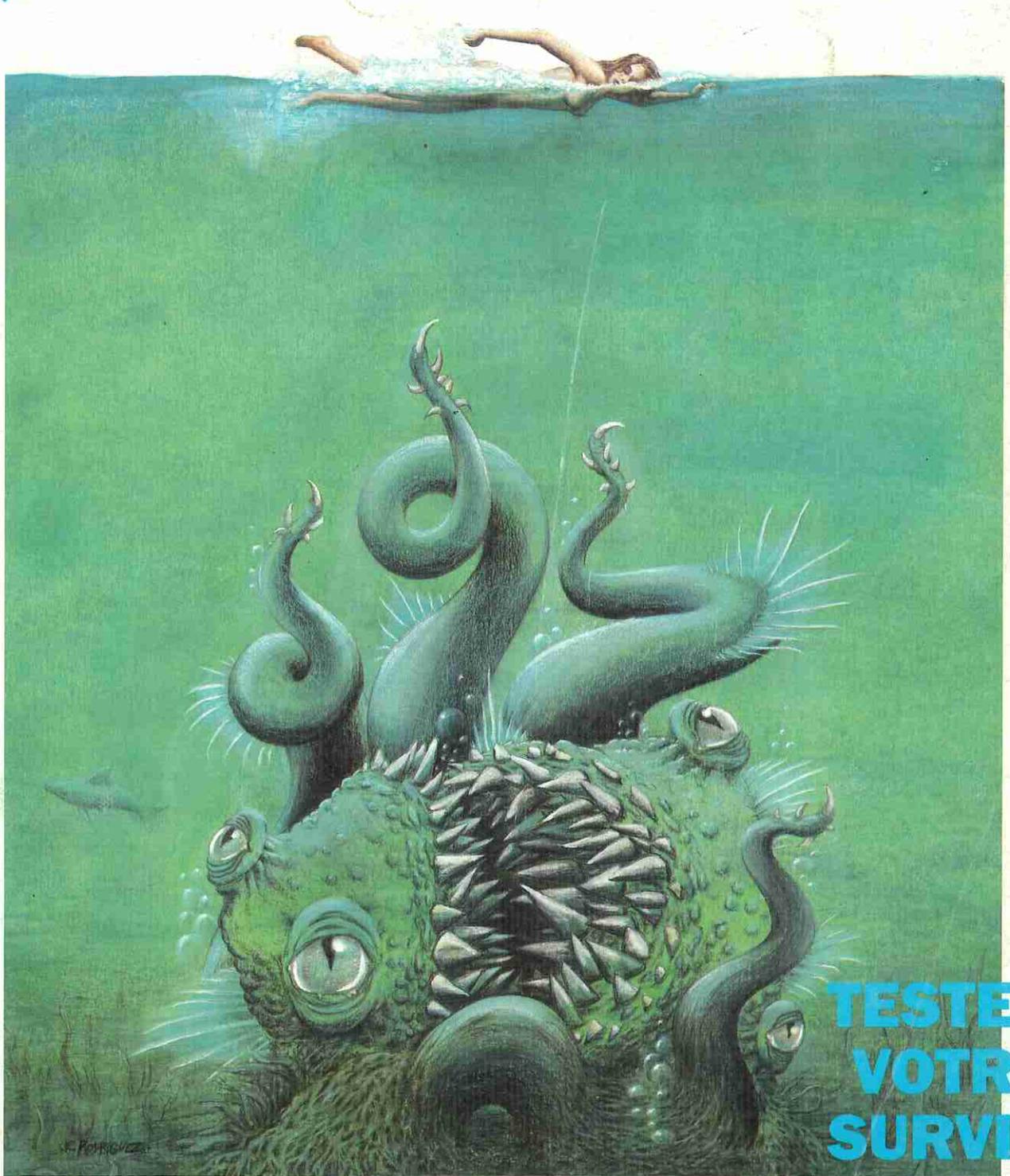


JEU de RÔLE



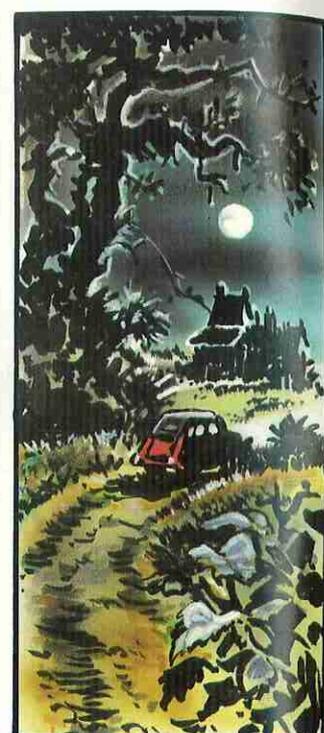
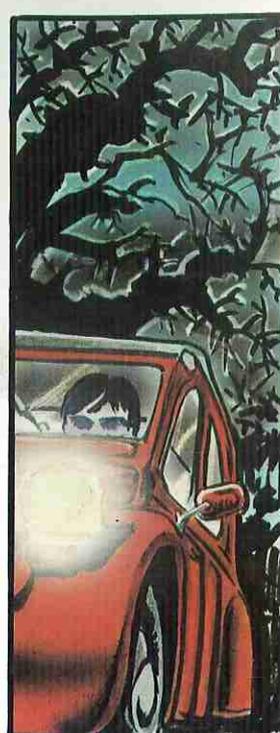
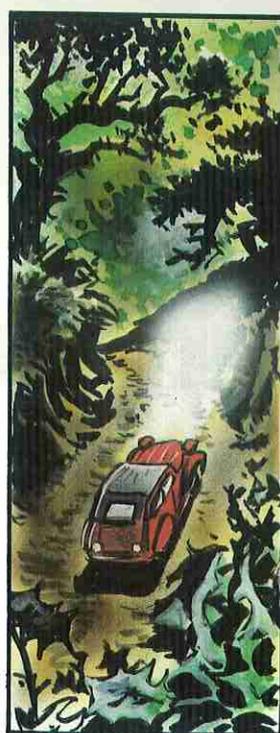
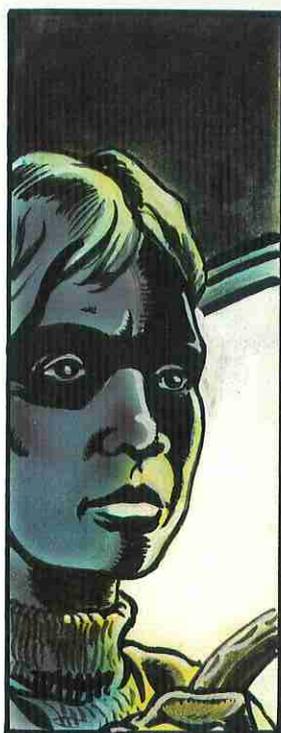
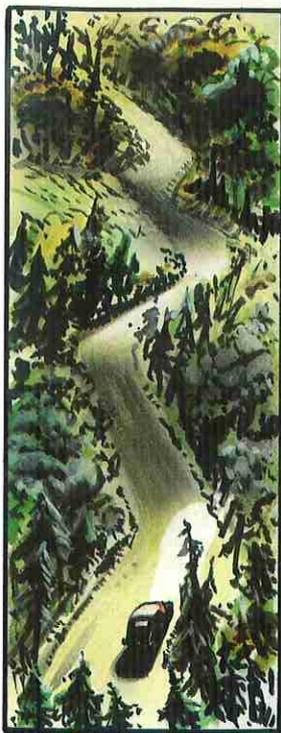
CHRONIQUES D'OUTRE MONDE

SCÉNARIOS
2 CAMPAGNES



TESTEZ
VOTRE
SURVIE

M 2085 - 8 - 28.00 F
3792085028006 00080



AU DOS DE LA CARTE DU RESTAURANT, IL AVAIT DESSINÉ LE PLAN...

S'IL SAÏT LE SUIVRE SCRUPULEUSEMENT, DANS LA NUIT IL ARRIVERA SANS ENCOMBRE À LA MAISON AU BORD DE LA MER.

IL MARMONNE LE TRAJET COMME L'ON REPETE UN TEXTE DE RÉCITATION AU COURS MOYEN SUR LE CHEMIN DE L'ÉCOLE... IL A D'AILLEURS L'AIR D'UN ENFANT.

QUAND IL RENCONTRE LE QUATRIÈME CHEMIN À GAUCHE DEPUIS LE DERNIER VILLAGE INDiqué. SUR LA CARTE, IL VOIT EFFECTIVEMENT UNE VAGUE LUEUR AU FOND D'UNE ALLÉE.

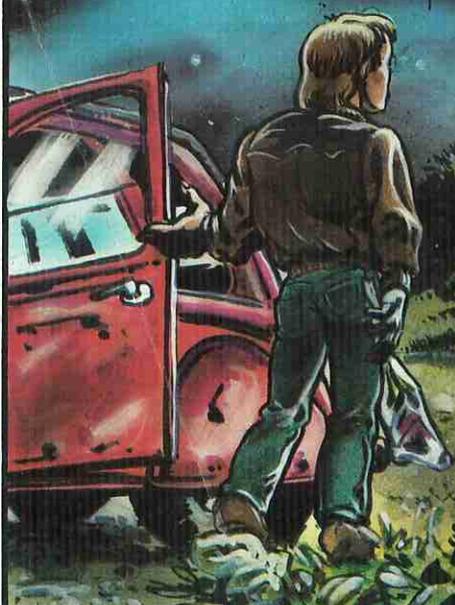
LA VÉGÉTATION SE DÉCOUPE, NOIRE SUR LE CIEL BLEU NUIT DE PRESQUE PLEIN LUNE...

ET BIEN TÔT, IL APERÇOIT LA MAISON. LES PNEUX CRISSENT SUR LES PETITES PIERRES DE L'ALLÉE.

SIRENE

J. VAN ROY

IL COUPE LE MOTEUR DE LA 2 CV, TIRE LE FREIN À MAIN, ATTEND QUÉ SE DISSIPENT LES ODEURS D'ÉCHAPPEMENT... LE VENT LUI AMÈNE LES VAGUES DE LA MARÉE QUI MONTE LA BAS, LA CHLOROPHILLE HUMIDE BAIGNE LES FOINS COUPÉS, UNE CHOUETTE CHANTE ET CE N'EST PAS LUGUBRE, IL DISTINGUE UNE MUSIQUE AUSSI LA DEMOISELLE NE SEMBLE PAS L'AVOIR ENTENDU...



IL REGARDE SA MONTRE, DANS UN INSTANT IL SERA MINUIT. IL DÉCIDE, POUR S'ANNONCER DE FAIRE CLAQUER UN PEU FORT LA PORTIÈRE...



IL LE FERA, À MINUIT, PRÉCISÉ!

SOMMAIRE

4 VU ET ENTENDU

Vitrines : Les vaches maigres...
Manifs : Ne bronzez pas seul (e).

11 CHRONIQUONS LES PLATEAUX...

Boardgames ou jeux de plateau : la passion...

17 TEST DE SURVIE

Le Dr DESTROY vous passe à la casserole...

21 LE JOKER JOUE ET GAGNE

Que le rire soit avec lui... Un scénario multijeu
pour Super-Héros.

27 LA PISTE SANGLANTE

Pour qui sonne le glas... Une campagne pour
AD&D.

47 L'EMPIRE DES SEIGNEURS-PAPILLONS

Le retour de Mémé Courant D'Air... Un scénario
multijeu de SF.

52 RENCONTRES DE REVE

Oh le gentil félom! Un mini-scénario pour Rêve
de Dragon.

54 DANS LES GRIFFES D'AZATHOTH

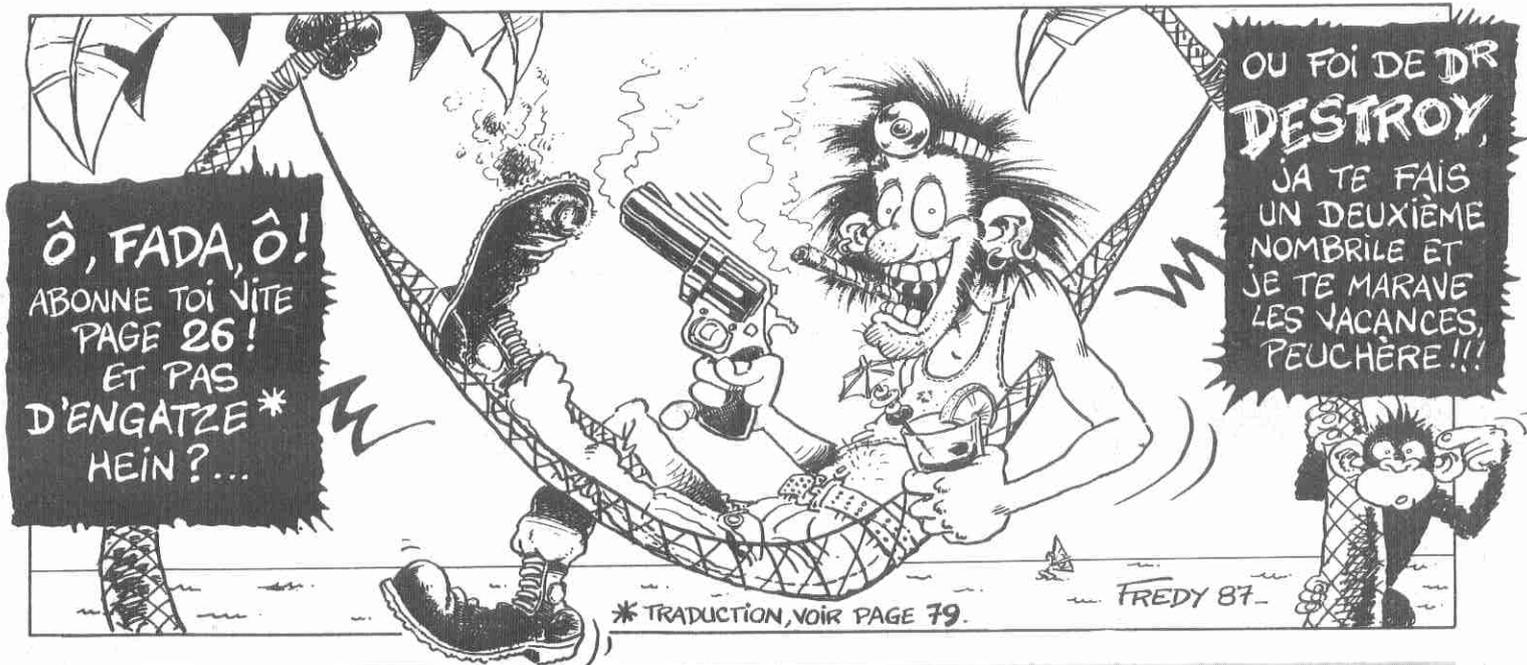
Et il est laid, le bougre! Une campagne pour
L'Appel de Cthulhu.

76 ENGATZE A LA ROSE

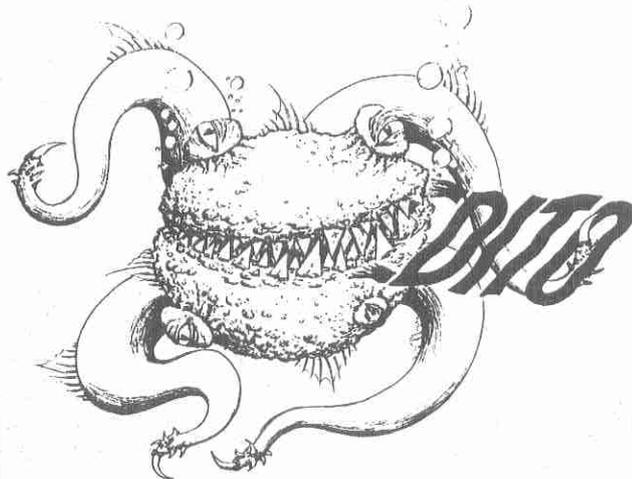
Le douze gagne la blouse (en sapin)... Un scénario
pour TRAUMA adaptable à Zone.

81 CHRONIQUEZ-VOUS

Ecrivez-nous au lieu de glander!



CHRONIQUES D'OUTRE MONDE. N° 8. Publié par Guy Doyert, 96 avenue de la République, 75011 PARIS. Tél : 48 07 23 66. Télax : 630737. Télécopieur : 42 70 88 57. RC 302 902 758. Directeur de Publication : Guy Doyert. Comité de rédaction : Stéphane Doyert, Dominique Granger, Christian Lehmann, Frédéric Leygonie. Secrétariat de rédaction : Sylvie Rodriguez. Maquette : Ty Taraud. Couverture : Jean Charles Rodriguez. Textes : Antoine Blanchard, Stéphane Doyert, Dominique Granger, Catherine et Jean Lefebvre, Christian Lehmann, Frédéric Leygonie, Patrice Mermoud, Georges Vortigern, Jean Charles Rodriguez, Sylvie Rodriguez, Pierre Zaplotny. Illustrations : Actéon, Azir, Dave Carson, Fredy, Jaune Van Ruy, Michel Riu, Jean-Charles Rodriguez, Stéphane Truffert. Photo Appel de Cthulhu : collection Roger Viollet. Périodicité : bimestrielle. Commission paritaire : 68410. ISSN 0764-8197. Dépôt légal : à parution. Distribution NMPP. Service des Ventes : Option Presse Diffusion, Mrs Marc Geudin et Pierre Lebreton : 48 75 07 57. Photocomposition : Composition Nancéienne. Photogravure : RCP Paris. Impression : RFI, Emerainville, 77200 Torcy.
© LES TENTACULES ASSOCIÉS 1987. AD&D et Marvel Super Heroes sont des jeux édités par TSR, L'Appel de Cthulhu par Chaosium (édition française Jeux Descartes), Champions par Héro Games, Villains & Vigilantes par Fantasy Games Unlimited, Superworld par Chaosium, DC Héros par Mavfair Games. Rêve de Dragon par les Nouvelles Editions Fantastiques, Zone par Siroz Productions, Trauma et Chroniques d'Outre Monde sont des marques déposées par les Tentacules Associés.



*Ici la Bourse des Jeux de Rôle : en cette période de vacances, calme plat. Les valeurs françaises et étrangères stagnent dans un marasme qui laisse espérer une rentrée dynamique... Heureusement, **CHRONIQUES** est là pour vous soutenir pendant cette infernale période de Sea, Sex and Sun...*

LES TENTACULES ASSOCIÉS

Français



Anglais



VITRINE

Jeux de Rôle



TEENAGERS FROM OUTER SPACE R.Talsorian Games Inc.

Les écoles de notre bonne vieille planète étant réputées dans toute la galaxie, et même dans quelques autres, de nombreux parents ont décidé d'y envoyer leur progéniture, même si celle-ci a parfois quelques difficultés à passer pour humaine. Et que constate-t-on? Que ces ados d'outre-

espace ressemblent étrangement à ceux de chez nous. Ils ont les mêmes problèmes : argent de poche, rendez-vous avec la fille du proviseur... Mais les moyens de les résoudre sont tout à fait différents ; des moyens auxquels aucun adolescent terrien n'oserait rêver. En fait... quoi, qu'est-ce qu'il y a encore?

— Ce n'est rien, monsieur le directeur ; juste une migration de lemmings qui traverse la cour. (1)

— Il faut leur montrer que nous autres, professeurs, nous saurons leur résister et garder notre sérieux face à toutes leurs facéties, même les plus farfelues. Nous devons... mais qu'est-ce que c'est que tout ce tapage, mademoiselle?

— Rien, monsieur le directeur, on annonce une nouvelle évasion de Godzilla. (1)

— Bref, ce jeu aussi délirant que Toon mérite toute votre attention, et... qu'y a-t-il encore, mademoiselle?

— Rien, monsieur le directeur, c'est encore ce gentil monsieur Kapitèn'Keurk qui s'est téléporté dans le réfectoire par erreur...(1)

(1) C'est prévu dans les règles!

Scénarios et Extensions



Eh oui! Les éditeurs français sont en vacances, comme vous je l'espère... Les sorties de ces deux mois ressemblent à une peau de chagrin dont on va quand même essayer de tirer la substantielle quintessence et la substantifique moelle, waow!...

Le pire pour commencer. C'est **Gallimard** qui gagne la cuillère en bois avec une nouvelle série de « **Livres dont vous êtes le héros** » intitulée « **Histoire** ». Les deux premiers volumes se nomment **A l'ombre de la guillotine**, basé sur la Révolution Française de 1789 et **A feu et à sang**, ayant pour cadre l'Angleterre en 1640, période de la Grande Révolution. L'intention n'est pas mauvaise : apprendre l'histoire à nos chères têtes blondes tout en les faisant jouer, commercialement, vis-à-vis des parents qui tiennent les cordons de la bourse, l'idée tient la route. Mais, car il y a un gros mais, si la partie jeu est toujours égale à elle-même dans sa lassante médiocrité, la documentation historique est désastreuse voire même anti-pédagogique quant à ce que les lecteurs vont en retenir : les explications des différents événements historiques sont réduites à leur plus simple expression ou même escamotées.

Dans **A l'ombre de la guillotine**, quel que soit le camp que l'on ait choisi, on se trouve dans celui des « bons », ceux d'en face étant des ordures sanguinaires... C'est vrai qu'il ne faut pas oublier qu'on s'adresse à des « Héros » et qu'il ne faudrait pas blesser leur amour propre s'ils font de « mauvais choix » pendant le déroulement de « l'Aventure »... **A feu et à sang** n'est d'ailleurs pas en reste : si vous vous débrouillez bien, vous pouvez arriver à vous battre en duel contre des Parlementaires... C'est fort ça aussi, non? Remarquons, pour conclure, qu'une fois de plus ces deux ouvrages sont des traductions d'auteurs anglais (ça ne m'étonne pas qu'ils n'aient rien compris à la Révolution). Pour éviter un résultat comme celui-ci, ça vaudrait peut-être le coup d'essayer, un jour, de faire travailler des auteurs français, car il y en a, et des meilleurs.

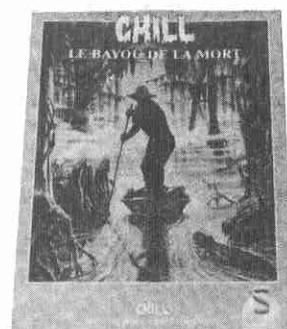
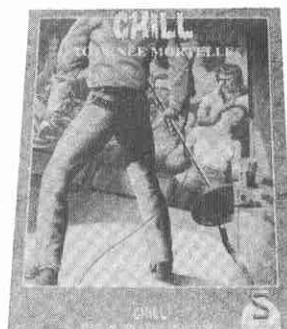
Devinette : Qu'est ce qui a été attendu avec impatience, est traduit d'un très célèbre auteur américain et reste introuvable à Paris? Vous ne voyez pas? Ohhh... et si je vous dis que ça se rapporte au jeu de rôle le plus cher de la Galaxie connue... Vous ne voyez toujours pas? Eh, il faut sortir le dimanche... C'est le **Guide du Maître du Donjon**, de **Transecom**, deuxième volume des **Règles Avancées de Donjons et Dragons**. Il paraît que l'on a une petite chance de le trouver, de ci de là...

Allons donc faire un tour chez **Jeux Descartes** qui, on peut le dire, nous a gâtés ces derniers mois.

Eh bien nous trouvons un scénario pour **La Table Ronde** (Collection Premières Légendes) intitulé **Les Chevaliers de l'Orage**, très complet, bien écrit, abondamment illustré, avec des plans de très bonne qualité. Je lui reprocherai juste de développer une intrigue (qui se traduira par une enquête de la part des personnages) reposant sur une légende, une histoire passée complètement torde, dans laquelle les différents protagonistes ont des motivations que je n'aurais cru voir que dans « Dallas », mais pas de panique, dans le feu de l'action, ça passe comme une lettre à la poste...

Septième scénario pour **Maléfices, La musique adoucit les meurtres** entraînera les membres du club Pythagore dans une folle course poursuite où malheureusement ils vont servir de cible à un « grand méchant » particulièrement soigné... le genre de grand escogriffe qu'il n'est pas bon de rencontrer, le soir, au coin du bois. Un scénario avec des PNJ très intéressants, beaucoup de documentation mais qui doit être très meurtrier. Avis aux maîtres de jeu sadiques...

Si vous êtes de bons petits et que vous avez lu **Chroniques n°7**, le monde de **Trégor** ne vous est pas inconnu. Pour l'enrichir et le faire vivre, les éditions **Dragon Radieux** publient un fascicule de 6 scénarios, jouables séparément ou en campagne. Ça s'appelle **Aventures en Trégor** et c'est du bon médiéval-fantastique pour tous ceux qui apprécient les histoires classiques : un parfait mélange

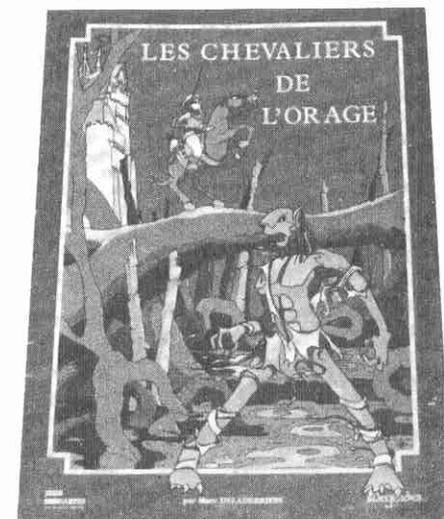


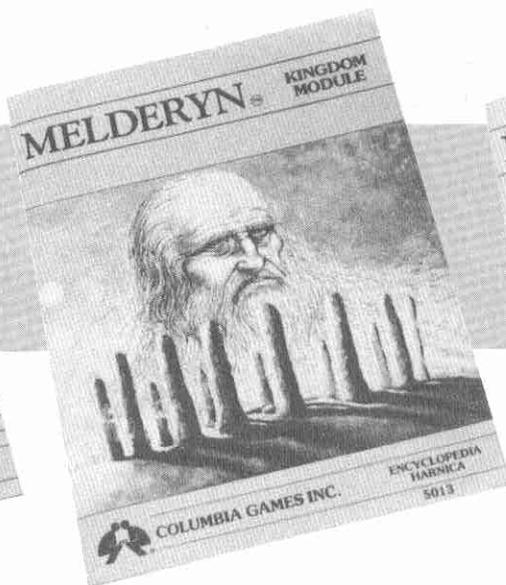
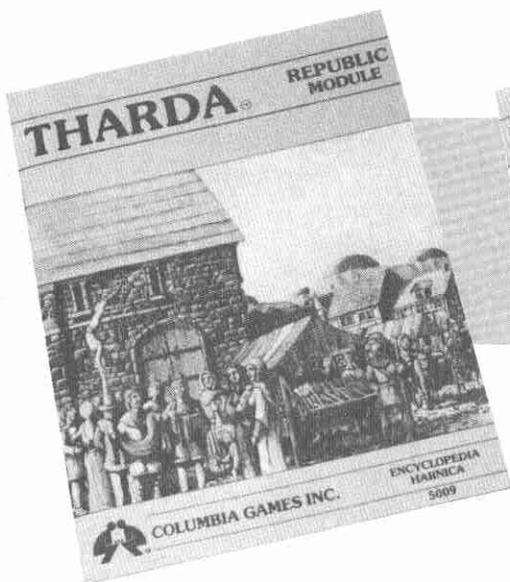
de voyages, de bastons destroy, de PNJ glauques et de méchants très méchants. Pas de lézards majeurs, il y a juste les illustrations qui ne suivent pas toujours et, évidemment, les adaptations au système de jeu utilisé qui demanderont un peu plus de temps de préparation au MJ

Oriflam, dans la foulée de **Stormbringer**, sort **Démons et Magie**, le premier compagnon pour ce très bon jeu ; traduction de publications de Chaosium, on y trouve essentiellement deux longs scénarios, **l'île du Sorcier** et **le Cercle de Velours**, tous deux de très bonne facture. Il y a aussi différentes aides de jeu : de nouvelles aptitudes spéciales pour les démons, les Runes de Rathdor (de nouveaux sorts), des objets magiques et des créatures, tout ceci étant également fort intéressant. Le hic se situe au niveau de la présentation : les illustrations sont moches, la couverture encore pire et la maquette est plus qu'approximative. Espérons qu'il s'agit là d'un péché de jeunesse car, à ce prix là, on est en droit d'attendre de la très grande qualité.

Chill, le jeu récemment traduit par **Schmidt**, est lui aussi à l'honneur : quatre scénarios paraissent coup sur coup, de quoi jouer pendant toutes les vacances... Ils se nomment : **Le Bayou de la Mort**, **La Nuit de Thoutmès**, **Le Village du Crépuscule** et **Tournée Mortelle**... Tout un programme. Signalons à ceux qui connaissent le jeu américain qu'il s'agit de traductions de scénarios sortis il y a déjà quelques années. Toutes ces jolies petites histoires réunissent tous les ingrédients habituels de Chill : vampires, fantômes, zombies, momies, etc., plus quelques petits nouveaux pas encore répertoriés dans l'annuaire des affreux. Notons que ces scénarios sont d'un emploi remarquablement pratique, que la lecture en est fort agréable, même si les histoires ne sont pas toujours d'un niveau extra et que les illustrations sont sym-pa (exceptées celles à l'intérieur du Bayou de la Mort).

Frédéric Leygonie





GURPS SPACE Steve Jackson Games

Des règles pour voyager dans l'espace, qui comme leur nom l'indique, sont prévues pour GURPS, le Generic Universal Role Playing System — en français dans le texte : système de JdR unique et universel — de S. Jackson. Steve Jackson Games prépare aussi, outre la seconde édition de l'original, **GURPS Horror**, **GURPS Oriental** et **GURPS Autoduel** (CAR WARRIORS). Monstres des ténèbres, ninjas et punks post-apocalyptiques pourront enfin s'affronter grâce à ce système astucieux.

HUMANX COMMONWEALTH Steve Jackson Games

Un additif de 96 pages pour GURPS écrit par Curtis Scott, décrivant l'univers dans lequel vous, humain, vous alliez avec les Thranx contre les abominables AAnn... Le tout est basé sur la série Humanx Commonwealth d'Alan Dean Foster (Alien, Outland, The Thing, Le Trou Noir, Le Choc des Titans — toutes ces nouvelles sont disponibles dans la collection J'ai Lu Cinéma). Cette aide de jeu est complémentaire de **GURPS Space**.

ENCYCLOPEDIA HARNICA Columbia Games

Trois nouveautés pour cet été, deux royaumes et une république. Avec Hâm, un seul risque : que l'Encyclopedia ait un taux de croissance plus élevé que celui de votre bourse!

Melderyn, le premier nouveau royaume pour Hâm. Avec une ville détaillée, des cartes et une planche d'armoires en couleurs... Melderyn nous est, comme d'habitude, conté sous l'angle historique, politique et religieux, les cartes et plans étant suffisamment précis pour ne laisser aucun doute quant à la géographie de l'endroit. À la fin du livret vous trouverez une étude sur la « Guild of Arcane Lore », une association de « chercheurs » qui accumule les connais-

sances dans plein de domaines obscurs, dont la magie.

Menglana, le second nouveau royaume est Ivinien, du type viking, divisé en clans. Le meurtre d'un homme se paye de son poids en or, sauf si l'on est assez puissant pour affronter son clan, et la dette y est monnaie courante... Un autre royaume Ivinien, **Ibanvaal**, devrait bientôt être disponible.

Et enfin **Tharda**, une république aux dessous politiques tortueux qui n'est pas sans rappeler la Rome antique : on y trouve même des patriciens, un sénat et des légions. Si vous en avez assez des royaumes féodaux et des drakkars, allez faire un tour à Coranan, capitale et siège du sénat. Vous vous apercevrez vite que la corruption et l'inefficacité bureaucratique règnent en maîtresses, et que ruse et diplomatie y sont aussi nécessaires à la survie que dagues et biceps. Un endroit très attachant...

NIGHTMARES OF FUTURE PAST TSR

Premier d'une série de quatre, ce scénario pour **Marvel Super Heroes** est basé sur deux épisodes de la saga des X-Men, l'équipe vedette de Marvel.

À la suite de l'assassinat d'un sénateur en campagne, le gouvernement des États-Unis édicte toute une panoplie de lois antimitants et réactive les Sentinelles, de terribles robots chasseurs de mutants. Ces robots éliminent petit à petit tous ceux qui ne se conforment pas à leur définition des humains purs (ce qui inclut, à quelques exceptions près, tous les héros Marvel) et, accessoirement, prennent le pouvoir.

Les X-Men réussissent à empêcher le meurtre du sénateur Kelly (X-Men n°141 et 142), annulant du même coup ce futur possible.

Les scénarios de cette série (les deux premiers étant **Nightmares of Future Past** et **The X-Potential**) partent de l'hypothèse qu'ils n'ont pu empêcher l'assassinat, et que les Sentinelles réactivées ont pris le contrôle des États-Unis. Dans ce monde où ils sont pros-

crits dès le départ, les personnages devront lutter contre un danger plus grand que tous les super-vilains réunis : toute une population humaine montée contre eux.

Une idée forte, développant ce qui n'était qu'ébauché dans l'un des épisodes les plus extraordinaires de ce comic, un excellent départ pour cette série de scénarios, on ne peut qu'espérer que les autres tiendront les promesses de celui-ci.

CREATURE FEATURE Pacesetter

Si vous en avez assez de n'être qu'un pauvre émissaire de la SAUVE qui attend avec angoisse, transpercé jusqu'aux os par une bruine insidieuse, dans un cimetière lugubre, que le vampire que vous traquez arrive derrière vous et vous plante ses crocs dans la jugulaire...

Si vous avez une fois de trop été dépeçé et dévoré, encore vivant et palpitant, par un lycanthrope bavant...

Si vous avez décidé de ne plus être un en-cas pour les créatures de l'Inconnu...

Alors **Creature Feature** est pour vous!

VOUS pourrez être le vampire, le lycanthrope, bref tous ceux qui se font servir sur un plateau ces délicieux petits émissaires en guise de goûter! Toutes les règles pour jouer ce que ces malheureux humains appellent les « monstres » sont contenues dans ce supplément, ainsi que des règles optionnelles permettant de mieux simuler les combats, des règles supplémentaires sur la SAUVE, des talents proposés aux émissaires, et enfin des précisions sur l'Art.

LAND OF NINJA Avalon Hill Game Company

Contrairement à son prédécesseur publié par Chaosium, **RuneQuest III** est situé, non pas dans le monde de Glorantha, mais dans ce que les concepteurs de la nouvelle édition appellent une « terre alternative », sur laquelle la magie existe et où les dieux possèdent

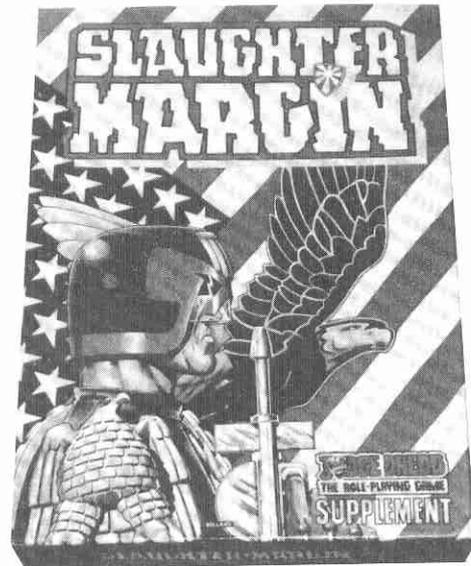
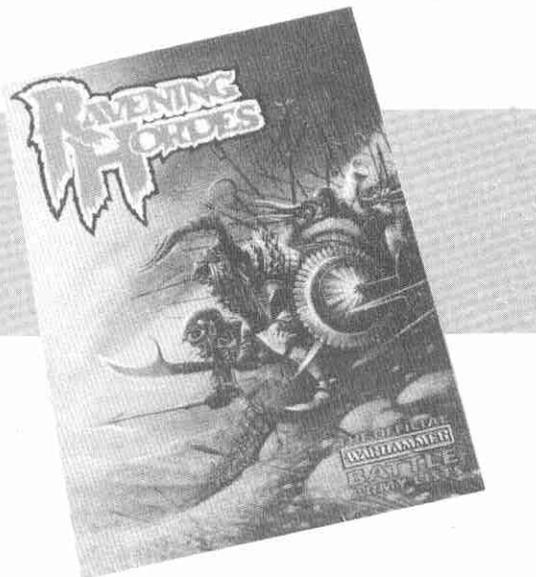
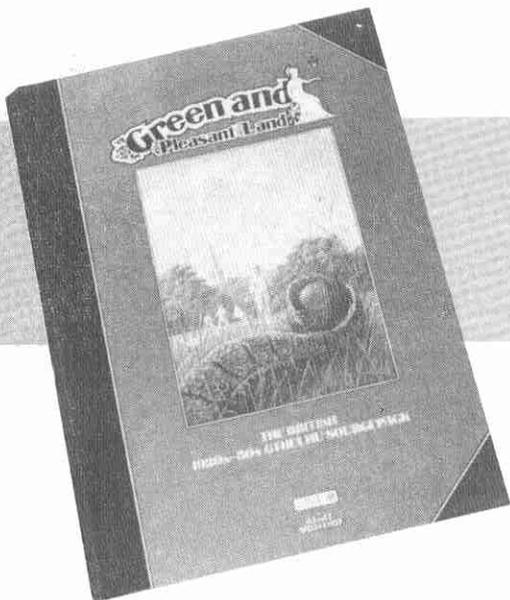
une réelle puissance. Tour à tour, Avalon Hill publie des suppléments pour les joueurs adeptes de Glorantha et pour ceux de la « terre alternative ». Parmi ces derniers, on avait déjà noté **Vikings**, un excellent guide d'environnement axé sur les civilisations nordiques.

Le second supplément de ce type est consacré au Japon médiéval, et surtout orienté vers les personnages Samourais, bien que d'autres possibilités soient offertes. Les constituants de **Land of Ninja** sont classiques : Livre du Joueur, regroupant toutes les règles de création de personnages et les règles particulières au Japon ; Livre du Maître, consacré à la civilisation japonaise ; Livre d'Aventures, contenant des idées de scénarios et une aventure complète ; un livret d'aides diverses et une carte du Japon complètent cet ensemble.

