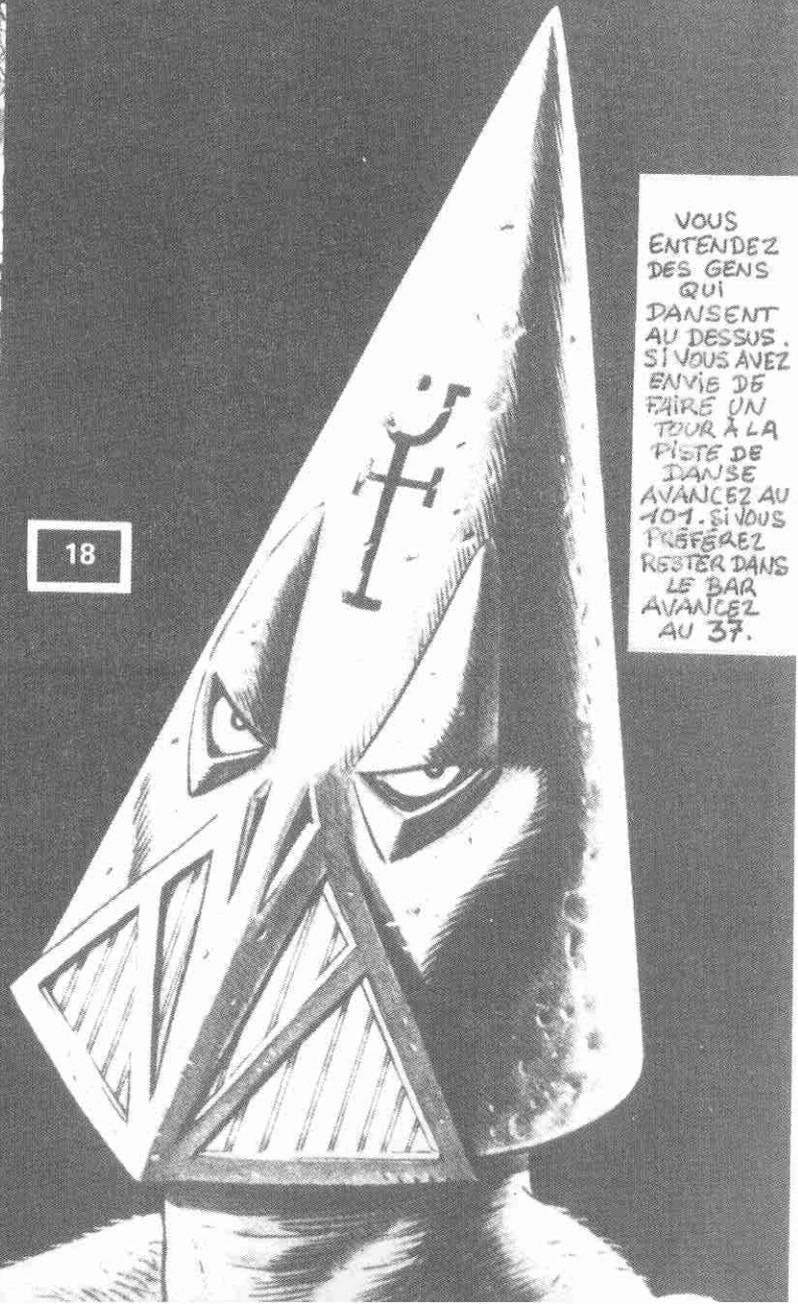
17

VOUS METTEZ LA MEDAILLE
DANS VOTRE SAC. N'OUBLIEZ
PAS QU'ELLE COMPTE COMME
UN DE VOS OBJETS.



ÇA A INTERÊT
À EN VALOIR
LA PEINE.

18



VOUS
ENTENDEZ
DES GENS
QUI
DANSENT
AU DESSUS.
SI VOUS AVEZ
ENVIE DE
FAIRE UN
TOUR À LA
PISTE DE
DANSE
AVANCEZ AU
101. SI VOUS
PRÉFÉREZ
RESTER DANS
LE BAR
AVANCEZ
AU 37.

19

BON D'ACCORD, JE SIGNE. J'ESTIME QUE C'EST LA SEULE FAÇON DE SORTIR DE CET ENFER.



PERTE DE PURETÉ : 6 POINTS

20

GRACIAS, SEÑOR ! EN ECHANGE, UN CONSEIL... QUAND TU ARRIVES À LA CITÉ BRÛLANTE, TRAVERSE PAR LE PONT. N'ESSAYE PAS DE SAUTER PAR DESSUS LES DOUVES. C'EST UN PIÈGE!



SI TU MENS, ON SE REVERRA...

IREZ VOUS AU NORD MAINTENANT ? (AVANCEZ AU 25) À L'EST ? (11) OU À L'OUEST (13).

21

BON LES DINGUES ! QUI EN VEUT !



22

LES ALIENS SAUTENT DU NAVIRE VOUS GAGNEZ 3 POINT DE PURETÉ POUR LES AVOIRS TERRORISÉ. VOUS RÉUSSISSEZ À ATTRAPER LE DERNIER...

IL NE PLAISANTE PAS !

DÉGAGEZ !



ATTENDEZ !

23

QUE, QU'EST CE QUE TU ME VEUX ?



DES RENSEIGNEMENTS ! PARLE, DÉVIANT... ET VITE !

24

D'ACCORD ! QUAND TU ARRIVES À LA CITÉ BRÛLANTE, SAUTE PAR DESSUS LES DOUVES... N'UTILISE PAS LE PONT. C'EST UN PIÈGE !



VOUS ENTENDEZ DES GENS QUI DANSENT AU-DESSUS. SI VOUS AVEZ ENVIE DE VOUS JOINDRE A EUX, AVANCEZ AU 101. SI VOUS PRÉFÉREZ RESTER DANS LE BAR, AVANCEZ AU 37.

25

VOUS ARRIVEZ AU BORD D'UNE MER A MOITIE GELEE...



ALLEZ-VOUS TRAVERSER LA GLACE? AVANCEZ AU 34. OU EN BATEAU AVANCEZ AU 9.

26

SI VOUS AVEZ PROPOSE UNE TETE D'ALIEN A MR FLOPPY IL VOUS DIT "MERCI TORQUEMADA" MOINS 1 POINT POUR AVOIR NOURRI UN ALIEN AVANCEZ AU 55. SI VOUS LUI AVEZ PROPOSE UNE CAROTTE, IL DIT "JE NE SUIS PAS UN PACIFISTE MANGEUR DE LEGUMES! JE VEUX DE LA VIANDE ROUGE!" MOINS 1 POINT POUR AVOIR PROPOSE DE LA NOURRITURE A UN ALIEN AVANCEZ AU 3. SI VOUS LUI AVEZ PROPOSE AUTRE CHOSE, IL LE REFUSE. MOINS 1 POINT POUR AVOIR PROPOSE DE LA NOURRITURE A UN ALIEN. AVANCEZ AU 3.

27

PAS SI VITE NOUS VOUDRIONS ETRE PAYES...



QU'EST-CE QUE VOUS NOULEZ?

28

UNE MEDAILLE PEUT-ETRE UNE RECOMPENSE POSTHUME POUR AVOIR SACRIFIE NOS VIES POUR LA PLANETE.

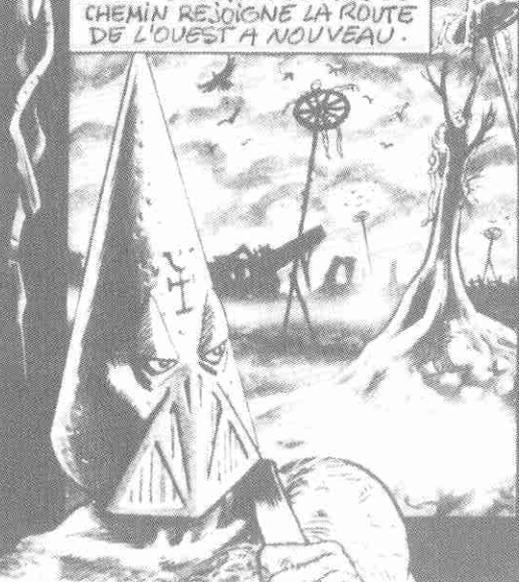
OU SON EPEE... SA NOUS PLAIRAIT BEAUCOUP!



SI VOUS AVEZ LA MEDAILLE OU L'EPÉE, DECIDEZ LAQUELLE DES DEUX VOUS ALLEZ DONNER AUX SQUELETES, ET AVANCEZ AU 87. SI VOUS N'AVEZ NI L'UNE NI L'AUTRE VOUS, SEREZ OBLIGE DE MARCHER. AVANCEZ AU 95.

29

VOUS TRAVERSEZ LE TERRAIN VAGUE JUSQU'A CE QUE LE CHEMIN REJOIGNE LA ROUTE DE L'OUEST A NOUVEAU.



30

VOUS ETES ASSAILI PAR UNE COULEE DE LAVE EN FROVENANCE DE LA CITE BRULANTE. VOUS PERDEZ 2 POINTS DE DEGATS.



UN DRAPEAU POURRAI PEUT-ETRE CONVAINCRE LES DEVIANTS QUE JE SUIS UN DES LEURS...

SI VOUS AVEZ PRIS UN DRAPEAU DU NAVIRE, AVANCEZ AU 39. SINON AVANCEZ AU 47.