Le travail fourni sur la civilisation japonaise est très bien réalisé et reste fidèle aux principes fondamentaux de **RuneQuest**. Personne ne s'étonnera de trouver comme auteurs l'un des piliers de Chaosium, Sandy Petersen, et un expert ès-Japon, monsieur **Bushido**, Bob Charette. Bushido, le jeu-référence, représentait un obstacle à toute tentative du genre, TSR en a fait l'expérience avec **Oriental Adventures**... Pourtant, là, les doutes se dissipent vite à la lecture du premier livret, agrémenté de nombreuses gravures japonaises, qui présente un Japon aussi agréable à visiter que celui du jeu de FGU.

Si, en ce qui concerne le décor du jeu, **Land of Ninja** est un digne successeur de Bushido, de l'aveu même des concepteurs, son optique est plus étroite. Il y sera nettement plus facile de jouer des Samourais que des sorciers ou des Yakuzas — sans parler des Ninjas! — pour lesquels il n'y a que peu ou pas de règles.

Cette limite admise, ce supplément représente un guide excellent et très bien illustré du Japon médiéval, indispensable pour les RuneQuesteurs nipponisants, et susceptible d'intéresser tous les joueurs, même ceux de **Bushido**.



GREEN AND PLEASANT LAND Games Workshop

Annoncé dans White Dwarf dès 1985, voici enfin le supplément tant attendu pour **L'Appel de Cthulhu**, 100 % british!

Bien sûr, Chaosium nous avait déjà confrontés aux périls de la verte Albion, et ce dès la première campagne : **Les ombres de Yog-Sothoth**... Plus près de nous, en 1985, **Les masques de Nyarlathotep** comportaient une partie londonienne fort meurtrière...

Mais ce supplément apporte nombre de précisions sur l'Angleterre des années 20 et 30, qu'aucun scénario n'avait pu inclure, faute de place...

Faisons donc un tour d'horizon : quelques biographies de personnages célèbres, réels ou fictifs (Hercule Poirot y côtoie Elisabeth II), quelques « classes » de personnages (Gentlemen, Valets, Limiers, Sportifs...), des sections sur la vie sociale, la médecine, le régime pénitentiaire, l'occultisme (nombre de sociétés secrètes fonctionnaient à cette époque), l'archéologie, les transports...

Une idée intéressante des auteurs a été de rassembler sur une carte des Îles Britanniques tous les lieux cités dans les oeuvres des auteurs du Mythe ou dans les scénarios de White Dwarf et de Chaosium. Mais de graves erreurs se sont glissées dans cette carte, la rendant inutilisable... Les Highlands d'Écosse ont ainsi mystérieusement migré jusqu'à la banlieue londonienne...

Trois scénarios suivent, qui trament en partie cette erreur. Dans **Horror of the Glen**, les investigateurs sont embauchés par un Institut de Parapsychologie pour tenter de résoudre l'énigme du château Mac Mom. Dans **Death by the Post**, un papyrus provoque la mort d'éminentes personnalités sans lien apparent entre elles... Enfin, dans **The shadow over Darkbank**, les investigateurs, en vacances en péniche, auront quelques surprises sur les canaux des Midlands.

Ces scénarios, honnêtes sans plus, pourraient fort bien s'adapt-

ter à **Maléfices**. Mais on pourra regretter le manque d'imagination des auteurs qui tirent encore une fois la ficelle du château hanté, du savant fou, etc... le dernier scénario contenant une perle de stupidité, en la présence d'un Grand Méchant qui engage les Investigateurs pour se mêler d'une affaire qui, si j'ose dire, risque fort de lui péter à la tête...

Lorsque l'on voit ce que les Australiens Mark Morrison et Penelope Love ont réussi à faire de **Terror Australis**, le supplément pour Cthulhu chez les Kangourous... on est en droit d'être déçu du résultat des efforts britanniques dont on a tant (et si longtemps) attendu...

Enfin, tous les investigateurs qui le désirent pourront maintenant boire leur tasse de thé avec un petit tentacule en l'air (n'y voyez aucune allusion obscène...)

MISKATONIC U. GRADUATE KIT Chaosium

Vous connaissez quelqu'un qui vient de louter son bac? Aucun problème! Pour un prix modique, offrez lui beaucoup mieux : un diplôme de l'université Miskatonic!!!

Chaosium vient de nous faire le cadeau de l'été, une pochette cartonnée contenant tous les accessoires du diplôme de Miskatonic, c'est à dire : un diplôme de bachelier en métaphysique médiévale, le catalogue des cours et professeurs de cette section, un plan de l'université agrémenté d'annonces pour les commerces locaux, un bloc notes à entête de l'université (d'une utilité évidente pour les documents de vos scénarios), des autocollants pour décorer votre voiture, etc.

Ceux qui le désirent peuvent même poursuivre leurs études et commander un Master's Degree ou un doctorat à Chaosium...

Vous pourrez maintenant créer des anciens élèves de l'université en sachant exactement s'ils ont ou non suivi le cours du professeur Millbue, « Communication avec les formes de vie Chtonienne »...

RAVENING HORDES Games Workshop

The Official WARHAMMER Battle Army Lists! Elles sont là, plus sauvages que Peckinpah, plus sanglantes que les confessions, plus... assez de superlatifs, des faits! Vous trouverez dans ces 80 pages des armées d'elfes noirs, des légions d'orcs, des hordes de nains, des ninjas, des mutants tout ce qu'il y a de plus chaotiques, des lance-flammes (avec leur mode d'emploi et leur bon de garantie)... enfin, tout quoi... J'imagine déjà le carnage sur la page...

Les illustrations sont de bonne qualité, et le souci du détail est présent jusque dans les dessins des oriflammes et des boucliers de ces hordes de Skavens et autres combattants du Chaos... Plusieurs photographies pleine page en couleurs achèvent de couronner l'ensemble...

PS : Ne pas confondre Warhammer le Jeu de Rôle, et Warhammer Fantasy Battle le wargame pour figurines...

SLAUGHTER MARGIN Games Workshop

Une belle boîte cartonnée pour ce **deuxième supplément de Judge Dredd**. On y trouve un gros scénario de 50 pages superbement illustré (les plans en particulier semblent droit sortis d'un

cadastre du futur...) débutant par un triple meurtre prémédité de longue date, unique indice d'une piste qui mènera les juges jusqu'à deux doigts d'un nouvel Hiroshima...

Quatorze pages de floor-plans en couleur, trois planches d'objets divers (Vid-fones, tanks, ascenseurs et toilettes, et une planche de personnages, une vingtaine de documents, casiers judiciaires, etc., à l'usage des joueurs...

Un bel objet, donc, dont les plans et les aides de jeu pourraient fort bien être utilisés pour **Paranoia**, si le coeur vous en dit!

*Patrice Mermoud,
Shotgun Shorty & Fang*



le cercle

librairie galerie
disques jeux

*pour les
joueurs avertis*

JEU CLASSIQUES
WARGAMES
JEU DE RÔLES
FIGURINES
PUZZLES
JEU ELECTRONIQUES
CASSES TÊTE
LITTÉRATURE
SUR LE JEU

Centre **Art de Vivre**

78630 Orgeval
Tél. : 39.75.78.00

10h à 20h
Même le dimanche
Fermé le mardi



Jeux de plateau



CROISADES Jeux Rexton

Un jeu alliant tactique, stratégie, diplomatie et jeu de rôle, utilisant la même base de règles que **Cry Havoc** et **Samourai**. Vous trouverez dans la boîte trois cartes, 480 pions, deux planches totalisant plus de 150 personnages et bien d'autres choses encore! Notons qu'un scénario JdR tient compagnie aux six scénarios tactiques et aux quatre scénarios stratégiques inclus dans la boîte. On n'a malheureusement pas eu le temps d'y jouer...

CAR WARS Steve Jackson Games

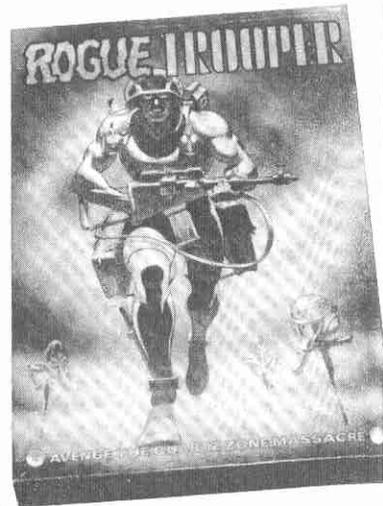
Outre la sortie de **CAR WARRIORS**, en conjonction avec le système **GURPS**, le premier tome d'une série de dix atlas de la route (vol 1 : **the East Coast**)... ou comment survivre dans le monde de **CAR WARS** grâce aux dernières informations sur les villes dangereuses à traverser, les arènes, les taux de criminalité automobile, les milices de villages... Avec le **AADA ROAD ATLAS AND SURVIVAL GUIDE**, Mad Max n'aurait jamais perdu son engin, et George Miller nous aurait épargné **Beyond the Thunderdome**...

ROGUE TROOPER Games Workshop

D'après la bande dessinée de 2000 AD, un très beau boardgame par Richard Halliwell. Sur Nu Earth, une guerre totale entre le Sud et le Nord a rendu l'atmosphère irrespirable ; tous les combattants

sont donc obligés de porter des combinaisons spéciales sans lesquelles ils mourraient en quelques secondes. Le GQG du Sud a réussi, par mutations génétiques, à créer un être parfaitement adapté à ces conditions et spécialement entraîné à combattre : le Genetic Infantryman. Malheureusement, lors de leur premier engagement, les GIs se sont fait exterminer par le Nord ; un traître dans le haut commandement du Sud avait pris ses précautions... Il ne reste que quelques survivants, dont vous. Votre mission est de retrouver ce traître, grâce à des indices qui vous seront donnés au fur et à mesure de la partie, et de le tuer. Le gagnant est celui qui y arrive le premier. Un jeu au principe assez simple, mais où une multitude de points de règles ralentit les premières parties ; par contre, ces règles, une fois bien assimilées, ne devraient plus poser aucun problème.

La boîte contient un plateau, des figurines en plastique de GIs (Genetic Infantryman), des pions cartonnés et des cartes, des dés, un GI's Battle Manual et un GI's Orientation Briefing. Le tout est d'une qualité superbe et les illustrations du plateau sont magnifiques.



Si vous n'êtes pas rebuté par les règles précises du type de celles de **Blood Bowl**, ce jeu devrait vous plaire, bien qu'on puisse se demander si le manque de variations possibles dans le déroulement de la partie n'entraîne pas une certaine lassitude, contrairement à des boardgames beaucoup plus « ouverts » comme **le Jeu des Mille et Une Nuits**...

Shotgun Shorty & Fang

En vrac

8^e CONCOURS INTERNATIONAL DE CRÉATEURS DE JEUX DE SOCIÉTÉ

Comme chaque année, la ville de Boulogne Billancourt organise les **9 et 10 décembre** un Concours International de Créateurs de Jeux de Société ouvert à tous. Tous les jeux sont concernés sauf les solitaires et casse-têtes, et il y a bien entendu des catégories Jeu de Rôle et Wargame. Un jury composé de journalistes, joueurs et spécialistes décerne plusieurs récompenses dont le Pion d'Or de Jeux & Stratégie, le Dragon d'Or pour les jeux de simulation et le Dé d'Or de la Fédération Française du Jeu de Société ; certains des jeux primés ont déjà été édités ou sont en cours d'édition... Si vous avez conçu un jeu, contactez Marine Granger au Centre Culturel, 22 rue de la Belle Feuille, 92100 Boulogne Billancourt. **Attention, la date limite des envois de maquettes est fixée au 31 octobre 1987.**

1^{er} TOURNOI INTERNATIONAL DE CHEVALERIE

Depuis 1559, le choc des lances sur les écus n'avait plus retenti que dans l'esprit des joueurs de JdR. Or du **1^{er} au 15 juin**, à la Grande Halle de la Villette, à Paris, il a de nouveau été possible de savourer ce doux bruit. En ce premier tournoi international de chevalerie, six équipes s'affrontaient : français, anglais, italiens, espagnols, polonais et suédois. Costumes resplendissants, chevaux piaffant d'impatience, tout y était... Même un commentateur du plus pur style « Parc des Princes » qui manifeste-

ment n'a pas su faire la différence entre l'ambiance d'une demi-finale de foot et celle d'un tournoi... Dommage... Hormis la mise en scène, c'était un beau spectacle. Souhaitons longue vie aux initiateurs, de ce genre et, qui sait, peut-être un jour la quintaine sera-t-elle une discipline olympique!

RAFM MINIATURES 19 Concession street Cambridge, Ont., Canada N1R 2G6

Citadel vous connaissez, mais **Rafm**? Oui? Etes-vous bien sûr de connaître toutes les nouveautés de la gamme? Si non précipitez-vous chez votre revendeur habituel, et bavez devant tant de merveilles de plomb... Certaines sont époustouflantes. Et je pèse mes mots.

Signalons la réédition de **Unit Organization of the American Civil War** à l'usage de ceux d'entre vous qui s'adonnent aux wargames ou simplement qui s'intéressent au sujet



WHITE DWARF

White Dwarf, pour son numéro 91, annonce enfin la couleur. Devant les récriminations de plus

en plus fortes de ses lecteurs, qui se plaignaient de voir dans leur magazine une très forte proportion d'articles sur des produits édités par Games Workshop, la direction a finalement décidé de nommer White Dwarf, en couverture, **GAMES WORKSHOP ROLE PLAYING MAGAZINE**. Ceci clarifie la situation du JdR en Angleterre et, malgré cette restriction, White Dwarf reste le magazine parfois extrêmement brillant auquel nous sommes habitués.

TIRAMISU

Le premier zine au monde uniquement consacré au jeu Trivial Pursuit par correspondance! On vous annonce tout de suite qu'on en parle uniquement parce que c'est le dernier délire de notre ami Roland Prévot, bien connu des fans de diplo par correspondance, « Monsieur Vortigern » depuis une bonne dizaine d'années. Heureusement, sa version épistolaire de Trivial Pursuit intègre les négociations, supprime le hasard et permet de créer soi-même des questions sur n'importe quel sujet,

entre autres modifications... Si vous êtes intrigué, écrivez lui et, contre 3 timbres à 2,20 F, vous saurez tout sur Tiramisu...

Roland Prévot, 70 rue du Château des Rentiers, 75013 PARIS

CITADEL FRANCE

Les nouvelles productions de Citadel deviennent carrément délirantes, jugez vous-même!

Viennent de sortir : Jack Elwud, les Chaos' Brothers, les canons de l'Empire, la charette des aventuriers, les monstres volants, les orcs sur sangliers, les barbares à cheval, le sorcier à la tronçonneuse (si, si...), le bazooka des orcs (!) et, en boîtes, le char de guerre des elfes, le balrog et le mangonneau des orcs.

A venir : le lance-roquettes des hobgobelins, le lance-flammes des skavens, un zoat, un orc en moto... Et le dragon en skate, c'est pour quand?

Tout ça simplement pour vous donner une idée...

A paraître

ORIFLAM

Le compagnon de **Storm-bringer** arrive sous le titre **Le chant des enfers**. Pas de lézard, vous pourrez découvrir ses nouvelles règles, ses compléments d'information sur les Jeunes Royaumes et ses deux scénarios durant vos vacances d'été. Il faudra ensuite attendre octobre pour le scénario suivant **L'octogone du Chaos**.

Le voleur d'âmes et **L'épée noire**, initialement prévus pour

SCHMIDT FRANCE

Juste une nouvelle, mais de taille : **MARVEL SUPER HEROES (TSR)** sera disponible en français dès le début de l'année 1988. Il était temps que quelqu'un se décide à faire partager ce super plaisir à ceux qui ne sont pas super doués en anglais.

cet été, sont repoussés car l'équipe d'Oriflam, qui décidément fait de plus en plus fort, prépare pour novembre la **version française de RuneQuest**. Et on ne peut pas tout faire en même temps!

JEUX DESCARTES

Encore et toujours du nouveau mais principalement de quoi satisfaire les Gardiens des Arcanes et leurs investigateurs adorés : **les traductions de Dreamlands et Cthulhu by Gaslight...**

Côté jeux de plateau deux nouveautés : **Paris Zoom** pour jouer et découvrir Paris, un astucieux mélange de questions et d'utilisation des réseaux de la RATP et **Suprématie**, un jeu canadien de diplomatie...

Et quelques scénarios divers au passage!

LES ELFES

Une grosse campagne pour **Féerie, Le secret sous la montagne**, commencera à sortir à la rentrée. Elle se présentera sous la forme de 3 livrets, le premier proposant 3 scénarios, le second 2 scénarios et le troisième 1 seul.

Prévu aussi au programme des Elfes, **L'Arc et la Griffe, un wargame avec figurines**, médiéval fantastique et 100 % français.

Côté figurines, les Elfes se lancent dans la diffusion du 15mm : napoléonien, héroïc-fantasy, SF, western, véhicules... et de la peinture à l'huile, 72 teintes pour commencer.

Par contre **Kabbale**, le JdR, et **Gahan**, l'aide de jeu pour Féerie, sont repoussés en octobre...

NEF

Le **miroirs des Terres Médianes n° 5** arrive, ou est déjà disponible dans vos magasins préférés. Le scénario « qui commence comme du Vance, se poursuit comme du Kafka et se termine comme du Lewis Caroll » (d'après la description donnée par son auteur, Denis Gerfaud) promet bien du plaisir aux voyageurs... Quelques aides de jeu supplémentaires permettront d'affiner des compétences malheureusement trop souvent sous-utilisées telles le jeu ou la musique.

ROBERT LAFFONT

L'**Encyclopédie Galactique**, les « règles avancées » du jeu de **François Nédélec Empire Galactique**, sortiront en 2 tomes en octobre et novembre. Elles offriront la possibilité de faire progresser les personnages, affineront les différentes guildes, donneront une description très complète des vaisseaux et de leur environnement et inclueront quelques nouveaux scénarios, entre autres...

Signalons en même temps la parution pour la rentrée de **Empire Galactique** et de **Frontières de l'Empire** en édition de poche. Avis aux fauchés...



BOULOGNE BILLANCOURT 5^e Triathlon Inter-Clubs

29 novembre 1987, à la mairie de Boulogne-Billancourt. Le tournoi, organisé comme chaque année par le club **Le Fer de Lance** se disputera sur AD&D, JRTM, Rêve de Dragon, l'Appel de Cthulhu, Chill et Maléfices ; en jeux de plateau, Diplomacy et Supergang ; en wargames, Cry Havoc, Siège, Samourai et Les Aigles. L'arbitrage de certains jeux sera effectué par leurs auteurs (Cry Havoc, Siège, Samourai, Les Aigles, Rêve de Dragon, Supergang).

Chaque club doit fournir une équipe de 10 joueurs : 2 wargamers, 2 joueurs de boardgames, 5 joueurs de rôle et 1 maître. Prix de l'inscription pour l'équipe : 300 F.

L'hébergement est gratuit pour les équipes de province.

En plus des nombreux lots et du trophée distribués habituellement, l'équipe gagnante recevra un micro-ordinateur.

Pour tout renseignement s'adresser à **Catherine Lefebvre, 36 rue du Loup Pendu, 92290 Chatenay-Malabry** -

TOULON Tournoi d'été du F.A.S.T.

Le club **Fantaisie-Aventures-Simulations-Toulonnaises** vous invite à participer les **15 et 16 août** à son tournoi d'été. Deux jeux obligatoires, **RuneQuest** et **Maléfices**, et un troisième jeu au choix parmi **Paranoïa**, **Bushido** et **Morrow Project**. Les inscriptions, accompagnées d'un chèque de 50 F et d'une autorisation parentale pour les mineurs, sont à envoyer au **F.A.S.T., Maison de Quartier du Pont du Las, 56 rue Félix Mayol, 83200 Toulon** - **94.62.13.59**.

CHATENAY-MALABRY

Du **1^{er} juillet au 31 août**, le club **Le Fer de Lance** ouvre ses portes 24 heures sur 24! Au programme AD&D, Rêve de Dragon, AdC, JRTM, Stormbringer, Supergang, Civilisation, Junta, Dune, Gulf Strike, West Wall, Les Aigles...

Le club propose aussi des initiations pour les débutants au tarif suivant : 20 F la séance, 100 F la semaine, 300 F le mois et 500 F les deux mois.

Le Fer de Lance, école Jean Jaurès, 444 avenue de la division Leclerc, 92290 Chatenay-Malabry. Vous pouvez aussi téléphoner à Catherine Lefebvre au (1) 46.31.04.05

BOULOGNE BILLANCOURT

A la mairie.

Du **23 au 29 novembre 1987** se tiendra une exposition consacrée aux jeux de simulation en français (une centaine). De nombreuses animations et des visites commentées seront organisées parallèlement.

Renseignements : **Le Fer de Lance, 36 rue du Loup Pendu, 92290 Chatenay Malabry** - **(1) 46.31.04.05**

SUCY EN BRIE

Les **Compagnons du Crépuscule** vous invitent à des grands jeux médiévaux se déroulant dans une taverne et une forêt privée. Pour 250 francs, vous avez droit à une aventure pleine d'orcs et de magie, le repas du soir et un petit déjeuner. Ces réjouissances se reproduisant régulièrement, écrire ou téléphoner pour avoir des dates précises.

J.D. Nodin, 1 allée des Noyers, 94370 Sucy-en-Brie - **(1) 45.90.18.95**.

LIMOGES 3^e Convention des Jeux de Rôle et de Réflexion

En collaboration avec les clubs **Vae Victis**, la **Compagnie Grise** et **Orc n' Roll**, la boutique **La Lune Noire** organise une convention se déroulant les **7 et 8 novembre** au Palais des Bénédictins. On y trouvera parties et démos de jeux de rôle, tournois de jeux de plateau, concours de peinture de figurines, parties de wargames avec figurines, parties de fléchettes et parties et démos de jeux tactiques.

Pour tout renseignement s'adresser à **la Lune Noire, 3 rue de la Boucherie, 87000 Limoges** - **55.34.54.23**.

MORESTEL Les Semaines de l'Hexagone Morestel/Cora 3 au 15 août

La Ferme de Balmette vous accueillera pour la seconde année consécutive et a mis les bouchées doubles au niveau cuisine et place disponible. Ce séjour sera quasi exclusivement jeu-de-rôlesque grâce à la collaboration de notre confrère le Dragon Radieux, mais vous y trouverez aussi divers jeux de société et le Dernier Cercle assurera des parties d'Avatar. Du **1^{er} au 2 août** se déroulera un grand jeu nature pour ceux qui ont leur matériel.

Morestel/Marteray du 16 au 30 août

Jeux de rôle et wargames dans le château de Marteray, sous l'égide de Xavier Jacus, l'équipe du Dragon Radieux et Croc.

Pour tout renseignement : **Semaines de l'Hexagone, Xavier Jacus, 2 bis rue de Trèves, 55000 Bar le Duc** - **29.45.34.76**.

PARIS Défi Richard Lenoir II

Pour la deuxième année consécutive, l'Espace Etudiant va ouvrir ses portes aux joueurs de tous poils les **17 et 18 octobre** prochain. Au menu cette fois-ci : tournois d'AD&D, L'Appel de Cthulhu, Rêve de Dragon, Supergang, Diplomacy, Cry Havoc & Siège (sur un scénario original de Duccio Vitale). Et, en première mondiale, les nouveautés de **Ludodélie**. On vous reparlera de tout ça dans le prochain numéro mais notez déjà la date dans votre agenda...

ATTENTION!

Pour qu'une annonce puisse paraître dans un numéro donné, il faut que nous la recevions au plus tard trois semaines avant la date de parution qui se situe aux alentours du 25 des mois impairs.

N° 1 — TRAUMA, le jeu dont vous êtes la victime : les règles. Scénarios : AD&D, l'Appel de Cthulhu, TRAUMA. Article : Joueuses de rôle.

N° 2 — LE KERSH, une aide de jeu pour AD&D. Scénarios : AD&D, l'Appel de Cthulhu, TRAUMA. Article : Plaisirs solitaires.

N° 3 — APOCALYPSE YESTERDAY, dossier post. Scénarios : AD&D, Judge Dredd, TRAUMA. Article : Match nul, zéro partout.

N° 4 — LES ANNÉES A 20 FACES, dossier. Scénarios : Rêve de Dragon, l'Appel de Cthulhu, TRAUMA. Article : Le commerce des armes.

N° 5 — ALTHOR, une ville du KERSK. Scénarios : AD&D, l'Appel de Cthulhu, TRAUMA. Article : Dangereux les Dragons.

N° 6 — SPÉCIAL INITIATION, tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur les Jeux de Rôle... Scénarios : l'Œil Noir, TRAUMA, un grandeur nature.

N° 7 — LES MONSTRES, qui sont-ils ? comment les utiliser ? quelques monstres du cinéma adaptés aux jeux de rôle. Scénarios : Paranoïa, Chill, Runequest, TRAUMA.



le journal qui mord là où ça fait mal...



**Une dent vous manque ?
Complétez votre ratelier !**

Les anciens numéros sont disponibles au prix unitaire de 28 F + 4 F de port, soit 32 F chaque. Vous pouvez également commander les 6 premiers numéros pour 150 F port compris.

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

CHRONIQUONS LES PLATEAUX

Les jeux de rôle, vous aimez, nous aussi et on ne s'en lasse pas. Mais quand on n'a pas de scénario prêt, qu'on a déjà joué tous ceux de Chroniques, qu'on n'a pas la pêche pour improviser ou que certains joueurs de la campagne sont indisponibles, que fait-on? Bien sûr, on peut se payer une toile, se ballader ou faire la fête. Mais on peut également se lancer dans une bonne petite partie de jeu de plateau.

Vous savez qu'on n'en est plus aux sempiternelles parties de Monopoly ou de Scrabble. Les jeux de plateau sont de plus en plus délirants, variés, complexes, stratégiques, élémentaires, renouvelés... Leurs présentations évoluent jusqu'à parfois même ne plus proposer de plateau du tout (un comble non?)! On ne se bat plus pour l'acquisition de La Rue de la Paix mais pour contrôler un quartier, une planète, un système solaire. On n'avance plus seulement avec des dés mais également grâce à l'audace, au bluff et à la diplomatie.

Les jeux de plateau aujourd'hui tirent leur principal intérêt d'une interaction constante entre les adversaires, de la nécessité de s'allier pour mieux trahir, d'une variété de possibilités, de pouvoirs, de personnages. On ne déplace plus simplement le pion bleu sur un parcours fermé sans cesse répété, mais on fait vivre des extra-terrestres, des personnages de roman, des gangsters ou des hommes politiques. Même si l'argent est encore souvent symbolisé, il ne sert plus seulement à acheter mais devient un enjeu primordial utilisable pour souder les adversaires et passer les marchés les moins avouables et les plus lucratifs possible.

De plus, les jeux de plateau actuels ne sont plus définis pour l'éternité mais bénéficient pour la plupart de règles évolutives, de différents degrés de complexité et de règles optionnelles; ils se voient souvent adjoindre des extensions permettant de renouveler leurs possibilités et évitant la lassitude des jeux traditionnels.

Bref, ils ont pris au jeu de rôle ses principaux avantages: interaction, renouvellement, délire, dialogue et imagination et, même s'ils restent plus limités, ils sont tellement nombreux qu'on peut toujours en trouver un qui corresponde à l'envie du moment, au nombre de joueurs disponibles et à leur état d'esprit.

Nous en avons sélectionné 11, tous très agréables à jouer, formant une palette suffisamment disparate pour vous donner une idée du jeu de plateau maintenant. Essayez-les, vous ne le regretterez pas!

BAZAAR

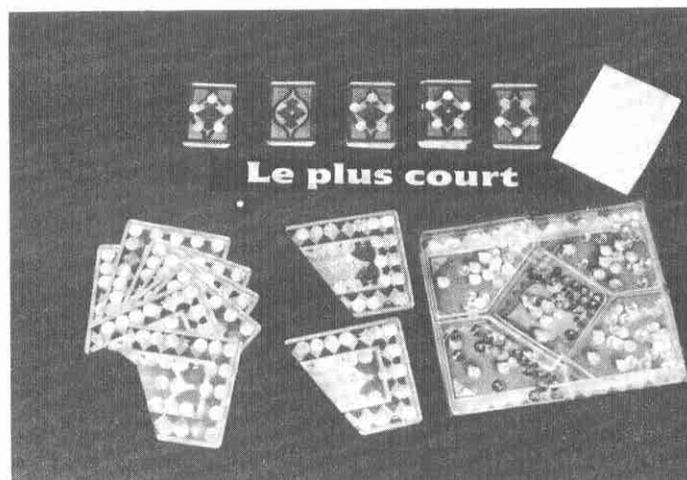
ÉDITEUR : Schmidt International (en français)

MATÉRIEL

- 1 bazaar à 5 compartiments
- 10 cartes échanges
- 49 cartes collection
- 100 pierres précieuses (20 x 5 couleurs)
- 1 dé à 6 faces (5 couleurs et une étoile)
- 1 bloc de marque
- 1 règle de jeu

DESCRIPTION

Les joueurs doivent, par de délicats échanges de pierres précieuses, réussir à former certaines combinaisons imposées et marquer ainsi des points. Le joueur totalisant le maximum de points gagne la partie.



Mais ce n'est pas si simple.

2 cartes échanges sont tirées au hasard en début de partie, les 8 autres sont écartées. Seuls les échanges, représentés par un certain nombre de pierres précieuses de couleurs variées, réparties de chaque côté d'un signe = seront possibles pour toute la durée de la partie. 4 paquets de cartes collection sont formés, seules les combinaisons des 4 cartes supérieures sont visibles.

A son tour, chaque joueur peut :

- soit lancer le dé et prendre dans le bazaar une pierre de la couleur tirée ;
- faire un échange, c'est à dire troquer des pierres déjà en sa possession contre d'autres du bazaar, selon l'une des possibilités des cartes échanges.

Si, à la fin de son tour, le joueur dispose des pierres correspondant à une carte collection, il les remet dans le bazaar, prend la carte et marque des points.

Les points sont déterminés d'une part en fonction de la difficulté de la combinaison, et d'autre part selon le nombre de pierres qui lui reste après la prise de la carte. Evidemment, il marque le maximum de points s'il ne lui en reste aucune.

COMMENTAIRES

Bazaar est un vrai petit bijou : des règles simples (une fois qu'on a réussi à les décrypter!), un nombre de joueurs illimité, une durée de partie n'excédant pas une demi-heure.

Toute la difficulté de Bazaar est de savoir anticiper les cartes convoitées par les adversaires afin de ne pas se les faire faucher sous le nez et se retrouver avec des pierres inutilisables. Evidemment, plus on est nombreux et plus cela devient délicat...

Une variante possible, qui corse encore un peu les choses, est de n'appliquer les échanges que dans un sens : peu de pierres contre beaucoup. Il devient ainsi très difficile d'accumuler les points.

Bazaar renouvelle agréablement les jeux de réflexion, tant par son originalité que par le nombre de participants possible et peut être joué par tout le monde. Un bon cadeau à offrir, même à des non initiés...

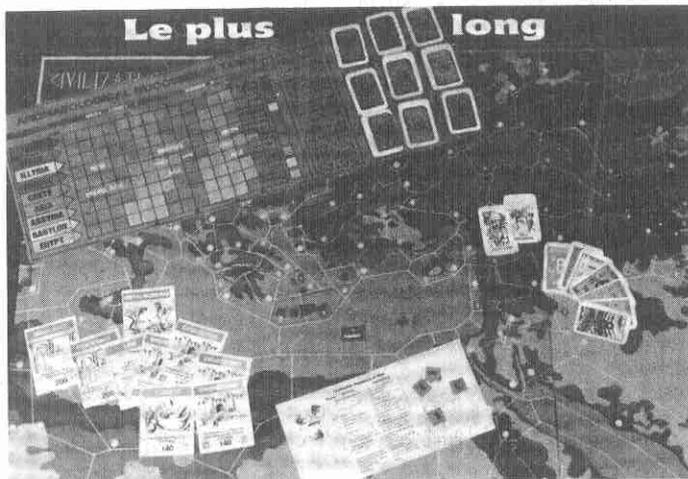
Sylvie Rodriguez

CIVILIZATION

ÉDITEUR : Avalon Hill (en anglais, traduction française fournie)

MATÉRIEL

- une carte des pays méditerranéens de l'Antiquité
- une table de succession archéologique
- pour chacune des neuf civilisations : une carte séquence de jeu, 55 pions population, 9 pions cités, 4 pions navires
- des cartes de commerce



— des cartes de civilisation

EXTENSIONS : cartes de commerce supplémentaires

DESCRIPTION

Le jeu commence au néolithique supérieur. Chaque joueur choisit un peuple parmi les neuf possibles (Afrique, Italie, Illyrie, Thrace, Crète, Asie, Assyrie, Babylone et Egypte), et prend en main sa destinée pour faire avancer le plus vite possible son niveau de civilisation. L'évolution est mesurée par l'acquisition progressive de cartes de civilisation : des plus simples (poterie, tissage, mysticisme), vers les plus évoluées (agriculture, architecture, médecine, littérature, etc.), pour en arriver aux trois cartes essentielles qu'il faut posséder pour gagner : la loi, la démocratie et la philosophie. La case finale sur la table de succession archéologique se situe au troisième siècle avant Jésus Christ.

Pour acquérir des cartes de civilisation, il faut suivre un processus logique complexe, bien représenté par la séquence de jeu :

- on fait des enfants (expansion de la population)
- quand il n'y a pas suffisamment à manger, on émigre (déplacements de population)
- s'il y a quelqu'un sur place, on se bat (conflits ; les règles en sont extrêmement simples : les joueurs retirent une unité chacun leur tour!)
- si la population est suffisante, une ville se crée (construction de cités)
- les matières premières sont transportées vers les villes (acquisition des cartes de commerce : chaque joueur en reçoit en fonction du nombre de ses cités)
- on se livre à l'import-export (le commerce ; les joueurs s'échangent leurs cartes de commerce, ce qui leur permet d'augmenter considérablement leur valeur)
- et on se civilise (acquisition des cartes de civilisation)

Il faut également noter que certaines calamités naturelles peuvent se manifester et réduire considérablement le développement de certaines civilisations bien parties...

COMMENTAIRES

Civilization privilégie la négociation (essentiellement au cours des phases de commerce) et le développement tranquille : les conflits profitent rarement à ceux qui les provoquent. C'est un « anti-wargame » original.

Le jeu a tout de même ses défauts : les parties sont longues (compter dix à douze heures de jeu) et certaines séquences sont parfois fastidieuses : l'acquisition des cartes de civilisation nécessite des prouesses de calcul mental.

Georges Vortigern

DIPLOMACY

ÉDITEUR : Kenner Parker (en français)

MATÉRIEL

- une carte d'Europe en 1901
- des marqueurs arsenaux, 8 pions armées et 8 pions flotte par joueur

— un livret de règles

EXTENSIONS

Aucune (de nombreuses variantes non commercialisées)

DESCRIPTION

La partie commence en 1901. Chacun des sept joueurs représente une grande puissance européenne (Allemagne, Angleterre, Autriche-Hongrie, France, Italie, Russie et Turquie), qui tente de prendre le contrôle de l'Europe.

Il y a deux sortes d'unités militaires : les armées pour les déplacements terrestres et les flottes pour les déplacements maritimes. Elles sont de forces équivalentes. Les mouvements sont simultanés : les joueurs écrivent leurs ordres sur une feuille, et ceux-ci sont ensuite révélés en même temps.

Chaque nation dispose au départ de trois unités militaires (quatre pour la Russie). Ce nombre va augmenter ou diminuer au fur et à mesure du succès ou de l'échec des campagnes militaires. Par exemple, si l'Allemagne s'empare de Paris, elle a le droit de construire une unité de plus, et la France doit en retirer une.

Toutes les nations étant de force équivalente au départ, il leur faut, pour progresser, conclure entre elles des alliances. La France et l'Angleterre peuvent s'entendre pour éliminer l'Allemagne, et celle-ci, pour résister, doit faire appel à l'aide de la Russie ou de l'Italie...

Les alliances ne sont nullement contraignantes, et les joueurs doivent s'interroger en permanence sur la fiabilité de leurs alliés. Les résultats de chaque coup peuvent révéler de sanglantes trahisons.



COMMENTAIRES

Diplomacy, qui a été inventé au début des années 60, reste le grand classique des jeux de négociations. L'aspect tactique est délibérément simpliste, l'accent étant mis sur les relations entre les joueurs. Pour gagner, il faut faire preuve d'une bonne dose de psychologie... et de diplomatie. Les parties sont souvent animées et passionnantes.

Diplomacy a toutefois de graves défauts : une partie n'est intéressante qu'à sept joueurs, le mécanisme des mouvements simultanés est un peu lourd, les joueurs les moins chanceux sont peu à peu éliminés, les parties sont trop longues et on arrive rarement à les terminer. La plupart de ces défauts sont résolus dans le jeu par correspondance, qui est chaudement recommandé à tous les joueurs qui savent lire et écrire.

A noter finalement que les règles qui figurent dans le livret fourni par l'éditeur sont tronquées, parfois erronées, et que pour jouer convenablement il faudra tenter de vous procurer une traduction fidèle des règles américaines originales.

Georges Vortigern

DJAMBI L'ÉCHIQUIER DE MACHIAVEL

ÉDITEUR : L'Impensé Radical (en français)

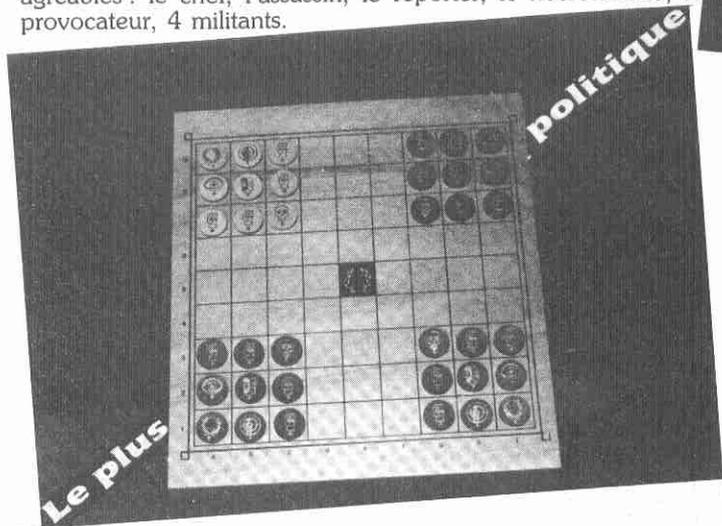
MATÉRIEL

- 1 plateau de jeu en bois quadrillé de 81 cases
- 36 pions (9 x 4 couleurs)
- 1 règle de jeu

DESCRIPTION

L'échiquier représente un terrain d'affrontement politique. Chaque joueur dirige un des 4 partis en compétition et doit conquérir le pouvoir absolu. Il dispose pour cela « des armes classiques du pouvoir politique : la manipulation, la provocation, la récupération, le scandale, l'activisme et le crime politique ».

Les 9 pions de chacun vont donc se partager ces tâches agréables : le chef, l'assassin, le reporter, le nécromobile, le provocateur, 4 militants.



Toutes les pièces se déplacent comme les dames aux échecs, excepté les militants dont le parcours est limité à 2 cases. Cependant, en politique, les morts étant aussi encombrants que les vivants, les pièces « tuées » restent sur le plateau. Toute pièce, vivante ou morte, représente un obstacle infranchissable. Les pièces mortes, alors retournées et uniformément noires, quel que soit le parti auquel elles appartenaient, peuvent être déplacées par n'importe quel nécromobile.

Tel le nécromobile, chaque pièce a une tâche bien précise, que son appellation laisse facilement supposer...

Une partie de Djambi retrace donc cette accession au pouvoir, avec toutes les magouilles que cela implique, les accords et leur corollaire inévitable, les trahisons, les négociations permanentes.

COMMENTAIRES

La difficulté du Djambi est de savoir « cohabiter », en attendant d'être le seul, avec ses adversaires dans un espace très restreint provoquant des contacts immédiats. Comme toutes les pièces sont maîtresses et indispensables, qu'elles se déplacent très rapidement, il ne faut pas se laisser dépasser par les événements.

Dans une partie, il faut se méfier de tout, principalement des possibilités offertes par les diagonales et des situations bloquées qui se présentent assez fréquemment, et de tous...

Bien que le Djambi soit prévu pour 4 joueurs, il est tout à fait possible de jouer à 3. Si les parties sont plus frustrées, elles n'en sont pas moins intéressantes. Par contre, mieux vaut éviter de jouer à 2.

Toutes les situations politiques se succèdent et se répètent et toute ressemblance avec une certaine réalité ne serait nullement fortuite. A vous de les reconnaître...

**L'IMPENSE RADICAL, 1 rue de Médecis,
75006 PARIS**

Sylvie Rodriguez

DUNE

ÉDITEUR : Avalon Hill (en anglais, traduction française fournie)

MATÉRIEL

- une carte couleur représentant la surface de la planète divisée en territoires et en quartiers



- 2 disques de combat
- 2 ensembles de cartes (épice et trahison)
- des marqueurs divers (épice, tempête, mouvement)
- des feuilles aide-mémoire
- et pour chaque joueur : 1 écran résumant ses pouvoirs, et servant à cacher les pions soldats et les marqueurs épice, 20 pions soldats et 5 pions chefs

DESCRIPTION

Ce jeu est basé sur le roman de Frank Herbert, DUNE. Il simule la lutte pour le pouvoir sur cette célèbre planète (concrètement, il faut contrôler 3 places fortes).

La partie est découpée en 15 tours de 6 phases chacun.

- **Tempête :** elle élimine tous les marqueurs épice et tous les pions soldats qui se trouvent dans les quartiers qu'elle survole.

- **Explosion de l'épice :** le tirage d'une carte épice indique où a lieu l'explosion d'épice et combien de marqueurs vont à placer. Une phase de négociations peut parfois intervenir.

- **Enchères :** les joueurs peuvent acheter, avec de l'épice, des cartes Trahison.

- **Mouvements et résurrections :** les pions peuvent se déplacer d'un territoire à l'autre, débarquer sur DUNE et être régénérés.

- **Combats :** il faut noter qu'après les combats, très meurtriers, il ne reste qu'un seul adversaire sur le territoire.

- **Récolte de l'épice :** les joueurs qui ont des pions sur les territoires contenant des marqueurs épice peuvent les ramasser.

Chaque joueur représente une puissance dotée de pouvoirs spéciaux.

- **Les Fremens.** Originaires de la planète, ils se déplacent plus vite et ne sont pas détruits par les Vers.

- **Les Atréides.** Possèdent un don de prescience limité (ceci permet au joueur de consulter certaines cartes avant ses adversaires).

- **La Guilde.** Contrôle les moyens de transport (elle encaisse le montant, en épice, de tous les déplacements).

- **Les Harkonnen.** Experts en fourberie (ils contrôlent un traître chez chaque joueur).

- **Les Bene Gesserit.** Contrôlent l'esprit des gens (elles peuvent contraindre un joueur à agir selon leur désir).

- **L'Empereur.** Possède la puissance de l'Empire (il encaisse le produit des ventes des cartes de trahison).

EXTENSIONS (en anglais)

1 - SPICE HARVEST (la récolte de l'épice)

Cette extension se joue avant le 1er tour. Elle détaille l'installation de chaque parti sur Dune et conduit à l'obtention de forteresses et de pions soldats.

2 - DUEL

Elle se situe pendant la phase de négociations (phase explosion de l'épice) et simule les duels entre les chefs des diverses factions en présence, si aucune négociation n'aboutit.

Chacune de ces extensions est un jeu complet (prévoir de longues soirées pour les utiliser).

COMMENTAIRES

En conclusion Dune est un beau jeu, complet mais complexe et long. La seule chose qui étonne lorsque l'on a lu DUNE c'est la possibilité de nouer des alliances absolument contre-nature (imaginez les Atréides et le Baron Harkonnen alliés!)

Catherine et Jean Lefebvre

ILLUMINATI

ÉDITEUR : Steve Jackson Games (en anglais)

MATÉRIEL

- 6 cartes d'Illuminati
- 41 cartes d'autres groupes
- 7 cartes d'événements spéciaux
- plusieurs centaines de millions de dollars
- un livret de règles

EXTENSIONS : 1, 2 et 3, avec des cartes supplémentaires



DESCRIPTION

Le jeu met en scène des groupes sociaux-professionnels (au sens large), choisis avec humour ; par exemple : la poste, Hollywood, la conspiration communiste internationale, les anti-nucléaires, les jeux vidéo, les punks, le lobby des marchands d'armes, l'armée de libération semi-consciente, les joueurs de wargames, etc. Chacun est caractérisé par son pouvoir, sa résistance à la prise de contrôle, son revenu et son alignement (il y en a dix possibles, par exemple gouvernemental, communiste, pacifique, violent, fanatique, criminel, etc.).

Chaque joueur représente un groupe d'illuminés, qui tente de prendre le contrôle des autres groupes (à quatre joueurs, il en faut douze pour gagner) ou d'arriver à atteindre ses buts personnels : par exemple, les Gnomes de Zurich doivent accumuler 150 millions de dollars, les Servants de Cthulhu doivent détruire huit groupes, le Triangle des Bermudes doit contrôler au moins un groupe de chaque alignement...

Il n'y a pas de plateau de jeu, mais un paquet de groupes libres au milieu de la table, et chaque joueur place devant lui sa carte l'Illuminati et celles des groupes qu'il contrôle.

Les joueurs essaient de prendre le contrôle des groupes qui les intéressent, en utilisant au mieux les avantages qui lui sont fournis par les groupes qu'ils possèdent déjà. Ils peuvent améliorer leur puissance d'attaque en dépensant quelques millions de dollars, et les autres joueurs peuvent les contrôler de la même manière. Le système de combat utilise le dé de façon intelligente. Il se crée souvent des alliances temporaires pour empêcher un joueur dangereux d'arriver à ses fins. Et quand un joueur gagne, c'est souvent parce qu'un de ses adversaires a mégoté sur les dépenses nécessaires pour l'en empêcher.

Les critères de victoire étant différents suivant les joueurs, les parties sont souvent rapides (une à deux heures) et parfois hilarantes.

COMMENTAIRES

Illuminati est un jeu bien conçu, qui fonctionne bien, et qui donne lieu à des discussions souvent sordides entre les joueurs. Il n'a pas de grandes prétentions stratégiques, mais il permet de passer d'agréables moments.

Georges Vortigern



JUNTA

ÉDITEURS : West End Games
(en anglais) et Jeux Descartes (pour la version française)

MATÉRIEL

- un plateau de jeu représentant la capitale de la république de Los Bananas
- 72 cartes d'événements politiques
- 96 billets de 1, 2 ou 3 millions de Pesos
- 3 dés
- des pions et des marqueurs divers (160 au total)

DESCRIPTION

Vous êtes l'une des 7 familles au pouvoir du petit pays de Los Bananas. Vous n'avez qu'un but : accumuler le plus d'argent possible sur un compte bancaire en Suisse. Pour cela il vous faudra élire un Président, noter les budgets et ne pas hésiter à faire assassiner des personnes gênantes.

Il y a sept postes au gouvernement : le président, le ministre de l'intérieur, les 3 généraux de l'armée de terre, l'amiral, le commandant des forces aériennes.

Le jeu peut se jouer de 2 à 7 joueurs (nombre idéal) ; on peut aussi jouer correctement à 6. (A 8, il est possible de créer le poste de chef des syndicats).

Le jeu débute par l'élection d'un président, elle ouvre la partie politique du jeu : promesses, menaces, déclarations fracassantes se suivent pour obtenir les voix des autres joueurs.

Le président distribue ensuite les postes de responsables aux autres joueurs selon son bon plaisir. Puis il reçoit l'aide financière d'une grande puissance étrangère (somme connue de lui seul) qui lui permet de proposer un budget à chaque joueur. Bien entendu le président n'est pas obligé de tout distribuer.

Le budget passe au vote. S'il est accepté, chacun reçoit son argent. S'il est refusé et que le ministre de l'intérieur ne force pas la chambre à le voter, le président garde toute l'aide pour lui.

Malgré toute la diplomatie du président, il n'arrive pas toujours à éviter un coup d'état. Là commence l'autre partie du jeu. Il faut se battre.

Le premier rebelle (le joueur qui a lancé ce coup d'état) pose les pions sur le plateau de jeu, ainsi que les autres joueurs qui ont choisi le camp des rebelles.

Le coup d'état dure 6 tours et se joue classiquement par déplacements des pions et résolution des combats. A la fin des 6 tours gagne le parti qui contrôle le plus de zones rouges sur la carte.

A la fin du coup d'état, si le président a gagné, il peut envoyer devant le peloton d'exécution l'insurgé de son choix. Si ce sont les rebelles qui gagnent ils doivent élire un nouveau président qui, lui, pourra envoyer n'importe quel joueur devant le peloton. Puis la partie continue...

COMMENTAIRES

Jeu très vivant, Junta modifie le système classique du jeu de plateau. Car après tout, s'il n'y a pas de coup d'état aucun pion n'est nécessaire pour jouer à Junta!

Catherine et Jean Lefebvre

KINGS & THINGS...

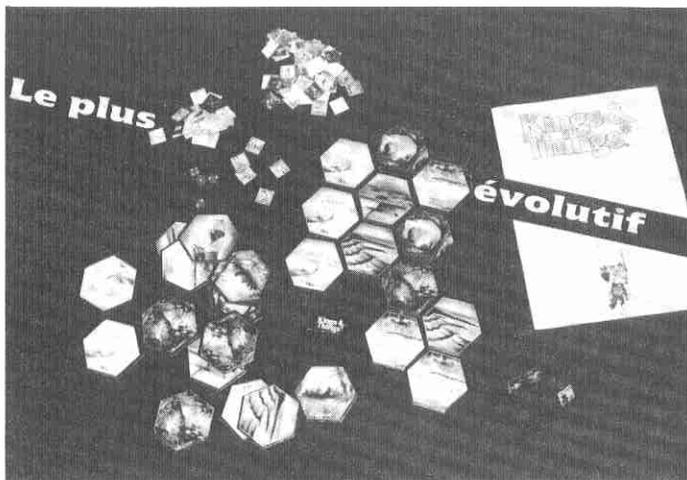
ÉDITEURS : West End Games et Games Workshop (en anglais)

MATÉRIEL

- 48 hexagones représentant le terrain
- 351 pions divers (choses, trésors, villages, objets magiques...)
- 4 dés
- 8 barrettes de rangement (2 par joueur)

DESCRIPTION

Pour gagner, il faut devenir roi. Pour cela, il faut être le premier, et le seul, à construire une citadelle, puis la conserver pendant un tour.



Pour prendre de l'importance, pour s'enrichir, il faut explorer le pays représenté par un plateau de jeu original : les joueurs révèlent les différents hexagones de terrain (étendues de glace, jungle, marais, montagnes, forêts, désert ou mer) au fur et à mesure de la partie.

- L'exploration. L'exploration d'un nouvel hexagone se tire aux dés : 1 ou 6, il est vide d'occupants et appartient au joueur qui vient d'y envoyer des troupes ; 2 à 5, il y a du monde. Un autre joueur s'occupera de ces choses « things » (environ 230 différentes : dinosaures, pingouins assassins, nains...) et il faut alors soit les combattre, soit les acheter.

- L'argent. Pour conquérir des hexagones, il faut des troupes, qui s'achètent avec de l'argent. Pour combattre, quelques héros sont nécessaires et un peu d'argent aide à gagner leurs faveurs. Comment avoir de l'argent ? selon les territoires occupés et leur contenu.

- La construction. Pour construire une citadelle, il faut d'abord une tour, un fort, un château et, bien sûr, un revenu de 20 pièces d'or minimum.

- Les combats. Lorsque plusieurs joueurs se rencontrent sur un hexagone, il y a conflit, et donc combat. Simultanés, ils se règlent assez simplement et il peut arriver que les troupes des deux adversaires s'éliminent totalement.

- Le bluff. Les pions Things interviennent dans le combat. Chacun dépend d'une région (par exemple les éléphants sont dans la jungle, etc.). Pour qu'ils soient efficaces en combat (soutenus), le joueur qui les contrôle doit posséder soit un hexagone de terrain correspondant, soit leur maître. Dans le cas contraire, le joueur peut bluffer et utiliser ses troupes non soutenues. Tant qu'aucun adversaire ne s'apercevra de la supercherie, elles seront efficaces et combattront normalement, bien que ne valant rien.

COMMENTAIRES

Ce jeu très original, très drôle, utilisant des monstres délirants, un peu de magie, un peu de mensonge est une parfaite démonstration de la richesse des boardgames.

Un conseil pour terminer : le premier joueur qui construit une citadelle voit en général ses adversaires se liguer contre lui pour l'empêcher de la conserver pendant un tour. Il doit donc être très costaud !

Catherine et Jean Lefebvre



ÉDITEURS : West End Games

(en anglais) et Gallimard (pour la version française)

MATÉRIEL

- | | |
|----------------------|----------------------------|
| - 1 plateau de jeu | - 6 feuilles de personnage |
| - 1 livre de règles | - 160 pions |
| - 1 livre des contes | - 1 table de réaction |
| - 64 cartes | - 1 feuille de marchand |
| | - 2 dés |

DESCRIPTION

Le jeu des mille et une nuits (TALES OF THE ARABIAN NIGHTS) propose en fait 4 jeux en un, selon la durée de jeu souhaitée, le nombre de joueurs et leur habitude des boardgames.

Les personnages (Sindbad, Ali Baba, Schéhérazade...) doivent se promener à travers différentes contrées (Europe, Asie, Afrique du Nord), gagner des points d'histoire et de destinée, puis revenir à Bagdad et tenir la ville pendant un tour complet pour gagner la partie.

Mais, en cette époque troublée, et troublante, nombreuses sont les rencontres possibles, et innombrables les dons, affections et richesses qui attendent les voyageurs.

Selon le jeu choisi, le déplacement sur le plateau (malheureusement erroné dans la version française) devient rapidement accessoire, servant de support à la partie la plus riche et originale du jeu : le conte.

Chaque joueur déplace son personnage, tire au hasard le lieu dans lequel il arrive, ses rencontres éventuelles, leur attitude à son égard. Après s'être reporté à diverses tables, le joueur finit par lire un mini paragraphe du livre des contes posant très brièvement la situation dans laquelle se retrouve son personnage. Il va devoir ensuite la narrer à un auditoire (ses adversaires) qu'il va tenter de captiver tant par son éloquence que par la vaillance de son héros. D'une simple phrase « Vous apercevez un vieillard aveugle et vous vous félicitez tout haut de ne pas être dans le même cas » ou « Vous projetez de dévaliser un temple et vous vous mettez à embaucher des complices », le joueur va devoir créer une histoire incroyable, merveilleuse et unique que l'on se rappellera longtemps. Il peut, pour parfaire son ambiance, assigner un rôle à ses adversaires (tu fais le bruit du vent et toi le soir qui tombe!), mimer son aventure... Sa prestation terminée, ses adversaires le notent, honnêtement car l'un d'eux (choisi préalablement par le conteur) recevra les mêmes avantages que lui...

COMMENTAIRES

Le jeu des mille et une nuits, c'est le mariage parfait entre le jeu de rôle et le jeu de plateau. Il est tout à fait possible d'y jouer par équipe et les contes deviennent alors de véritables saynètes : rire et délire assurés. Si l'on arrive à passer sur le parallèle exagéré et publicitaire (pourquoi rabaisser ainsi un excellent jeu qui ne l'a pas mérité) avec les « livres dont vous êtes de héros » et sur la relative complexité des règles, on gagne des heures de jeu et un plaisir toujours renouvelé.

Sylvie Rodriguez

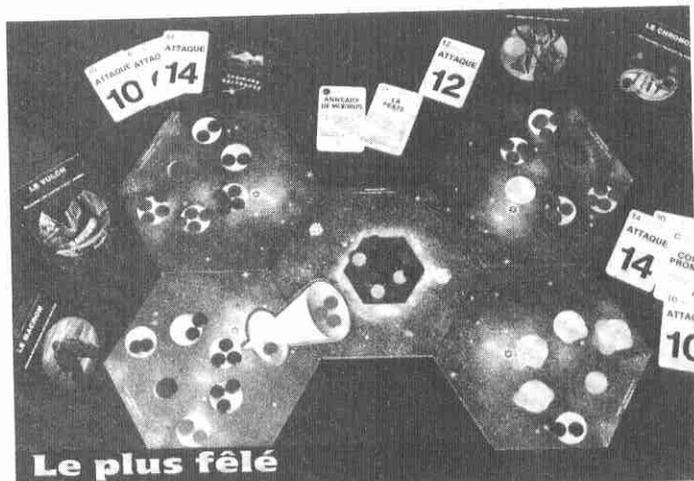
RENCONTRE COSMIQUE

ÉDITEURS : West End Games (en anglais) et Jeux Descartes (pour la version française)

MATÉRIEL

- 20 cartes de pouvoirs extraterrestres
- 5 hexagones (4 systèmes, un trou noir)
- 54 cartes
- 80 pions (20 x 4 couleurs) + 16 disques stellaires (4 x 4 couleurs)
- 1 cône hyperspace
- 1 livret de règles

EXTENSIONS : 9 en anglais



DESCRIPTION

« L'univers est plein de méchants monstres extra-terrestres qui veulent asservir tout le monde. Vous, en tant que gentil extra-terrestre, vous allez essayer de sauver la galaxie (en en prenant vous-même le contrôle). »

Voilà, donc vous contrôlez un système, le vôtre, doté de 5 bases, et vous devez prendre possessions de 5 bases ennemies. Vous disposez pour cela de votre pouvoir ET (et ils ne sont vraiment pas piqués des hannetons), de votre bagout pour vous concilier des alliés, de cartes de duel (combat de 4 à 30 et compromis) et d'édits (événements).

Chaque joueur a un certain nombre de cartes en main. A son tour, il tire au hasard un disque stellaire dont la couleur lui indique le système qu'il peut attaquer. Il peut alors appeler à la curée, comme l'attaqué peut appeler au secours. La résolution des combats se fait par l'addition des forces en présence et des cartes d'attaques pour chaque camp. Le plus fort remporte. Les morts partent au trou noir.

COMMENTAIRES

Ce qui précède n'est qu'un vague aperçu des règles car vouloir les décrire, surtout lorsqu'on applique les extensions, tient de l'inconscience. Ce jeu n'est en fait qu'un amalgame d'exceptions... Tout devient permis, sous certaines conditions, tout est interdit sauf, mais pas dans ce cas là, et pas pour tel pouvoir...

Les extensions (vivement leur traduction nom de dieu!) proposent des lucres (des thunes) permettant d'acheter des pions et des cartes, des lunes (les surprises du chef), des « flares » (des utilisations des pouvoirs sauvages ou super), de nouveaux pouvoirs, de nouveaux édits, de nouvelles cartes d'attaques, de nouveaux hexagones, des pouvoirs aux systèmes, un cône inversé, un second trou noir...

En jouant à Rencontre Cosmique, vous pouvez vous retrouver obligé de chantonner durant un long moment ou vous voir encouragé à tricher, tout devient possible, et même chaudement recommandé!

La première extension française proposera déjà 2 hexagones supplémentaires, de nouveaux pouvoirs et de nouvelles cartes. C'est un début, mais vivement les autres...

Nous remercions Etienne Bochard pour son aimable collaboration.



SUPERGANG

ÉDITEUR : Ludodélire (en français)

MATÉRIEL

- 1 plateau de jeu
- 4 gangs (1 vamp, 1 tueur et 1 trafiquant par joueur)
- 2 paires de flics
- 60 jetons (15 x 4 couleurs)
- 120 pions trafic (30 x 4 couleurs)
- 1 650 briques en petites coupures
- 1 pistolet et 2 flèches
- 10 cibles
- 1 règle de jeu pourvue d'un casier judiciaire
- 3 dés (vert, rouge et blanc)

DESCRIPTION

Chaque joueur doit s'arranger pour que SON gang prenne possession d'un quartier sur le plateau de jeu. Le premier qui y parvient est envié, congratulé ou haï, en bref gagné la partie.

Argent, diplomatie ou bluff sans scrupule, stratégie et dextérité, sont les éléments indispensables pour s'élever au dessus du grade méprisable de demi-sel.

Bien que partant sans un sou en poche, votre gang, s'il est digne de ce nom, saura rapidement s'en procurer. Les lâches agressions, rackets, braquages et trafics divers ne sont que les marches qui permettent d'accéder à la fortune, au pouvoir et à la gloire. L'argent permet d'acheter les magasins du quartier convoité, de remplacer les malheureux membres du gang tombés courageusement dans l'accomplissement de leur devoir, de soudoyer des adversaires...

La diplomatie, à Supergang, tient plutôt soit du bluff sans scrupule, soit du chantage scandaleux, soit de la corruption la plus immorale, bref s'avère très efficace dans la plupart des cas.

La stratégie s'explique d'elle-même : il faut quand même se déplacer sur un plateau, ne pas dévoiler ses ambitions trop rapidement, savoir doser ses forces et celles des autres, manipuler les flics (qui peuvent également s'acheter, est-ce la peine de le préciser?).

Quant à la dextérité... Un pistolet! Ils ont osé faire ça! Avec des fléchettes en plus, pour qu'on puisse bien tirer! Et ça nous plait! Oui, à Supergang les conflits ne se règlent pas simplement à coups de dés mais sentent la poudre et la terreur... la terreur de rater la cible, foirant ainsi lamentablement un braquage ou perdant la vie dans un règlement de compte.

Attention, il y a trois lieux à éviter, mais on n'y va jamais de son plein gré : l'hôpital, la prison et... le cimetière.

COMMENTAIRES

Supergang est un jeu simple, dont on découvre les immenses possibilités au fil des parties. Le hasard, un peu trop présent dans les jets de dés (inévitables) et de fléchettes (ça se soigne avec de l'entraînement) se compense par une pratique intensive du jeu.

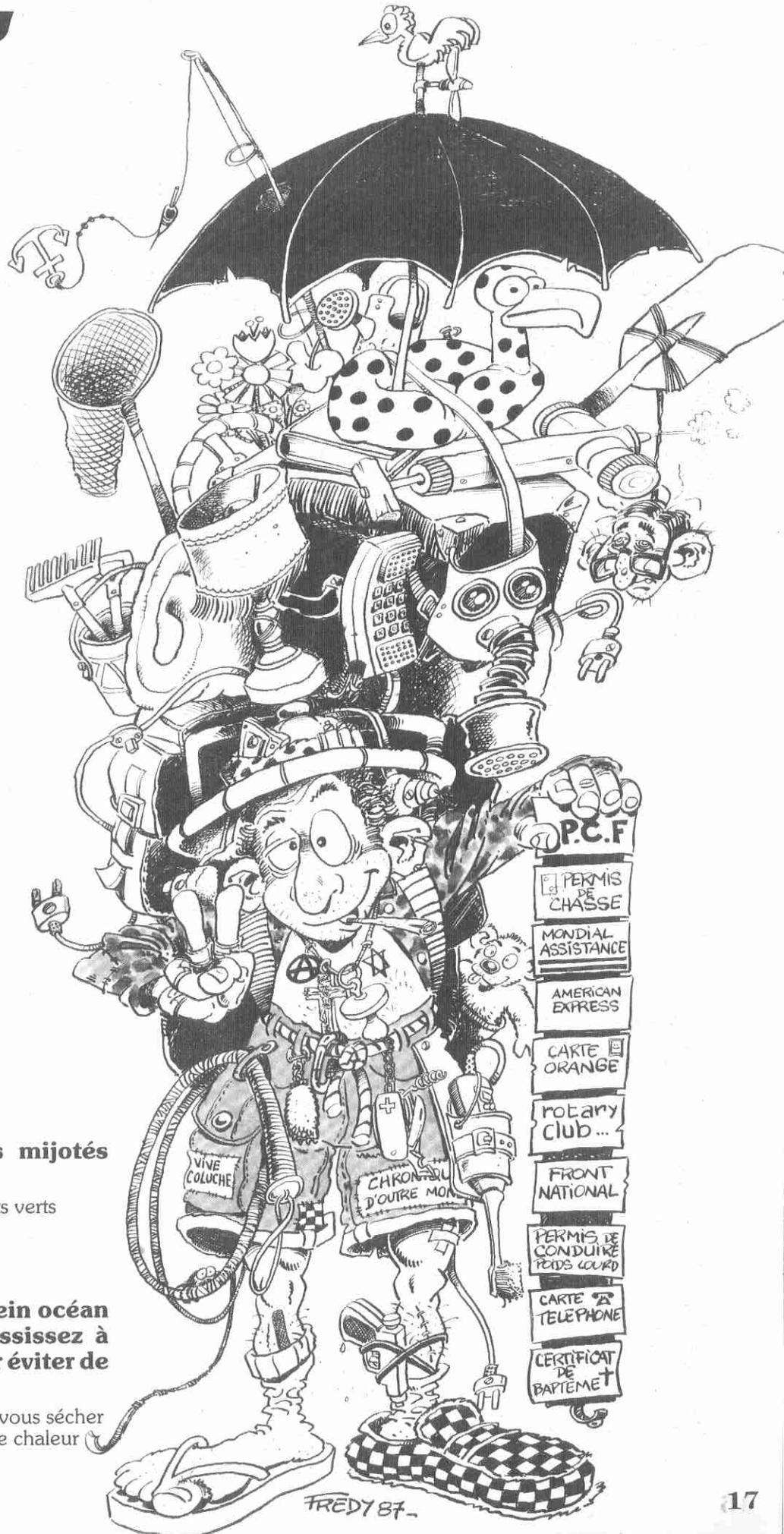
Un détail, Supergang se joue dans beaucoup de clubs en province et au « Plan d'Enfer » à Paris (27 rue du Chemin Vert - 75011). Un classement national permanent est en cours, essayez de gagner la célébrité en devenant ennemi public n°1...

Sylvie Rodriguez

Dans le sable, on trouve des bronzés...et des ossements.
Le Dr DESTROY vous révèle votre avenir...

LE TEST DU DOCTEUR DESTROY

SAISON



1 – L'un de ces quatre plats mijotés avec amour est mortel :

- A) émincé de testicules de lion aux haricots verts
- B) foie d'ours polaire en gelée
- C) confit de reins de baleine
- D) cervelle de pieuvre à l'aioli

2 – Vous tombez à l'eau en plein océan arctique. Par chance, vous réussissez à vous hisser sur la banquise. Pour éviter de mourir de froid :

- A) vous vous déshabillez et laissez le vent vous sécher
- B) vous vous pelotonnez pour garder votre chaleur
- C) vous vous roulez dans la neige
- D) vous vous activez pour vous réchauffer

3 — La distance minimum entre deux alpinistes sur une cordée doit être de :

- A) 3 mètres
- B) 9 mètres
- C) 15 mètres
- D) pas de distance minimum



4 — Enseveli sous une avalanche, votre première réaction est :

- A) appeler au secours toutes les dix minutes
- B) creuser
- C) respirer aussi lentement que possible
- D) uriner



5 — Trois de ces affirmations sur les requins sont vraies. Trouvez l'erreur avant qu'elle ne vous trouve...

- A) La plupart des attaques contre les humains se font dans un mètre d'eau
- B) La taille d'un requin est un bon indicateur du péril qu'il représente
- C) Les requins se nourrissent essentiellement du coucher du soleil à l'aube
- D) Les changements de direction rapides d'un nageur peuvent lui permettre d'éviter la charge d'un requin.

6 — Perdu dans le désert :

- A) vous enlevez vos vêtements pour éviter de transpirer en excès
- B) vous vous couvrez chaudement pour ne pas laisser évaporer votre transpiration
- C) vous vous habillez de vêtements amples
- D) cela n'a aucune importance

7 — La meilleure façon de se débarrasser d'une sangsue est :

- A) d'attendre qu'elle tombe d'elle-même
- B) de la brûler avec une cigarette
- C) de la retirer d'un coup sec
- D) de l'écraser entre les doigts



8 — Une de ces affirmations est fausse. Il faut éviter de se nourrir de plantes non identifiées quand :

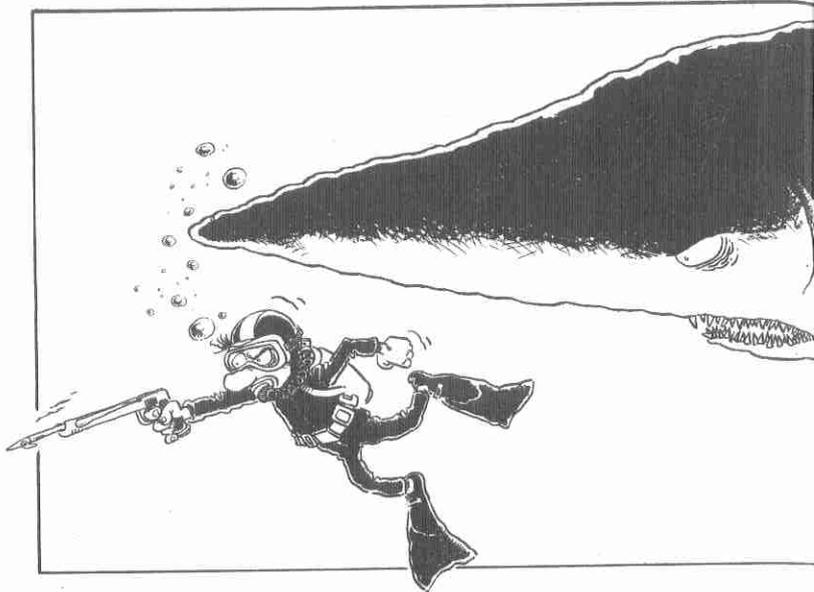
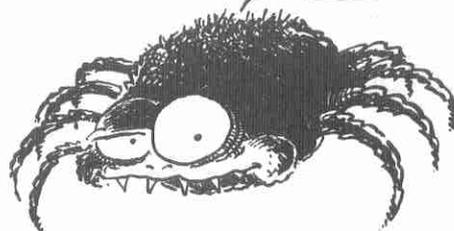
- A) le fruit de la plante se divise en cinq segments
- B) la tige est recouverte de petits aiguillons
- C) la feuille écrasée répand une odeur de pêche
- D) l'eau de cuisson de la plante s'assombrit

9 — Le meilleur moyen de nettoyer une plaie profonde est de la laver avec :

- A) de l'eau de pluie
- B) de l'urine
- C) de l'alcool
- D) du savon

10 — La morsure de toutes ces créatures peut être mortelle, sauf une :

- A) tarentule
- B) scorpion
- C) veuve noire
- D) frelon



11 — Si vous flottez péniblement dans une eau infestée de requins, certaines précautions sont à prendre. Une des affirmations suivantes est fausse :

- A) Urinez par petites quantités espacées dans le temps
- B) Nagez en utilisant uniquement des brasses larges, lentes
- C) Hurlez avec la tête sous l'eau
- D) Restez séparé de vos camarades

12 — En cas de morsure de serpent, une seule de ces techniques est recommandée :

- A) placer un garrot au-dessus de la morsure
- B) inciser la plaie
- C) sucer le poison dans la morsure
- D) nettoyer la plaie à l'eau savonneuse



13 — En cas d'attaque atomique, il est préférable de se protéger des radiations derrière une épaisseur de :

- A) 3 mètres de glace
- B) 10 centimètres de métal
- C) 1 mètre de terre
- D) 60 centimètres de brique



14 — Le produit qui se conserve le plus longtemps est :

- A) l'huile de cuisson
- B) le lait en poudre
- C) les légumes en conserve
- D) le miel

15 – En cas de crash d'un avion de ligne, votre chance de survie est plus grande si vous vous trouvez :

- A) dans la queue de l'appareil
- B) dans le cockpit
- C) à hauteur des ailes
- D) cela n'a aucune importance



16 – En cas d'empoisonnement, le meilleur détoxifiant est :

- A) l'eau
- B) le charbon
- C) le lait
- D) le thé

17 – En cas d'incendie à l'intérieur d'un immeuble, une seule de ces manoeuvres est dangereuse :

- A) ouvrir les fenêtres
- B) humidifier les portes de la pièce
- C) s'allonger au sol
- D) éviter les ascenseurs

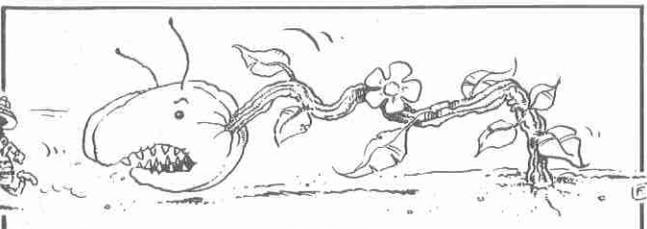


18 – En cas de tremblement de terre, si vous êtes à l'intérieur, une seule de ces manoeuvres est recommandée :

- A) sortir à l'extérieur
- B) descendre dans la cave
- C) se glisser sous un lit
- D) se placer sous l'encadrement d'une porte

19 – Les freins de votre voiture lâchent en pleine descente :

- A) vous sautez
- B) vous rétrogradez
- C) vous serrez le frein à main
- D) vous coupez le contact



20 – Devant un brûlé, une de ces manoeuvres est inutile et dangereuse :

- A) enlever les habits fumants de la victime
- B) badigeonner la plaie avec du beurre
- C) arroser d'eau froide
- D) ôter les bijoux et les colliers

21 – Une de ces propositions est fausse. Un plongeur ne doit jamais aller à l'eau si :

- A) il n'arrive pas à cracher dans son masque
- B) il est seul
- C) il est sorti de l'eau depuis plus de six heures
- D) il a bu de l'alcool

22 – Pour la première fois de votre vie, vous partez dans le désert. La chose la plus dangereuse est :

- A) partir sans eau
- B) partir sans carte
- C) quitter la piste
- D) partir seul



23 – Une de ces propositions est fausse. Pendant un orage, il faut éviter :

- A) le voisinage d'un ruisseau
- B) une paroi rocheuse
- C) de rester dans sa voiture
- D) d'être sous un arbre isolé

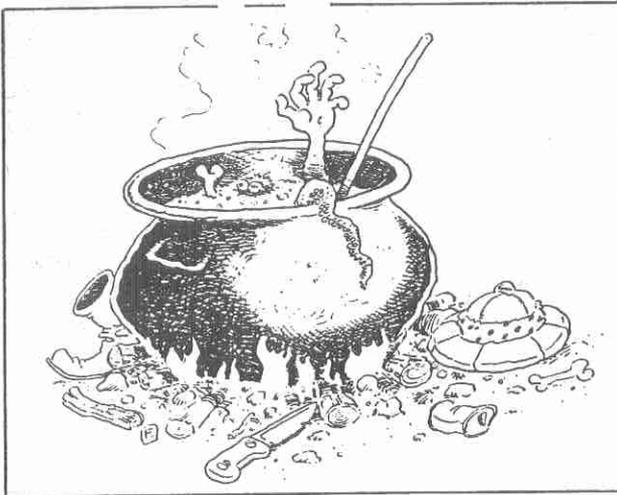
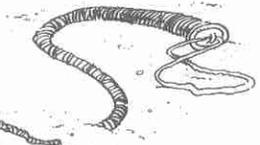
24 – Une de ces propositions est fausse. Sans eau dans un canot en pleine mer, il faut éviter de :

- A) dormir
- B) manger
- C) boire de l'urine
- D) boire de l'alcool



RÉPONSES AU TEST

L'intersection entre le numéro de la question et la lettre correspondant à votre réponse donne le nombre de points (qui peut être négatif...) attribué à votre réponse. Faites ensuite le total.



| | A | B | C | D |
|----|----|---|----|---|
| 1 | 0 | 1 | 0 | 0 |
| 2 | -1 | 0 | 1 | 0 |
| 3 | 0 | 1 | 0 | 0 |
| 4 | 0 | 0 | 0 | 1 |
| 5 | -1 | 1 | 0 | 0 |
| 6 | -1 | 0 | 1 | 0 |
| 7 | 0 | 1 | -1 | 0 |
| 8 | 0 | 0 | -2 | 1 |
| 9 | 0 | 1 | -1 | 0 |
| 10 | 1 | 0 | 0 | 0 |
| 11 | 0 | 0 | 0 | 1 |
| 12 | -1 | 0 | -2 | 1 |

| | A | B | C | D |
|----|----|----|----|----|
| 13 | 1 | 0 | 0 | 0 |
| 14 | 0 | 0 | 0 | 1 |
| 15 | 1 | 0 | 0 | 0 |
| 16 | 0 | 1 | 0 | 0 |
| 17 | 1 | 0 | 0 | -2 |
| 18 | -1 | -1 | 0 | 1 |
| 19 | -1 | 1 | 0 | 0 |
| 20 | -2 | 1 | -2 | 0 |
| 21 | -1 | 0 | 1 | 0 |
| 22 | 0 | 0 | 1 | 0 |
| 23 | 0 | 0 | 1 | 0 |
| 24 | 1 | 0 | 0 | 0 |

RÉSULTATS

DE - 16 à - 5 :

On peut se demander comment vous survivez entre votre domicile et le kiosque à journaux où vous achetez CHRONIQUES. Un conseil... ABONNEZ-VOUS!!!