31

DÉGOÛTÉ PAR LES AVANCES DE LA TRUIE, VOUS L'ATTAQUEZ. PUISSANCE DE LA TRUIE ALIEN : 4
SI VOUS LA TUEZ, N'OUBLIEZ PAS QUE VOUS POUVEZ GARDER SA TÊTE COMME UN DE VOS OBJETS.
ALLEZ-VOUS AU NORD MAINTENANT ? (AVANCEZ AU 25) A L'EST ? (11) OU A L'OUEST ? (13).

32

VOUS CARESSEZ LE LAPIN. QUAND VOUS LUI PASSEZ LA MAIN SUR LA GORGE, VOUS RESISTEZ A LA TENTATION DE L'ÉTRANGLER... VOUS PERDEZ 3 POINTS POUR AVOIR CARESSÉ UN ALIEN ET VOUS AVANCEZ AU 55.

33

FURIEUX QUE LE NAIN AIT PU SUGGERER QUELQUE CHOSE D'AUSI ABOMINABLE, VOUS L'ATTAQUEZ.
PUISSANCE DU NAIN ALIEN : 8
SI VOUS LE TUEZ, N'OUBLIEZ PAS QUE VOUS POUVEZ GARDER SA TÊTE COMME UN DE VOS OBJETS.
ALLEZ-VOUS AU NORD MAINTENANT ? (AVANCEZ AU 25) A L'EST ? (11) OU A L'OUEST ? (13).

34

SI VOUS AVEZ DES PATINS A GLACE DANS VOTRE SAC, METTEZ-LES ICI. AVANCEZ AU 90.
SI VOUS N'EN AVEZ PAS, LA GLACE SE BRISE ET VOUS TOMBEZ A L'EAU - MAIS VOUS NE MOURREZ PAS... AVANCEZ AU 79.

35

LE CAPITAINE PREND LA TÊTE DÉGOÛLÉ DE SANG ET EXPLIQUE QU'IL EST AMATEUR. VOUS LE COMPRENEZ CAR VOUS EN AVEZ QUELQUES UNES ACCROCHÉES AU DESSUS DE VOTRE CHEMINÉE AUSSI. IL VOUS FAIT MONTER A BORD. AVANCEZ AU 4.

36

VOUS ATTAQUEZ LA CREATURE. PUISSANCE DU BUVEUR ALIEN : 4
SI VOUS LE TUEZ, VOUS PRENEZ LA MÉDAILLE COMME UN DE VOS TROIS OBJETS. AVANCEZ AU 18.

37

LE NAVIRE ATTEINT L'AUTRE RIVE ET VOUS DESEMBARQUEZ. SI VOUS AVEZ 8 POINTS DE PURETÉ OU MOINS, AVANCEZ AU 79. SI VOUS EN AVEZ PLUS, AVANCEZ AU 57.

38

UNE SECONDE AVANT QUE LES POINTES VOUS EMPALENT, VOUS UTILISEZ LA CLÉ DORÉE POUR OUVRIR UNE PORTE A L'ARRIÈRE. VOUS EMERGEZ DANS UN TUNNEL QUI VOUS AMÈNERA A VOTRE PLANÈTE. AVANCEZ AU 103.

39

VOUS AGITEZ LE DRAPEAU ET LE BOMBARDEMENT S'ARRÊTE. AVANCEZ AU 81.

40

VOUS ÊTES TOUCHÉ PAR UNE NOUVELLE COULÉE DE LAVE - VOUS PERDEZ ENCORE 2 POINTS DE DÉGÂTS, PUIS VOUS AVANCEZ AU 100.

41

VOUS ÊTES TOUCHÉ PAR UNE NOUVELLE COULÉE DE LAVE - VOUS PERDEZ ENCORE 2 POINTS DE DÉGÂTS, PUIS VOUS AVANCEZ AU 81.

42

VOUS ATTAQUEZ CANDIDA, ET VOUS LA DÉCAPITEZ D'UN COUP D'ÉPÉE.
LES LEZARDS ALIENS RICANENT - « TU VIENS DE TUEZ TA FEMME ! » - AVANT DE S'ÉCHAPPER EN COURANT.
VOUS ÊTES ATTERRE PAR LE REMORDS. VOUS PERDEZ 6 POINTS POUR AVOIR ÊTE TROMPÉ PAR DES ALIENS, PUIS VOUS AVANCEZ AU 16.

43 VOUS ROUGISSEZ DE HONTE A L'INTERIEUR DE VOTRE HEAUME.

JE SUPPOSE QUE CELA EST NECESSAIRE POUR M'EVADER DE CET INFAME NID DE LA DEVIANCE!



PERTE DE PURETE : 3 POINTS.

44 BONNE CHANCE POUR TON VOYAGE, BEAU GOSSE, ET ESSAYE DE TROUVER LE GRAND ONCLE BAAL... IL POURRA PEUT-ETRE T'AIDER...



L'ONCLE FOU DU WARLOCK! NEMESIS L'A BANNI A LA SUITE DES IMMENSES EXPERIENCES QU'IL A FAIT SUR LES HUMAINS...

IL POURRAIT ETRE UN ALLIE UTILE!

45 C'EST CA! ALORS QUAND TU LE RENCONTRES, SERGE LUI LA MAIS ET FAIS LUI TROIS CLINS D'OEIL IL SAURA AINSI QUE TU VIENS DE MA PART ET QUE TU ES UN AMI.



ALLEZ-VOUS AU NORD MAINTENANT? (AVANCEZ AU 25) A L'EST (-11) OU A L'OUEST? (-13).

46 VOUS GAGNEZ 3 POINTS POUR AVOIR SAUVE VOTRE FEMME. CANDIDA VOUS FAIT UN SOURIRE PLEIN DE RECONNAISSANCE AVANT DE RETOURNER A SA PROPRE DIMENSION...



MON HEROS!...

AVANCEZ AU 16.

47

"MERDE! TU AVAIS RAISON DE METTRE QUATRE ET SEPT ENSEMBLE, TORQUEMADA". VOUS GAGNEZ 3 POINTS POUR AVOIR ETE PLUS MALIN QU'UN ALIEN. VOUS AVEZ REUSSE A VOUS FRAYER LE PASSAGE, ET VOUS POUVEZ MAINTENANT ALLER AU NORD (AVANCEZ AU 25) AU SUD (7) OU A L'OUEST (-13).

48

IL SUFFIT DE DEMARRER ET JE SUIS PARTI...



SI VOUS VOULEZ UTILISER LA CLE NOIRE, AVANCEZ AU 96 SI VOUS VOULEZ UTILISER LA CLE ARGENTEE, AVANCEZ AU 93. SI VOUS N'AVEZ NI L'UNE NI L'AUTRE, VOUS SEREZ OBLIGE DE MARCHER AVANCEZ AU 29.

49



DONNE A BOIRE A MES AMIS!

VOUS PERDEZ 2 POINTS POUR AVOIR ETE AIMABLE AVEC DES ALIENS.

MERCI, TORQUE!

QUEL COPAIN!

50



J'AIMERAIS BIEN ETRE PAYE. QU'Y AT'IL DANS LE SAC?

SI VOUS AVEZ UN AIMANT, DES DIAMANTS, UN ROULEAU DE P.Q. OU UN JEU DE BACKGAMON, LE BARMAN LES ACCEPTERA. AVANCEZ AU 60. SINON, IL NE VOUS SERVIRAS PAS. AVANCEZ AU 18.

51

A VRAI DIRE, JE PENSAIS PLUTOT A QUELQUE CHOSE SUR LEQUEL JE POURRAIS FAIRE DES EXPERIENCES MAIS SI TU VEUX... DONNE MOI TOUT CE QU'IL Y A DANS TON SAC ET JE T'AIDERAIS.



SI VOUS AVEZ ENVIE DE TOUT LUI DONNER, AVANCEZ AU 66. SINON, VOUS QUITTEZ LA PISTE DE DANSE. AVANCEZ AU 37.

52

VOUS PRENEZ DE L'ELAN ET...



53

...VOUS VOUS HEURTEL CONTRE UNE VITRE...



54

...ET VOUS GLISSEZ TOUT DROIT DANS LA GUEULE OUVERTE D'UN DRAGON.

PAS DE CHANCE.



FIN.

55

MR FLOPPY VOUS SOURIT.
 "TU AS ÉTÉ SI GENTIL AVEC MOI QUE
 JE VAIS TE DIRE QUI POURRAIT ÊTRE
 POUR TOI UN ALLIÉ UTILE...
 " LE GRAND ONCLE BAAL ...
 IL DÉTESTE NÉMÉSIS POUR AVOIR
 MIS FIN À SES EXPÉRIENCES SUR
 LES HUMAINS. TU LE TROUVERAS
 SUR LA PISTE DE DANSE DU
 NAVIRE DES SOTS.
 ALLEZ-VOUS AU NORD MAINTENANT
 (AVANCEZ AU 25)
 A L'EST ? (11)
 AU SUD ? (7).

56

VOUS SERREZ LA MAIN DE BAAL ET VOUS LUI
 FAITES TROIS CLINS D'OEIL ...

COMMENT OSEZ-VOUS,
 MONSIEUR ? JE VAIS ME
 PLAINDRE AU CAPITAINE !