DE - 4 à 3 :

Réfléchissez-bien avant de partir en vacances. Le parcours PARIS — LA FARE LES OLIVIERS en autocar nécessite dans votre cas un recours obligatoire à MONDIAL-ASSISTANCE.

DE 4 à 8 :

Nul besoin pour vous de faire du trekking au Népal pour connaître les joies de l'aventure exaltante... Votre vie est un naufrage sans cesse recommencé...

DE 9 à 14 :

Dans des situations réellement délicates, vous avez une chance de survivre. La pratique des jeux de rôle et la lecture attentive des additifs de TRAUMA pourront vous assurer un net avantage.

DE 15 à 20 :

Chapeau bas. Vous êtes reçu avec les honneurs. Soit vous avez une âme d'aventurier-né, soit vous êtes un « survivaliste » particulièrement bien documenté.

DE 21 à 24 :

Lord Greystoke, lâchez ce journal et retournez immédiatement dans votre jungle. Vous êtes hors-compétition!

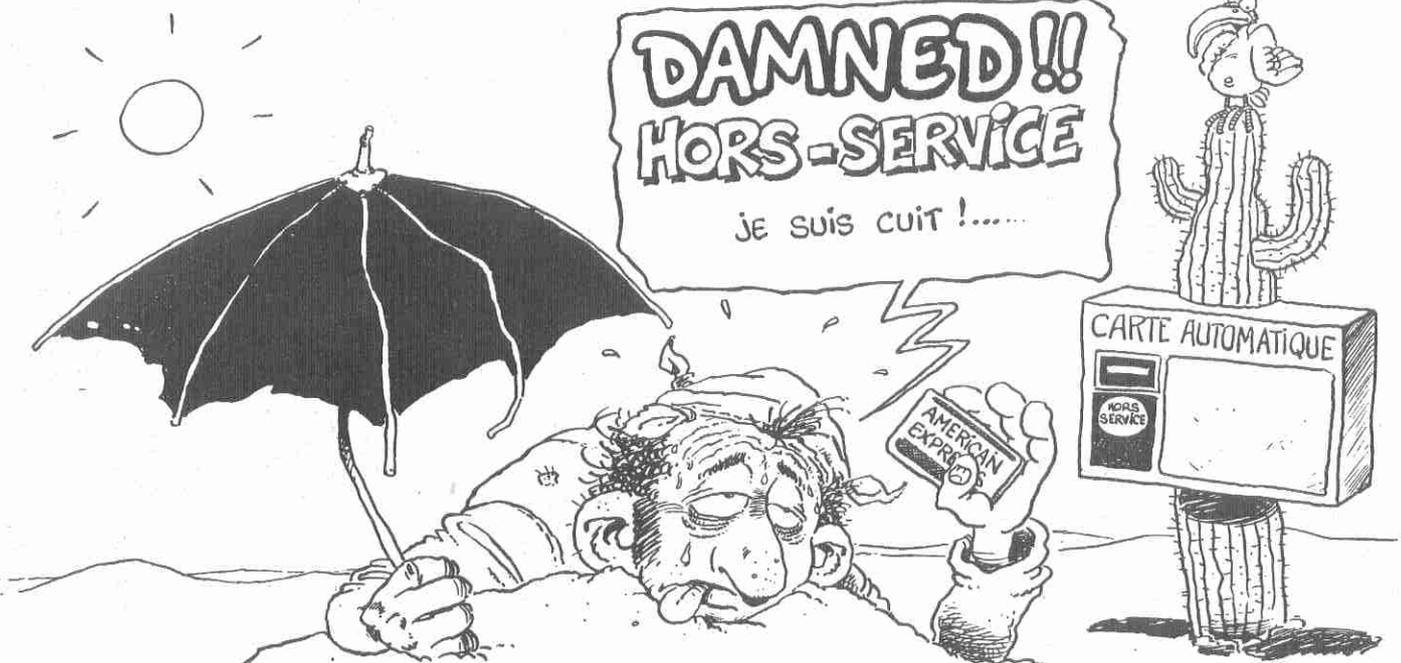
25 points et plus :

Tricheur! En milieu naturel, vous ne valez rien, mais dans l'enfer glauque de nos cités, vous avez toutes vos chances.

BY DESTROY

DAMNED!!
HORS-SERVICE

JE SUIS CUIT!.....



Ce scénario est destiné à des héros relativement inexpérimentés, mais ayant déjà, si possible, deux ou trois aventures à leur actif. Il est volontairement laissé suffisamment vague pour que le MJ puisse le situer dans la ville où se déroulent habituellement les aventures de ses héros.

Il demandera un travail préparatoire à l'arbitre pour faire intervenir des personnages non-joueurs adaptés précisément aux héros utilisés par les joueurs.

Les fiches des personnages non-joueurs établies pour ce scénario sont données à la fin dans plusieurs systèmes de jeu. Des observations spécifiques pour un jeu pourront être faites au cours du texte.

Le Joker

joue et gagne

INTRODUCTION

Depuis quelques jours, une exposition de jeux anciens se déroule dans la ville où résident les héros (PJ). Elle comprend des jeux d'échecs, des jeux de cartes, etc... Certains sont d'une beauté extraordinaire, d'autres présentent simplement un intérêt historique.

La plupart des héros devraient commencer l'aventure aux environs de cette exposition, traînés là par leur petit(e) ami(e), un parent (**pour CHAMPIONS : une occasion d'insérer les DNPC de vos joueurs**), leur curiosité naturelle ou leur goût pour les expositions d'art ancien. Ils peuvent aussi tout simplement se trouver là par hasard.

L'exposition a attiré un grand nombre de spectateurs mais la circulation dans les couloirs reste cependant assez aisée.

Lorsque dix hommes entrèrent dans les locaux, personne n'y prêtera particulièrement attention ; toutefois, tout héros doté de ce pouvoir pourra bénéficier d'un jet de **Détection du Danger**. Un héros qui réussirait ce jet sentira que ces hommes en imperméables ne sont pas tout à fait catholiques.

Lorsque les dix hommes seront rassemblés auprès d'un rayonnement particulier, ils ôteront leurs imperméables et découvriront des costumes sombres avec un chiffre de 1 à 10, sur le côté gauche de la poitrine, et un losange sur chaque bras, comme des insignes militaires. Ils arborent également des armes ultra-modernes, ce qui les rendra tout d'un coup plus menaçants. Ils se déploieront en demi-cercle pour protéger celui qui semble être leur chef, le n° 10, qui s'approchera d'un objet exposé, un jeu de tarot ancien, dont l'écriture précise qu'il a appartenu au fameux Comte de Cagliostro, le Rose-Croix immortel.

Les héros pourront probablement trouver sans trop de mal un endroit où se changer, l'attention de tous étant retenue par ce qui se passe devant le jeu de Cagliostro. Lorsqu'ils reviendront, le chef des gangsters aura fini de découper la vitrine et se sera emparé du jeu de cartes.

Les dix hommes feront alors retraite vers la sortie où les attend une camionnette. Ils mettront deux minutes pour la rejoindre et les héros disposeront donc ce temps là pour les arrêter.

Note pour les joueurs de « Marvel Super Heroes » : inutile de rappeler que de la destruction des objets exposés résulterait une très importante perte de Karma pour les héros!!!

LE GANG DU JOKER

C'est une bande organisée sur le principe du jeu de cartes, en quatre sections de treize hommes.

Chaque section comprend dix « hommes de troupe » encadrés par trois officiers, eux-mêmes supervisés par leur chef, dont le nom de code est Joker. Celui-ci a de tous temps été passionné par l'occultisme d'une part, et par les jeux de cartes, leurs règles, leur histoire d'autre part....

LE JEU DE CAGLIOSTRO

Joker a trouvé un jour un livre rosi-crucien relatant l'existence du jeu de Cagliostro, supposé renfermer les secrets du comte-magicien. Il a bien sûr immédiatement résolu de s'en emparer si cela s'avérait possible, et a commencé des recherches intensives pour le retrouver.

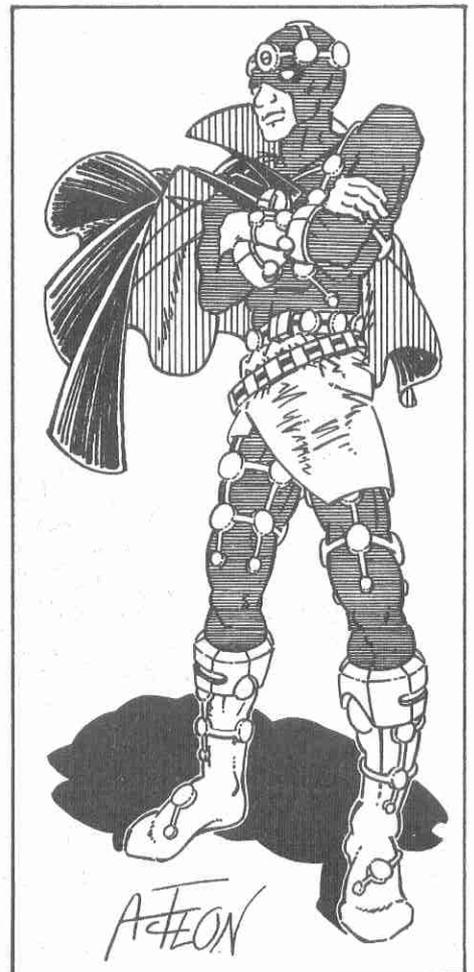
Ce jeu disparut aussitôt après le comte, pour réapparaître vers 1922, entre les mains d'un collectionneur américain nommé Jones. Il fut racheté par un magnat de l'industrie anglaise dont le petit-fils en fit don au British Museum, il y a deux ans. Le musée a accepté que le jeu soit présenté à cette exposition, en même temps que d'autres pièces détachées par le British Museum.

Toute cette histoire pourra être retracée sans trop de peine par tout héros qui se donnera la peine de faire des recherches, mêmes superficielles, à ce sujet. Par contre, seul un héros ayant des contacts avec les milieux occultes aura une chance de découvrir le reste de l'histoire.

En effet, le comte de Cagliostro était réputé avoir d'étranges et extraordinaires pouvoirs. Ceux-ci lui venaient de ce jeu de cartes, créé par un alchimiste dont le nom s'est perdu. Si un rituel particulier est prononcé sur le jeu, celui-ci confère ses pouvoirs à son porteur. La nature exacte des-dits pouvoirs n'est précisée nulle part dans les archives occultes, mais celles-ci notent que le jeu fut volé au comte en même temps que d'autres objets de valeur, et que le comte disparut peu de temps après.



Patrice Mermoud



Le voleur ne sut pas utiliser le jeu et n'acquiesça donc aucune renommée. Toutefois le jeu, protégé par le sortilège qui lui a donné ses pouvoirs, passa de mains en mains, jusqu'à arriver dans celles de Jones, sans subir le moindre mal. (Ses pouvoirs intrinsèques l'ont protégé. **En fait, il devrait être considéré comme un objet quasi indestructible – pour les joueurs de « Champions », un Focus non destructible ; pour Marvel, un objet « classe 1000 »** –).

Joker a entendu parler de cette histoire, et elle n'a fait qu'exacerber son désir d'acquiescer le jeu de Cagliostro, par quelque moyen que ce soit. D'autres recherches lui ont permis de découvrir le rituel à pratiquer pour obtenir les pouvoirs des lames de Cagliostro, ce qu'il compte bien faire dès qu'il les aura en sa possession.

Ce qu'il ignore, c'est que si le comte de Cagliostro était réputé avoir d'étranges pouvoirs, ce n'était pas sans raison ! Il avait en fait des pouvoirs bien plus étendus que ses contemporains ne l'ont jamais soupçonné, et les rumeurs qui ont circulé n'étaient basées que sur les quelques faits qui ont eu des témoins, les plus insignifiants. Les conditions du rituel pour acquiescer ces pouvoirs prévoient qu'il devrait être pratiqué lorsqu'une certaine configuration des étoiles est réalisée. Joker n'a pas fait de recherches suffisamment en profondeur pour le savoir. Il pratiquera le rite rapidement, sans que cette condition soit remplie, et n'obtiendra donc pas la totalité des pouvoirs de Cagliostro (toutefois ceux qu'il obtient en feront déjà un adversaire redoutable !). Il pourra par ailleurs recommencer le rituel plus tard, toutes les conditions ayant été remplies, pour réapparaître dans la vie des héros, plus puissant qu'auparavant, lorsque ceux-ci auront acquis suffisamment d'expérience.

Une autre chose que Joker ignore, c'est que la configuration des étoiles en question, qui se reproduit à intervalles réguliers et est de nouveau prévue dans un futur relativement proche, a amené un autre prétendant à la possession du jeu dans la course : le comte de Cagliostro lui-même. L'immortel est en effet bien décidé à récupérer les grands pouvoirs qu'il détint jadis, et l'exposition lui paraissait être une bonne occasion.

LA SUITE DES ÉVÉNEMENTS

Si les héros ont mis les voleurs en déroute lors de l'exposition, le Joker enverra ses hommes faire une nouvelle tentative. Cette fois, il y aura une ou deux sections complètes, avec leur officiers. Ils frapperont à un moment où la vigilance des héros sera réduite.

Ceux-ci, après leur succès lors de la première tentative, se seront vus proposer de monter la garde auprès des objets exposés, certains ayant une très grande valeur (indépendamment du tarot de Cagliostro). Ils monteront la garde en permanence. Les hommes du Joker frapperont au moment où ils sont les plus faibles dans les trois jours qui suivront.

Selon toute probabilité, l'avantage du nombre et de la surprise, qui cette fois jouera en leur faveur, leur donneront la victoire, sous la forme du jeu de Cagliostro.

Si, par chance, les héros réussissent encore une fois à déjouer leur plan, Joker attendra la fin de la semaine, lorsque l'exposition sera rassemblée dans une ville voisine. Il aura rassemblé quelques ennemis jurés des héros (**les Hunted de « Champions », les Arch-ennemis de Superworld, ou n'importe quel vilain ayant été impliqué dans l'origine ou les premières aventures des héros**). A défaut, ou en plus, d'ennemis-jurés, il aura recours à quelques mercenaires, comme Phaseur (cf. **fiche en fin de scénario**), choisis par l'arbitre en fonction des personnages de ses joueurs et en gardant en mémoire que le vol du jeu a cette fois été prévu pour tenir compte de l'intervention des héros...

Les informateurs de Joker lui ont adressé un rapport détaillé sur les héros, leurs possibilités, les moyens de les neutraliser et, à moins que les héros n'aient des « pouvoirs-surprises » encore inutilisés, tous leurs pouvoirs seront sontrés par un adversaire. Le seul moyen pour eux de mettre un terme au statu-quo sera, dans la grande tradition des comics, de procéder à un « échange de partenaires », pour se retrouver chacun face à un adversaire qui ne sera pas préparé. Il doit dans tous les cas, y avoir dans la force d'attaque du Joker :

– Ses hommes de main ordinaires, officiers compris, qui se chargeront précisément de l'assaut des gardes et de la prise du jeu de cartes.

– Un super-vilain par héros, dont les pouvoirs lui permettront de tenir sans problème face à SON adversaire désigné (**l'éventail des personnages-joueurs possibles empêche d'en donner une description plus détaillée, ils devront donc être créés par l'arbitre**).

– Phaseur, un super-vilain supplémentaire, dont le rôle essentiel dans cette attaque, sera de prendre le jeu et de l'emporter en lieu sûr grâce à ses pouvoirs de téléportation.

Joker déclenchera l'attaque au cours du transport. Dès que l'un de ses hommes de main aura le jeu, il le passera à Phaseur qui se téléportera aussitôt à l'écart, dans une ruelle où l'attend le cadillac de Joker. Celui-ci démarrera aussitôt, laissant ses hommes derrière lui, quitte à les faire libérer plus tard par ses avocats.

Un héros le suivant aura le temps de remarquer du coin de l'oeil une silhouette disparaître dès qu'il tournera la tête dans sa direction. Le MJ pourra demander un jet de perception (**Champions : « Perception roll » à -3 ; V&V : ST sur 1d20 et à -5, contre l'Intelligence : Superworld : « Spot Hidden » : Marvel Super Heroes : jet d'Intuition jaune**) afin de déterminer si le héros remarque que la silhouette correspond à une mode datant d'environ 100 ans...

Retrouver Joker nécessitera de remonter sa piste jusqu'à son repaire. Selon son humeur, l'arbitre pourra le faire

jouer très rapidement, ou bien détailler la chasse.

Si l'un des héros possède un pouvoir adapté à ce type d'entreprise (**par exemple, « projection astrale »**), suivre Joker ne lui posera pas de problèmes particuliers autres que la distance et la durée du voyage.

Sinon, il faudra agir de manière plus classique, en suivant les indices laissés par Joker dans sa fuite : l'identification de sa voiture, une clé numérotée sur l'un des officiers (un roi), éventuellement les témoignages de Phaseur et des gangsters qui auront été capturés.

La clé correspond au garage d'un building auprès duquel sera retrouvée la cadillac. Phaseur et le Roi s'y sont déjà rendus et pourront l'indiquer si on réussit à les convaincre. L'un d'eux pourra même parler vaguement du projet « fou » de Joker, « de semer le carnage grâce aux pouvoirs qu'il compte recevoir de ce jeu », donnant ainsi aux héros le sentiment de mener une course contre la montre.

Dans l'appartement correspondant au numéro porté sur la clé, on trouvera des papiers et une carte annotée. Les papiers concernent l'achat d'une propriété située à une centaine de kilomètres de là, dont l'emplacement est indiqué sur la carte. En sortant de l'immeuble, les héros pourront entrevoir une forme humaine dans une petite rue voisine. La rue se révélera vide, s'ils s'y rendent.

La propriété est un grand manoir entouré d'un superbe parc.

Dans cette propriété sont maintenant réunis le Joker et les derniers membres de sa bande (y compris Phaseur et les autres mercenaires, s'ils se sont échappés lors de l'attaque du transport des jeux exposés).

Le temps que les héros s'y rendent, Joker aura pratiqué le rituel d'obtention des pouvoirs du jeu et ne sera en fait plus tout à fait humain...

A l'extérieur, les héros pourront espionner la propriété ; ils verront alors des hommes (des gardes) sortir faire des courses. Ces gardes patrouillent toute la journée à l'extérieur, se relayant, tandis que Joker et ses officiers attendent à l'intérieur. Ils forment la première ligne de défense autour du Joker. Si les héros enfoncent cette ligne et parviennent à Joker, ils seront alors à même de découvrir ce qu'il est devenu....

Le temps de l'affrontement final contre Joker sera alors venu. Joker déploiera l'étendue de ses pouvoirs contre les héros. Si ceux-ci sont en passe d'être battus, ils bénéficieront d'une aide inattendue en la personne de Cagliostro, dont l'arrivée déroutera Joker quelques instants (**1 à 2 rounds**), le temps, probablement, pour les héros de se reprendre, et de récupérer l'avantage. S'ils n'en profitent pas... Ma foi, nul n'a jamais dit qu'être super-héros était sans danger !

PERSONNAGES NON-JOUEURS

CAGLIOSTRO

Dans cette aventure, il n'est qu'une présence dont l'intervention pourra tirer les héros d'un mauvais pas. Il disparaîtra dès la fin de la bataille, avec ou sans le jeu, selon les idées du MJ pour de futurs scénarios (s'il ne s'en empare pas, Joker devrait certainement réussir à le récupérer par la suite...). Cagliostro sera traité comme un homme tout à fait normal, avec cependant des caractéristiques légèrement au dessus de la moyenne.

JOKER

Ex-petit truand, JOKER, — de son vrai nom Claude Ancillard —, a toujours été passionné par les jeux, et en particulier des cartes. C'est d'ailleurs e, s'occupant d'un tripot clandestin, pour le compte d'un caïd de l'époque, qu'il a fait ses premiers pas dans le monde de l'illégalité. Lorsque le caïd fut envoyé « prendre des vacances », dans un monde que l'on dit meilleur par une bande rivale, Joker avait prévu le déroulement des événements et s'était allié au vainqueur. Un esprit très rapide, une intelligence hors-pair et des qualités d'organisateur remarquables l'ont rapidement conduit à la tête d'un des gangs les plus prospères du pays. Petit à petit, par un complexe jeu d'alliances, il réussit à affranchir son gang de la domination des grands chefs locaux, et à le faire se développer sans cesse, tout en gardant un profil bas, et donc en n'étant recherché que sporadiquement par les services de police.

Il possède l'une des bibliothèques les mieux documentées d'Europe en ce qui concerne l'histoire des jeux de cartes, et c'est à force de recherches qu'il a décou-

vert les propriétés du jeu de tarot de Cagliostro. Il a alors mis en action toutes les forces de son gang pour obtenir ce jeu.

Une fois ses pouvoirs acquis, Joker, déjà assez ébranlé psychologiquement par les années passées à se cacher des forces de police, commence à craquer et présente les premiers signes de ce qui pourra par la suite devenir une véritable paranoïa. Il aura de toute façon tout le temps nécessaire pour cela, puisque le jeu le rendra immortel, s'il le garde assez longtemps...

Toutefois, au moment où se déroule cette histoire, Joker a encore toute la santé mentale avec laquelle il a commencé le scénario. Il est encore maître de lui, même si parfois sa voix se brise à l'issue d'une envolée où s'exprimeront les premiers symptômes de sa future folie. Il est encore un chef de gang froid et sans trace d'émotion — sauf lorsqu'on lui parle de ses jeux de cartes —, mais il a quand même commencé à réviser ses objectifs...A la hausse!

Physiquement, c'est un homme d'une quarantaine d'années, assez corpulent mais d'une souplesse et d'une rapidité remarquables. Il pratique régulièrement la gymnastique et la course pour garder la forme. Le résultat est qu'il ne parait pas avoir plus de quarante ans, malgré son front un peu dégarni et ses quarante sept ans bien sonnés.

Une fois ses pouvoirs obtenus, Joker garde le jeu dans sa ceinture, pour les conserver.

PHASEUR

Patrick Disson, ingénieur en électronique, travaillait sur un procédé électromagnétique de déphasage de la matière, en vue d'arriver à fabriquer un télétransporteur de matière. Il espérait ainsi mettre un

terme aux problèmes de transport à travers le monde. Cela lui aurait apporté la gloire due à un inventeur génial et, accessoirement, la fortune grâce au dépôt du brevet.

En fait, Disson était très doué pour l'électronique et son plan aurait parfaitement pu marcher, si son frère, Dominique, 18 ans, n'avait déclenché un court-circuit au moment où il essayait sa machine (encore un exemple du manque de chance chronique de tous les inventeurs géniaux, dans les histoires de superhéros!). Le résultat de l'accident a été moins spectaculaire que celui arrivé dans certain film récent, mais tout aussi désagréable : la machine s'est téléportée avec lui, et s'est réintégrée à l'intérieur du corps de son inventeur! Il découvrit très vite qu'il pouvait maintenant se téléporter à volonté, et que le simple contact de sa peau pouvait, s'il le désirait, envoyer une violente décharge électrique dans le corps de son interlocuteur.

Son intellect s'en remet très lentement, mais ses capacités physiques sont revenues à la normale, et même légèrement supérieures.

Son frère, petite frappe dans une bande contrôlée par Joker, a introduit Disson — qui se nomme lui — même Phaseur — dans ce milieu, sans aucun problème grâce à l'intérêt de ses nouveaux pouvoirs. Il est devenu un très bon voleur, mais reste parfaitement susceptible de s'amender, pour peu que les héros réussissent à l'en convaincre et à tirer son frère de l'influence du Joker (une aventure en soi).



Fiches CHAMPIONS

Membres du gang du Joker

VAL CHA Coût Compétences

| | | | |
|----|------|----|------------------------|
| 15 | STR | 5 | 1 niv. armes à feu (3) |
| 18 | DEX | 24 | 1 niv. couteaux (3) |
| 13 | CON | 6 | Arts martiaux (15) |
| 10 | BODY | | |
| 10 | INT | | |

| | | |
|--------|------|-----|
| 10 | EGO | |
| 10 | PRE | |
| 8 | COM | - 1 |
| 6 | PD | 3 |
| 4 | ED | 1 |
| 3 | SPD | |
| 6 | REC | |
| 26 | END | |
| 25 | STUN | |
| CV = 6 | | |

Equipement :
Pistolet mitrailleur
(Pistol avec autofire)

SUPER HEROES

Phases : 4, 8, 12
Coût :
CHA 40
Pow 21

Officiers du gang du Joker

Leurs caractéristiques seront les mêmes que celles des gangsters ordinaires mais leur équipement sera différent.

Les valets seront dotés de « Stunners » (pistolets, dégâts 5d6, STUN only).

Les Reines seront dotées de Pistolets Lasers (OCV = 0, Mod.Portée = - 1/3", Dégâts 2d6, STUN = 0, 135 END).

Les Rois, pour leur part, ont été équipés de Blasters (OCV = 0, mod.Portée = - 1/3", Dégâts = 6d6 — normaux —).

Tous les officiers seront dotés d'armures (+6P, +6E, activation 14-).

PHASEUR

| VAL | CHA | Coût | Pouvoirs | Coût |
|-------------------|------|------|------------------------------------|------|
| 10 | STR | | Téléportation (75) | |
| 20 | DEX | 30 | - 10 lieux (10) | |
| 20 | CON | 20 | - + 100 kg (5) | 90 |
| 15 | BODY | 10 | | |
| 15 | INT | 5 | 4d6 HTH KA | 60 |
| 10 | EGO | | Arts Martiaux | 10 |
| 16 | PRE | 6 | + 2 niveaux | 6 |
| 16 | COM | 3 | Systèmes de sécurité | 5 |
| 5 | PD | 3 | Discrétion | 5 |
| 5 | ED | 1 | Electronique | 5 |
| 3 | SPD | | 100 + Désavantages | |
| 10 | REC | 8 | Hunted : Police, 11 - (25) | |
| 60 | END | 10 | Identité publique (10) | |
| 30 | STUN | | Déteste les policiers (15) | |
| CV = 4 | | | Raciste (15) | |
| Phases : 4, 8, 12 | | | Hunted : groupe de superhéros (30) | |
| Coût : | | | | |
| CHA 96 | | | DNPC : frère, normal, 8 - (10) | |
| Pow 181 | | | Bonus Vilain (72) | |
| Ttl 277 | | | | |

JOKER

| VAL | CHA | Coût | Pouvoirs |
|----------------|------|------|------------------------------|
| 15 | STR | 5 | 22 Sens du Danger (15-) |
| 15 | DEX | 15 | 40 Mental EB-8d6 |
| 15 | CON | 10 | 50 Contrôle Mental -10d6 |
| 15 | BODY | 10 | 80 Ego Attaque -8d6 |
| 18 | INT | 8 | 20 Régénération -20 |
| 20 | EGO | 20 | 20 Ego Défense -20 |
| 18 | PRE | 8 | 50 Télépathie -10 |
| 10 | COM | | 15 Résistance Dégâts-Tous |
| 4 | PD | 2 | 45 Champs de Force -25P, 20E |
| 6 | ED | 3 | ci-dessus : OIF (+1/2) |
| 3 | SPD | 5 | Total : 229 |
| 10 | REC | 10 | |
| 30 | END | | 100 + Désavantages : |
| 23 | STUN | | Hunted : Police, 11 - (35) |
| CV = 3 | | | Identité Secrète (15) |
| Phases : 6, 12 | | | Mégalomane (20) |
| Coût : | | | Obsédé par les jeux (20) |
| CHA 96 | | | Daltonien (20) |
| Pow 229 | | | Bonus de Vilain (115) |
| Ttl 325 | | | |

Fiches « MARVEL SUPER HEROES »

Membres du gang du Joker

| | | | |
|-----------|-------------------|------------|------|
| Combat | : Excellente (20) | Santé | : 60 |
| Agilité | : Bonne (10) | Karma | : 22 |
| Force | : Bonne (10) | Popularité | : - |
| Endurance | : Excellente (20) | Ressources | : - |
| Raison | : Typique (6) | | |
| Intuition | : Bonne (10) | | |
| Psyche | : Typique (6) | | |

Equipements :

Pistolets-mitrailleurs

Portée : 4 aires, dégâts 25 (S&T), 1 rafale/round, 7 rafales/chargeurs

Les officiers ont des caractéristiques identiques à celles données ci-dessus, exceptée leur Raison qui a un rang égal à Bon (10).

Leurs équipements comprennent, en plus d'un P.M. semblable à ceux décrits précédemment :

Pour les Valets, un stunner (Portée 2 aires, jet d'END contre une intensité Remarquable (30) pour éviter d'être « sonné » pendant 1-10 rounds).

Les Reines sont équipées de Pistolets Lasers (Portée 4 aires, Dégâts 20 (Energie), 10 coups).

Quant aux Rois, le Joker les a dotés de Fusils Lasers (Portée 5 aires, Dégâts 30 (Energie), 20 coups).

Tous les officiers sont revêtus d'Armures de rang Remarquable (30).

PHASEUR

| | | | |
|-----------|--------------------|------------|---------|
| Combat | : Incroyable (40) | Santé | : 100 |
| Agilité | : Excellente (20) | Karma | : 40 |
| Force | : Bonne (10) | Popularité | : 10 |
| Endurance | : Remarquable (30) | Ressources | : Bonne |
| Raison | : Bonne (10) | | |
| Intuition | : Bonne (10) | | |
| Psyche | : Excellente (20) | | |

Pouvoirs :

Téléportation (50)

Toucher électrique (Dégâts 20, Energie)

Talents :

Arts martiaux (A)

Electronique

JOKER

| | | | |
|-----------|--------------------|------------|---------------|
| Combat | : Bon (10) | Santé | : 80 |
| Agilité | : Excellente (20) | Karma | : 130 |
| Force | : Excellente (20) | Popularité | : 20 |
| Endurance | : Remarquable (30) | Ressources | : Remarquable |
| Raison | : Remarquable (30) | | |
| Intuition | : Etonnante (50) | | |
| Psyche | : Etonnante (50) | | |

Pouvoirs (tous dus au jeu de cartes de Cagliostro) :

Télépathie (40)

Contrôle mental (50)

Régénération (20)

Attaque Psionique (Portée 6 aires, Dégâts 50)

Détection Mentale (30)

Armure, Remarquable contre les attaques physiques,

Excellente contre les attaques énergétiques.

Résistance à la magie et aux attaques mentales (40)

Talents :

Contacts dans le milieu Criminel

Connaissance de l'Occulte

Finances / Gestion

Fiches « VILLAINS & VIGILANTES »

Membres du gang du Joker

| | | | |
|-------------|-------|------------|-------|
| Niveau | : 1 | Expérience | : - |
| Poids | : 130 | PdV Base | : 3 |
| FOR | : 15 | AGI | : 14 |
| END | : 15 | INT | : 10 |
| CHA | : 10 | PdV | : 9 |
| Dégâts HTH | : 1d6 | POU | : 54 |
| Mod. Dégâts | : + 1 | Précision | : + 1 |

Pouvoirs :

1) Pistolet-mitrailleur (cf. page 24 : Pistolet, option Automatique).

Les officiers ont une INT de 14, ce qui leur donne les caractéristiques secondaires suivantes :

PdV : 10 POU : 58

Ils sont, en outre, dotés des armes suivantes :

Valets : Stunners (dégâts semblables à ceux d'un pistolet, mais les chances que les dégâts infligés causent l'incons-

cience sont égales à (3 x dégâts).

Reines : Pistolets lasers (cf. page 24 « Energy Pistol »).

Rois : Fusils lasers (cf. page 24 « Energy Rifle »).

Tous les officiers sont équipés de vestes de protection leur donnant une Invulnérabilité de 5 points.

PHASEUR

Niveau : 3 Expérience : —
 Poids : 140 PdV Base : 3
 FOR : 10 AGI : 15
 END : 20 INT : 10
 CHA : 15 PdV : 11
 Dégâts HTH : 1d4 POU : 55
 Mod. Dégâts : + 1 Précision : + 2

Pouvoirs :

- 1) Téléportation : maximum 5500", PR = 3
- 2) Toucher électrique : D = 1d12, PR = 1
- 3) Expertise au combat à mains nues
- 4) Endurance + 6

JOKER

Niveau : 6 Expérience : —
 Poids : 160 PdV Base : 4
 FOR : 14 AGI : 15
 END : 25 INT : 18
 CHA : 26 PdV : 30
 Dégâts HTH : 1d6 POU : 68
 Mod. Dégâts : + 2 Précision : + 2

Pouvoirs :

- 1) Télépathie (cf. page 17)
- 2) Contrôle Mental : PR = 20
- 3) Régénération
- 4) Décharge psionique : PR = 2, portée = 20", Dégâts = 2d20
- 5) Sens du danger : INT × 3 % de détecter un danger.
- 6) Champs de Force
- 7) Condition spéciale : doit porter le jeu de cartes.

Fiches SUPERWORLD

Membres du gang du Joker

FOR : 15 POU : 10
 CON : 12 DEX : 14
 TAI : 12 APP : 10
 INT : 10
 Bonus Dégâts : + 1d6
 Act. Rk. : 14, 4

Pouvoirs :

Résistance 10K/5E/5R (12)
 Proj. énergie (fusil, 4d6k, Empal. 3d6, 20 %) (12)
 + 20 coups (24)
 Energie - 100 pts (10)

| Armes | % Att | Dégâts |
|-------|-------|-----------|
| Fusil | 80 % | 4d6 |
| Poing | 75 % | 1d3 + 1d6 |

Points de Vie : 12

Energie : 122

Compétences : Mouv. silencieux (50)

Les officiers bénéficient des équipements suivants :

Armure : 15K /15E/12R (Objet vuln., 25 % de faillir coût = 30).

Valets : Stunners (Poison somnifère d'intensité 4d6, avec 3d6K pour le transporter : pistolet, 20 coups : coût = 33).

Reines : Pistolets Lasers (Proj. énergie 3d6R : pistolet, 20 coups : coût = 15).

Rois : Fusils Lasers (Proj. énergie 5d6R : fusil, 2à coups : coût = 24).

PHASEUR

FOR : 14 POU : 16
 CON : 16 + 5 = 21 DEX : 14 + 7 = 21
 TAI : 13 APP : 16
 INT : 15
 Bonus Dégâts : + 1d6
 Act. Rk. : 21, 11, 1

Pouvoirs :

Caractéristiques (12)
 Proj. énergie 6d6E (18)
 Coût éner. réduit (1/d6) (12)
 Arts martiaux (2 niveaux) (40)
 Téléportation - 80 pts (80)
 Résistance (20K/5E/10R) (21)
 PdV supplémentaires (10)
 Energie (20)
 Recharge (7)
 Compétences (12)
 Proj. énergie : portée nulle (-10)
 Proj. énergie : pas d'effet 2nd (-10)
 Pou. excl. : Proj. énerg-Téléport. (-33)
 Téléport : max 10 fois/jour (-17)
 Téléport effet 2nd : nuage de fumée (-13)
 Déteste les policiers (-5)
 Raciste (-5)
 Recherché par la police (-10)
 Recherché par un groupe de héros (-10)
 Identité publique (-10)
 Problèmes familiaux : frère (-5)

| Armes | % Att | Dégâts |
|-------|-------|----------------------|
| Poing | 75 % | 1d3 + 1d6 (+ 6d6) |

Protection : Résistance (15/5/10)

Points de Vie : 37

Energie : 32 + 200 = 232

Recharge : 10

Compétences :

Esquive (21), Mouv. silencieux (67), Observation (15), Manipulation (68), Electronique (90)

| | | |
|------------------------|------------|-------|
| Points d'Héroïsme : | Expérience | : 6 |
| Caractéristiques : 104 | Total | : 238 |
| Désav./Handicaps : 128 | Utilisés | : 238 |

JOKER

FOR : 15 POU : 17 + 18/3 = 23
 CON : 15 DEX : 15 + 6 = 21
 TAI : 14 APP : 14

INT : 16 + 6/3 = 18

Bonus Dégâts : + 1d6

Act. Rk : 21, 11, 1

Pouvoirs :

- * Décharge mentale - 18 points (18)
- * Contrôle mental (30 pts, 300 mètres) (33)
- * Bloc mental (7 points) (7)
- * Recherche mentale (12 niveaux) (36)
- * Télépathie (12 niveaux) (36)
- * Résistance (30K/15E/30R) (45)
- * Champs de force (20K/14E/16R) (25)
- * Sens du danger (80 %) (16)
- * Proj. énergie - 10d6K (30)
- * + Coût énergie réduit (1/d6) (20)
- * Régénération (5) (15)

Energie (20)

Recharge (7)

Points de vie supplémentaires (15)

Caractéristiques (30)

Compétences (16)

(*) - Objet vulnérable (jeu de cartes) (- 140)

Proj. énergie : pas d'effet secondaire (-17)

Recherché par la police (-10)

Recherché par un groupe de super-héros (-10)

Mégalomane, Obsédé par les jeux (-5 - 5 = - 10)

Daltonien (- 5)

Identité normale sans pouvoirs (-10)

Doit se cacher en permanence (-10)

Joueur (-5)

Limites (saut, grimper, lancer) (-10)

Limites (Chance = 80 %, Agilité = 80 %) (-10)

| Armes | % Att | Dégâts |
|---------------|-------|-----------|
| Proj. Energie | 50 % | 10d6 |
| Poing | 50 % | 1d3 + 1d6 |

Protection : Champs de force, Résistance

Points de Vie : 45
Energie : 32 + 200 = 232

Compétences :
Commandement (56), Esquive (63), T.O.C. (50).
Connaissance de la rue (40), Saut (30), Grimper (30), Lancer (35)
Points d'Héroïsme : Expérience : 26
Caractéristiques : 106 Total : 369
Désav./Handicaps : 237 Utilisés : 369

Fiches « DC HEROES »

Membres du gang du Joker

DEX : 2 STR : 3 BODY : 2
INT : 2 WILL : 2 MIND : 2
INFL : 2 AURA : 2 SPRT : 2
INITIATIVE : 6 HERO POINTS : -

Pouvoirs : aucun

Compétences :
Véhicules terrestres (2) : Armement - armes à feu (2)

Motivations : Mercenaires

Équipement :
- Pistolet-mitrailleurs (Sub-machine guns : cf « Gamemaster's book » p.33)

Les officiers seront équipés d'armures kevlar (AP 3), et de - Stunners (valets) : AV 3 : EV 6 : Portée : 0-3/4-5/6 : Ammo 10)

- Pistolets lasers (reines) : cf. « Gamemaster's book » p.33
- Blasters (rois) : cf « Gamemaster's book » p.33

PHASEUR

DEX : 4 STR : 2 BODY : 4
INT : 4 WILL : 3 MIND : 4

INFL : 2 AURA : 2 SPRT : 4
INITIATIVE : 10 (12) HERO POINTS : 25

Pouvoirs :
Téléportation (8) ; Armure (2) ; Toucher électrique (cf. Bio-energy Blast, avec portée nulle (6)

Compétences :
Arts martiaux (6) ; Voleur (7) ; Electronique (8)
Limitations : aucune Richesse : confortable
Vulnérabilités : aucune Job : électronicien
Motivation : Thrill! Race : humain

JOKER

DEX : 6 STR : 4 BODY : 6
INT : 8 WILL : 8 MIND : 8
INFL : 10 AURA : 12 SPRT : 8
INITIATIVE : 28 HERO POINTS : 90

Pouvoirs :
Décharge mentale (15) ; Champs de force (5) ; Invulnérabilité (2) ; Régénération (4) ; Iron Will (4) ; Télépathie (12) ; Contrôle mental (10) ; Bio-énergie blast (6) ; Sens du danger (4).

Compétences :
Charisme (5) ; Voleur (9) ; Occultiste (2) ; Véhicules terrestres (3).

Limitations : Tous ses pouvoirs lui viennent du jeu de cartes et sans lui, il n'est qu'un homme ordinaire. De plus, privé du jeu, ses caractéristiques mystiques tombent à 2.

Vulnérabilités : aucune
Motivation : Goût du pouvoir
Richesse : affluent
Job : chef de gang
Race : humain

ABONNEZ VOUS

150 F :

6 NUMÉROS + 2 CADEAUX

Vous recevrez avec le début de votre abonnement **1 EXEMPLAIRE D'UN NUMÉRO DÉJÀ PARU** (au choix) + **UN BLOC DE FEUILLES DE PERSONNAGES DE TRAUMA**

**BULLETIN D'ABONNEMENT A RETOURNER
A CHRONIQUES D'OUTRE MONDE
96 avenue de la République — 75011 PARIS**

NOM _____ PRÉNOM _____

ADRESSE _____

CODE POSTAL _____ VILLE _____

• je choisis mon numéro gratuit

N° 1 N° 2 N° 3 N° 4 N° 5 N° 6 N° 7 N° 8

• 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 N° 5 N° 6 N° 7 N° 8

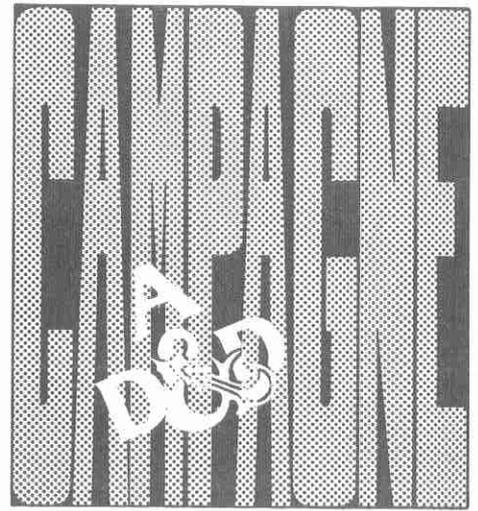
• Ci-joint mon règlement de _____ FF, par chèque bancaire ou postal à l'ordre de CHRONIQUES D'OUTRE MONDE

• Etranger : 184 FF (par chèque compensable à Paris ou mandat international)

• Je note que mon abonnement doit vous parvenir au plus tard le 10 du mois de parution pour être pris en compte.

Ce scénario est conçu comme une mini-campagne dont l'action se situe dans l'île de Shalimar, à l'est du Kersh (présenté entièrement dans le n° 2 de CHRONIQUES).

La piste sanglante



Antoine Blanchard

INTRODUCTION

Le soleil commençait à se lever sur la dernière journée du voyage. Morik Sarani finissait ses dévotions à Ushas. Dans la soirée, ils arriveraient à Seymir, et alors « la promenade de santé serait terminée », pensait-il. Il était parti de Shalimar pour rallier Seymir. Pour un capitaine comme Morik, un tel voyage avec un bateau aussi bon que l'était l'Eléphant des mers, c'était de la routine qui lui rappelait l'époque de l'école de marine. Mais le maharajah avait insisté pour que ce soit lui, Morik, qui prît le commandement du navire pour sa première sortie. La première sortie du nouveau fleuron de la flotte de Shalimar.

« Il faut que j'aie l'air de surveiller l'homme de quart », se dit Morik en finissant de s'habiller, comme pour se donner une bonne raison de ne pas rester dans sa cabine toute la journée.

Le second du navire, un jeune marin d'une bonne famille, qui devrait plus tard commander le bateau, fit irruption dans sa cabine.

« — Capitaine, la vigie a vu d'énormes nuages à l'horizon, comme s'il se préparait un grain carabiné ! »

— Un grain ! Quel grain, je n'ai rien prévu de tel hier soir. Qu'est-ce que c'est que cette histoire ? »

Dans la soirée, l'Eléphant des mers entra dans le port de Seymir, toutes ses voiles en lambeaux.

« Seul Morik pouvait tirer le navire d'une telle tempête ; quel marin ! », dit le capitaine du port à son secrétaire. Et il monta à son poste d'observation pour regarder l'état du bateau. Il vit Morik, l'air fixe, en train de tenir la barre, et tout autour de lui s'étaient étalés les cadavres des hommes d'équipage, horriblement déchiquetés.

Morik Sarani mourut dans la nuit suivante, d'épuisement et de folie, et malgré les ordres du maharajah, aucun des prêtres de la ville ne pût le ramener à la vie.

Il fut le seul des hommes du navire dont on pût interroger l'âme dans la mort. Il prétendit que son bateau avait été attaqué par un navire fantomatique dont les marins, sortes de spectres hideux, avaient massacré « les corps et les âmes » de l'équipage de l'Eléphant des mers (suivant les propres paroles de l'âme de Morik).

Par une habile manoeuvre, Morik avait réussi à éperonner le bateau ennemi qui avait alors sombré corps et biens, ne laissant comme trace qu'un crâne flottant sur l'eau.

Ce crâne avait été trouvé par des prêtres de Vishnou, à bord du navire rescapé, au cours d'une bénédiction des cadavres car il émanait de lui une forte aura de mal. Toute tentative de divination sur la nature de ce crâne fut vaine.

Une seule chose était sûre, il flottait vraiment. Le clergé de Vishnou décida alors, avec l'accord du maharajah, de le sacrifier sur l'autel de cette divinité. Une grande cérémonie, fermée à tous autres que les prêtres de Vishnou, fût organisée.

Quand les portes du temple s'ouvrirent enfin, il n'y avait à l'intérieur que des cadavres, le visage marqué par un rictus de folie. Il ne manquait dans le temple que le crâne et un prêtre nommé Granshmi Lumyaa. Un avis de recherche, signé de la main même du maharajah, fût envoyé aux quatre coins de Shalimar à l'encontre du disparu.



Pour commencer ce scénario, le maître de jeu devra réunir une équipe de quatre à six joueurs, avec des personnages de niveaux trois à cinq. Contrairement aux règles habituelles du jeu, il est conseillé d'allouer régulièrement au cours du scénario les points d'expérience déjà acquis par les joueurs, et d'admettre que les personnages montent de niveau sans entraînement aux cours de la campagne, sous peine de casser le rythme de l'action. Ce scénario comporte peu de passages de combat ou d'exploration de donjons classiques ; à ce titre, le maître de jeu devra encourager les joueurs à développer au maximum le « rôle-playing » et accorder un bon nombre de points d'expérience pour toute situation réellement jouée et menée à bonne issue par les joueurs.

Vers la fin de la campagne, les joueurs, suivant leur réussite et la qualité de leur jeu, auront des personnages de niveaux sept à dix. Etant donnée la nature du scénario, les classes de personnages type brutes sont indésirables (cavaliers, cavaliers-paladins et autres barbares-arcana). Ce scénario est conçu avec les règles cumulées du *Players' Handbook*, de *Unearthed Arcana* et du *Dungeon Masters' Guide*, ainsi que les conseils du *Legends & Lore* sur la mythologie indienne. Avant de commencer ce scénario, il serait bon que le maître de jeu fasse une petite aventure préparatoire, s'il préfère que les PJ aient véritablement rencontré certains personnages non-joueurs qu'ils seront censés connaître dans cette campagne.

De plus une bonne documentation sur les coutumes de la civilisation indienne ne pourra qu'aider à mieux rendre l'atmosphère de cette campagne.

CHRONOLOGIE DU CRANE

01 Cascades — Lors d'une grande festivité à Shalimar pour l'anniversaire du maharajah, l'Eléphant des mers, fleuron de la flotte de Shalimar est mis à flot. Son capitaine, Morik Sarani, héros national, est autant acclamé que ce superbe navire.

04 Cascades — Le bateau fantôme attaque l'Eléphant des mers.

05 Cascades — Le crâne est dans les mains du clergé de Vishnou qui enquête sur lui jusqu'au 11.

12 Cascades — Lors d'une triste cérémonie suivant le massacre de l'Eléphant des mers, les prêtres de Vishnou sont frappés de mort et de folie en tentant de sacrifier le crâne à leur dieu. Granshmi Lumyaa, prêtre sans importance, rentre alors en possession du crâne.

13 Cascades — Granshmi Lumyaa se met en route pour Shalimar.

16 Cascades — Dans la soirée, entrevue entre les aventuriers et Granshmi Lumyaa.

17 Cascades — En même temps qu'arrive à Shalimar la nouvelle du massacre au temple de Seymirr, un avis de recherche, signé de la main même du maharajah, est lancé sur tout le territoire.

18-26 Cascades — Granshmi se cache désespérément dans Shalimar avec la police aux trousses. Il commet quelques meurtres comme pris d'accès de folie. Les malfrats de la ville profitent de ce que tous les policiers sont après Granshmi Lumyaa et l'accusent de tous les crimes commis à Shalimar pour s'adonner à leurs peu honorables activités en toute tranquillité.

22 Cascades — Devant les troubles civils et le nombre croissant des

délits commis dans Shalimar, les officiers de police de la ville obtiennent du maharajah un décret instaurant « la peine de mort pour le moindre délit jusqu'à nouvel ordre ». Cette mesure d'urgence calmera l'euphorie des divers criminels de la ville.

27 Cascades — Granshmi, se sachant traqué de trop près, contacte les aventuriers pour les rencontrer le lendemain soir.

28 Cascades — Granshmi, arrivé en avance au lieu de rendez-vous, se fait attaquer et tuer par un policier de la ville. Ce dernier disparaît avec le crâne, dans l'intention de le garder et se propose pour l'instant de se terrer dans une cache sûre en attendant le moment propice pour ressortir. Comme on retrouve le corps de Granshmi Lumyaa, l'état d'urgence est aboli. Les divers clergés de la ville n'arriveront ni à interroger son âme dans la mort, ni à le ramener à la vie.

02-19 Semeur — Le policier, Loben Jedas, oblige un de ses indicateurs-contacts à le cacher dans une jonque au milieu du quartier pauvre de la ville. Dans les divers postes de police, on remarque une affiche signalant la disparition de Loben Jedas, et un appel à toute information assorti d'une prime de deux xolts promise par la famille.

15 Semeur — Lors d'une grande chasse au tigre, la cour effarée assiste à une tentative de meurtre contre le maharajah lui-même, perpétrée par un archer dont l'identité fait plus que bouleverser le souverain : son propre beau-frère, frère cadet de la maharani. Un coup d'état avorte et plusieurs officiels sont impliqués dans l'affaire. Le soir de cet attentat, le maharajah fait lire la déclaration suivante au peuple :

« Vishnou, dans sa lumineuse bonté, a bien voulu épargner aujourd'hui la vie de Notre modeste personne. Nous

avons été fort attristé par le fait qu'un aussi sombre dessein puisse germer dans l'esprit d'un de Nos sujets. Cependant, Nous pensons qu'il faut, après un tel événement, rassurer Notre peuple. Que des esprits criminels aient attenté à Notre vie Nous pousse à l'étonnement. Loin de n'être représentée que par Notre seule personne, la souveraineté dont ont été investis Nos pères est et restera celle de Notre Famille, Patronne des castes, et Maharani garante du respect de Notre Foi. L'autorité que vos ancêtres ont reconnue à Nos pères n'est que la garantie que nos héros, à travers leurs réincarnations dans Notre Famille, verront à leur tour leurs Saintes Incarnations diriger nos âmes éternelles. Vouloir bouleverser cet ordre des choses, c'est enfreindre les Lois Sacrées qui ont été édictées en nos temples pour présider à la destinée de Notre Peuple bien-aimé. Plus que jamais Nous ressentons dans l'adversité combien Nous tenons au bonheur de Notre Nation, et recevant cette idée comme un rayon de lumière dont Vishnou a bien voulu Nous éclairer, Nous tenons avec amour à appeler mille et dix-mille fois Notre bénédiction sur Notre Peuple Bien-Aimé. Puissent dans leur sublime grandeur les dieux entendre Notre requête. »

20 Semeur — Pour les besoins d'un règlement de compte, un homme de main du Kamadan Doré, le chef du trafic d'opium, se rend dans le quartier des jonques. Il rentre dans une jonque pour y tuer Su-Min, un agent du Lui-Hang qui généralement héberge tous les traîtres au Kamadan. Dans la jonque, il se retrouve face à face avec Loben Jedas, qu'il reconnaît comme un policier et, craignant de se faire arrêter, il le tue. En le fouillant, il trouve sur lui un crâne et s'en empare.

21 Semeur — Le crâne comprend que celui qui le possède est un homme de faible envergure. Poussé par celui-ci, l'assassin du Kamadan offre le crâne, dont tout le monde parle en ville, au Kamadan Doré en échange de son pardon pour avoir raté Su-Min. Le Kamadan Doré accepte le cadeau, puis sous l'influence du crâne fait assassiner le généreux donateur pour s'assurer de son silence.

Mois du serpent — Le Kamadan Doré, soutenu par la soif de sang du crâne, décide de s'approprier définitivement le monopole de l'opium et commence une guerre du milieu que personne n'attendait, étant donnée la proximité de la dernière trêve.

15 Serpent — La Cour Suprême, présidée par Sa Grandeur Ebon Terurah, Gardien des Saintes Institutions et Grand Prêtre de Varuna, rend son jugement sur les criminels convaincus de conspiration. Malgré le pardon spirituel accordé à ses ennemis par le maharajah, le jugement est plus que sévère. Les peines les plus légères sont l'emprisonnement à vie pour les hommes ayant par défaut aidé à la conspiration, et vont



jusqu'à la peine capitale suivant divers procédés plus ou moins agréables pour 67 des 192 accusés. Seuls dix accusés sont acquittés et réhabilités.

22 Serpent — On apprend dans Shalimar la perte de plusieurs vaisseaux marchands, attaqués par des pirates, probablement au service d'un nouveau seigneur de la guerre du Lui Hang, alors qu'ils revenaient de Port Ker par la mer de Corélie. Dans l'inquiétude générale, une enquête officielle est ouverte pour dégager un rapport précis à l'aide des divers témoignages.

26 Serpent — Les adversaires du Kamadan se réunissent pour statuer sur la position à prendre face à la guerre lancée par celui-ci pour obtenir le monopole de l'opium. Après une nuit de discussions acharnées, ils décident de laisser la police se mêler de l'affaire plutôt que de se faire détruire.

28 Serpent — La police ouvre le dossier de la guerre de l'opium. Sur ordre du ministre chargé de la police, une commission spéciale est créée pour enquêter sur l'affaire avec sévérité et célérité, « car dans la situation actuelle et étant donné le respect que nous devons à notre Révérend Souverain, il convient de montrer, à titre d'exemple, que nous sommes capables d'assumer les responsabilités qu'il a daigné nous confier comme garants de l'ordre public ». Inquiétés par la sévérité dont font montre les officiers civils, les alliés politiques du Kamadan Doré organisent une « balance » discrète

plutôt que de se voir impliqués dans ce boubier.

30 Serpent — Le Kamadan Doré, serré de très près, décide de se cacher chez un de ses alliés les plus puissants, conseiller du maharajah et grand marchand. Ce marchand, Rayan Aman, fortement engagé dans le partage de la succession du Kamadan craint que, par une trahison, ses adversaires n'apprennent la présence du Kamadan Doré chez lui et n'en profitent pour le mettre hors course. Il se résout donc à tuer le Kamadan Doré et livre son cadavre au fleuve pour être définitivement mis hors de cause. En fouillant les affaires que le Kamadan Doré avait apportées chez lui, Rayan Aman trouve le crâne et, son intelligence n'ayant d'égale que sa soif de pouvoir, croit reconnaître en lui l'instrument de son ascension. Rapidement possédé, il va donc commencer à tirer ses plans, subissant sans le savoir l'influence du crâne.

02 Léopard — Un corps est retrouvé sur les berges, en aval de Shalimar, et est rapidement identifié par la police comme celui du Kamadan Doré. Le dossier est classé et les divers officiers ayant travaillé sur l'affaire sont remerciés par le maharajah.

04 Léopard — Rayan Aman n'aura pas eu à attendre trop longtemps une opportunité. Au cours d'un conseil de crise très serré, il va faire entendre sa voix d'une manière qui marquera l'histoire de Shalimar. Un rapport des services de la marine civile, soutenu par de nombreux marchands, confirme que le Lui Hang

conduit maintenant la guerre en ayant fait appel à des pirates de Karfourast, qui empêchent presque totalement les marchands de Shalimar de commercer avec Port-Ker et donc avec la plus grande partie du Kersh. Le maharajah, peu désireux de se lancer dans une guerre, semble vouloir désapprouver toute réaction belliqueuse. C'est alors que Rayan Aman demande une suspension de séance pour mettre au point le mode de réaction à choisir. Durant les deux jours suivants, il s'entretiendra avec tous les chefs des factions politiques importantes du pays, chargé de cette tâche par le maharajah soucieux de se décharger d'une décision importante sur la première personne semblant vouloir prendre parti. Et le...

06 Léopard — Rayan Aman propose une solution qui semble rassembler tout le monde : la guerre. Les marchands sont satisfaits de voir une issue possible à leur problème (quoique désapprouvant quelque peu l'idée de Rayan Aman de fournir gracieusement à la marine deux nouveaux vaisseaux). L'armée et les nobles y voient le moyen de redorer leurs blasons et d'accroître leur pouvoir. Les prêtres y voient la promesse de grandes offrandes aux temples. Et les conseillers sont toujours contents de rappeler au gouvernement qu'ils existent. Le coup de théâtre de ce deuxième conseil de guerre est la nomination de Rayan Aman au poste d'amiral plénipotentiaire pour cette campagne, alors que celui-ci n'a jamais montré aucun talent militaire.

10 Léopard — Dans l'euphorie générale et sous les acclamations d'un peuple qui n'a rien compris (mais auquel

le service de propagande a fait voir cette guerre, non comme une nouvelle pression fiscale, mais comme le symbole de la grandeur et de l'identité nationale retrouvée, civils et militaires réunis à l'image des chefs), Rayan Aman part de Shalimar à la tête de la flotte, sur le vaisseau amiral l'Eléphant des mers entièrement remis à neuf.

22 Lézard — Journée : défaite cuisante de la flotte de Shalimar face à celle du Lui Hang à 10 nautiques au large de Ten-chou-ti.

Soirée : après un conciliabule entre les officiers supérieurs de la flotte, ceux-ci décident de « suicider » Rayan Aman et de lui faire porter seul le poids de l'incompétence générale. Nasir Ayama, capitaine de l'Eléphant des mers et fils aîné d'une des plus anciennes familles nobles de Shalimar, se charge de l'exécution. Au moment de tuer Rayan Aman, il trouve celui-ci pensif dans sa cabine, face au crâne. Il comprend alors l'affaire, ayant déjà entendu parler du crâne, et décide de ne pas y toucher avant d'avoir reçu les conseils des autres officiers. Cependant, il commet l'erreur de tuer quand-même Rayan Aman. Le crâne comprend alors les motivations de Nasir Ayama, voit qu'il peut tuer de sang-froid, qu'il est « à sa portée », et le possède.

27 Lézard — Les restes de la flotte rentrent à Shalimar. Lors du conseil suivant, Nasir Ayama, nommé porteparole des officiers en temps que capitaine du navire amiral et donc amiral suppléant, explique les raisons de la défaite par la seule incompétence de Rayan Aman qui aurait agi comme un tyran et sans tenir compte des conseils des militaires de carrière. Puis, dans un violent réquisitoire, il dénonce « les politiques factieuses des civils qui avec leurs esprits obtus de gratte-papiers minables et parvenus sont la cause de la flétrissure de l'image extérieure de notre noble et grand pays »(sic). Puis, pour appuyer ses paroles et faire face plus que « dignement » aux véhémentes protestations des conseillers et ministres civils, il rend sa charge de capitaine de la marine princière de Shalimar. Ses pairs menaçant de suivre son exemple, le maharajah fait taire les ministres, et donne un compte-rendu public signé de sa main, critiquant les civils « se suicidant sans courage plutôt que d'affronter leurs juges, alors que Nos officiers Nous ont donné aujourd'hui le plus bel exemple de noblesse et de dévouement en sacrifiant leur orgueil pour montrer la voie qui mène vers la grandeur de Notre pays et de Notre peuple bien-aimés ».

28 Lézard — Le vieux seigneur Ayama, apprenant la décision de son fils, succombe sous l'effet de l'émotion. Tout Shalimar est endeuillé par la nouvelle. Dans un court message, le maharajah exprime ses condoléances sincères à la famille.

29 Lézard-13 Epis — Nasir Ayama, maintenant « seigneur » Ayama, reçoit la visite d'ambassadeurs

des familles nobles de Shalimar et en profite pour s'entretenir avec chacun d'eux.

11 Epis — Funérailles nationales du seigneur Ayama, sur ordre et en présence du maharajah.

15 Epis — Nasir Ayama a eu le temps de préparer son action et rassemble chez lui les seigneurs de Shalimar ou, à défaut, leurs ambassadeurs à Shalimar. Après s'être entretenu avec chacun d'eux au cours des deux dernières semaines, il peut enfin exposer ses projets devant cette assemblée de nobles. Durant ces dernières décennies, et avec le déclin de la puissance souveraine du maharajah, les nobles ont vu de plus en plus leurs pouvoirs contrés et surveillés par des représentants civils. La puissance croissante des ministres et l'importance des conseillers d'état, à nouveau écoutés, leur ont permis de faire créer, à l'aide de décrets incontestables du maharajah, des postes de gouverneurs de provinces et de contrôleurs juridiques et fiscaux, ôtant aux nobles une partie importante de leurs prérogatives. Le plan de Nasir Ayama est le suivant :

« Le maharajah est en train de douter quelque peu de la qualité de ses conseillers civils alors qu'il nous tient en haute estime et se croit en partie responsable (et il l'est) de nos protestations et de notre récente défaite. Il faut profiter de cette situation pour faire un coup d'éclat en nous unissant tous, et contre lequel il n'osera protester. Je pense que le moment propice est venu pour laisser de côté nos incessantes querelles et nous unir enfin pour la victoire sur ces misérables parvenus. Le maharajah le reconnaît lui-même, nous sommes et resterons les chefs incontestables de ce pays et, dans Sa Sublime Inaction, il n'osera intervenir contre nous. De notre côté, gardons-nous bien d'agir directement contre lui, car nous nous heurterions à de violentes protestations de la part des autres hautes castes, qui auraient alors un titre légitime de contestation que je ne souhaite pas leur voir possible d'afficher. Ce que je propose, c'est que chacun, indépendamment et sans dévoiler notre unité, nous nous mettions à combattre, 'manu militari' l'autorité que le maharajah octroie aux gouverneurs de provinces. Dépossédons-les des attributs de leurs fonctions et, si nous ressentons quelque adversité, alors réunissons-nous et faisons front commun. »

On reconnaît dans ce discours l'influence machiavélique du crâne qui, par la voix de Nasir Ayama, prône d'une manière transparente la rébellion et vise la guerre civile.

Lors de cette réunion, Nasir Ayama réussit, sinon à obtenir l'unanimité, du moins la majorité et l'assurance du silence général.

23 Epis — Le vent de la révolte souffle à Seymirr. Menés par les seigneurs de la famille Souria, les soldats de différentes familles de la région investissent le

palais du plus important gouverneur de province de tout Shalimar (la nouvelle arrivera à Shalimar le 26). Le soir de ce coup de main, soldé par la victoire incontestable des nobles, Nasir Ayama fait la demande officielle au seigneur Souria de la main de sa fille cadette, voulant symboliser au maharajah son soutien aux insurgés sans sembler prendre les armes. Le mariage est décidé pour le 3 de la Faux.

24 Epis-02 Faux — La guerre civile éclate dans les territoires originels des nobles de tout Shalimar. Les gouverneurs de provinces sont obligés de céder le terrain, privés de l'appui de l'armée qui reconnaît en les nobles ses chefs. Ils se regroupent à Shalimar avec les quelques fidèles qui leur restent. Quoique la plupart des biens des gouverneurs de provinces aient été confisqués ou brûlés, il n'y a que très peu de dégâts matériels ou humains durant cette période. Mais le ton monte dangereusement.

01 Faux — Le maharajah réunit son conseil de crise formé en majeure partie de prêtres. La décision tombe rapidement et un compte rendu officiel est lu le soir dans Shalimar :

« Nous ne comptons pas Nous engager dans le conflit qui Nous fait porter tous les jours le deuil de certains de Nos sujets. Nous ne serons pas le maharajah d'une guerre civile, pas plus que Nous ne serons le souverain d'une seule moitié de Shalimar. En conséquence, Nous stipulons que :

— les deux parties devront se soumettre à l'arbitrage incontestable de Sa Grandeur Ebon Terurah, Gardien des Saintes Institutions et Grand Prêtre de Varuna.

— Une trêve immédiate devra être respectée comme la marque même de Notre volonté, et jusqu'à ce Nous ayons enfin trouvé une solution satisfaisante. »

03 Faux — La cérémonie de mariage de Nasir Ayama et de Indira Souria est célébrée dans des festivités plus que grandioses. Toutes les grandes familles de Shalimar sont réunies et, après le mariage, signent une alliance générale. C'est alors que paraît Ebon Terurah, qui s'était dissimulé pour assister secrètement au mariage. Il présente l'édit du maharajah, le lit publiquement, et déclare, comme un affront aux nobles assemblés :

« Je suis personnellement chargé par le maharajah de faire cesser ce conflit. Je ne reconnaitrai à aucun d'entre vous aucune faveur, ni aucune circonstance atténuante à ceux qui ont fauté contre le peuple, l'autorité, ou les volontés de notre Révéré Souverain. Que les coupables soient réincarnés en ânes et que la volonté de Varuna préside à leurs destinées ».

04-24 Faux — Ebon Terurah et ses subalternes mènent l'enquête aux quatre coins du pays. Ils rassemblent plusieurs centaines de témoignages, et Ebon Terurah lui-même rencontre les nobles les plus importants.

25 Faux — Ebon Terurah, au terme de son enquête, est convaincu de la responsabilité primordiale de Nasir Ayama. Il décide donc de rencontrer ce dernier. Lors de l'entretien, il comprend que malgré la trêve déclarée, Nasir Ayama est tous les jours plus préparé à relancer le conflit. Il somme celui-ci de respecter les édits d'une manière qui vient rapidement à bout de la patience du jeune noble. Il réalise que celui-ci, qui avait été un brillant et dévoué officier, n'est plus que l'instrument d'une puissance extérieure. Il le met physiquement hors de combat, puis l'interroge et l'exorcise. Nasir Ayama, après ce traitement, n'est plus qu'un fou et n'a plus souvenir de rien (Ebon Terurah le fera d'ailleurs passer pour mort). De son côté, Ebon Terurah a appris l'existence du crâne et compris l'étendue de son pouvoir maléfique. Se sentant fort de l'aide de son dieu, il décide d'écarter le crâne des destinées humaines, sans pour autant attaquer directement celui-ci pour ne pas recommencer le désastre du temple de Vishnou à Seymir. Il s'en empare secrètement, réussit à ne pas lui céder mentalement et l'enterre, dans un ancien temple de Lakshmi, désaffecté à cause de l'activité volcanique et sismique de ses environs.

30 Faux — Ebon Terurah rend son jugement officiel dans la surprise générale :

« J'ai été investi par notre Révéré Souverain des pouvoirs nécessaires pour enquêter et statuer sur le cas du triste conflit qui a bouleversé notre pays. En conséquence je rends aujourd'hui le verdict suivant :

Si l'on ne peut considérer que les fautifs font l'objet d'un non-lieu, je ne placerais les responsabilités de cette affaire que sur Nasir Ayama, qui les a reconnues en ma présence. Celui-ci, dans un louable souci de préserver l'honneur de sa famille, a préféré la mort. Par son absence, la plupart des charges que j'ai retenues n'ont plus lieu d'être considérées comme les fondements d'un procès, par défaut d'accusé.

Ainsi, par les pouvoirs de justice suprême qui m'ont été attribués pour cette affaire, en pleine possession de mes moyens, et sous l'oeil juste et sévère de Varuna, je déclare

— que personne n'a plus à répondre des charges retenues ;

— que personne ne se verra infliger aucune peine autre que les légitimes réparations pour les dégâts commis durant cette période de troubles ;

— que la clémence de ce jugement ne sera pas appliquée aux verdicts futurs concernant de semblables affaires.

Par la volonté de notre Révéré souverain... »

04 Mouton — La maharani donne au trône un héritier. De grandes réjouissances sont ordonnées dans la ville. Les cérémonies sont organisées sous le patronnage du clergé d'Ushas, symbolisant ainsi la brillante extraction de ce futur souverain.

06 Mouton — Épuisé apparemment par ses longues années de service, et ayant en fait sacrifié une grande partie de sa vitalité au crâne, Ebon Terurah s'éteint après une longue et pénible agonie. Le maharajah honorera son bûcher de sa présence.

11 Mouton — Un mariage célébré dans une propriété côtière du maharajah clôt les festivités. Une seule ombre au tableau : s'il n'avait pas été surveillé par prêtres et nourrices, le jeune héritier aurait succombé à une pneumonie contractée au cours des longues cérémonies dans les temples peu confortables.

14 Mouton — Un petit voleur sans envergure, Kusmik Tara, entame des fouilles dans un temple désaffecté de Lakshmi, déesse de la fortune, dans l'espoir de découvrir un trésor oublié. Remarquant dans un recoin une bande de terre fraîchement remuée sur laquelle trône un diamant bleu de grande valeur (que le crâne a fait apparaître), il creuse cet endroit pour mettre à jour ce qu'Ebon Terurah espérait avoir définitivement livré à l'oubli.

18 Mouton — Riche de son nouveau diamant et fort de son nouveau trésor, Kusmik Tara rentre à Shalimar, la tête pleine de projets ambitieux.

LE CALENDRIER

Dans cette campagne, la datation de Port-Ker est utilisée.

L'année est divisée en 12 mois de 30 jours, correspondant approximativement aux cycles lunaires : ces jours sont de 24 heures. L'année comprend donc 360 jours, ce qui ne correspond pas exactement au temps que met la planète pour effectuer une orbite complète ; au fil des ans, les saisons se décalent donc légèrement par rapport au calendrier. Tous les 5 ans, une assemblée se réunit à Karam pour « recalculer » la date par rapport aux saisons.

Voici les noms courant des mois :

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

19 Mouton

- 04 Mandragore — Kusmik Tara, aidé du crâne, accomplit quelques vols spectaculaires qui alarment et surprennent les autorités de la ville. Il se taille dans sa guilde une place et une réputation à l'image de sa puissance sanguinaire. Le chef de la guilde des voleurs de Shalimar, comprenant que Kusmik doit être aidé par une puissance mystique, fait appel à Gondarhim, magicien qui passe pour fou, pour traiter ce cas.

06 Mandragore — Gondarhim, avide de savoir ce qui fait la puissance de Kusmik Tara, accepte la charge et s'occupe rapidement et sans bavures du petit voleur. En paiement, il exige le crâne et retourne chez lui étudier ses pouvoirs mystiques.

13 Mandragore — Gondarhim a découvert les aptitudes nécromantiques que lui donne le crâne. Il commence à commettre quelques meurtres, et des cadavres tire les premiers morts-vivants de sa garde prétorienne.

15 Mandragore — La police, dans l'étonnement général, reçoit des témoignages qui semblent indiquer en ville la présence de morts-vivants. Ayant vérifié ces informations, le chef de la police, en accord avec le gouverneur de la ville, fait décréter un couvre-feu obligatoire pour « empêcher des esprits du mal, qui sont toujours d'une puissance redoutable, de se nourrir des âmes des habitants de notre cité ».

16-22 Mandragore — Effrayant les habitants de la ville et dévastant plusieurs habitations, Gondarhim fait régner la terreur dans Shalimar. Partout dans la ville, on ne cesse de se lamenter en disant que les serviteurs maudits de Kali sont les responsables de ce fléau. Korad Altar, prêtre thug de Kali et maître des assassins de Shalimar, se demande quel « est cet enfoiré qui me met les policiers sur le dos, alors que pour une fois, on avait presque réussi à se faire oublier ». Utilisant ses talents d'espion, Korad Altar se met à la recherche de celui qui remet en cause son autorité.

24 Mandragore — Korad a enfin découvert son concurrent. Il décide d'assister en spectateur à une de ses opérations nocturnes. Voyant Gondarhim utiliser le crâne, il comprend d'où celui-ci tire ses nouvelles capacités et croit reconnaître dans l'objet une relique de « famille ». Il tente alors de signaler sa présence au crâne qui, l'identifiant immédiatement comme son porteur légitime, utilise ses pouvoirs pour supprimer Gondarhim et marquer ainsi l'accomplissement de la volonté de Kali...

Par la suite, Korad Altar, uni au crâne et servant sa cause, découvrira progressivement tous les pouvoirs de cet artefact, à moins que les aventuriers n'interviennent à temps...



LES MARCHÉS DE LA VILLE

Shalimar possède de nombreux marchés répartis inégalement de la manière suivante : le souk a l'immense privilège d'être un marché énorme et permanent. Ses allées sont sillonnées par des marchands ambulants. Les autres marchés se trouvent, selon les jours et les besoins des habitants, dans tous les quartiers de la ville, à l'exception du quartier des parcs. Une attraction du quartier des pêcheurs : le marché aux poissons, qui s'étend dans tout le quartier, quoique principalement sur le port.