VOUS VOUS FAITES JETER À L'EAU ET VOUS NAGEZ
 JUSQU'À L'AUTRE RIVE. VOUS PERDEZ 4 POINTS
 POUR AVOIR ÉTÉ TROMPÉ PAR UNE TRUIE.
 AVANCEZ AU 57.

57

UN TERRAIN VAGUE IMMONDE S'ÉTALE
 DEVANT VOUS.....

ALLEZ-VOUS PRENDRE LE CHEMIN DE L'EST VERS LA CITÉ BAULANTE ?
 AVANCEZ AU 64. OU LE CHEMIN DE L'OUEST ? AVANCEZ AU 50.

58

VOUS VOUS RAPPELEZ
 DU BON VIEUX TEMPS, LES
 GARS... ? NOTRE ANCIEN
 CRI DE GUERRE ?

FAIS-LE POUR TORQUEMADA !
 FAIS-LE POUR TERMIGHT !
 FAIS-LE AVEC ZÈLE !

SILENCE,
 BANDE DE CRÉTIENS !
 IL Y A UNE BARRICADE
 À TRAVERS LA ROUTE
 DEVANT NOUS !

59

CACHE-TOI
 À L'ARRIÈRE
 AVEC LES GARS.

H'MM... MAIS EST-CE
 QUE JE PEUX ME FIER
 À EUX ?

SI VOUS DÉCIDEZ DE LEUR FAIRE CONFIANCE,
 AVANCEZ AU 98. SI VOUS DÉCIDEZ DE VOUS
 ÉCHAPPER PENDANT QU'IL EN EST ENCORE
 TEMPS ET DE CHERCHER UN AUTRE MOYEN
 D'Y ENTRER, AVANCEZ AU 74.

60

TU SAIS QUOI, TORQUEMADA T'ES PAS SI MAL APRES TOUT ...

NE ME TOUCHE PAS AVEC TES SALES MAINS DE DEVIANT!



61

ÉCOUTE. JE VAIS TE MONTRER MON PLUS GRAND TRÉSOR... JE L'AI PRIS D'UN TERMIGHT! QUE J'AI TUÉ ...

LA CROIX DE TERMIGHT! LE PLUS GRAND HONNEUR QUE MA PLANÈTE PUISSE PRÉSENTER.



62

TOI!

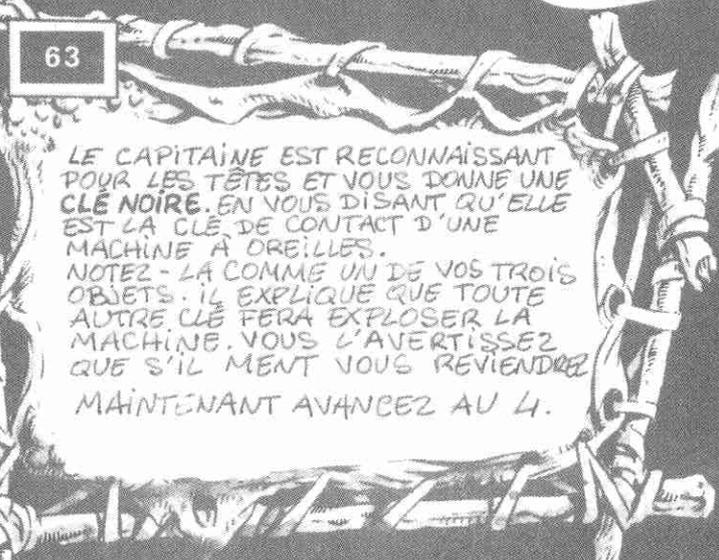
JE TE L'ÉCHANGERAIS CONTRE UNE TÊTE D'ALIEN... OU PEUT ÊTRE CONTRE DES DIAMANTS!



SI VOUS AVEZ L'UN OU L'AUTRE ET VOULEZ EN ÉCHANGER UN DES DEUX CONTRE LA MÉDAILLE, AVANCEZ AU 17. SI VOUS PRÉFÉREZ LE TUER ET PRENDRE LA MÉDAILLE AVANCEZ AU 36. SI ELLE NE VOUS INTÉRESSE PAS, AVANCEZ AU 18.

63

LE CAPITAINE EST RECONNAISSANT POUR LES TÊTES ET VOUS DONNE UNE CLÉ NOIRE. EN VOUS DISANT QU'ELLE EST LA CLÉ DE CONTACT D'UNE MACHINE À OREILLES. NOTEZ-LA COMME UN DE VOS TROIS OBJETS. IL EXPLIQUE QUE TOUTE AUTRE CLÉ FERA EXPLOSER LA MACHINE. VOUS L'AVERTISSEZ QUE S'IL MENT VOUS REVIENDREZ MAINTENANT AVANCEZ AU 4.



65

DERRIÈRE LA CLÉ SE TROUVE UNE ÉTRANGE MACHINE À OREILLES...

N'IMPORTE QUOI!



64

VOUS VOUS APPROCHEZ D'UNE IMMENSE CLÉ ARGENTÉE...

H'MM... ÇA POURRAIT SERVIR ÇA ...



SI VOUS LA PRENEZ, ELLE VA SE RAPÉTISSEZ ET COMPTER COMME UN DE VOS TROIS OBJETS.

SI VOUS AIMERIEZ VOUS BALLADEZ DANS LA MACHINE À OREILLES, AVANCEZ AU 48. SI VOUS PRÉFÉREZ MARCHER, AVANCEZ AU 29.

66

BAAL PREND TOUS LES OBJETS QUI SE TROUVENT DANS VOTRE SAC ...

ET MAINTENANT, VOICI LES RENSEIGNEMENTS...

CHERCHE UNE CLÉ ARGENTÉE. C'EST LA CLÉ DE CONTACT D'UNE MACHINE A OREILLES, LE SEUL MOYEN DE TRANSPORT SUR TOUT POUR ARRIVER A LA CITÉ ...

67

... QUAND TU L'ATTEINS, ARRÊTE LA MACHINE ET SAUTE PAR DESSUS LES DOUVES. QUOIQUE TU FASSES, N'UTILISE PAS LE PONT !

SI TU MENS, TU ME REVERRAS .

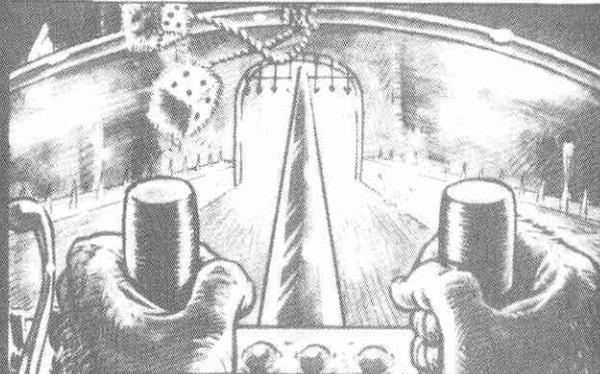
68

TU TE TROMPES, MON PETIT. TU SERAS MORT !

AVANCEZ AU 37.

69

SI VOUS TRAVERSEZ LE PONT ...



ET VOUS VOUS APPROCHEZ DU DERNIER OBSTACLE. UNE BARRICADE A TRAVERS LA ROUTE. ET DERRIÈRE ...

70



LE TUNNEL QUI MÈNE A MA PLANÈTE !

71

VOUS DEVEZ LA DETRUIRE ... LA PUISSANCE DE LA BARRICADE : 8 AJOUTE UN POINT A VOTRE SCORE A CHAQUE ROUND DU COMBAT PARCE QUE VOUS CONDUISEZ LA MACHINE A OREILLES.

TORQUEMADA! ARRETEZ LE !

SI VOUS ARRIVEZ A DETRUIRE LA BARRICADE, AVANCEZ AU 78.



72 HÉ BIEN, MON PETIT, JE SUPPOSE QUE TU VEUX MARCHANDER AVEC MOI POUR AVOIR DES RENSEIGNEMENTS QU'EST CE QUE TU AS À ME PROPOSER ?



SI VOUS AVEZ UN CRÂNE D'HUMAIN OU D'ALIEN, AVANCEZ AU 85 SINON, AVANCEZ AU 51.

73 VOUS TRAVERSEZ LE PONT SANS AVOIR D'ENNUIS ...



74 TOUT D'UN COUP...

TORQUEMADA! ATTRAPEZ-LE!



75 ET MAINTENANT TORQUEMADA VOICI L'ULTIME HUMILIATION! METS-TOI A QUATRES PATTES ET LÈCHE MOI LES SABOTS!



JAMAIS, VIEILLE POUBELLE!