SHALIMAR

LÉGENDE DE LA VILLE

Quartier des parcs

- 1 — Palais du maharajah Horjan Pour
- 2 — Palais de la famille Ayama
- 3 — Palais de la famille Souria
- 4 — Palais du conseiller Kaneshdi
- 5 — Palais de la famille Kasata
- 6 — Palais de la famille Dhasa
- 7 — Palais du ministre Subal
- 8 — Temple d'Indra
- 9 — Temple de Varuna
- 10 — Temple de Lakshmi
- 11 — Temple de Vishnou
- 12 — Temple d'Ushas
- 13 — Temple de Yama
- 14 — Port militaire
- 15 — Garnison
- 16 — Arsenal militaire

Quartier du souk

- 27 — Le souk
- 28 — Immeuble de la guilde des marchands
- 29 — Librairie de Danir Nibal

Quartier des pêcheurs

- 30 — Le Rendez-vous d'Hamal
- 31 — Maison de Cecilia McLeod

Quartier des arches jumelles

- 32 — Statue d'Indra
- 33 — Statue de Lakshmi
- 34 — Maison d'Ebon Terurah
- 35 — Maison de Damir Subak
- 36 — Maison de Ruman Dahlor
- 37 — Université

Quartier des faubourgs

- 38 — Communauté de Diancecht

Quartier de la fontaine

- 21 — Fontaine du lotus noir
- 22 — Place de la rani Riba

Quartier des jonques

- 17 — Jonque de Su-Min
- 18 — Jonque de Dramir Rashal
- 19 — Maison de la guilde des voleurs
- 20 — Auberge du Rakshasa Gondolier

POUR DÉFINIR LES QUARTIERS MAISON PAR MAISON

Tout au long du jeu, si vous avez besoin de définir un pâté de maisons (par exemple celui entourant le logement des aventuriers), reportez-vous aux tables suivantes : (1d100)

Quartier des parcs :

- 01-50 hôtel particulier
- 51-00 lieu de culte

Quartier des jonques :

- 01-40 maison résidentielle
- 41 hôtel particulier
- 42-45 marchand
- 46-50 artisan
- 51-60 auberge
- 61-89 bouge
- 90-99 entrepôt
- 00 lieu de culte

Quartier de la fontaine : des arches jumelles :

- 01-25 maison résidentielle
- 26-30 hôtel particulier
- 31-50 marchand
- 51-70 artisan
- 71-90 auberge
- 91-93 bouge
- 94-98 entrepôt
- 99-00 lieu de culte

- 25-29 faïencier
- 30-32 ferronnier
- 33-40 forgeron
- 41-45 joaillier, orfèvre
- 46-48 luthier
- 49-53 maçon
- 54-61 menuisier
- 62-66 peintre
- 67-69 ramoneur
- 70-74 réparateur de bateaux
- 75-82 sellier
- 83-87 tanneur
- 88-95 teinturier
- 96-00 verrier

Quartier du souk :
Pour les marchands, bouges ou artisans, se référer aux sous-tables suivantes :

Marchands :

- 01-20 maison résidentielle
- 21 hôtel particulier
- 22-56 marchand
- 57-71 artisan
- 72-86 auberge
- 87-89 bouge
- 90-99 entrepôt
- 00 lieu de culte

Bouges :

- 01-10 bordel
- 11-15 fumerie d'opium
- 16-25 maison de jeu
- 26-50 taverne
- 51-80 deux activités
- 81-95 trois activités
- 96-00 quatre activités à retirer entre 01 et 50

Quartier des pêcheurs :

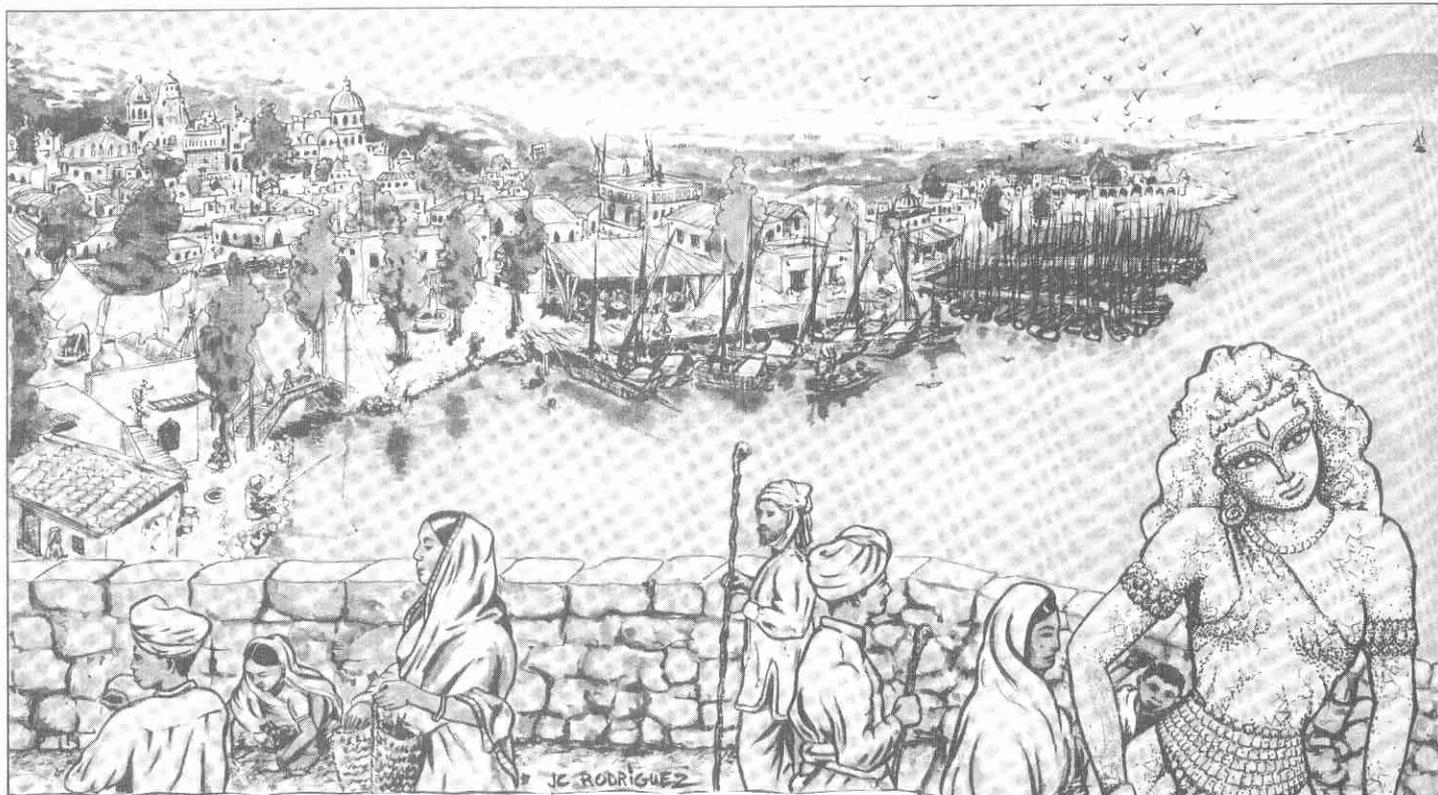
- 01-60 maison résidentielle
- 61-63 hôtel particulier
- 64-65 marchand
- 66-70 artisan
- 71-72 auberge
- 73 bouge
- 74-98 entrepôt
- 99-00 lieu de culte

Faubourgs :

- 01-85 résidentiel (dont 60 % paysans)
- 86-88 marchand
- 89-95 artisan
- 96-98 bouge
- 99 entrepôt
- 00 lieu de culte

Artisans :

- 01-03 armurier
- 04-11 barbier coiffeur
- 12-16 charpentier
- 17-19 charron
- 20-24 cordier



SHALIMAR

L'île

Shalimar est une île d'environ 500 kilomètres sur 300 dans ses plus grandes dimensions, située au sud-est du Kersh. Au nord de Shalimar se trouvent la mer de Corélie, à 500 kilomètres la Khircasie et à l'ouest de la mer de Seymirie, à 250 kilomètres, les îles de Lui-Hang. Le climat de Shalimar est tropical. Au centre de l'île se dressent deux massifs montagneux, et le reste de Shalimar est partagé entre jungles, marais et rizières.

Shalimar est perpétuellement en guerre contre le Lui-Hang, à l'avantage permanent de ce dernier depuis que se dessine le déclin de l'autorité des maharajahs successifs de Shalimar.

Dans l'île principale sont construites deux villes côtières importantes, Shalimar, la capitale, et Seymir. Le reste de l'île ne compte que quelques petits villages, seuls groupes d'habitation à l'intérieur des terres.

Le pays, malgré l'apparente richesse des notables de l'île, est fortement frappé par la pauvreté, des terres jusque dans les villes.

Le pouvoir, autrefois détenu par le maharajah seul, est aujourd'hui partagé entre diverses factions sur lesquelles les maharajahs se sont déchargés de certaines responsabilités. Les bourgeois devenus conseillers ou ministres s'opposent aux nobles du pays dans les allées du pouvoir. Seule l'autorité des prêtres (brahmanes) semble devoir subsister au dessus des querelles.

La ville

Construite sur l'embouchure d'un des quatre grands fleuves de l'île, le Digan, la ville de Shalimar est entourée de terres cultivées et plus particulièrement de rizières. La seule route importante de l'île

joint Shalimar à Seymir, et n'est que très peu fréquentée. Les voyageurs préfèrent les voies maritimes plus rapides et plus confortables.

La ville de Shalimar se dresse sur les deux rives du fleuve et sept îlots reliés entre eux par dix ponts. Elle abrite 55 000 habitants répartis en plusieurs quartiers bien délimités.

Quartier des parcs

Occupant la rive gauche du fleuve et défendu au sud par des fortifications, le quartier des parcs est le plus riche de la ville. On y distingue trois secteurs principaux :

— **Le palais du maharajah** : entouré d'un grand parc, et disposant d'un accès aux terres extérieures, le palais est la plus imposante bâtisse de la ville. Il est divisé en plusieurs bâtiments et pavillons, abritant les domestiques et de nombreux officiels. Une partie du palais est réservée aux salles de conseils et de justice. La salle du trône, où le maharajah reçoit les ambassadeurs et, une fois par semaine, ses sujets, est un merveilleux assemblage de colonnades de marbre et de porphyre décoré de soieries, tentures, tapis et mosaïques chargés de jade, opale, fils d'or et d'argent, et autres matériaux précieux.

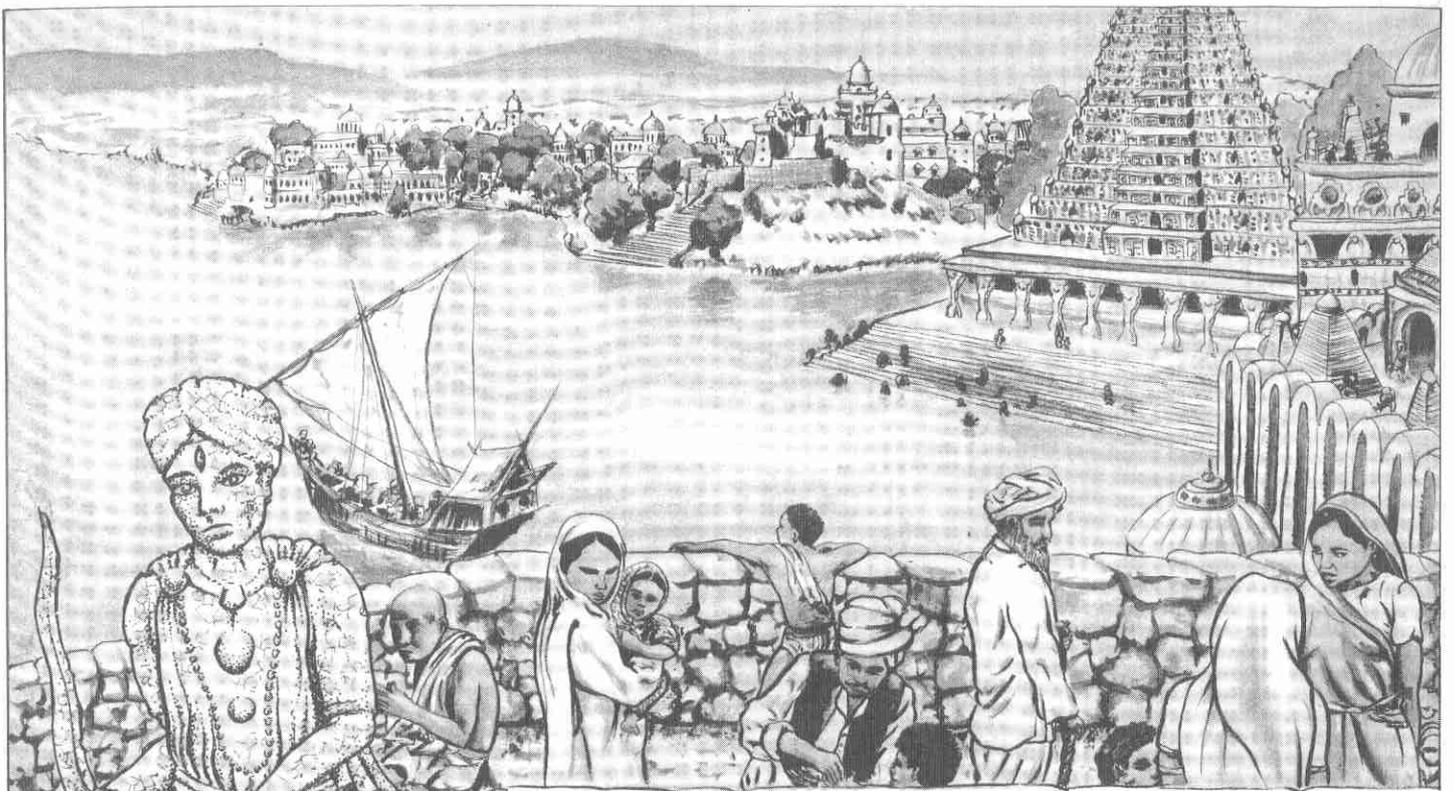
— **Les temples et les petits palais** : construites à grands frais, plusieurs demeures de notables marquent la prospérité des grandes familles, et à ce titre rivalisent de luxe et d'extravagance. On trouve également les ambassades privées des grands nobles terriens de Shalimar qui habitent dans d'autres parties de l'île. Ces luxueuses demeures côtoient les temples que la population a construit en l'honneur de ses divinités. Les jardins qui séparent ces demeures sont agrémentés de nombreuses fontaines artistiquement décorées.

— **Le port et l'arsenal militaires** : marque du reste de puissance de l'armée, l'arsenal militaire reste la fierté du pays. Les chantiers navals de Shalimar produisent

des bateaux d'excellente qualité et utilisent des techniques jalousement gardées. Le port militaire sert également de caserne et abrite une école navale de grande réputation formant les rares officiers de qualité du pays. La majorité de ses élèves vient de la noblesse qui garde ainsi le contrôle de l'armée hors de portée des civils. C'est à l'intérieur de cette forteresse que se trouve la quasi-totalité de l'armée du pays.

Quartier des jonques

Formant presque un plancher continu entre la rive droite et les îles du nord-est, un amas de jonques immobiles sert de solution aux problèmes d'habitation d'une partie de la population. Séparant les intouchables des marchands et artisans, ce quartier abrite principalement des pauvres et des étrangers. Les transactions discrètes, les malfrats en fuite, les règlements de compte et autres affaires louches font la vie quotidienne de ce quartier qu'ignore la police. De nuit, les coups de couteau y sont plus fréquents que les politesses, et



peut facilement trouver un logement à louer dans le quartier.

La vie de ce quartier est doublée par une débordante activité nocturne. De la tombée de la nuit au lever du jour, on voit s'ouvrir divers établissements, maisons de jeu, restaurants et maisons closes de qualité, cabarets, et même deux petits théâtres.

Quartier du souk

Le souk est le plus grand marché de Shalimar. C'est là que les étrangers vendent et achètent leurs marchandises. C'est aussi le théâtre d'opération des voleurs-mendiants de tous acabits. Le souk est exclusivement constitué d'un assemblage de tentes et tréteaux où la population de la ville vient s'entasser à toute heure de la journée. C'est l'endroit le mieux achalandé de la ville et l'on y trouve généralement toute marchandise souhaitée. Les prix y sont prohibitifs, mais le marchandage est d'usage.

Si vous désirez préciser les produits étalés sous une tente :

- (1d100 et 1d20)
- 01-02 viandes (mais pas de vache ni de boeuf)
- 03-15 fruits et légumes frais
- 16-27 céréales (surtout riz)
- 28-31 épices
- 32-33 nourritures de luxe, importations rares
- 34-35 pâtisseries, confiseries
- 36-55 vêtements confectionnés
- 56-65 tissus divers en rouleaux
- 66-67 bibelots, pacotille, objets inutiles
- 68-70 maroquinerie
- 71 apothicaire
- 72-74 parfumerie
- 75-86 ustensiles ménagers, meubles, etc
- 87-96 chaudronnerie, armurerie
- 97-99 orfèvrerie, pierres semi-précieuses
- 00 charlatan, gri-gri, potions, remèdes miracle
- 1d20 indique le niveau de qualité de la marchandise.

De plus, les rues qui entourent le souk regorgent de tavernes et de nombreux vendeurs de nourriture « sur le pouce » les arpentent. Le quartier est également fort bien pourvu en boutiques de toutes sortes.

Quartier des pêcheurs

Sur une île étirée en longueur offrant ainsi la place pour amarrer toutes les barques, les pêcheurs de Shalimar ont établi leurs demeures. C'est là que se tient le marché aux poissons. On peut aussi y louer une barque avec ou sans guide ou rameur. Tous les marchands de cordages et autres filets sont regroupés ici. Trésor de ce quartier, le « Rendez-vous d'Hamal », meilleur restaurant de la ville, est situé sur une terrasse dominant le fleuve. On peut y déguster un repas fort agréable dans un jardin ombragé et frais (spécialités de poissons).

Quartier des arches jumelles

Antichambre de la renommée pour ses habitants du fait de sa situation proche des « parcs », ce quartier est celui des parvenus. Des maisons, certes coûteuses, mais d'un goût douteux, logent les laissés pour compte de l'intelligentsia locale. Faisant exception à cette règle, de très vieilles maisons sont encore les demeures privilégiées de certains prêtres de haut rang. Les « arches jumelles », ponts reliant ce quartier à celui des parcs, ont la particularité, malgré leur nom, de ne pas être tout à fait semblables. En effet, malgré leur architecture similaire (ce sont les deux seuls ponts en pierre de la ville), elles sont ornées de deux statues différentes, d'Indra pour le pont côté « parc », de Lakshmi du côté « parvenu ». C'est en effet sous le patronnage de ces divinités que la ville fût édiflée.

Faubourgs

Sans faire réellement partie de la ville, et ne disposant ni de la protection des fortifications, ni de celle du fleuve, les faubourgs ne sont guère que des amas de tentes ou de constructions grossières, surgies pour parer au besoin d'abri des intouchables * qui y vivent. En fort mauvais rapport avec les autorités religieuses

* Intouchable : paria (NDLR)

quelques cadavres dérivent de temps à autre entre les jonques. Les îles du quartier sont semées de fumeries d'opium, bordels de bas étage, tavernes borgnes où la quantité d'alcool vendu n'égale que son absence de qualité, ce qui n'est pas peu dire...

Quartier de la fontaine

Ce quartier tire son nom du puits et de la fontaine que la maharani Riba avait fait construire lors d'un été de sécheresse, il y a 200 ans. Ce monument est encore debout, quoique délabré, et l'eau y coule, toujours saine, dans un lotus de marbre noir. La place de la rani Riba, où s'élève la fontaine, sert de lieu de rendez-vous à toute la ville, et se trouve ainsi un endroit privilégié de la mendicité. Outre de nombreux marchands et artisans occupant des échoppes ou des places de marché, ce quartier regorge d'auberges et tavernes de toutes qualités.

Quelques belles demeures particulières y sont également présentes, appartenant par exemple à de riches marchands. On

de la ville, on notera, comme figure pittoresque du quartier, la présence d'une mission humanitaire composée de trois membres du clergé de Diancecht.



Les personnalités

Horjan-Pour, maharajah de Shalimar

Souverain assez bonasse, il se veut un exemple de noblesse, de ses propres termes « ni de robe, ni d'épée, mais de cœur ». Il y réussit assez bien pour lui-même mais, dans son idéalisme perfectionniste, il oublie parfois qu'il a un pays à gouverner, ce dont profitent ses conseillers. Sa nature faible ne l'aide pas à supporter d'être ce qu'on pourrait pressentir comme l'un des derniers souverains d'une monarchie décadente.

Hamika-Rani, maharani de Shalimar

Promise dès son plus jeune âge à Horjan-Pour, cette superbe jeune fille de dix-sept ans n'a jamais eu le temps de développer un caractère d'adulte, le sent, et en est complexée. Elle est cependant fort aimée de tout le monde et nombreux sont ceux qui regrettent de ne pas voir plus souvent cette beauté trop effacée.

Sirvú Kaneshdi, conseiller d'état

Un des rares génies de la principauté, doué d'un sens inné de l'arbitrage, ce brillant conseiller est ce qu'on pourrait appeler le premier ministre d'Horjan-Pour. Néanmoins ses tractations trop personnelles avec les guildes de marchands entachent quelque peu sa réputation actuelle.

Ebon Terurah, Gardien des Saintes Institutions

En tant que Grand Prêtre de Varuna, dieu protecteur des serments, Ebon Terurah appose sa signature au bas de tous les traités, pactes, édits et jugements officiels. Dans les moments difficiles, le maharajah, cherchant à se décharger des responsabilités, fit plusieurs fois appel à

cet homme à la poigne de fer qui, pour n'avoir jamais failli ni commis d'erreur, s'est assuré sa place au gouvernement et le respect craintif de tous. Malgré sa dureté, son sens de la justice lui a gagné l'amitié de la population.

Ari Kasata, grand amiral de Shalimar

Grand seigneur, exemple de noblesse, et véritable marin dans l'âme, Ari Kasata est un des rares hommes qui font encore progresser le pays. Capitaine de vaisseau, puis directeur de l'école de marine (c'est lui qui a relevé cette institution de l'abîme où elle était tombée), enfin amiral, il est, avec Morik Sarani, le responsable de la seule victoire maritime de Shalimar contre le Lui-Hang de ces cinquante dernières années. Héros national et couvert d'honneurs, il cumule maintenant les postes de grand amiral et de gouverneur militaire de la place de Shalimar. La tâche qu'il s'est fixée est de ramener la noblesse de Shalimar à ses vertus anciennes.

Damir Sudak, maître de la guilde des marchands de Shalimar

Damir Sudak est presque une figure de légende de Shalimar ; ancien mercenaire au service des compagnies maritimes, il fit sa fortune en recouvrant par la force les cargaisons passées aux mains de pirates basés à Karfourast. Ayant amassé suffisamment pour armer son propre bateau, il fit plusieurs voyages qu'il dirigeait directement, doublant l'équipage d'une solide équipe de combattants. Assurant ainsi par lui-même ses cargaisons, il devint rapidement l'armateur le plus couru des exportateurs de Shalimar, et, petit à petit, il développa un empire maritime civil, qui comporte actuellement plus de vingt navires de toutes tailles. En tant qu'homme le plus riche de Shalimar (on parle de millions de xolts), il a su se tailler une place parmi les dirigeants du pays, que ses prédécesseurs à la tête de la guilde s'étaient toujours vu obstinément refuser. Les nobles en effet lui ont toujours reconnu le mérite de sa valeur militaire.

Ganari Dhasha, armateur

Seconde richesse de Shalimar, cet homme entreprenant a la réputation de laisser ses affaires se faire. Il a su s'entourer d'une équipe de grande qualité et, à 35 ans, il a réussi à tripler la fortune impressionnante de sa famille (entre autres par divers héritages). Issu d'une famille de nobles, il est toujours très bien reçu par ses pairs. Noble et riche, il symbolise pour le peuple la réussite parfaite, et plusieurs histoires circulent quant au nombre de ses conquêtes féminines !

Alira Ayama, noble

Seigneur et maître d'une des deux plus grandes familles nobles de l'île (les Ayama près de Shalimar, les Souria près de Seymirr), ce vieil homme a combattu toute sa vie pour que seuls les guerriers et les prêtres détiennent l'autorité, selon les anciens préceptes hindous. (Le seigneur Alira Ayama meurt durant le scénario et est remplacé par son fils Nasir Ayama, voir les appendices concernant les PNJ). Le seigneur Ayama habite généralement

dans sa propriété, à l'extérieur de la ville, mais possède une propriété à Shalimar, où il vient régulièrement.

Ruman Dahlor, marchand

Fils d'une famille de bourgeois enrichis au fil des générations, Ruman Dahlor possède une fortune importante et tente de copier les façons de vivre de la haute société. Ses déboires font les divertissements de tout Shalimar. Sa réputation est mauvaise car on dit qu'il a prêté à usure pour acquérir une partie de sa fortune. Il est néanmoins rusé comme un renard, et se venge de manière lâche et méchante de tous ceux qui se sont moqués de lui. Il est connu dans la ville comme le « nabot ventripotent ».

Lysah Meral, courtisane

Lysah Meral est une personne à double réputation. D'une part, ses manières de femme légère lui ont valu d'être injuriée par le clergé et les traditionalistes religieux. D'autre part, sa beauté et son intelligence lui ont rapporté les faveurs de beaucoup d'hommes d'état en échange des siennes. La véracité des confidences et conversations sur l'oreiller n'étant pas méconnue, Lysah Meral est devenue une figure cachée de la politique du pays, et plus de décisions qu'il n'y paraît ont été prises sur ses conseils intimes.

Rumal Subal, ministre chargé de la police, conseiller d'état

Personnage assez terne, Rumal Subal est un fonctionnaire bureaucrate typique. D'abord clerc chez un conseiller d'état, il fut remarqué pour avoir traité certaines affaires avec célérité et poigne, alors que plus d'un homme d'expérience les aurait trouvées d'un abord difficile. A force de services, il finit par avoir accumulé suffisamment de primes pour acheter sa charge de conseiller d'état. Il dirige les services de police de Shalimar avec efficacité, et il a su se nommer des adjoints de valeur aux postes essentiels. Il est généralement craint par tous ceux qui ont quelque chose à se reprocher.

Rimar Demor, prêtre de Surya, président de l'université de Shalimar

Alors qu'il n'était qu'un obscur prêtre presque anonyme, Rimar Demor sut un jour interpréter un songe du maharajah que tous les prêtres trouvaient impénétrable. Le maharajah, voyant que Rimar était un homme précieux, décida de le récompenser. Rimar, homme d'étude jusqu'au bout, réclama la direction de l'université et oeuvre pour en faire à nouveau un lieu d'étude plutôt que de rendez-vous.

Les institutions

Institutions politiques

— **Le maharajah** : il est le souverain absolu (en théorie), investi du pouvoir par mandat donné à ses ancêtres.

— **Le Gardien des Saintes Institutions** : il est le garant du respect des lois et traités édictés dans Shalimar et dans les textes religieux hindous depuis la nuit des temps. Il juge les procès exceptionnels.

— **Les ministres** : personnages dotés d'un portefeuille quand le besoin s'en fait sentir. Ils sont actuellement au nombre de quatre :

- le ministre chargé de la police,
- le grand amiral de la flotte de Shalimar, chef de toutes les forces armées,
- le surintendant des finances,
- le ministre d'état chargé des ambassades à l'étranger.

— **Les conseillers** : choisis par le maharajah, ou ayant acheté une charge, tous les personnages réellement influents sont présents directement ou indirectement au conseil. Suivant les besoins du jour, ils sont, ou non, convoqués aux diverses séances. Ils ont un poids très important étant très représentatifs des factions du pays.

— **Les gouverneurs de provinces** : au nombre de six, ils ont été nommés par le maharajah, sous l'influence des conseillers, pour être les représentants directs de son autorité en dehors de Shalimar. Ils sont en fait ressentis comme des garde-fous adjoints aux nobles pour contrecarrer leur pouvoir.

— **Les nobles principaux et les grands prêtres** : ils font partie du conseil d'état quand ils désirent y assister, au même titre que les conseillers.

— Enfin, sous les ordres de tous ces notables, on distingue une pléiade de services organisés en fonction des besoins habituels d'un état.

Institutions traditionnelles

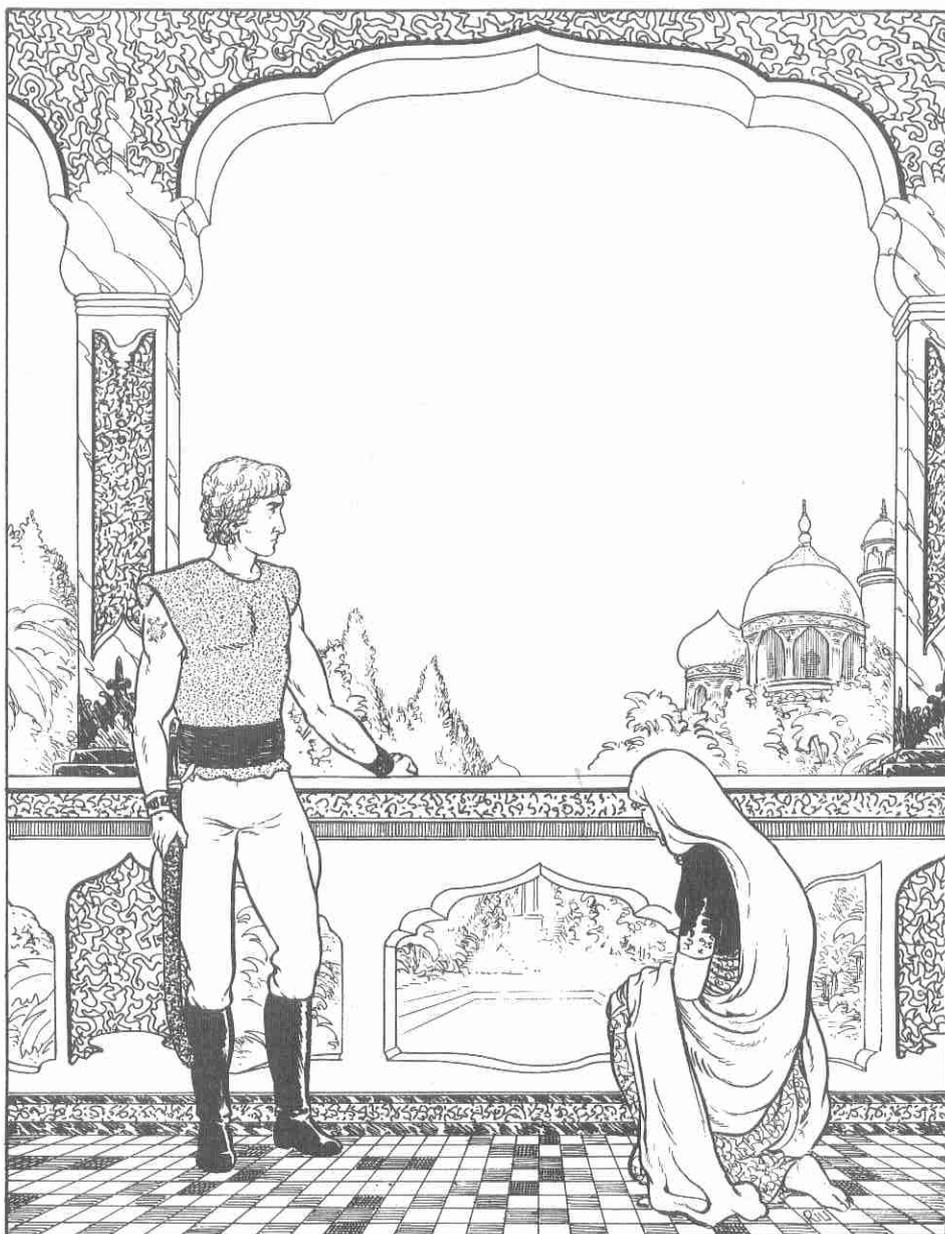
— **La guilde des marchands de Shalimar** : devant les divers problèmes auxquels ils furent confrontés, les marchands se décidèrent à créer un front commun pour statuer sur un ensemble de conventions à respecter à l'intérieur de la corporation formée. Organisée à l'origine pour former une sorte de « lobby », comprenant les plus riches marchands et artisans qui visaient alors à s'assurer des monopoles sans se concurrencer inutilement entre eux et par là-même forcer les commerçants étrangers à demander leur entremise, la guilde s'est progressivement enrichie, et a ainsi attiré tous les marchands de Shalimar désirant prendre une certaine ampleur. Un décret du maharajah, soufflé par la guilde, force les petits marchands à lui verser une redevance pour régler tous les problèmes de solvabilité auxquels ils sont plus sujets que les grands : la guilde prend alors en charge le remboursement des créanciers.

— **La guilde des voleurs** : aucune ville digne de ce nom ne saurait se priver de cette institution indispensable. Celle de Shalimar est plus qu'organisée. On distingue trois branches dans la guilde.

- La guilde des voleurs proprement dite : de forme classique, cette organisation regroupe principalement les grouillots de la guilde (pickpockets, informateurs, mendiants, hommes de main, etc).

- Les « services de protection » : ce groupe assure la majeure partie des revenus de la guilde par le racket. De plus, ils connaissent parfaitement toutes les techniques usuelles d'extorsion de fonds, chantage et toutes les méthodes pour découvrir de nouvelles cibles.

- Les propriétés de la guilde : la guilde consacre une partie de ses revenus à acquérir diverses propriétés, souvent utiles comme sources d'informations. La guilde, de plus, tente de se bâtir un empire dans les commerces illégaux (opium, prostituées, esclaves, etc).



Pour assurer sa propre sécurité, la guilde s'est liée avec divers officiels « respectables » qui, moyennant rétribution, tentent de prévoir les coups qui risquent de l'affaiblir.

— **Le Kamadan** : organisation créée à l'initiative d'étrangers, le Kamadan s'occupe exclusivement du commerce de l'opium. Le Kamadan entre donc en concurrence directe avec la guilde des voleurs. Un violent conflit se développe d'ailleurs durant la campagne entre ces deux factions. Le Kamadan Doré, actuellement le fondateur du Kamadan, Evans Lloyd, dirige cette institution. Le succès de l'organisation s'explique par le fait que, composé d'étrangers, le Kamadan s'est plus facilement adapté à l'exportation, possédant des contacts dans toutes les îles du Kersh. Le Kamadan subira de retentissants déboires au cours du scénario, dont il se remettra péniblement par la suite. Le Kamadan Doré possède une superbe demeure qui sert de quartier général au cœur de Shalimar.

— **Les fêtes de Shalimar** : elles sont identiques aux fêtes religieuses traditionnelles de la mythologie hindoue (cf index du Legends & Lore). De plus, on fête l'anniversaire du maharajah le 1^o Cascades.

SITUATION DES AVENTURIERS AU DÉBUT DE LA CAMPAGNE

Les aventuriers ont rencontré Granshmi Lumyaa, avec lequel ils se sont liés d'amitié, au cours de précédentes aventures.

Celui-ci les avait invités à lui rendre visite à Shalimar, afin de leur montrer son pays. Les aventuriers ont pu trouver un bateau pour traverser la mer jusqu'à la ville de Shalimar. Ils y arrivent la nuit du 15 au 16 Cascades. Ils ne sont donc pas au courant des affaires qui agitent la capitale. Débarqués tard le soir, ils n'ont pu que se loger dans une des nombreuses auberges du quartier de la fontaine.

Dans la journée du 16, ils pourront visiter la ville et faire prévenir Granshmi Lumyaa de leur présence en déposant un message au temple de Vishnou ; on leur dira que leur ami est absent, affecté pour l'heure à une mission spéciale à Seymir, mais qu'il devrait rentrer sous peu. A part cette visite logique, les aventuriers ont l'entière liberté de leurs actes durant toute la journée.

Dans la soirée, alors qu'ils sont à leur auberge, ils reçoivent la visite de Granshmi Lumyaa, déjà en fuite. La conversation de Granshmi leur apparaîtra comme dépourvue de sens. Il leur annonce qu'il doit partir, que le malheur est sur lui. Il prétend même qu'il ne doit pas être vu en leur compagnie « pour votre salut ». Il a devancé les coursiers sur le trajet entre Seymir et Shalimar ; dans une fureur qu'il ne saurait expliquer lui-même, il en a trucidé un au détour d'un chemin. Toute sa visite devra être étonnante aux yeux des aventuriers, et précipitée. Puis Granshmi disparaîtra dans la nuit...

Par la suite, les aventuriers verront l'avis de recherche lancé à son encontre (le lendemain soir). Ils pourront apprendre les détails publics de l'affaire par différents artifices et, en entendant parler du crâne, un des personnages des joueurs, proba-

Au cas où les personnages se désintéresseraient de l'affaire, le maître de jeu aura toujours le recours de les faire nommer enquêteurs par la justice de Shalimar, du fait qu'ils sont les dernières personnes à avoir vu Granshmi Lumyaa (un malencontreux témoin de la scène de l'auberge devant exister dans cette version-là du scénario). Ils perdraient alors beaucoup de leur liberté d'action car ils seraient surveillés par les hommes de la police locale.

LE CRANE : LÉGENDES ET INFORMATIONS

L'enquête des aventuriers peut être divisée en deux parties simultanées :

- étude sur le crâne, identification de celui-ci recherche de son histoire ;
- poursuite du crâne et de ses possesseurs successifs.

Suivent maintenant les informations que les personnages pourront glaner pour leur étude du crâne.

Informations disponibles à Shalimar :

Auprès des différents clergés :

— **Vishnou** : ces prêtres sont d'un abord difficile, trop occupés à faire leur propre enquête pour pouvoir satisfaire toutes les demandes d'informations du peuple qui grouille devant le temple à l'affût des moindres bruits sur le massacre de Seymir. Une fois l'affaire un peu tassée, les prêtres, s'ils sont bien traités, délivreront leurs informations : le crâne flotte (vrai), les personnes mortes à bord du bateau et celles tuées dans le temple n'ont plus d'âmes, à part Morik Sarani qui semble avoir résisté à la malédiction, bien qu'il soit maintenant trop faible pour être ramené à la vie (vrai).

— **Lakshmi** : les prêtres de cette religion ne connaissent qu'un seul crâne légendaire, pour lequel de nombreux hommes se sont entretués, et qui a pour mérite de transformer en or tous les métaux qu'il touche (autre crâne légendaire ; cette légende poussera de nombreux aventuriers autres que le groupe à rechercher le crâne).

— **Varuna** : une légende court dans ce clergé à propos d'un crâne sur lequel des personnes jureraient fidélité à une secte d'assassins sanguinaires (légende à moitié vraie, les thugs de Kali jureraient fidélité à

blement le plus fouineur, aura le souvenir d'avoir distingué un ossement, par l'ouverture du sac de leur visiteur nocturne. Les personnages apprendront également tous les crimes qu'on impute à leur ami, et en seront tous fort étonnés, connaissant la nature pacifique des prêtres de Vishnou en général, et celle de leur ami en particulier. Dans toute cette partie du jeu, il est nécessaire d'insister sur le contraste entre les actions supposées de Granshmi et le souvenir que les personnages en ont gardé.