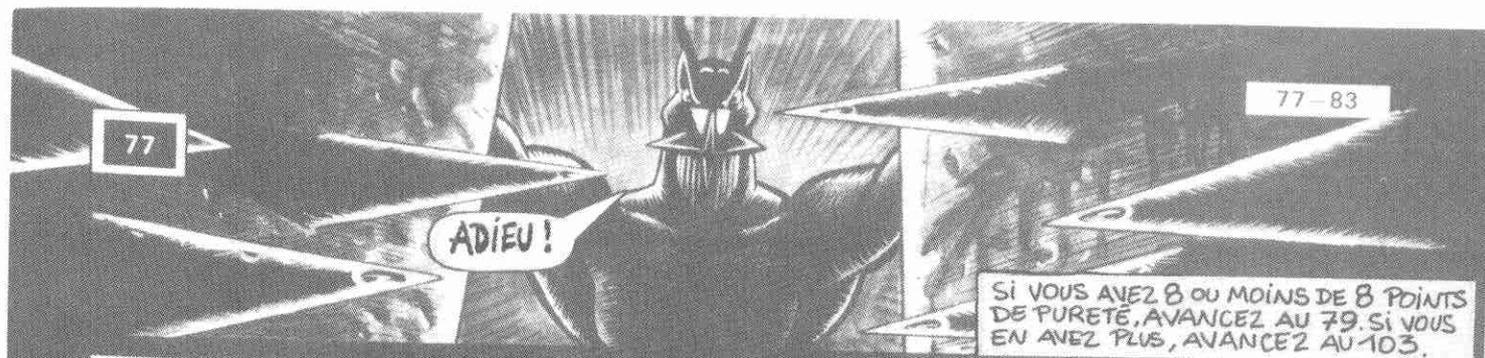
76 J'ESPERAIS QUE TU ALLAIS DIRE ÇA. EN TANT QUE TRIPE NOIRE ET AGRÈSÉ DE LA TORTURE JE SUPPOSE QUE TU RECONNAIS CETTE MACHINE ?



L'ANCIEN MODELE III DE LA VIERGE DE NUREMBERG, AVEC DES POINTES? JE NE SAVAIS PAS QU'IL EN RESTAIT EN CIRCULATION!

MAINTENANT TU VAS SOUFFRIR DEDANS DE LA MEME FACON QUE TU NOUS A FAIT SOUF SOUFFRIR AUPARAVANT!

AVANCEZ-AU 77.

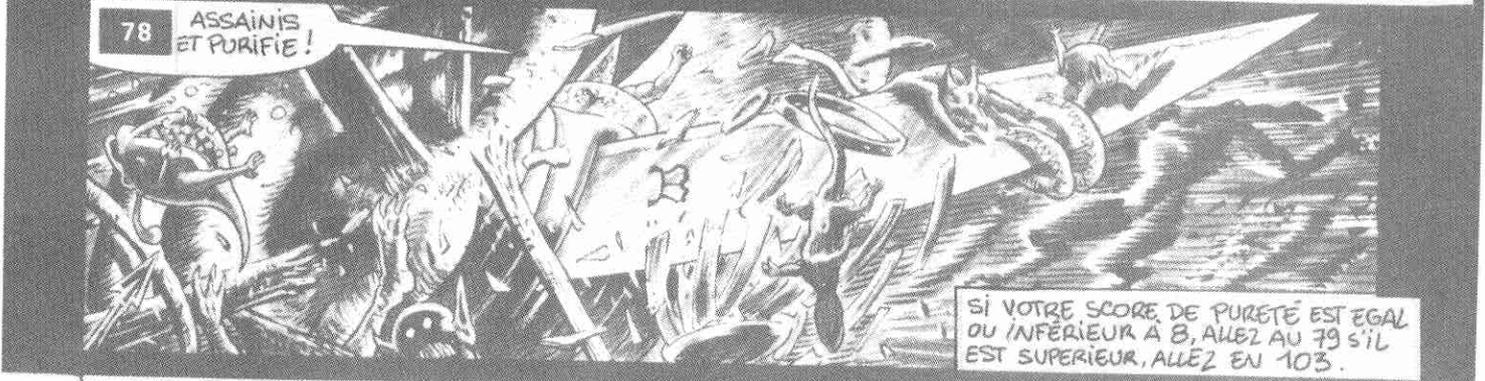


77-83

77

ADIEU!

SI VOUS AVEZ 8 OU MOINS DE 8 POINTS DE PURETÉ, AVANCEZ AU 79. SI VOUS EN AVEZ PLUS, AVANCEZ AU 103.



78 ASSAINIS ET PURIFIÉ!

SI VOTRE SCORE DE PURETÉ EST ÉGAL OU INFÉRIEUR À 8, ALLEZ AU 79 S'IL EST SUPÉRIEUR, ALLEZ EN 103.



79 TOUT D'UN COUP VOTRE CORPS SE DÉFORME...

80 QUELQUE PART AU-DESSUS DE VOUS VOUS ENTENDEZ LA VOIX DE WARLOCK RESONNER...

TU ES MAINTENANT L'HOMME-ŒUF TU SERAS PILOTE DE MON NAVIRE DES SOTS POUR L'ÉTERNITÉ!

QU'EST-CE QUI M'ARRIVE?

TU ES DEVENU IMPUR, TORQUEMADA!

FIN.



81 ON PEUT TE DÉPOSER QUELQUE PART, TORQUEMADA?

QUI... QUI ÊTES-VOUS



82

TU NE NOUS RECONNAIS PAS NOUS SOMMES MORTS EN NOUS BATAillant DANS TES GUERRES!

MES ANCIENS TERMINATEURS



83

ET BIEN ON PEUT TE DÉPOSER, GRAND MAÎTRE?

HAAH, HAAH, HAAH!

SI VOUS VOULEZ ÊTRE DÉPOSÉ, AVANCEZ AU 27. SI VOUS PRÉFÉREZ MARCHÉ, AVANCEZ AU 95.

84

VOUS ATTAQUEZ LES CRÉATURES.
 PUISSANCE DES BUEURS AÉNIENS:
 8. SI VOUS LES TUEZ, VOUS POUVEZ
 PRENDRE JUSQU'À TROIS DE
 LEURS TÊTES.
 VOUS DÉCOUVREZ AUSSI UNE
 MÉDAILLE DE TERMINATEUR SUR
 L'UN D'ENTRE EUX.
 VOUS POUVEZ LE PRENDRE À LA
 PLACE D'UN DE VOS OBJETS.
 PUIS AVANCEZ AU 18.

87

MERCI, GRAND MAÎTRE. TU COMPRENDS,
 NEMESIS NOUS LAISSE SORTIR
 DU CIMETIÈRE UN JOUR PAR AN...

C'EST NOTRE
 SORTIE
 ANNUELLE.

88

VOUS VOUS APPROCHEZ DE LA
 CITÉ BRÛLANTE...

H'MM... CE PONT N'A
 L'AIR ASSEZ INNOCENT.
 TROP INNOCENT
 PEUT-ÊTRE...

ALLEZ-VOUS TRAVERSER LE PONT ?
 AVANCEZ-AU 58. OU DESCENDRE
 ET SAUTER PAR-DESSUS LES
 DOUVES ? AVANCEZ AU 52.

85

MERCI, MON FILS.
 VOICI LES RENS-
 EIGNEMENTS...
 QUAND TU ATTEINS LA CITÉ,
 UTILISE LE PONT. QUOIQUE
 TU FASSES, NE SAUTE PAS
 PAR-DESSUS LES DOUVES.
 IL Y A UNE SORTE DE VITRE
 DE L'AUTRE CÔTÉ SUR
 LAQUELLE TU TE
 HEURTERAS.

86

AH OUAIS... SI TU TE
 FAIS ATTRAPER PAR
 NEMESIS, ET QU'IL TE MET
 DANS LA FILLE DE FÉR. CETTE
 CLÉ DORÉE OUVRE UNE PORTE
 SECRÈTE À L'ARRIÈRE DE
 LA MACHINE.

SI VOUS PRENEZ LA CLÉ, ELLE
 COMPTE COMME UN DE VOS
 OBJETS.
 AVANCEZ AU 37.

89

UNE FOIS QUE VOUS AVEZ
 ÉTÉ EMPALÉ SUR LES
 POINTES, LE WARLOCK
 UTILISE SES TALENTS
 POUR VOUS GARDER EN VIE...
 MAIS VOUS ÊTES UN HOMME
 ROMPU. L'OMBRE DE CE QUE VOUS
 ÉTIEZ...

LÈCHE-LES
 TORQUEMADA!

OUI, MAÎTRE.

VOUS ÊTES
 VRAIMENT DÉCHU.

LA FIN!

90

VOUS RÉUSSISSEZ À ARRIVER
À L'AUTRE RIVE.
SI VOUS AVEZ 8 OU MOINS DE
8 POINTS DE PURETÉ ICI,
AVANCEZ AU 79.
SI VOUS EN AVEZ PLUS,
AVANCEZ AU 57.

91

VOUS AGITEZ LE DRAPEAU
ET LES COULÉES DE LAVE
S'ARRÊTENT. AVANCEZ AU 100

93

AU MOMENT OÙ VOUS TOURNEZ LA
CLÉ DE CONTACT, LA MACHINE
EXPLOSE ...

92

VOUS DANSEZ AVEC LES ÉTRANGES
CRÉATURES. PERTE DE PURETÉ:
3 POINTS.