Les personnages seront logiquement amenés à penser à quelque responsabilité du crâne dans cette affaire. Ils devraient vouloir s'occuper eux-mêmes de cette histoire, en parallèle avec la justice, de peur que celle-ci ne retrouve leur ami avant eux, et ne soit moins compréhensive.

leurs prêtres sur ce crâne quand leur guilde l'avait en sa possession)

A l'université de Shalimar :

— **Rimar Demor**, prêtre de Surya, fait une enquête pour le compte du gouvernement. Si les aventuriers arrivent à le convaincre de divulguer son secret, il leur expliquera que, dans son étude de plusieurs religions, il a réussi à inventorier plusieurs divinités liées au symbole du crâne : Death, Mictlantecuhli, Orcus, Kali, Shargaas, et éventuellement d'autres divinités de votre campagne. Il sera également possible d'obtenir ces informations de Lysah Meral, la courtisane renommée, une fois que le rapport aura été transmis au conseil.

Auprès des différents conteurs et sages :

— **Sudria Emiris**, conteur à l'auberge de l'Eléphant Blanc : « Le crâne est celui d'un ancêtre de Morik Sarani, tué au cours d'une bataille en mer par son second lieutenant. Il revient maintenant pour se venger sur ses descendants ».

— **Baeri Mori**, jongleur sur la place du souk : « C'est le début d'une nouvelle résurgence des serviteurs de Kali ».

— **Khoshi Isminah**, sage du quartier des arches jumelles : « Ce crâne est le cœur d'une météorite que les dieux ont envoyée sur terre pour manifester leur courroux ».

— **Danir Nibal**, libraire dans le quartier du souk : il possède un livre sur les divinités indiennes de grande qualité. Il ne s'en séparera pas à moins de 200 xolts. Dans les planches en couleur réalisées à la main qui illustrent ce livre (60 sur 40 cm), on trouve un portrait de Kali avec son collier de neuf crânes, tous différents et précisément dessinés.

Rumeurs répandues dans la population :

— C'est un châtime divin qui descend sur le pays parce que, lors des dernières funérailles d'un conseiller d'état, le bûcher avait mal brûlé, n'avait pas entièrement consumé le corps, et il avait fallu s'y reprendre à deux fois.

— Les végétariens affirment ce crâne est la manifestation de l'interdiction faite par les dieux de manger de la viande et à détruire ainsi les réincarnations des êtres vivants.

— Les prêtres de Diancecht déclarent que c'est un avertissement envoyé aux brahmanes, surtout ceux de Vishnou, pour qu'ils renoncent à leur mépris et indifférence envers les malheurs des intouchables, ainsi qu'à leurs préjugés idiots concernant la consommation de viande.

— Dans le quartier des pêcheurs, on prétend que c'est le crâne de l'ouvrier qu'un homme de quartier du souk a jeté à l'eau au cours d'une dispute lors du chantier de réparation du pont qui relie les deux quartiers. C'est donc la faute de ceux du souk, et ils doivent expier en offrant la construction à leurs frais d'un pont entre le quartier des pêcheurs et celui de la fontaine.

Informations disponibles dans le reste de l'île

A Seymir

Le temple de Vishnou a été exorcisé et est fermé à tout le monde jusqu'à nouvel ordre. Plusieurs prêcheurs et autres illuminés sont en permanence devant l'entrée du temple, déclamant à qui veut les entendre diverses inepties sur les causes de la catastrophe. Les familles des prêtres et des marins massacrés par le crâne sont encore en partie présentes. On peut obtenir des entrevues auprès de certaines. Cependant les interrogatoires seront longs et pénibles et n'apporteront rien aux aventuriers, à part un bel échantillonnage de prétendues malédictions familiales.

L'Eléphant des mers est ancré dans le port de Seymir jusqu'au 2 Léopard, date à laquelle il sera enfin réparé et regagnera Shalimar. Les ouvriers qui travaillent à la réparation du bateau n'ont rien remarqué de particulier. L'un d'entre eux, moyennant rétribution, sera prêt à proposer une discrète visite nocturne du navire aux aventuriers. Ils n'y trouveront au mieux que quelques rats et, éventuellement, quelques caches à alcool construites soit par les marins, soit par les ouvriers.

Dans les villages de campagne

La campagne est parsemée de hameaux dans lesquels les aventuriers pourront venir chercher quelques informations. On pourra alors développer les idées de sous-scénarios suivantes :

• Une vieille sorcière qui habite à proximité du village, ayant fait un récent voyage à Shalimar, aurait maudit l'Eléphant des mers. Il est connu qu'elle se rend à Shalimar tous les ans pour jeter une « malédiction » lors de l'anniversaire du maharajah. La sorcière est en fait une

vieille folle qui passe sa vie à marmonner des inepties, brûler des herbes diverses, et confectionner des poupées qu'elle plante d'épingles.

• Le temple de Lakshmi à proximité du village ayant été dévasté par un tremblement de terre, des esprits maléfiques seraient sortis par des failles et seraient en passe de dévaster l'île toute entière. Bien que le temple ait une certaine importance dans le scénario, il s'agit bien sûr dans ce cas d'une fausse alerte.

• Le Shaman d'un village d'intouchables prétend avoir invoqué les esprits de la terre noire sur tous les bateaux de Shalimar qui passent près de celui-ci et empêchent sa tribu de pêcher en paix. Les aventuriers feront probablement le rapprochement avec Kali, également nommée « Mère de la terre noire », mais il s'agit seulement d'un vantard.

• Un des marins de l'Eléphant des mers était originaire du village. On dit que c'est lui qui aurait dérobé certaines possessions d'un petit temple de la région (d'Ushas), et qu'il aurait attiré sur tout le bateau le courroux de cette divinité. S'il est possible que le marin soit vraiment le voleur, cela n'a encore aucun rapport avec le crâne.

A l'étranger

Le meilleur centre de renseignement à l'étranger est très certainement la ville de Port Ker, capitale des arcanes dans le Kersh, et ville où l'on peut trouver un temple d'Indra dirigé par un grand prêtre (12^e niveau). Dans le temple d'Indra, on pourra trouver un autre exemplaire du livre mis en vente à Shalimar par Danir Nibal. Il faudra néanmoins convaincre les prêtres locaux de bien vouloir autoriser l'accès à leur bibliothèque (une petite offrande n'est jamais méprisée). Les prêtres d'Indra ont également connaissance (selon la valeur des relations établies) d'un crâne terrifiant : celui qui figure sur la baguette du prince démon des légendes, Orcus, seigneur de la mort-vive.

Les magiciens, scribes et escoliers de Port Ker ne seront pas d'un abord plus facile. En effet, ils sont bien décidés à garder jalousement leur savoir et ne divulgueront qu'avec d'excellentes raisons les renseignements qu'ils possèdent. Ils ont néanmoins connaissance de quelques légendes sur les crânes :

- le crâne de la baguette d'Orcus ;
- le collier de crânes de Kali ;
- le fait qu'un très vieux archimage du Kersh, après être passé par le stade de lich, a fini par ne plus être qu'un crâne, qui avait, entre autres propriétés, celle de faire apparaître des spectres fantomatiques pour sa défense et d'emprisonner les âmes de ses adversaires.

Le voyage à Port Ker pourra également être agrémenté (par exemple) d'une attaque de pirates durant un des voyages, ou de charlatans tentant d'escroquer les aventuriers ayant appris leur soif d'information, etc.

Les personnages auront donc beaucoup de mal à discerner la vraie nature du crâne et, dans tous les cas, n'auront qu'une extrêmement vague idée de l'étendue de ses pouvoirs.



LIEUX RATTACHÉS A L'HISTOIRE DU CRANE

Durant la campagne, le crâne passe de main en main, et de lieu en lieu. Voici les descriptions des lieux d'action essentiels que les personnages pourront être amenés à visiter, s'il arrivent à suivre le crâne à la trace...

Si les aventuriers remarquent la disparition de Loben Jedas, simultanée à celle de Granshmi Lumyaa, et dont ils verront les annonces s'ils fréquentent les postes de police, ils s'efforceront peut-être de le retrouver. Loben Jedas, après avoir supprimé Granshmi Lumyaa, s'est directement mis en sécurité dans les bas-fonds de la ville. Il a fait le tour de ses relations, laissant dans divers établissements louches une piste que les aventuriers pourront retrouver. Les îles du quartier des jonques comprennent un grand nombre de tripots et autres bouges. Un tenancier du quartier se doit de respecter certains critères s'il veut s'assurer une clientèle. Un bouge typique comportera quelques cabinets particuliers, un certain nombre d'entraîneuses, un ou plusieurs videurs, une solide réserve d'alcools douteux et de diverses drogues, une bande de malfrats « gros-bras » habitués de la maison, et une grande salle principale enfumée, où s'entassent clients, employés, prostituées et pickpockets autorisés autour des tables de jeu. Si les aventuriers posent trop de questions (c'est à dire plus de deux), ils seront suivis à la trace par des membres de la « mafia » locale qui n'apprécient guère les enquêteurs et pourraient bien le leur faire savoir avec peu de douceur. Le plus grand de ces établissements, le Rakshasha Gondolier, est tenu par Samir Hoshma, membre éminent de la très respectable guilde des voleurs. Cette digne taverne est un excellent exemple de ce qu'on trouve à Shalimar, avec de plus le luxe de deux salons servant de fumeries d'opium. Si on arrive à y rester jusqu'à la fermeture sans se faire remarquer, on y verra Juhul Puritah, maître de la guilde, collecter le produit des rackets et recettes

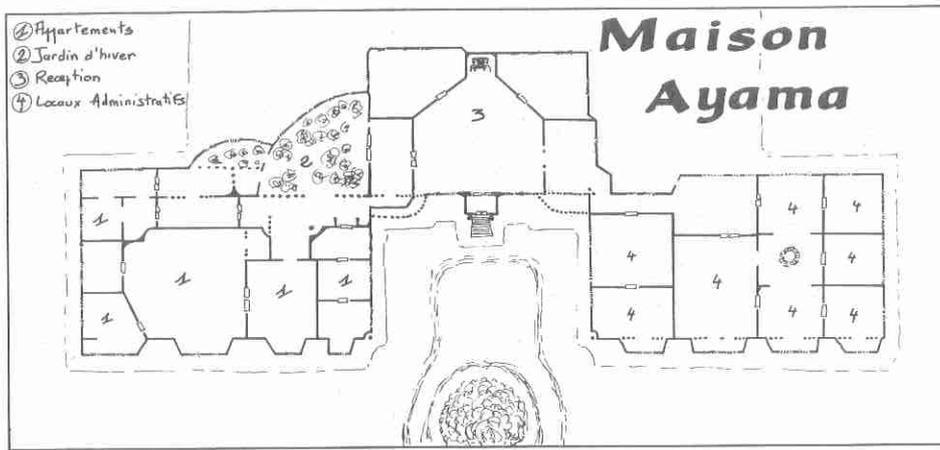
des établissements de la guilde pour la journée, accompagné de quelques molosses gardes du corps. En prenant d'innombrables précautions, ils arriveront à déterminer que les jonques sont souvent louées à prix d'or comme planques, et avec un peu de chance arriveront à celle de Su-min à temps pour y voir le cadavre de Loben Jedas.

Su-min a compris que Loben Jedas a été tué à sa place. Etant donné ses mauvais rapports avec le Kamadan, il leur a rapidement attribué la paternité de ce meurtre. S'il voit que les aventuriers peuvent être utiles à sa cause, il les mettra éventuellement sur la piste du Kamadan. Il n'a personnellement aucune idée de l'identité du Kamadan Doré, mais il sait néanmoins que celui-ci est plus que probablement un des trafiquants étrangers qui ont fondé cette institution. Si les aventuriers décident alors de se renseigner sur le Kamadan, la guilde des voleurs aura plutôt tendance à encourager leur action, tout ce qui peut nuire au Kamadan leur étant profitable.

A l'inverse, le Kamadan, qui tire sa puissance de sa clandestinité presque parfaite, verra d'un mauvais oeil toute personne qui tendrait à lui faire de la publicité. Les aventuriers pourront dresser une liste des personnes susceptibles d'être le Kamadan Doré et verront que celui-ci était Evans Lloyd lorsque le scandale public éclatera. Evans Lloyd est assassiné peu après et la trace du crâne se perd à nouveau.

Quelques jours plus tard, la guerre entre Shalimar et le Lui-Hang éclate à nouveau. Bien que les aventuriers ne puissent voir le lien avec le crâne, ils décideront peut-être d'y participer. Ils seraient alors affectés sur le Harina-rani, navire où sont regroupés tous les étrangers participant à cette campagne. Moins de deux semaines après le départ, la flotte de Shalimar arrive en vue de Ten-chou-ti. Les navires du Lui-Hang fondent alors sur leur proie, déployés en ligne, coulant immédiatement les bateaux quand ils le peuvent, et montant à l'abordage des plus gros bâtiments. Le Harina-rani, une grosse galéasse en service depuis vingt ans, essuie un sérieux assaut mais, grâce à une habile manœuvre de son capitaine, arrive à se séparer du navire qui l'avait abordé, et à massacrer tranquillement les soldats du Lui-Hang isolés à bord. Puis il fait demi-tour aux côtés de l'Eléphant des mers et regagne Shalimar sans encombre. Ils apprendront, en même temps que toute la flotte, le suicide de Rayan Aman.

De retour à Shalimar, ils assisteront à la querelle politique qui secoue l'armée et à la démission de Nasir Ayama. S'ils veulent en apprendre plus sur ce dernier, ils pourront se rendre à son palais de Shalimar. Nasir Ayama, après la mort de son père, reçoit librement les condoléances de tout le monde (son idée étant de s'assurer un maximum d'alliés ou, du moins, un minimum d'opposants, il s'entretient avec tous les gens qu'il juge dignes de considération). Le palais de la famille Ayama à Shalimar est une superbe bâtisse dans le quartier des parcs. Les visiteurs sont d'abord reçus dans la grande entrée. Cette pièce, seule connue du peuple, a suffi à établir la réputation de magnificence du palais tout entier. Dès l'entrée,



on peut trouver une dague incrustée de saphirs (valeur 1 200 xolts) récemment dérobée en ville, et que certains voleurs reconnaîtront pour l'avoir vue dans les mains de Kusmik Tara. Les aventuriers auront beaucoup de difficulté à remonter jusqu'à Gondarhim, qui ne se rend jamais dans cette maison ; ils auront le choix entre deux solutions :

— soit rechercher les circonstances de la mort du possesseur de la dague et l'identifier comme Kusmik Tara. Ayant appris son appartenance à la guilde des voleurs, et les troubles qu'il y a récemment causés, ils auront l'opportunité de se renseigner sur les dernières heures de sa vie auprès du maître de la guilde. Cette tâche ne sera pas facile, celui-ci désirant oublier l'affaire, mais s'ils savent se montrer convaincants, il leur indiquera la responsabilité de Gondarhim.

— soit rechercher directement le possesseur de la ferme. Ils ne trouveront à ce sujet aucun renseignement en ville, mais ils pourront apprendre dans un petit village de cultivateurs que ceux-ci ont vendu leur ancienne halle au riz, hors d'état, au mage fou de Shalimar. Des informations complémentaires sur ce dernier seront très faciles à glaner en ville, car il est une figure de légende.

Ils pourront ensuite se rendre à la demeure de Gondarhim, dans le quartier de la fontaine. Cette maison, en apparence mal entretenue, contient, outre de simples appartements, un laboratoire d'alchimie saccagé et de nombreux ustensiles utiles aux seuls magiciens. Dans une cache du laboratoire (armoire secrète), on peut découvrir le livre de sorts de Gondarhim. En fouillant la maison, on trouvera son cadavre dans la soupente de l'escalier, mutilé suivant les rites reconnaissables des prêtres de Kali. Si les aventuriers laissent le cadavre en place, celui-ci disparaîtra peu après leur première visite.

Retrouver l'emplacement des locaux de la secte de Kali ne sera pas facile. Néanmoins, la police ayant ouvert une enquête sur les meurtres attribués à ces gens, la population commence à s'inquiéter sérieusement de ces faits. En se montrant comme enquêteurs hors du cadre officiel, les aventuriers pourront, dans les bas-fonds, délier quelques langues. Certains personnages seront en effet fort heureux de se débarrasser des thugs de Kali sans pour autant apparaître comme des « indics », ni se rappeler au souvenir des policiers. Les diverses informations obtenues attireront l'attention des aventuriers sur Dramir Rashal et, en le suivant discrètement, ils découvriront tout d'abord sa condition d'assassin de Kali, puis l'emplacement exact d'une des entrées de la cache de cette secte.

AUTRES LIEUX INTERVENANT DANS LA CAMPAGNE

Dans l'enquête sur la nature du crâne, les aventuriers visiteront des lieux divers.

Les villages de campagne, que l'on peut trouver à travers tout Shalimar, sont souvent bâtis sur le même modèle. Etant généralement des villages de paysans, ils sont souvent construits au cœur des champs. L'autorité y est détenue conjointement

on remarque une fontaine intérieure en onyx, entourée de huit colonnes de céramique blanche. De nombreuses personnalités de Shalimar sont installées dans cette antichambre, sur des montagnes de coussins de soie et de cachemire. Les gardes enturbannés, drapés dans leurs uniformes de brocart jaune, le sabre long et ornementé relevant le pan de leurs tuniques dans une courbe majestueuse, se dressent, imperturbables dans leur office, devant les portes dorées de la maison endeuillée. Passant avec dignité entre les groupes chamarrés, une jeune grâce de la maisonnée, fille cadette du seigneur défunt, accepte d'un signe simple les condoléances, et conduit auprès de son frère Nasir les proches qui le demandent. Les personnages, s'ils sont des combattants, sont accueillis au cœur du palais, dans les pièces intimes qui composent l'aile privée de la famille. Là siège Nasir, dans une rotonde ouverte sur un jardin d'hiver. Il converse librement avec ses hôtes, jugeant en quelques phrases la confiance qu'ils méritent. Sans dévoiler son projet, il teste par avance l'accueil qu'il recevra à tous les degrés de l'échelle sociale.

Lorsque, quelques jours plus tard, il conduit le cortège de deuil au bûcher funéraire, la foule peut voir cet homme posé vibrer au son d'une colère intérieure. Durant la cérémonie, le maharajah semble frappé par la force qui l'habite.

Lorsque la nouvelle de la rébellion des nobles arrive à Shalimar, les aventuriers pourront manifester le désir de se rendre à Seymir. La ville est en ébullition et différents groupes errant dans les rues se prennent violemment à parti, déchaînant souvent des rixes spontanées. Les aventuriers verront également les cendres du palais du gouverneur civil de Seymir. Le mariage entre Nasir Ayama et Indira Souria est rapidement annoncé, et se déroulera dans cette ville.

Seymir, cité portuaire très commerçante, est cependant loin de posséder la beauté de Shalimar. Ses quartiers sont moins typiques, mais la séparation des habitants selon le principe des castes y est plus rigoureusement observée. La plus belle habitation de la région, le palais de la famille Souria, domine Seymir d'une hauteur avoisinante et étend ses fameux parcs jusqu'aux portes de la ville.

Alors que la guerre civile fait rage aux quatre coins du pays, c'est dans une euphorie irresponsable qu'est célébré le mariage. Perçue par tous les nobles comme la marque de leur union, la céré-

monie est une galerie des richesses de Shalimar. Des présents exubérants sont exhibés aux côtés de vêtements débordant d'or et de perles. Un éléphant blanc conduit les deux mariés au temple de Varuna pour consacrer l'union. Lors de la fête nocturne qui suit la cérémonie, les nobles rassemblés signent l'accord le unissant. Surgissant alors de la foule anonyme, apparaît Ebon Terurah qui contraste avec les fêtards, tant par son sérieux que par la simplicité de ses atours. Dominant l'assemblée de sa silhouette sévère, vêtu de sa simple robe blanche de prêtre et portant fièrement sa lance, il entame un discours qui fera rapidement déchanter les nobles, puis repart sans tarder. Plutôt que de se montrer dépassé par les événements, Nasir Ayama interrompt sans façon la cérémonie pour se donner le temps de s'organiser.

Durant trois semaines, Ebon Terurah et ses subordonnés parcoureront le pays sans relâche et mettront en émoi toutes les familles nobles de l'île. A la fin de cette enquête, le procès public est ouvert à Shalimar. La foule se presse aux portes du temple de Varuna, et c'est dans un silence impressionnant qu'Ebon Terurah annoncera la mort de Nasir Ayama. Son verdict, bref et inattendu, alimentera les conversations de toute la ville pendant plus d'une semaine. Aucun de ses collègues n'a compris les raisons de cette indulgence, et lui-même se refuse à les exposer à quiconque, s'abritant derrière l'autorité suprême que lui a accordée le maharajah. Ce dernier s'est d'ailleurs bien gardé d'intervenir, craignant d'avoir une décision difficile à prendre et sûr de son conseiller.

Les aventuriers n'ont plus alors aucune chance de continuer à suivre le crâne. Néanmoins, ils enquêteront probablement sur la manifestation de mort-vive à Shalimar.

Dans le cas où ils tenteraient d'observer ce qui se passe de nuit en ville, ils pourront arriver à remonter jusqu'à une demeure non officielle du mage fou Gondarhim. Cette habitation, extérieure à Shalimar, où le magicien parque ses morts-vivants, est une ancienne ferme perdue dans les rizières à six kilomètres au nord de la ville. Cette baraque délabrée est remplie de cercueils dans lesquels se terrent les créatures le jour, et est inhabitée de nuit. On peut voir les morts-vivants effectuer leurs allées et venues à dix heures du soir et quatre heures du matin, pénétrant dans la ville par les faubourgs. Dans un des cercueils,

tement et en opposition par les gouverneurs de provinces et les nobles, propriétaires de la terre. De plus, chaque village se dote d'un chef spirituel qui tente de rendre la vie plus aisée au sein de la communauté. Les villages auront entre 10 et 120 habitants (1d12 x 10). Ces habitants logent dans des maisons de briques (boue et paille de riz séchées au soleil). Il n'y a presque que des paysans, auxquels sont éventuellement associés quelques chasseurs et artisans de base (potier, forgeron par exemple). De très rares, pauvres et petites industries peuvent également être rencontrées dans les villages les plus importants (tannerie, teinturerie, ateliers de tissage, exploitation de petites mines ou carrières). Parmi les personnalités pittoresques des campagnes, on notera les moines errants, les shamans ou sorciers de village sans pouvoirs réels, et quelques villages abritant des sectes particulières de petite envergure. Les étrangers sont relativement mal accueillis, surtout s'ils sont riches ou d'une caste d'élite. Le troc est plus d'usage que la monnaie frappée, et le sel est une excellente base d'échange.

Au cours de leurs excursions, les aventuriers passeront peut-être au temple désaffecté de Lakshmi à proximité d'un volcan. Bâti probablement à l'origine sur une faille, le trajet d'une coulée de lave, le temple a subi le dernier réveil du volcan il y a cinquante ans. Depuis, la nature a repris ses droits, enfermant le temple dans un cocon de verdure. A l'intérieur, dans la grande salle à colonnades, se dresse encore la statue de Lakshmi, assise sur un lotus géant. Les mosaïques et la voûte du temple sont largement fissurées, laissant ainsi des rayons de lumière pénétrer ce lieu calme.

Les personnages auront, durant leurs pérégrinations dans la ville, à fréquenter de nombreuses boutiques. A titre d'exemple, suit la description de la boutique de Danir Nibal, libraire dans le quartier du souk.

En entrant dans une sombre pièce, on est immédiatement frappé par les cascades de livres entassés sur les rayons. Des piles désordonnées jonchant des tables dont on ne peut apercevoir le bois, et des entassements de rouleaux et parchemins encombrant le sol. Certains volumes pourtant sont mis en valeur sur des lutrins. Dans le fond de la pièce, juste devant le simple rideau qui laisse passer dans la boutique les odeurs d'encre et de peintures, est installé Danir Nibal, petit homme voûté, de méchants lorgnons illuminant son visage, le pinceau à la main, en train d'effectuer un méticuleux travail de copiste. Il est quelque peu bourru et considère les clients comme une gêne dans son travail...

Autres exemples de la vie commerçante de Shalimar, les ponts de bois, qui relient les îles les unes aux autres, sont chargés de dais abritant de petites échoppes changeantes. En effet, les marchands qui encombrant le passage sont nombreux, profitant des seules places de vente de Shalimar exemptes de taxes. De plus, ces ponts sont des points de passage obligés dans lesquels on vend beaucoup, et où l'on voit passer tout le monde. Nombreux sont les gens qui, cherchant un renseignement, sont rentrés chez eux les bras chargés d'achats inutiles...



Il convient toujours de garder présente à l'esprit la couleur locale de Shalimar lors des situations de contact avec les indigènes.

LA DÉCOUVERTE DU TEMPLE

La nouvelle enquête des aventuriers dans les bas-fonds de Shalimar a attiré leur attention sur Dramir Rashal. Cet étrange personnage habite dans le quartier des jonques. Sous cette couverture, le montrant comme un homme qui n'a pas plus à se reprocher que l'habitant moyen du quartier, il mène une existence banale. Cependant, en s'attachant à découvrir à quoi il passe ses journées et ses nuits, on comprend vite que Dramir Rashal mène une double vie. Le matin, il quitte sa jonque personnelle pour aller travailler chez Lukash Morol, artisan forgeron dans le quartier du souk. A son travail, il est connu comme quelqu'un de calme et de très capable. Lukash Morol, très heureux de l'avoir comme employé, soutient que personne ne vit jamais un homme faire un travail aussi précis de finition parmi tous les forgerons de l'île. La famille de Lukash Morol, qui apprécie d'autant plus Dramir Rashal que le maître de maison a donné des consignes pour le retenir à tout prix, le reçoit tous les jours à sa table pour le repas de midi. Lukash Morol, si on le pousse un peu, finira par dévoiler qu'il projette de lui donner son échoppe en même temps que sa fille aînée.

En quittant son travail en fin d'après-midi, Dramir Rashal se perd rapidement dans l'animation du quartier de la fontaine. On l'y retrouve, un gobelet à la main, en grande discussion avec ses collègues et concurrents. Puis il rentre chez lui, et y dîne, généralement seul, des plats préparés par sa vieille voisine. Il mène donc une vie tout à fait normale en apparence, et ses voisins sont les premiers à expliquer ses rares absences nocturnes par les faveurs d'une ravissante personne...

Ces soirs d'absence, en effet, Dramir Rashal a rendez-vous avec la jeune Cecilia McLeod qu'il emmène généralement dîner au Rendez-Vous d'Hamal, sacrifiant à la mode de la ville. Ce luxe,

chez un ouvrier, est facilement expliqué par le fait que son patron lui donne une paye coquette et que sa vie quotidienne ne lui coûte rien. Malgré son origine modeste, Dramir Rashal et sa compagne ne déparent en rien du reste de la clientèle. L'artisan forgeron est un homme d'une trentaine d'années, de visage noble et de stature imposante. En ces occasions, il revêt un long manteau bleu nuit simple et élégant, la taille enserrée dans une ceinture blanche qui semble agrandir encore sa silhouette puissante. Digne reine de ce fier cavalier, Cecilia McLeod anime la terrasse de sa vivacité. Son fin visage encadré de mèches mordorées rayonne de l'éclat de ses yeux verts. Son corps, aux jambes allongées, est mis en valeur par les voiles d'une robe flottante. Elle est originaire du nord-ouest du Kersh, d'une famille de propriétaires terriens. Elle partit du domaine familial pour chercher la fortune et le pouvoir. Arrivée à Shalimar un an auparavant, elle fut séduite par Dramir Rashal, et épousa les idées de sa religion, dans lesquelles elle entrevoyait la réalisation de ses objectifs.

Après dîner, Dramir Rashal raccompagne son amie chez elle, et semble y passer la nuit. Mais la maison de Cecilia McLeod n'est autre qu'une des entrées secrètes du temple de Kali à Shalimar. Cette bâtisse est située dans le quartier des pêcheurs, l'un des plus anodins. Sa façade est celle d'une classique demeure particulière, relativement sobre. Cecilia loge dans un appartement du rez-de-chaussée donnant sur le patio. Pour « se protéger de la chaleur écrasante de ce pays à laquelle elle n'est pas encore habituée », elle a tendu des dais blancs à ses fenêtres, ce qui est un sujet de plaisanterie de la part de ses voisins. Son intérieur est à l'image de sa personne, beau et raffiné. Il est composé de cinq pièces : deux chambres, deux salons et un boudoir. Tout l'ameublement est dans le style soyeux de Shalimar et non dans celui du pays d'origine de Cecilia. On y trouve cependant quelques souvenirs de famille (bijoux, deux tableaux, une épée, de l'argenterie). En voyant cette décoration, on est convaincu du fait que Cecilia a réalisé ses ambitions de richesse, richesse que son voisinage attribue à Dramir Rashal,

qu'ils prennent pour quelque noble de province. Sous le tapis d'une des chambres se trouve une trappe dont le mécanisme est dissimulé dans la moulure d'une boiserie. Un escalier descend de là vers le temple. Quand Dramir Rashal emprunte ce passage, Cecilia le suit généralement, et ils referment le mécanisme de l'intérieur.

Les aventuriers pourront alors s'engager dans ce boyau vers la partie finale de la campagne : l'affrontement avec les thugs de Kali.

LE TEMPLE DE KALI

L'aspect général des couloirs du temple de Kali sera le suivant : les couloirs sont larges de 2,5 mètres, courant sous une voûte assez écrasée, à une hauteur de 3 mètres, et fermés par de simples portes en bois. Sauf indication contraire, toutes les portes sont fermées à clef.

N° 1 — L'escalier en colimaçon descendant de la demeure de Cecilia McLeod débouche sur un couloir type qui se prolonge sur une assez longue distance. Lorsqu'enfin les aventuriers franchissent la porte qui clôt ce couloir, ils entrent dans une vaste salle ronde. Son arche descend doucement jusqu'au sol, avec pour seuls reliefs les pourtours sculptés des portes qui stoppent la courbe descendante de la voûte par une cassure verticale en avancée. Dans la partie qui se trouve derrière les aventuriers s'ouvrent trois portes qui mènent aux différentes entrées secrètes du temple de Kali, dont celle qu'ils viennent d'emprunter. Dans la partie qui leur fait face, trois gardes assis jouent tranquillement et tirent une boisson d'un tonnelet grâce à quelques gobelets. Une paillasse leur permet de se reposer. Un couloir s'enfonce tout droit, face aux aventuriers, tandis que deux autres partent en s'incurvant sur les côtés. Un escalier en colimaçon s'enfonce autour d'un simple pilier vers l'étage inférieur.

Garde n° 1 : Guerrier humain 7° niveau (SG : 17) PV : 48.

Armes maîtrisées : cimeterre (double spécialisation +3, +3), dague. Classe d'armure : 7 (cuir clouté).

Garde n° 2 : Guerrier humain 5° niveau (FR 18,87 CO : 15) PV : 34.

Armes maîtrisées : épée à deux mains (FR : +2, +4), dart, lasso. Classe d'armure : 6 (armure d'écailles).

(Garde n° 3 : Assassin humain 5° niveau (DX : 16 CO : 16) PV : 37.

Armes maîtrisées : garrot, dague, fouet. Classe d'armure : 6 (cuir).

De plus, dans le couloir circulaire, patrouillent en permanence trois autres gardes :

Gardes n° 4, 5 et 6 : Guerriers humains 3° niveau. PV : 18, 20 et 23.

Armes en main : hache de bataille. Classe d'armure : 5 (armures d'écailles + grands boucliers).

N° 2 — Ces seize pièces sont habitées par les membres de la secte. Ces petites cellules ne comprennent que la place pour deux lits, un coffre et une table basse. On y trouve éventuellement quelques possessions personnelles (6-36

colts), et fréquemment des objets de culte.

Cellules a-f : cellules des veilleurs et des patrouilleurs qui se relaient nuit et jour.

Cellules g-n : cellules occupées par divers adorateurs : (1d100)

01-40 : guerrier niveau 1
41-45 : guerrier niveau 2
46-48 : guerrier niveau 3
49 : guerrier niveau 4
50 : guerrier niveau 5
51-80 : assassin niveau 1
81-83 : assassin niveau 2
84-85 : assassin niveau 3
86 : assassin niveau 4
87 : assassin niveau 5
88 : assassin niveau 6
89 : assassin niveau 7
90 : assassin niveau 8
91-95 : clerc niveau 1
96-97 : clerc niveau 2
98 : clerc niveau 3
99 : clerc niveau 4
00 : clerc niveau 5

Ces occupants vont généralement par deux et ne possèdent aucun équipement magique particulier. Les assassins ne manquent par contre pas d'outils divers. Les armes les plus employées sont le cimeterre, le garrot, les dagues de toutes formes, la matraque, voire la fourche ou d'autres armes de paysans. Tous les membres de la secte sont des humains. Le maître de jeu devra considérer que les habitants du complexe souterrain, au moment où les aventuriers y entrent, constituent des rencontres aléatoires possibles dans tous les couloirs. Certains des habitants ont également des fonctions domestiques (cuisinier, magasinier, etc). L'emplacement exact des habitants devra être déterminé en fonction de l'heure à laquelle se situera l'action.

N° 3 — Cette pièce recèle un véritable trésor : toutes les réserves de nourriture et d'armement de la secte. D'anciennes fresques, effacées par le temps et

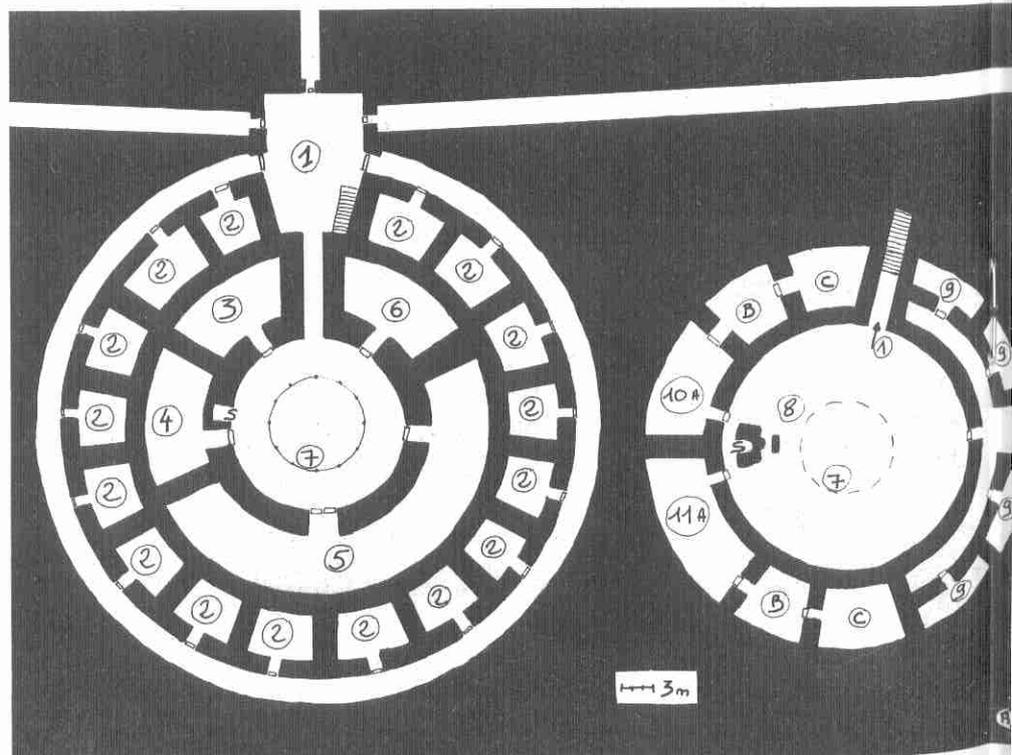
les infiltrations d'eau, se devinent derrière les sacs de riz. Néanmoins, elles ne représentent rien de particulier, et les déchiffrer ferait perdre leur temps aux aventuriers. La seule richesse réelle de cette pièce se situe dans ses rateliers.

N° 4 — Les cuisines ont ici une double vocation. Elles servent à la fois à la préparation des plats et à celle des poisons. Gare à ceux qui se tromperaient de récipient ! Cependant, un cuisinier, un alchimiste ou un assassin exercé distinguerait la ligne de démarcation entre les deux ateliers. La partie laboratoire contient quelques richesses intéressantes :

- 2 fioles de poison ingestif type C
- 3 fioles de poison insinuatif type A
- 1 fiole de poison ingestif type E
- 1 fiole de « sweet water » (pour les coupures malencontreuses)
- 1 potion de « gaseous form »
- 3 fioles d'encre magique, pour des parchemins de :
 - poison (clerc niv. 4)
 - tongues (clerc niv. 4, magicien niv. 3)
 - animate dead (clerc niv. 3, magicien niv. 5)
- 5 fioles d'eau maudite
- 200 colts de gemmes pulvérisées
- 60 grammes de poudre d'argent
- 60 grammes de poudre d'airain
- 12 bâtonnets d'encens
- 100 grammes de cristaux d'iode
- 20 grammes de soufre
- 10 cl de mercure
- 2 bocaux de formol contenant les glandes à venin de divers serpents
- 1 livre d'alchimie qui contient, outre des généralités, la recette de la potion de « healing », et celles des encres pour les sorts susmentionnés, plus « animate dead monsters » (clerc niv. 5)

Un adepte des arcanes ayant quelques connaissances pourra trouver dans la partie cuisine quelques ingrédients utiles (thé, ail, etc) et courants.

N° 5 — Cette salle sert à la fois aux repas et aux réunions hors des cérémonies religieuses. Elle est ornée de fresques, à dominante rouge sang, représentant les combats entre Kali et Vishnou. Derrière le fauteuil présidant la table se trouve accrochée une peinture sur soie, portrait de l'actuel maître de la guilde. Un tonnelet et une console





sont disposés dans un angle de la salle. Le tonnelet contient encore quelques litres d'un breuvage rouge et épais à l'odeur âcre, qui semble avoir caillé dans le fond. Ce n'est cependant qu'un vin capiteux spécialement vinifié par des adeptes ruraux du culte.