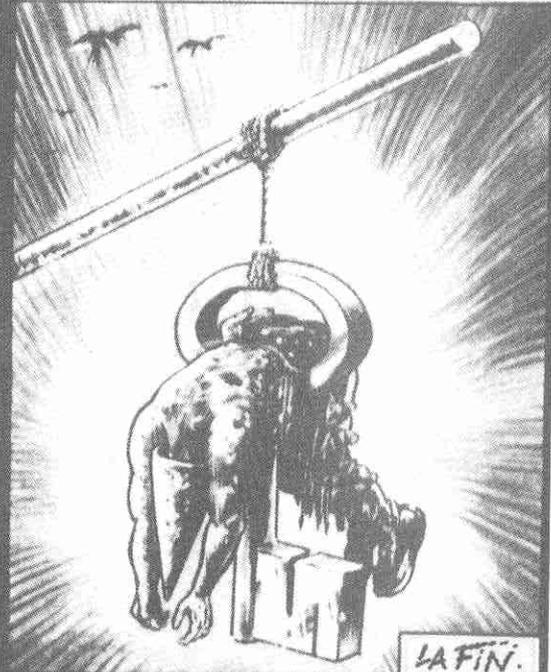
TORQUEMADA!
COMMENT
VAS-TU,
MON PETIT ?

SI VOUS VOULEZ SALUER L'ONCLE BAAL
DE LA FAÇON QU'À SUGGÈRE LA TRUIE,
AVANCEZ AU 56.
SINON, AVANCEZ AU 72.

AAAGGH!

94

VOUS FINISSEZ SUSPENDU À
LA CLÉ... FAISANT PARTIE DU
JARDIN DES DÉLICES POUR
L'ÉTERNITÉ...



LA FIN.

95

VOUS VOUS APPROCHEZ DE
LA CITÉ BRÛLANTE...



H'MM... LE PONT
M'A L'AIR ASSEZ
INNOCENT. TROP
INNOCENT PEUT
ÊTRE ?

ALLEZ-VOUS TRAVERSER LE PONT ?
AVANCEZ AU 73.
OU SAUTER PAR DESSUS LES
DOUVES ? AVANCEZ AU 52.

96

LA CLÉ DE CONTACT TOURNE FACILEMENT, ET LA MACHINE SE MET EN MARCHÉ BRUYAMMENT...



BON LEQUEL DE VOUS DEVIANT VEUT AVOIR LES OREILLES PERCÉES ?

97

VOUS ÊTES BOMBARDÉ PAR UNE COULÉE DE LAVES EN PROVENANCE DE LA CITÉ BRÛLANTE. VOUS PERDEZ 2 POINTS POUR LES DÉGÂTS.



A'MM... UN DRAPEAU LES PERSUADERA PEUT-ÊTRE QUE JE SUIS UN DES LEURS...

SI VOUS AVEZ PRIS UN DRAPEAU DU NAVIRE, AVANCEZ AU 91. SINON, AVANCEZ AU 40.

98

BON. LAISSEZ-LES PASSER...



LES TERMINATEURS TUÉS DANS LES GUERRES MEURTRIÈRES DE TORQUEMADA CONTRE LA GALAXIE NE DEVIENDRONT JAMAIS SES AMIS.

99

IL ARRIVERA A UN MOMENT OU A UN AUTRE ET QUAND IL ARRIVERA ...

TU AS SOUS-ESTIMÉ MON POUVOIR, WARLOCK. MEME AU MOMENT DE MA MORT MES TERMINATEURS ME RESTENT FIDÈLES...



SI VOUS AVEZ 80U MOINS DE 8 POINTS DE PURETÉ ICI, AVANCEZ AU 79. SI VOUS EN AVEZ PLUS, AVANCEZ AU 103.

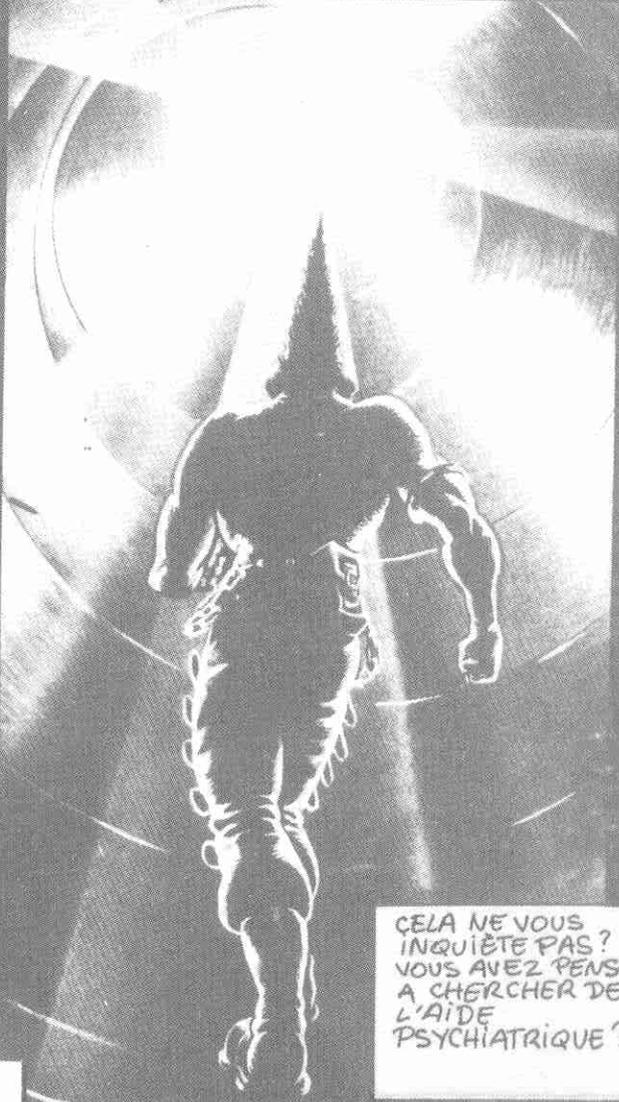
100 VOUS VOUS APPROCHEZ DE LA CITÉ BRÛLANTE...

ALLEZ-VOUS TRAVERSER PAR LE PONT ? AVANCEZ AU 69. OU DESCENDRE ET SAUTER PAR-DESSUS LES DOUVES ? AVANCEZ AU 52.

101 VOUS AVANCEZ SUR LA PISTE DE DANSE. S'IL Y A UN OBJET QUI VOUS INTÉRESSE, VOUS DEVEZ LE PRENDRE MAINTENANT...



103 VOUS AVANCEZ LE LONG DU TUNNEL POUR ARRIVER A LA SÉCURITÉ. VOUS AVEZ GAGNÉ. VOUS TORQUEMADA, ÊTES VRAIMENT LE PLUS GRAND TYRAN QUE LA TERRE AIT CONNU. PAR LA RUSE ET LA SAUVAGERIE VOUS AVEZ RÉUSSI LA OU TOUT AUTRE AURAIT PÉRI!



102

GRAND ONCLE BAAL, LE PARRAIN FOU DE WARLOCK! JE DOIS LUI PARLER!

SEULS LES DANSEUSES ONT LE DROIT D'ÊTRE SUR LA PISTE!

SI VOUS VOULEZ BIEN DANSER AVEC LES DEVIANTS, BIEN DANSEZ AVEC LES DEVIANTS, AVANCEZ AU 92. SINON, RETOURNEZ AU BAR, AVANCEZ AU 37.

CELA NE VOUS INQUIÈTE PAS ? VOUS AVEZ PENSÉ A CHERCHER DE L'AIDE PSYCHIATRIQUE ?

LA FIN.

UN SCENARIO POUR L'APPEL DE CTHULHU DISPARITION AU SAHRA'S LOVE CLUB

Stéphane Doyert

Tout part d'une luxueuse maison close de Providence... mais pour arriver où ?...

La destination est inconnue et les cartes sont passablement brouillées, l'enquête promet d'être délicate. Rentrez les Thompson, tact et délicatesse sont de rigueur.

INFORMATIONS POUR LES JOUEURS

Nous sommes le lundi 13 février 1922, les investigateurs sont contactés par Robert De Vries, directeur du Sahra's Love Club, une maison close très à la mode dans les milieux d'affaires de Providence.

Il leur livre les renseignements suivants :

* Debhora Atskins, une employée du club à laquelle il tient beaucoup, a disparu dans la nuit de jeudi à vendredi dernier.

* Debbie est une fille en pleine forme qui donne entière satisfaction aux "invités du 7.0.1" (prononcer Seven-O-One, l'adresse du club : 701, North Street).

* Ce n'est pas son style de partir comme ça, sans prévenir, d'autant qu'elle s'est attachée dernièrement un homme du monde qui pouvait faire sa fortune (il s'agit de Frédéric Von Richfeld, président directeur général de l'Exotic Fruit Corporation).

* Ce client n'a pas souhaité que la maison dévoile son identité aux investigateurs mais il a demandé à Peter De Vries de leur remettre 500 \$ s'ils ramènent Debbie vivante (qui s'ajoutent aux 15 \$ par jour plus les frais que le club est prêt à payer).

* L'inspecteur Ogar, du commissariat du 4^e district dont dépend le "7.0.1", a appris la disparition de Debbie (tout simplement par l'un de ses informateurs dans le quartier) et cela semble l'intéresser. Il est déjà venu « poser ses sales pattes » dans la maison pour interroger le personnel. « C'est un péquenaud mal élevé qui a l'air de détester tout le monde ». Par conséquent, les investigateurs seront bien inspirés d'aller le voir « afin d'éviter qu'il ne vienne de nouveau déranger la tranquillité de l'établissement ».

* Bien sûr les employés du club sont disponibles pour répondre à toutes les questions que les investigateurs pourront avoir à leur poser, mais la discrétion la plus absolue est de mise puisqu'un grand nombre de gens de la bonne société fréquentent le club et ne veulent pas que cela se sache.

Le Sahra's Love Club

Il est situé dans un petit immeuble de deux étages, au nord de Providence, au cœur du quartier chaud de la ville (qui se réduit en fait à un pâté de maisons).

Le luxe de "7.0.1" est évident dès que l'on vous ouvre la porte : les murs sont ornés de lourdes tentures et de riches tapis orientaux recouvrent le sol.

Les clients se retrouvent d'abord dans le salon où les filles les retrouvent en leur apportant leurs rafraîchissements préférés (ils peuvent même obtenir un peu d'alcool !). Là, ils peuvent discuter et se détendre dans les divans bas et les coussins moelleux. Charlie Willis, le pianiste, distille en permanence une douce musique d'ambiance qui renforce encore la quiétude du lieu.

Trois jours par semaine, on monte une petite scène au centre de la pièce et la "Sublime Natacha" vient chanter quelques classiques. Elle se produit les mardi, vendredi et samedi. Les étages sont réservés aux chambres. Elles

sont toutes décorées dans des styles différents (Oriental, Marin, Cabaret...), et chaque fille possède la sienne (il y a 12 chambres au total). Les habitués de la maison sont généralement assez fidèles.

Si les investigateurs veulent profiter des "avantages" du club sans avoir particulièrement sympathisé avec l'une des filles, il leur en coûtera 25 \$ pour la soirée, plus les cadeaux (environ 1 000 francs de 1980). Il est donc probable que ce soit tout à fait hors de leurs prix. Cependant, s'ils succombent tout de même à la tentation, le gardien des arcanes devra essayer de leur rendre cet "extra" le plus formidable possible. Il pourra également leur faire rencontrer de "vieilles connaissances" ou des hommes importants (banquiers, armateurs, diplomates...).

INFORMATIONS POUR LE GARDIEN

En décembre 1920, trois ecclésiastiques du séminaire Saint Paul de Providence ont compulsé le Cthaat Aquadingen, livre maudit dérobé au Vatican par l'un d'entre eux. Cet ouvrage satanique a fait vaciller la raison des trois hommes tout en renforçant leur foi en Dieu et leur répulsion pour Satan et ses créatures. Ils ont interprété jusqu'à l'absurde tous les préceptes de l'Eglise et leur intégrisme les pousse aux pires exactions.

Pour démontrer à leurs élèves que les femmes sont des créatures impures et que le sexe est une damnation, ils ont eu l'idée d'utiliser "le livre" et les infâmes pouvoirs qu'il confère pour mettre en scène de sanglantes cérémonies d'exorcisme.

Par le biais du père Tancharksky, de la paroisse Sainte Sophie du 3^e district de Providence, ils enlèvent des prostituées qu'ils "utilisent" pour dissuader les jeunes séminaristes de succomber aux tentations de la luxure. Les nuits sans lune, ils convoquent dans le grenier spécialement aménagé un groupe d'étudiants triés sur le volet. Là, ils déshabillent leur victime qu'ils ont préalablement droguée et l'attachent sur un autel qui la soutient de la tête jusqu'en bas des reins. Le père Wilder, supérieur de l'institution, se lance alors dans un long sermon où il est question de "relations viles et dégradantes" et de "femmes débauchées qui appartiennent au Malin".

A 23 heures 30, selon un rituel bien établi, un autre prêtre, le père Figuera, caché derrière un rideau noir au fond de la pièce, ouvre le Cthaat Aquadingen et commence à réciter une incantation à mi-voix. Il appelle une créature indescriptible, bouffie et répugnante qui descendra bientôt des étoiles pour accomplir une sinistre besogne.

Dans le même temps, le père Wilder va montrer aux "esprits incrédules" ce qui arrive lorsque l'on succombe aux charmes d'une "fille de joie lubrique". Il ordonne alors à Willy Bouglow, le jardinier du séminaire (un peu simple d'esprit), de violer cette femme qui s'exhibe de manière si obscène. Pendant que ce dernier s'exécute, tous les séminaristes présents lèvent leurs crucifix et, imitant leur directeur de conscience, ils demandent la miséricorde divine pour Willy, ce misérable pécheur.



A minuit environ, un vampire stellaire descend du vide intersidéral et se glisse sous les combles par l'ouverture aménagée à cet effet. Lorsqu'il apparaît dans la pièce, le père Figuera le dirige sur la jeune fille, maintenant presque consciente de ce qui lui arrive. Les séminaristes tirent le jardinier en arrière et la chose hideuse peut se ruer sur sa victime et la déchirer (pour une description plus approfondie, se reporter au livre de règles de l'Appel de Cthulhu). Le monstre se repait ensuite de son sang et prend son envol, ne laissant derrière lui qu'un amas de chair exsangue.

Il ne reste plus au père Wilder qu'à conclure la cérémonie devant une assemblée figée par tant d'horreur : « Tout être humain qui ne se soumet pas à la volonté de Dieu s'expose aux flammes de l'enfer. Prions le Seigneur pour le rachat de l'âme de Willy qui a une nouvelle fois trébuché et pour que cela n'arrive jamais à aucun d'entre nous. Allez dans la paix du Christ mes fils ».

Sur ces bonnes paroles, les séminaristes se dispersent, croyant bel et bien que Satan a envoyé un de ses serveurs pour prendre l'âme de la femme pécheresse... Le père Figuera peut sortir de sa cachette. *La vision de cette scène pour un observateur extérieur pourra entraîner la perte d'un D6 de Santé Mentale, plus ceux occasionnés par la venue de la monstrueuse apparition.*

LE PERSONNEL DU SAHRA'S LOVE CLUB

Tous les employés de la maison sont au courant de la disparition de Debbie qu'ils apprécient généralement beaucoup pour son entrain et sa gentillesse. Ils n'ont pour la plupart rien de spécial à apprendre aux investigateurs si ce n'est qu'ils ont vu Debbie pour la dernière fois le jeudi de la semaine précédente et que rien ne semblait clocher. Deux personnes en savent un peu plus : Elodie et Natacha.

Elodie (de son vrai nom Jenny Linsley)

C'est la meilleure amie de Debbie et elle est très inquiète car elle a entendu parler de disparitions similaires dans d'autres maisons du quartier (lorsqu'elle a posé la question à l'inspecteur Ogar, celui-ci n'a pas infirmé).

Elodie est une jeune fille sympathique et très séduisante (19 en apparence) qui essaiera d'aider les investigateurs de son mieux. Elle leur livrera d'ailleurs une information de première importance (elle ne l'a pas donnée à la police en qui elle n'a pas confiance, d'autant moins qu'elle ne veut pas mettre une de ses camarades dans l'embarras sans "être sûre") ; le soir de sa disparition, Debbie lui a confié que Natacha, la chanteuse du club, l'a invitée à "un dîner entre amis", en lui demandant de ne pas le dire aux autres filles "pour ne pas vexer celles qu'elle n'a pas conviées". "C'est curieux car Debbie et Natacha ne se connaissent pas très bien".

Natacha (de son vrai nom Carling Butterfly)

Elle n'est présente au club que trois jours par semaine. Le reste du temps, elle se produit dans de petits cabarets. Dans la journée, on a 80 % de chance de la trouver chez elle, contre seulement 20 % de chance la nuit.

Bonne catholique, elle fréquentait l'église Sainte Sophie et le père Tancharksky est devenu son directeur de conscience. Ne soup-

onnant pas le manque de scrupules de ce prêtre, elle a fait l'erreur de lui confesser son lourd passé (elle a été pendant un an la maîtresse et la complice du gangster Jerzy Bonders (cf. **Le pénitencier d'Aker - Chroniques n° 4**).

Quelques semaines plus tard, lorsque Tancharksky a eu besoin de "chair fraîche" pour le séminaire, il n'avait pas oublié la confession de Natacha et il n'a pas hésité à la menacer de dévoiler son secret à la police si elle ne l'aidait pas.

Terrorisée, elle a suivi les indications du maître chanteur : elle a invité "une amie" à une soirée imaginaire (elle a choisi Debbie avec laquelle elle n'est pas très liée) et, lorsque cette amie est arrivée, c'est le prêtre qu'elle a trouvé. Il l'a assommée, jetée dans un grand sac et ramenée à son presbytère en attendant de la livrer au père Wilder.

Natacha est l'une des prochaines victimes sur la liste de son confesseur, mais rongée par le

remord et folle d'inquiétude, elle envisage de quitter la région le samedi suivant, après son spectacle.

Si les investigateurs se montrent convainquants (à l'appréciation du gardien des arcanes), ils devraient pouvoir négocier les aveux de Natacha qui, en larmes, répondra à leurs questions « s'ils lui promettent de la laisser partir et de ne rien dire à la police ».

LE PERE TANCHARKSKY

Prêtre immigrant de Hongrie (1912), il est responsable de la paroisse Sainte Sophie depuis bientôt trois ans. Cette église catholique, située dans un quartier périphérique de Providence, accueille presque exclusivement des américains naturalisés de fraîche date et des gens de condition modeste.

Le père Tancharksky, homme intelligent à défaut d'être intègre, n'est pas un mauvais prêtre (du moins, c'est ce que diront ses fidèles).



les). Il n'a aucun lien avec le mythe de Cthulhu, mais son âpreté au gain et ses rêves de réussite sociale ont pris progressivement le pas sur sa foi déjà fragile.

Les prêtres du séminaire Saint Paul ont eu vent de sa mauvaise réputation à l'évêché de Boston ; aussi ont-ils décidé de le contacter lorsqu'ils se sont mis à la recherche de "femmes de mauvaise vie". Fin psychologue, le père Figuera a rapidement perçu les motivations de Tancharksky. Il lui a donc proposé 250 \$ (détournés de la caisse du séminaire) en échange de chaque prostituée qu'il pourrait fournir. L'autre a longuement réfléchi, puis il a accepté, la perspective de s'enrichir ayant finalement pris le pas sur ses problèmes de conscience (de toute façon, il ignore ce que deviennent les femmes qu'il vend).

Si les investigateurs inquiètent Tancharksky avec des "questions indiscretes" alors qu'il est à l'église (50 % de chance qu'il y soit), il commencera toujours par feindre l'ignorance et l'incompréhension. Il restera cependant très poli arguant que "l'erreur est humaine".

Si le prêtre se repose au presbytère (50 % de chance que ce soit le cas) et que les investigateurs viennent le déranger, il regardera par la fenêtre. Si ses visiteurs lui paraissent louches, il préférera sortir à leur rencontre et les emmener à l'église pour parler (un jet réussi sous (psychologie + trouver un objet caché/2) permettra de s'apercevoir de cette manœuvre).

Si Tancharksky est acculé à parler (sous la menace d'une arme par exemple) ou qu'il pressent des ennuis graves, il donnera le nom du séminaire et tentera de minimiser l'importance de son rôle dans les enlèvements (il y a 50 % de chance qu'il essaie de fuir après ses aveux).

LE PERE

RINAT TANCHARKSKY (43 ans)

FOR	CON	TAI	DEX	APP	INT	POU	EDU	SAN	PdV
14	13	11	11	11	13	15	12	65	12

Compétences

Bibliothèque 55 %
Conduire un engin lourd 70 % (il a été routier avant de bien posséder la langue anglaise)
Ecouter 55 %
Eloquence 60 %
Lire et écrire le latin 50 %
Mécanique 40 %
Occultisme 30 %
Parler hongrois 75 %
Psychologie 55 %
Théologie 65 %
Bâton (1D6+1) 60 %

Le presbytère

C'est une toute petite maison carrée située juste en face de l'église. Le père Tancharksky vit dans une seule pièce équipée d'un lit, d'un bureau et d'une grande armoire contenant, en plus des quelques vêtements du prêtre, un matelas et un oreiller.

Des jets réussis sous trouver un objet caché permettront de découvrir :

* Dans l'armoire : un rouleau de cordelette ainsi qu'un long couteau (qui sert à la couper).

* Sous une latte de parquet : une cassette contenant 1 000 \$

* Dans le tiroir du bureau : une facture de la maison Johnsons Truck pour la location d'une camionnette du jeudi 9 au lundi 13 février

* Contre les murs : sur la tuyauterie, la peinture est écaillée par endroit (là où le prêtre attache ses victimes avant de les livrer).

LA POLICE

L'inspecteur Stanley Ogar, du troisième district de Providence, est chargé de l'enquête sur les disparitions (Debbie est la troisième recensée). C'est un petit homme bourru, puritain et assez antipathique qui mène une vie plutôt austère. Il désapprouve la "décadence morale" sous toutes ses formes et n'est donc pas gêné outre mesure par la disparition de "quelques prostituées". Il n'aime pas les détectives privés et déteste les journalistes, mais il saura gré aux uns de lui donner des renseignements (et de l'aider au besoin) et aux autres... de ne surtout pas franchir la porte de son bureau.

Stanley Ogar ne comprend pas très bien toute cette affaire (sans doute la plus grosse qu'il lui ait été donné de traiter). Il croit à un règlement de comptes interne à la pègre et il joue la carte de l'immobilisme de peur de commettre une bêtise.

Le matin du 14 février, la police est appelée pour venir chercher les restes à moitié décomposés de Jodie Bernston (disparue le 15 janvier) retrouvés dans un sac de toile au fond du port ; elle a été comme dénichée. Cette découverte rendra Ogar plus bougon et moins disponible que jamais.

Si les investigateurs viennent lui rendre visite, il s'assurera d'abord qu'ils ne sont pas journalistes, puis il leur balancera froidement les faits : trois disparitions en trois mois - un cadavre retrouvé découpé dans la rade - probablement un maniaque qui rôde - des interrogatoires qui ne donnent rien (il faut dire que Ogar ne sait pas bien s'y prendre) - pas de piste sérieuse - et "des gens qui viennent m'emmerder toute la journée" (les investigateurs prendront cette dernière réflexion comme ils voudront).

L'INSPECTEUR OGAR (57 ans)

FOR	CON	TAI	DEX	APP	INT	POU	EDU	SAN	PdV
11	09	10	13	09	11	12	12	50	10

Compétences

Conduire une automobile 55 %
Discrétion 65 %
Droit 45 %
Ecouter 60 %
Trouver un objet caché 70 %
Revolver (calibre 38) 65 %
Matraque (1D6+1) 70 %

Les indices

Le dossier des plaintes et des interventions effectuées dans le secteur pendant les deux derniers mois est posé sur le bureau d'Ogar. Il a demandé ces documents, mais « il n'a pas eu le temps de les consulter ». Normalement, il ne fera aucune difficulté pour laisser les investigateurs les compulsent, d'autant que son intuition « lui dit qu'il n'y a rien de bien intéressant là-dedans » (c'est une erreur).

Un jet réussi sous (bibliothèque + trouver un objet caché/2) et une demi-heure de recherches permettront de découvrir chacune des informations suivantes.

* Une plainte datée du 18 janvier, émanant de monsieur Brabeck, retraité des postes. Il a téléphoné vers une heure du matin, affirmant avoir « clairement perçu les cris de désespoir d'une femme, provenant du séminaire catholique Saint Paul ». Le sergent Borman, qui assurait la permanence, n'a pas mené d'investigation « le témoin paraissant sénile et son témoignage présentant trop d'invéraisemblances ».

* Sous réserve de la découverte du premier

document, les investigateurs pourront trouver un constat de décès daté du samedi 4 février. Mathew Larding, un étudiant du séminaire Saint Paul, a trouvé la mort à la suite d'une chute accidentelle du deuxième étage de l'école.

* Les restes de Jodie Bernston ne présentent aucun intérêt pour les investigateurs. Par contre, le sac à l'intérieur duquel ils ont été trouvés peut être considéré comme une pièce à conviction. C'est un sac de pommes de terres en toile de jute qui porte la mention « Parker père et fils ». Si les investigateurs suivent cette piste, ils pourront s'apercevoir que la société en question livre des légumes au séminaire Saint Paul.

LA PRESSE

Bien entendu, puisque c'est l'inspecteur Ogar qui s'occupe de l'affaire, la presse n'a pas été mise au courant des disparitions. Cependant il y a eu des fuites et les principaux journaux se doutent que la police leur cache quelque chose d'important.

Tommy Cliner, du Providence Bulletin, contactera sûrement les investigateurs à leur sortie du commissariat afin d'obtenir des renseignements. Pour être le premier à parler du « maniaque qui rôde », Cliner veut absolument sortir un article en première page dans l'édition du mercredi et, quitte à être obligé de broder, il le sortira de toute façon.

AU SEMINAIRE SAINT PAUL

Situé dans un quartier résidentiel du nord de Providence, le séminaire catholique Saint Paul est une grande bâtisse de la fin du 19^e siècle, à laquelle a été adjoind un bâtiment plus récent où se trouvent les salles d'études (elles ne contiennent rien d'intéressant).

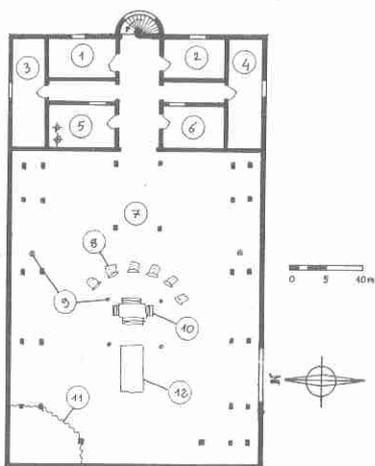
Si les investigateurs veulent pénétrer dans l'enceinte pendant la nuit, il leur faudra escalader les grilles car la grande porte sera cadenassée. Le bâtiment principal, d'allure sinistre, s'élève sur trois étages. Il abrite 75 séminaristes, de 15 à 20 ans, tous pensionnaires, encadrés par trois prêtres, sept frères et huit laïques, qui assurent l'enseignement et l'intendance.

Le personnel non religieux et les plus jeunes élèves de l'établissement ne sont pas au courant des meurtres. Par contre, les anciens et tous les ecclésiastiques en ont au moins entendu parler. Certains réprouvent mais ils restent tous silencieux, autant par lâcheté que par solidarité avec les prêtres fous. Mathew Larding, un étudiant qui avait osé critiquer trop fort des pratiques qu'il jugeait effroyables, a été défensé le samedi 29 janvier par le frère Maciel (complice des pères Wilder et Figuera), « Mathew Larding représentait un danger pour la communauté ».

De l'extérieur, à partir de 23 h 30, les nuits de sacrifice (Debbie doit être assassinée dans la nuit du jeudi 16 au vendredi 17 à une heure du matin), un jet réussi sous trouver un objet caché permettra à un observateur bien placé d'apercevoir une lumière diffuse qui filtre de la tourelle du troisième étage, attenante au grenier.

Si les investigateurs décident d'explorer le séminaire, sans y être invités, le gardien des arcanes pourra, selon les circonstances, choisir de faire intervenir certains ecclésiastiques. De manière générale, il sera sans doute préférable de ne pas trop harceler les personnages dès le départ.





- 1) Chambre libre
- 2) Bureau
- 3) Chambre du Père Figuera
- 4) Chambre du Père Wilder
- 5) Salle d'eau
- 6) Infirmerie
- 7) Grenier
- 8) Prie-Dieu
- 9) Lampes-tempête
- 10) Petite Estrade
- 11) Grand Rideau noir
- 12) Large table

Le rez-de-chaussée

Toutes les salles de ce niveau sont carrelées et les larges murs de pierre font une excellente caisse de résonance. Il est donc très difficile de se déplacer silencieusement (tout intrus devra réussir un jet sous la chance pour ne pas risquer d'être entendu).

Dans le bureau « administration-scolarité », une recherche d'une demi-heure et un jet réussi sous la comptabilité permettra de remarquer une anomalie sur les livres de comptes. Depuis trois mois, près de 1 000 \$ ont été détournés de leurs affectations d'origine (750 \$ ont déjà été versés au père Tancharksky). Les prêtres n'ont pas réussi à camoufler de telles sommes.

Les autres pièces de cet étage : la salle de lecture, la chapelle, la sacristie et le confessionnal (jouxant la chapelle) ne contiennent rien de spécialement intéressant pour les investigateurs.

Le sous-sol

Un escalier descend de la salle de lecture à la bibliothèque à laquelle seul le personnel a le droit d'accéder. Le frère Balenda, un vieux religieux à moitié sourd, s'occupe des livres (il n'est pas favorable aux cérémonies).

Dans la pièce réservée aux manuscrits anciens, on peut trouver un ouvrage particulièrement intéressant : il s'agit du journal du père Jamerfield (1747-1803) qui relate son expérience d'exorciste dans les villages de Nouvelle Angleterre (les écrits du père Jamerfield enrichissent de 8 % les connaissances en occultisme de leurs lecteurs).

La bibliothèque du séminaire est très complète et connue comme telle ; elle est particulièrement bien fournie en ouvrages théologiques, philosophiques et historiques.

Le premier et le deuxième étages

Les pièces qui s'y trouvent offrent un intérêt

modeste pour les investigateurs. Il s'agit des cuisines, de la réserve, du réfectoire, de la salle d'eau, des dortoirs, et des chambres des frères. C'est à ces niveaux que les risques de rencontrer un surveillant pendant la nuit sont les plus importants.

Le troisième étage

C'est là que les crimes ont lieu, dans le grenier froid et sale. L'ouverture qui a été aménagée dans la pente du toit, pour permettre à l'entité monstrueuse de passer, provoque un courant d'air permanent qui glace l'épine dorsale. Le souffle est tel que les flammes des quelques lampes tempête, disposées un peu n'importe où, ont du mal à résister, n'éclairant l'endroit que par intermittence.

La table, minuscule par rapport à l'immensité de la pièce, reste là en permanence tout comme les huit prie Dieu, la petite estrade sur laquelle monte le père Wilder et le grand rideau noir qui doit cacher le père Figuera.

En dehors de l'infirmerie où les investigateurs trouveront une drogue très puissante (son absorption a 15 % de chance de laisser des séquelles), les autres pièces n'ont pas grand intérêt.

Lorsque les prêtres ont une prisonnière, ils l'attachent et l'enferment dans la chambre libre en attendant la cérémonie. C'est le frère Maciel qui est chargé de s'occuper de Debbie (ce qui se résume en fait à peu de choses).

Le père Wilder (62 ans)

Le père Wilder est un prêtre assez enveloppé qui paraît plutôt bonhomme. C'est en réalité un intégriste religieux très tourmenté qui voit partout des incarnations du diable (cette tendance a été dramatiquement aggravée par la lecture du livre).

Supérieur de l'établissement, il donne des cours de latin aux élèves et s'assure de la bonne marche du séminaire. Le père Wilder déteste la violence et n'en use jamais directement. Si les investigateurs interviennent au cours d'une cérémonie, son premier geste sera de leur en expliquer le sens et de les inviter à participer à la prière.

FOR CON TAI DEX APP INT POU EDU SAN PdV
12 15 15 09 12 12 12 15 0 15

Compétences

Bibliothèque 75 %
Chanter 50 %
Comptabilité 45 %
Discussion 40 %
Eloquence 70 %
Lire et écrire le latin 80 %
Lire et écrire le grec 55 %
Mythe de Cthulhu 18 %
Occultisme 55 %
Théologie 65 %

Le père Figuera (47 ans)

Plus sec et plus froid que Wilder, plus intelligent aussi, c'était un théologien de grand talent. Adversaire de toute réforme épiscopale, Figuera a été un temps l'un des leaders de la branche conservatrice du Vatican mais son activisme gênant quelque peu, il a été envoyé "en retraite" à Providence dans ce petit séminaire.

Figuera part de temps en temps à Rome où il a quelques amis haut placés et, lors de son dernier voyage, il a dérobé le Cthaat Aquadingen dont la lecture l'a rendu fou. A son retour

aux Etats Unis, il l'a fait lire à ses collègues et ils ont mis au point ensemble ces cérémonies pour "protéger leurs étudiants du vice".

Le père Figuera, qui est professeur de théologie, peut être considéré comme "l'éminence grise" du séminaire dont il est en fait le véritable supérieur. Très soupçonneux, il ne se sépare jamais du "livre". C'est lui qui sait appeler et contrôler un Vampire Stellaire.

FOR CON TAI DEX APP INT POU EDU SAN PdV
11 10 12 12 10 18 22 19 0 11

Compétences

Baratin 65 %
Bibliothèque 85 %
Discussion 85 %
Eloquence 80 %
Lire et écrire le latin 65 %
Lire et écrire le grec 55 %
Mythe de Cthulhu 25 %
Occultisme 65 %
Parler italien 70 %
Psychologie 80 %
Théologie 90 %

Sorts

Déflagration Mentale
Invoquer un vampire stellaire.

Le frère Maciel (34 ans)

Le troisième larron et peut être aussi le plus dangereux car on ne peut pas dire que c'est le "livre" qui l'a rendu fou. Il a fait toutes ses études au séminaire dont il est devenu aujourd'hui le surveillant général.

Autoritaire et volontiers violent, le frère Maciel est la seule personne du séminaire à posséder une arme (il l'utilisera immédiatement en cas d'intrusion étrangère au cours de la cérémonie). C'est lui qui a tué Mathew Larding et tous les séminaristes le craignent.

FOR CON TAI DEX APP INT POU EDU SAN PdV
16 13 15 11 10 10 12 12 0 14

Compétences

Chanter 35 %
Conduire une automobile 55 %
Electricité 60 %
Mécanique 70 %
Mythe de Cthulhu 18 %
Théologie 55 %
Fusil de chasse à canon scié 60 %

Les séminaristes et autres religieux

Ils sont tous plus ou moins impliqués dans les trois meurtres qui ont ensanglanté le séminaire ces trois derniers mois, aussi la loi du silence prévaudra toujours. En cas d'attaque extérieure pendant la cérémonie, les six élèves présents dans le grenier ainsi que Willy Bouglow tenteront de protéger le père Wilder, mais leurs camarades qui dorment deux étages plus bas n'interviendront pas s'ils entendent des bruits de lutte... la folie n'a que trop duré.

Si les investigateurs sont parvenus à sauver Debbie de l'irréversible, ils gagneront chacun 1D8 de santé mentale. Si elle meurt et qu'ils parviennent tout de même à mettre fin aux agissements des prêtres déments, ils en gagneront seulement 1D4.



VENEZ JOUER ET GAGNER AU

**2^e SALON NATIONAL
DES JEUX DE RÉFLEXION**

et à la 3^e CONVENTION NATIONALE DES JEUX DE RÉFLEXION

122.056 VISITEURS en 1986

avec le **SALON INTERNATIONAL DE LA MAQUETTE ET DU MODELE REDUIT**

- Pour faire connaître vos produits
- Pour développer vos ventes
- Pour assurer votre image de marque

du 28 MARS au 5 AVRIL 1987

PARC DES EXPOSITIONS DE LA

**PORTE DE VERSAILLES
PARIS**



Renseignements : CEP - 7, rue Copernic 75782 PARIS Cedex 16
Tél. : 45.05.14.37

LE HERAULT CITADEL

revue à périodicité irrégulière



PEINTURE
Du visage au
champ de bataille

TOUT SUR LE SKAVEN

AD & D
WARHAMMER
TALISMAN

LES NOUVELLES
FIGURINES
CITADEL FRANCE

C'EST AUSSI
PLUS DE 1500
FIGURINES DIFFÉRENTES
AUXQUELLES VIENNENT
S'AJOUTER CHAQUE MOIS
50 NOUVEAUX MODÈLES.

CITADEL FRANCE



AGMAT

5, rue des Fêtes 75019 PARIS
Sous licence GAMES WORKSHOP Ltd U.K.

N° 2