N° 6 — En ouvrant la porte, qui n'est pas verrouillée, une bouffée de vapeur s'échappe de la pièce. Une fois accommodés à l'humidité et à la chaleur ambiantes, les aventuriers découvriront une salle d'eau faite entièrement de marbre noir veiné de rouge. Un gros

coquillage sert de vasque réceptrice à une ingénieuse arrivée d'eau courante, avant de laisser celle-ci couler dans un bassin surélevé, entouré d'un muret, et chauffé par des foyers placés en-dessous. L'eau « courante » est en fait puisée dans un réservoir régulièrement approvisionné par

les apprentis prêtres à l'aide de sortilèges. Quelques miroirs sont accrochés aux murs.

N° 7 — La rotonde centrale donne sur les salles communes et est percée en son centre d'une ouverture circulaire faisant office de mezzanine sur le temple situé au niveau inférieur. Cette salle est brillamment éclairée par huit torchères accrochées aux parois. Le haut de la pièce forme une coupole dont l'ornement central est un crâne d'humanoïde géant, dont les yeux sont deux gemmes (améthystes, valeur : 2 774 et 2 337 xolts). Dans l'épaisseur d'un mur est dissimulé un escalier secret qui arrive dans la pièce n° 8.

N° 8 — Le temple. Dès la sortie de l'escalier en colimaçon, les aventuriers remarqueront la statue de la déesse Kali qui orne le fond de la salle. La divinité est représentée debout, les quatre bras écartés, menaçante dans son horreur, le visage noir, le corps nu, simplement parée de son collier de crânes. En voyant la statue, nimbée de reflets inquiétants, les personnages devront réussir un jet de protection contre la peur, ou s'enfuir en courant durant 2d10 rounds. Devant la statue se dresse un autel de sacrifice. Il est constitué d'un assemblage de crânes sur lequel est simplement posée une dalle de malachite. Les quelques veines de la pierre sont encrassées de caillots de sang séché. Quatre chaînes et fers pendent aux coins de la dalle rectangulaire. Une coupe d'or (valeur 350 xolts) est placée sous les rigoles de la dalle de manière à recueillir le sang des sacrifiés. Un petit brasier, où l'on réduit leurs cœurs en cendres, est posé sur un piédestal attenant à l'autel. La salle est éclairée en permanence par quatre chandeliers en croix à dix-sept

branches. Des chandelles de suif d'humains et de cire émane une odeur fétide. Les murs de la salle sont simplement taillés dans le roc d'une manière irrégulière, et les infiltrations d'eau ont creusé des rigoles noirâtres et malodorantes à leurs pieds. Deux portes de bois et une grille donnent sur les autres pièces de l'étage. Une porte secrète est dissimulée derrière la statue et donne sur l'escalier dérobé qui remonte vers la salle n° 7.

N° 9 — La grille ouverte donne sur le couloir des cellules de prisonniers. Ces salles sont sans éclairage aucun, et le fait de marcher sur la deuxième dalle après l'entrée, située à 1,50 mètre du seuil, referme immédiatement la grille. Les autres grilles, donnant sur les cellules mêmes, ne sont pas verrouillées. Dans ce quartier des prisonniers ne se tiennent que quelques morts-vivants animés par le patriarche du temple :

6 squelettes (skeletons MM1) PV : 8, 2, 8, 7, 5, 4

8 zombies (zombies MM1) PV : 10, 14, 6, 15, 6, 13, 12, 13

Les prisonniers ayant été enfermés là n'y ont rien laissé.

N° 10 — Appartement du prêtre (Ashar Simah)

a) Antichambre. Elle contient principalement une armoire, dans laquelle Ashar Simah range ses vêtements, et un sofa.

b) Bureau. Il ne contient que des meubles fonctionnels et des papiers secrets qui pourront permettre aux aventuriers de démanteler le reste de la secte de Kali en dehors du temple (avec le soutien des autorités). On trouvera dans un coffre une centaine de xolts.

c) Chambre d'Ashar Simah. Elle n'est meublée que d'un lit. Dans cette pièce est recluse une jeune captive qui lui sert d'esclave de plaisir (humaine niveau 0, très belle).

Au cours de leur visite du temple, les aventuriers auront à affronter Ashar Simah et Korad Altar, définis avec les principaux PNJ du scénario. S'ils l'emportent, les aventuriers trouveront sur Korad Altar le crâne recherché. Ils devront alors en trouver le mode de destruction.

En consultant tous les prêtres de la ville, et en possédant le crâne, c'est-à-dire pouvant en décrire le moindre détail, ils obtiendront l'indication de la marche à suivre au sein du clergé de Yama. Il faudra alors convaincre ce clergé de recommencer l'expérience des prêtres de Vishnou, à Seymir, pour mettre fin à cette affaire. Si le sacrifice se fait, Yama apparaîtra, juché sur son buffle d'eau. Il ordonnera à sa monture de libérer les âmes des morts enfermées dans le crâne et, d'une simple pression de sabot, le

buffle d'eau réduira l'artéfact en poussière. Si un prêtre de Yama fait partie de l'équipe des aventuriers, celui-ci, pour avoir mené à bien cette mission, se verra gratifier de la bénédiction de son dieu (+2 aux jets de protection pendant deux ans) qui gardera un oeil sur lui.

Si, pour se débarrasser du crâne, les aventuriers tentent de l'enterrer ou de le jeter à l'eau, vous pouvez faire rejouer le scénario depuis le début, en ajoutant éventuellement quelques variantes de votre cru!

LE CRANE

Le crâne est un puissant artéfact, un des crânes qui ornent le collier de Kali et dont celle-ci s'est défait en faveur de ses plus fidèles serviteurs il y a quelques décennies. Son principal pouvoir est de posséder celui qui prétend être son possesseur. La puissance de cette possession est variable suivant le niveau et l'alignement du porteur. Plus un personnage est bon, plus ses niveaux le protègent. Plus un personnage est mauvais, plus ils le rendent vulnérable. La manière dont le personnage est entré en possession du crâne devra aussi influencer sur l'arbitrage du maître de jeu en ce qui concerne la possession. Ayant possédé son porteur, il cherchera à le faire agir le mieux possible pour la cause de Kali, du Mal et du Chaos en général.

Ses autres pouvoirs

(Cf. le Dungeon Masters'Guide, chapitre sur les « Artifacts and Relics »)

Minor benign powers :

- Animate dead, 1 creature, by touch, 7/week
- Darkness 15' radius, 3/day
- Hypnotic pattern when moved, 3/day
- Ventriloquism, 3/day



Major benign powers

- Cause serious wounds by touch
- Confusion 1/day
- Phantasmal killer 1/day

Minor malevolent effects

- Touch of possessor kills green plants
- User causes hostility towards himself in all mammals within 6
- Yearning for the item forces possessor to never be away from it for more than one day, if at all possible

Major malevolent effects

- Lose one point of wisdom permanently
- User goes insane for 1-4 days each time the prime power is used

- Possessor's alignment moves one step towards chaotic-evil each time ANY power is used

Prime powers

- Death spell power of 200 % effectiveness with respect to number of levels affected 1/day
- Mass domination, 1/month

Side effect

- Greed and covetousness reaction in all intelligent creatures viewing the item ; save versus magic or attack possessor and steal the item are only 25 % likely to have to check ; henchmen check loyalty first, failure then requires saving throw as above.

Pour tout sortilège lancé, l'objet est considéré comme enchanté au 25° niveau.

L'objet ne peut être détruit qu'en le sacrifiant à Yama : ce dieu apparaîtra monté sur son buffle d'eau et cette monture écrasera le crâne de son sabot, le réduisant en poussière et libérant par là-même les âmes qu'il retient prisonnières et qui constituent sa puissance.

Les aventuriers étant totalement conscients de la nature du crâne, ils seront considérés comme des associés pour la réaction au « side effect ».

N° 11 — Appartement du maître de la guilde (Korad Altar)

a) **Pentacle.** Très beau, il est fait d'incrustations d'os sur un sol de marbre. Mis à part le fait qu'une « Nystul's magic aura » lui a été lancée, il n'a aucune propriété magique.

b) **Chambre.** Un bureau et un lit de bois précieux constituent son mobilier. Quelques documents concernant l'histoire du culte et de la guilde y sont rangés. Dans un tiroir secret du bureau, on peut trouver une dague de sacrifice de grande valeur (600 xolts).

c) **Trésor.** Le trésor de la guilde et les instruments de torture sont entreposés

dans cette salle. La fortune totale, sous diverses formes, se monte à 1 431 xolts. Une aura magique émane d'un tube d'ivoire qui contient un parchemin d'illusionniste (enchanté au 12° niveau, avec les sorts : summon shadow, permanent illusion, shades).

PNJ

Granshmi Lumyaa

Prêtre de Vishnou 5° niveau Humain 31 ans

FR : 11 IT : 11 SG : 16 DX : 14 CO : 17 CH : 12
BE : 10 PV : 29

Alignement : Loyal bon

1,75m 70kg Chauve, yeux marrons

Issu d'une famille de brahmanes, il a eu une vie peu aventureuse, sauf dans quelques voyages au service du clergé au cours desquels il a, entre autres, rencontré les aventuriers et sympathisé avec eux.

Loben Jedas

Policier 0° niveau Humain 36 ans

FR : 16 IT : 11 SG : 09 DX : 10 CO : 15 CH : 09
BE : 12 PV : 8

Alignement : loyal neutre

1,92m 118kg Cheveux noirs, yeux noirs

Policier miteux issu d'une famille médiocre et sans importance de cette ville. A fait son chemin en léchant les bottes de ses supérieurs.

Su-Min

Voleur 3° niveau Humain 48 ans

FR : 10 IT : 13 SG : 16 DX : 15 CO : 09 CH : 15
BE : 16 PV : 12

Alignement : neutre mauvais

1,65m 52 kg Cheveux gris, yeux noirs

Originaire du Lui-Hang, Su-Min est arrivé très jeune à Shalimar où il s'est lancé dans le commerce de l'opium. Avec l'essor du Kamadan, il a vite perdu sa place, et lui voue donc une rancune tenace. Depuis, pour continuer à faire du tort à son ennemi malgré sa médiocrité, il héberge systématiquement tous les traîtres au Kamadan. Pour cela il est très connu (et apprécié par certains) dans les bas-fonds.

Kamadan Doré (Evans Lloyd)

Marin Marchand et Voleur 9° niveau Humain 32 ans

FR : 18 IT : 15 SG : 09 DX : 17 CO : 18 CH : 16
BE : 16 PV : 51

Alignement : chaotique neutre

1,85m 78 kg Cheveux roux, yeux bleus

Ancien marin d'une compagnie marchande, il débarqua à Shalimar il y a 12 ans, sa seule solde en poche. Il s'installa rapidement dans le milieu et entreprit, avec quelques uns de ses amis, de monter le Kamadan alors uniquement tourné vers l'exportation. Au fil des ans, la richesse et la notoriété du Kamadan et de son chef se firent, et Evans Lloyd fut alors amené à se tourner vers l'intérieur pour trouver les amis et appuis nécessaires à son négoce. Il est fort bien considéré socialement, et jouit du privilège de savoir ce qui se dit en conseil de gouvernement avant nombre de conseillers officiels.

Rayan Aman

Marchand et conseiller d'état 0° niveau Humain 44 ans

FR : 08 IT : 16 SG : 10 DX : 09 CO : 12 CH : 14
BE : 14 PV : 3

Alignement : neutre mauvais

1,68m 72 kg Calvitie, cheveux gris, yeux marrons

Marchand d'une riche famille de parvenus de Shalimar, il a profité de l'affaiblissement du maharajah et de sa fortune pour se glisser dans les corridors du pouvoir. N'hésite pas à faire les poubelles pour enfoncer un concurrent. Aucune compétence militaire.

Nasir Ayama

Marin Noble Officier et Guerrier 7° niveau Humain 27 ans

FR : 17 IT : 15 SG : 13 DX : 17 CO : 14 CH : 16
BE : 19 PV : 41

Alignement : loyal mauvais

1,80m 80 kg Cheveux noirs, yeux ambre

Issu d'une des plus grandes familles nobles de Shalimar, fils héritier du titre, brillant élève de l'école militaire de marine et de stratégie. Capitaine de l'Eléphant des mers après sa réfection.

Ebon Terurah

Gardien des Saintes Institutions, conseiller d'état, premier juge de Shalimar et Grand Prêtre de Varuna

Prêtre 13° niveau Humain 55 ans

FR : 14 IT : 15 SG : 19 DX : 09 CO : 13 CH : 16
BE : 15 PV : 57

Alignement : loyal (neutre)

1,87m 75 kg Cheveux rasés, yeux gris

Objets magiques : Spear +4 (le javelot est l'arme qu'utilise Varuna) ; Philactery of faithfulness

Ebon Terurah est un des plus grands prêtres de Shalimar. Il est au service de Varuna depuis 47 ans et à celui du maharajah depuis 30 ans. C'est l'homme de l'entourage du maharajah en qui on peut avoir une confiance absolue. Il est redouté comme juge pour sa sévérité, mais il est respecté pour ne jamais avoir commis d'erreur judiciaire.

Kusmik Tara

Voleur 2° niveau Humain 24 ans

FR : 13 IT : 07 SG : 08 DX : 15 CO : 15 CH : 06
BE : 14 PV : 11

Alignement : chaotique neutre

1,65m 51kg Cheveux sales, yeux miteux

Voleur sans importance, passait par là, fait partie du paysage.

Gondarhim

Magicien 10° niveau Humain 49 ans

FR : 07 IT : 17 SG : 10 DX : 15 CO : 10 CH : 14
BE : 07 PV : 29

Alignement : neutre mauvais

1,59m 61kg Cheveux gris, teints en noir, yeux noirs, lentilles rouges

Objets magiques : Dagger or venom (poison type A) ; ring of spell storing ; shocking grasp ; run

Livre de sorts :

- niveau 1 : read magic, dancing lights, comprehend languages, armor, detect magic, charm person, wizard mark, write, mending, light, unseen servant
- niveau 2 : mirror image, detect evil/good, locate object, invisibility, detect invisibility, Leomund's trap, fools gold, wizard lock, irritation
- niveau 3 : invisibility 10' radius, fly, septa snake sigil, feign death
- niveau 4 : polymorph self, ice storm, Leomund's secure shelter, enchanted weapon
- niveau 5 : avoidance, monster summoning III, wall of force
- niveau 6 : move earth
- niveaux 7-9 : rien

Sorts en tête par jour : 4/4/3/2/0/0/0/0

Magicien aventureux retraité, atteint de nombreuses folies après des expéditions qui ont mal tourné.

L'Empire des Seigneurs-Papillons

Ce scénario convient très bien à une poignée d'aventuriers-astronautes à la gâchette facile... Le maître de jeu est libre de situer cette histoire dans le temps et l'espace selon un système de référence qui lui est propre. Les PJ doivent disposer d'un vaisseau spatial personnel très bien armé! Si tel n'est pas le cas, on verra que le scénario offre la possibilité d'en « acquerir » un...

DIARLEISE

L'histoire commence sur Diarléise, un monde frontalier aux potentialités problématiques. Il n'existe qu'un lieu habité, une sorte de ville du Far-West posée sur une langue de terre entourée de bayous malsains envahis de gros insectes carnivores. Près de 50 000 êtres de toutes races se tassent dans des locaux prévus à l'origine pour 10 000 colons. C'est un repaire d'aventuriers en tous genres, sur lequel règne sans partage « Mémé Courant d'Air », une vieille pirate rangée des affaires. On l'appelle ainsi parce que la simple vue d'une fenêtre ouverte lui fait piquer des crises de folie meurtrière.

Les activités nocturnes sont interrompues par un rugissement grandissant, suivi d'un fracas d'enfer : un vaisseau spatial s'est posé sur le ventre suite à une entrée dans l'atmosphère bien peu réglementaire : *Sadamine-le-Bourreau*, pirate tristement célèbre qui travaille officieusement pour Mémé Courant d'Air, vient de rater son ultime atterrissage. L'astronef repose dans un marais, à 20 kilomètres de la ville.

C'est aussitôt une ruée de véhicules vers le vaisseau éventré, chacun voulant récupérer une miette de l'épave. Il est essentiel que les joueurs y participent, et le MJ fera en sorte qu'ils ne soient pas trop mal placés...

L'épave

Elle est entourée de vapeur : la coque est brûlante. Les projecteurs des véhicules montrent que des dizaines d'insectes carnivores n'attendent qu'une baisse de la température pour s'approprier ce nouvel habitat.

Les sas fonctionnent, de même qu'un éclairage de secours maigrelet. Les couloirs sont remplis du bruit des conditionneurs d'air qui fonctionnent à plein régime. L'équipage est mort, et l'intérieur est ravagé par le choc. Toutefois, on remarque aussi des traces de combat. Tandis que les premiers hommes de main de Mémé Courant d'Air interdisent l'accès à la passerelle (pour protéger les petits secrets de la patronne), les « indépendants » se ruent vers la cale et ses trésors.

La cale est remplie de vapeur, et une eau saumâtre s'y engouffre à gros bouillons. Les soudards ne sont pas déçus : étoffes diaphanes, cubitainers de vins fins miraculeusement intacts, bois précieux, se sont « tartinés » contre la paroi avant. Tandis que, de l'eau jusqu'aux mollets, la foule se rue vers le butin, un des PJ remarque que l'un des cinq hibernateurs ancrés sur le plancher, contre la paroi arrière, fonctionne, intact.

Le survivant

Par la vitre transparente, on peut voir une créature très frêle : un corps vermiforme, un visage presque humain, une paire de bras grêles terminés par des doigts déliés, et, sur le dos, deux grandes ailes de pa-



Pierre Zaplotny



pillon. On ne voit pas de jambes. Les paramètres indiqués par l'appareil montrent que les conditions de Diarléise conviennent aussi bien que possible à l'être. Il faut agir vite : l'eau monte, des bagarres éclatent autour du butin, et des insectes carnivores parviennent à nager jusqu'à l'intérieur.

Si les PJ activent le processus de réveil, il faut attendre cinq minutes pour que l'on puisse ouvrir le capot. La créature sera incapable de se déplacer par elle-même. Elle répondra aux questions que l'on pourra lui poser par une série de notes mélodieuses : un langage mi-sifflé, mi-chanté, entrecoupées de monosyllabes dans la langue des PJ. Ces réactions sont normales après une hibernation.

Le « coup du siècle »

De tête, aucun PJ ne se souviendra avoir rencontré un tel individu, et pour cause : la créature n'appartient à aucune race de l'univers connu. Mieux : elle ne s'étonne pas de la haute technologie qui l'entoure, et l'on constatera plus tard qu'elle considère avec mépris la fange de la cité coloniale bondée ; bref : elle est très civilisée. Le Papillonidé possède ainsi une valeur infiniment supérieure à toutes les babioles que l'on peut s'arracher dans la cale du navire pirate : toute personne qui donne aux autorités galactiques les coordonnées d'un monde de culture avancée se voit gratifiée d'une prime... fabuleuse ! Une telle récompense n'est attribuée qu'une ou deux fois par siècle. Toutefois, ce sont bien les coordonnées qu'il faut fournir, et pas le moyen de les obtenir ! Ce détail a son importance, comme on le verra plus loin.

Si les PJ n'activent pas le processus de réveil, un des sbires de Mémé Courant d'Air le fera, et le Papillonidé tombera entre les mains avides de l'ancienne pirate.

Retour en ville

Si les PJ se montrent discrets, ils pourront regagner rapidement la ville : des hommes de main de Mémé Courant d'Air, arrivés entre-temps, sont fort occupés à s'expliquer avec les truands indépendants ; dans un premier temps à mains nues, puis à l'arme blanche, et enfin à l'arme à feu. Si les joueurs tardent trop, ils seront repérés par les hommes de main ou par des truands. Les premiers demanderont la remise immédiate de la créature, les seconds préféreront une poursuite dans le bayou et une attaque à mi-chemin de l'épave et de la ville.

LE RÉCIT DU PAPILLONIDE

Après avoir un peu récupéré, la superbe créature commence à pouvoir voler à 30 cm au-dessus du sol (elle est incapable de s'élever au-dessus de quatre mètres). Elle s'adresse aux PJ dans leur langue, et se présente comme étant le Seigneur FtuiX, ambassadeur de Gwyllis, planète-mère des

Papillonidés. Ce monde extérieur, très civilisé, a été récemment découvert par un cargo : le *Golubi*. Après des premiers contacts très prometteurs, le navire est reparti avec de nombreuses marchandises précieuses. Hélas, lors d'une escale sur un monde paradisiaque désert, Elyseus, le *Golubi* a été attaqué et lui enlevé. FtuiX demande aide et protection aux PJ, leur promettant une forte récompense s'ils l'aident à regagner Gwyllis. En effet, la société galactique se révélant un peu différente de ce à quoi il s'attendait, il se doit d'aller prendre d'autres instructions auprès du Seigneur Kanof-feld, Empereur de Gwyllis.

La malchance

Très vite, les spécialistes de Mémé Courant d'Air qui travaillent au décodage du journal de bord du navire de Sadamine-le-Bourreau tombent sur le texte suivant :

Sommes arrivés aujourd'hui sur Elyseus. Y avons attaqué et pris le Golubi, navire de commerce qui s'y était posé pour le repos de son équipage. Avons curieusement été aidés par un représentant d'une race civilisée inconnue qui était à son bord. La créature, un ver à tête humaine muni d'ailes de papillon, a abattu les mécaniciens et saboté les machines du cargo qui tentait de décoller. L'être nous a déclaré avoir été enlevé, et nous a promis une forte récompense si nous le ramenions chez lui sans en référer aux autorités. Ai trouvé son histoire sujette à caution. N'ai malheureusement pas pu la vérifier : tout l'équipage du cargo a été tué durant le combat, et le journal de bord a disparu. Ai donc procédé à l'hibernation de la créature en attendant le retour à la base.

Sadamine, commandant

Un peu plus loin :

Dernière minute : Un de mes hommes vient de m'apporter l'enregistrement de la trajectoire du Golubi. A première vue, ce navire venait de finir une campagne d'exploration hors zones civilisées curieusement brève. Affaire à suivre.

Sadamine, commandant

Peu de temps après, Sadamine-le-Bourreau livra le combat qui lui fut somme toute fatal : après avoir imprudemment attaqué un cargo puissamment armé, il réussit à s'échapper et à traîner son navire jusqu'à Diarléise, où il percuta l'atmosphère à grande vitesse suite à une panne subite.

La vérité

Gwyllis est un monde civilisé où vivent les Papillonidés dont le physique a été décrit plus haut. Ce peuple fourbe et cruel se nomme lui-même « les Seigneurs ». Il avait déjà réduit à l'esclavage une autre race native de Gwyllis, apparentée aux libellules : les Frombaons. Voici cent-cinquante ans, les Papillonidés découvrirent le vol interstellaire. Ce fut le malheur des mondes de basse technologie environnants : pillages, colonisations, esclavage : l'éternelle histoire... Voici quelques semaines, un navire d'exploration papillonidé était posé sur Bruss, une planète désertique située à la limite de l'Empire des Seigneurs. Cet astronave avait pour mission de préparer les structures d'accueil des premiers émigrants, qui devaient arriver le mois suivant... Survint

alors l'évènement que les Papillonidés craignaient inconsciemment le plus : l'arrivée d'un astronave étranger. C'était le *Golubi*. Le navire Papillonidé décolla en catastrophe, abandonnant à son sort un officier navigateur : le Seigneur FtuiX, qui était parti chasser avec deux esclaves Frombaons. Le Seigneur Commandant n'avait qu'une idée en tête : aborder ce navire, s'en emparer et percer ses secrets. Le seul secret dont il eut brièvement connaissance fut celui des armements du *Golubi*, qui réduisirent son navire à l'état de plasma. Le *Golubi* se posa au milieu du chantier et rencontra le Seigneur FtuiX et ses esclaves. FtuiX essaya de servir une histoire d'enlèvement au commandant du cargo. Mais celui-ci était loin d'être un imbécile : il interrogea les Frombaons et sut la vérité. Il décida alors de rentrer au plus vite, mais fit cette fatale escale sur Elyseus. Le premier coup au but du pirate ouvrit la porte de la cellule du Seigneur FtuiX qui empêcha le décollage du cargo d'une façon qui sera détaillée plus loin.

Attitudes, objectifs & contradictions du Seigneur FtuiX

Le Seigneur FtuiX jouera aussi bien que possible son rôle d'ambassadeur un peu perdu dans un monde trop grand pour lui. Néanmoins, l'arrogance qui l'imprègne est trop grande pour être totalement dissimulée.

...tout ce qui n'est pas Papillonidé est corvéable à merci, tout Papillonidé d'un rang inférieur au mien est méprisable, celui d'un rang égal mon adversaire et celui d'un rang supérieur l'objet de mon respect, de mon envie et de ma haine...

Cette attitude ressortira sous forme de brèves et brusques colères, vite réprimées, d'ordres intempestifs, etc.

Outre son comportement, qui après tout peut à la limite être normal, FtuiX commettra quelques petites erreurs :

— Il a dit que le *Golubi* était chargé de marchandises précieuses Papillonidées. Or un PJ s'informant de la nature de la cargaison pillée dans la cale du navire de Sadamine-le-Bourreau s'apercevra que ce sont des marchandises certes précieuses mais tout à fait connues et répertoriées. Il s'agissait en fait du contenu des cales du *Golubi*, monnaie d'échange destinée à acquérir de précieux produits exotiques.

— Ce soi-disant diplomate montre une curieuse maîtrise d'un domaine fort ésotérique : la navigation interstellaire. Il cherche à se faire enseigner le système de références utilisé par la civilisation des PJ par tous les moyens, y compris la gentillesse !!!

— Parallèlement, il restera très vague sur Gwyllis, les caractéristiques de son étoile, les points de repère environnants, etc.

FtuiX fera tout pour qu'on le ramène chez lui. Il doit absolument informer son Empereur de la menace que constitue la civilisation des PJ, en lui apportant l'un de ses astronaves sur un plateau par dessus le marché. Il compte profiter de ce coup d'éclat pour augmenter son rang social. Seulement voilà : il ne sait absolument pas où il est... Il doit donc impérativement rega-

gner Brussels (le monde où le Golubi a détruit le navire d'exploration Papillonidé), où il pense que la colonie des Seigneurs-Papillons est installée. Quand bien même ce ne serait pas le cas, il saurait de là-bas retracer la route jusqu'à Gwyliss.

DÉCOLLAGE EN CATASTROPHE

Dès qu'un plongeur sous-marin, abondamment cuirassé contre les insectes carnivores, découvre que l'hibernateur est vide depuis peu, Mémé Courant d'Air lance un vaste appel à la délation : forte récompense à toute personne ayant vu une créature bizarre munie d'ailes de papillons. Dans ce milieu où tout s'achète, les chances de cacher la créature sont infimes. De plus, les postes-cléf de l'administration et du petit hôpital, la milice et le contrôle aérospatial sont entre les mains des sbires de Mémé Courant d'Air.

Le MJ créera une situation dans laquelle les PJ n'auront qu'une solution : décollage en catastrophe. On emploiera les gros moyens : bagarre autour du domicile des personnages, poursuite en véhicules de haute technologie, forcement des barrières de l'astroport, décollage sous les tirs croisés de sbires maladroits. S'ils n'ont pas de navire, les PJ pourront s'emparer de l'un de ceux de Mémé Courant d'Air : une petite merveille rapide, armée jusqu'aux dents et mal gardée (voir additifs)...

LE PREMIER VOYAGE

Si les PJ se rendent sur un monde très policé ou à une base militaire, ils seront interrogés, remerciés, et se verront remettre une prime basée sur le taux horaire des salaires de la Flotte, le prix du carburant dépensé depuis Diarléise et les frais d'amortissement d'un astronef pour la durée du voyage : une misère. Au courant des us et coutumes de leur civilisation, les PJ essaieront de se procurer les coordonnées de Gwyliss, qui, quant à elles, rapporteront une fortune. La législation sert donc les projets de l'infâme Seigneur Ftuiux...

La première partie de la quête des PJ consiste à se rendre sur Elyseus, pour explorer l'épave du Golubi et essayer de retracer l'itinéraire de son voyage. En effet, la coutume veut que l'on cache le journal de bord et une copie de l'enregistrement de trajectoire au début d'un combat. Il y a même un homme d'équipage dont c'est l'unique tâche, s'il n'est pas indispensable au combat.

De son côté, l'ancienne pirate n'abandonne pas la partie. En plus du journal de bord de Sadamine-le-Bourreau, elle dispose d'un enregistrement de la trajectoire du Golubi. Mémé Courant d'air possède donc tous les éléments pour se rendre sur Brussels, monde situé à la lisière de l'Empire des Seigneurs Papillonidés... Elle prépare *Soleil Noir*, son vaisseau, et part pour Elyseus, où elle espère bien dire deux mots aux cochons qui ont osé la ridiculiser, elle, l'exterreur des routes du ciel. Il est essentiel qu'elle ait une douzaine d'heures de retard sur les PJ.

Elyseus

Ce monde est un paradis : la température y est clémente sous de nombreuses latitudes, la flore et la faune sont superbes, et il n'y a pratiquement pas d'espèces dangereuses. Il n'a aucun intérêt pour l'industrie, et il est trop loin des grandes routes commerciales pour qu'il soit rentable d'y planter des activités touristiques. Il y a toutefois été aménagé une piste en bord de mer, et des installations automatiques de guidage inspectées une fois l'an. C'est le paradis du voyageur de l'espace fatigué...

Le Golubi

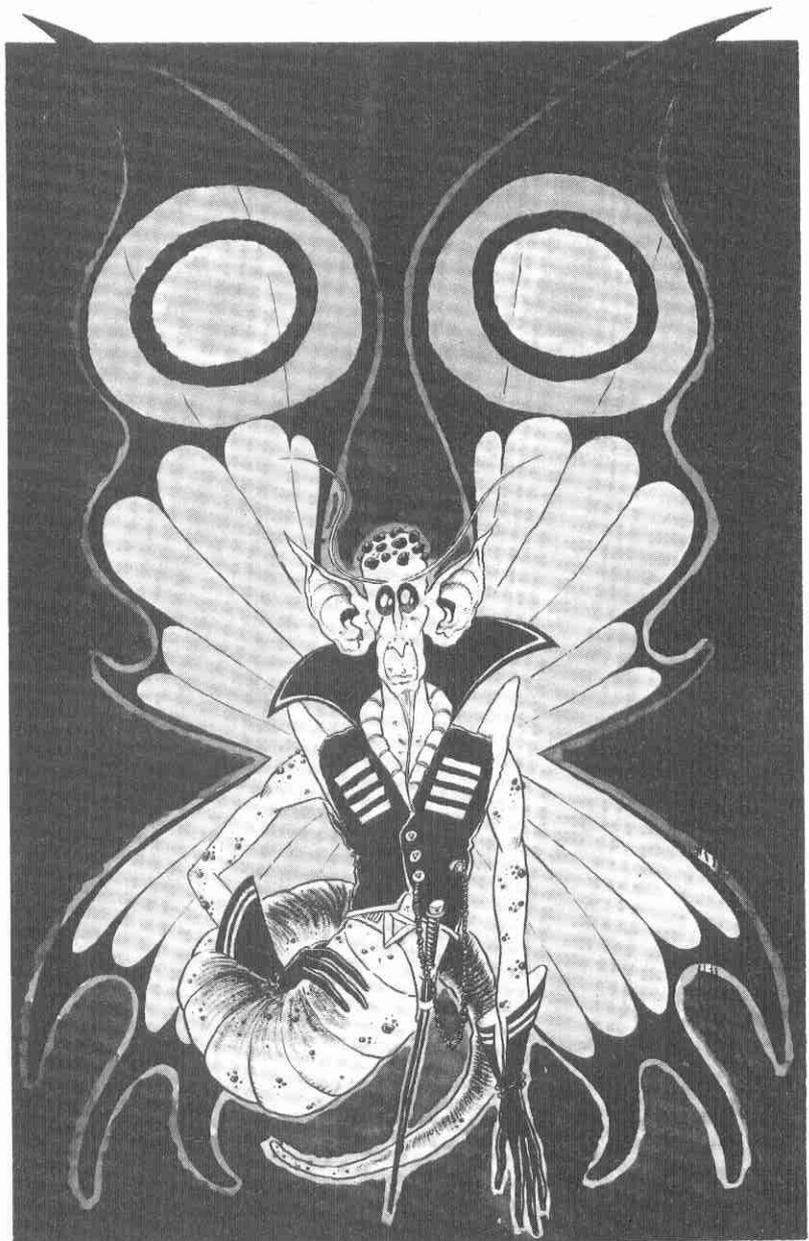
Personne n'est passé depuis le combat. Une chose risque d'intriguer les techniciens de haut niveau que sont les PJ : le gros navire marchand repose dans une pinède, à 50 mètres au-delà de la piste. Il a donc pu décoller et s'est écrasé après. Or, les quelques impacts relevés sur la coque n'ont à première vue pas pu détruire les machines ou la passerelle : les deux points vraiment vulnérables d'un astronef. Des PJ intelligents commenceront à se poser des questions sur les causes réelles de la chute du navire.

Les écoutes des soutes sont ouvertes, et l'on voit les traces qu'a laissés le navire pirate quand il s'est placé bord-à-bord avec

le Golubi pour le délester de sa cargaison. Les cadavres des membres de l'équipage sont dans un état de décomposition avancé.

Sous l'un d'entre eux l'on trouvera le précieux enregistrement de trajectoire, mais pas le journal de bord. L'être a été abattu dans le dos. Là aussi les PJ pourront s'interroger sur l'illogisme de la situation : comment l'astronaute a-t-il pu tarder à faire son travail jusqu'à ce que les pirates envahissent le vaisseau ? Et pourquoi n'y a-t-il pas le journal de bord avec les autres enregistrements ?

Si les PJ recherchent les causes de l'écrasement, ils s'apercevront que l'un des câbles d'énergie qui relie les génératrices aux moteurs a été coupé. Ledit câble est fixé au plafond, à quatre mètres du sol, et on peut s'interroger sur la façon dont on a pu l'atteindre, à moins de disposer d'un harnais antigrav (inexistant à bord) ou de savoir voler... L'outil repose au sol, dans un coin de la salle des machines, à côté des



| | SPACE-OPERA jeu F.G.U. | TRAVELLER jeu G.D.W. | STAR FRONTIER jeu T.S.R. | OTHER SUNS jeu F.G.U. |
|--|--|--|--|---|
| Vaisseau de Sadamine | DENOBA Seldon's I p 22 (F.G.U.) | ZDHITS CLASS Advent. Class Ship I (FASA) | MINELAYER | T CLASS FREIGHTER Other S. Book 2 p 11 (F.G.U.) |
| Le Golubi | ASTER Seldon's I p 30-31 (F.G.U.) | SUBSIDIZED LINER Traveller Book p 65 (G.D.W.) | FREIGHTER | T CLASS FREIGHTER Other S. Book 2 p 13 (F.G.U.) |
| Vaisseau des PJ | FLAME Seldon's II p 37 (F.G.U.) | SCOUT EXPLORER White Dwarf n° 40 | ASSAULT SCOUT (F.G.U.) | SCATTERSHIP Other S. Book 2 p 12 |
| Soleil Noir | Idem Traders & Gnb. p 30 (G.D.W.) | GAZELLE | Idem Other S. Book 2 p 14 (F.G.U.) | ARMORED SCOUT |
| Vaisseau colon papillonidé | FASOLT Seldon's I p 28-29 (F.G.U.) | SUBSIDIZED MERCHANT Traveller Book p 64 (G.D.W.) | SPACELINER | T CLASS FREIGHTER Other S. Book 2 p 13 (F.G.U.) |
| Vaisseaux de guerre papillonidé | HERMES Seldon's II p 37 (F.G.U.) | CHATL. CLASS Advent. Class Ship I (FASA) | ASSAULT SCOUTS Moins armés que ceux des PJ & de Mémé | ARMORED SCOUT Other S. Book 2 p 14 (F.G.U.) |

Empire Galactique (jeu Robert Laffont) : Les règles de vaisseaux spatiaux sont annoncées pour l'automne 1987.

Star Trek (jeu Games Workshop) : Voir Game Operation Manual p 41.

restes du journal de bord, qui a été consciencieusement brûlé par ce moyen...

Le sabotage

Alors que le Golubi était encore au sol, un coup au but de Sadamine ouvrit la porte de la cellule du Seigneur FtuiX, interrompant ses études de la langue de ses géoliers. Ayant remarqué qu'un des officiers avait une arme dans sa cabine, il vola à toute vitesse dans les couloirs pour s'en emparer. Voulant empêcher le décollage, il se rua vers la salle des machines. Chemin faisant, il rattrapa un homme d'équipage, et lui tira dans le dos. En s'effondrant, l'astronaute laissa échapper un des deux documents qu'il tenait : le journal de bord. Le Papillonidé le ramassa, ne remarqua pas l'enregistrement de trajectoire, et continua son vol. Il descendit encore les Frombaons qui l'avaient « trahi », arriva à la salle des ma-

chines et massacra tout le monde par surprise... Son arme étant vide, il s'empara d'un chalumeau soigneusement fixé à la paroi, voleta jusqu'au câble inaccessible à un autre que lui sans moyen mécanique, et le coupa au moment où le vaisseau décollait. Il manqua d'être grillé par l'arc de rupture, et fut assommé lors du crash du navire. Il se réveilla juste à temps pour détruire le journal de bord avec son outil avant l'arrivée des pirates ébahis...

L'arrivée de Mémé Courant d'Air

Si les PJ ne commencent pas à avoir au moins des soupçons, c'est à désespérer ! Au moment du début des explications, Soleil Noir est signalé. Les PJ ont le choix entre trois attitudes :

- engager le combat : risqué.
- négocier : ce serait la solution la plus intelligente si Mémé Courant d'Air n'avait

pas la réputation, tout à fait justifiée, de ne JAMAIS respecter un marché quand son « honneur » a été bafoué : et elle est très susceptible...

— s'échapper : c'est ce qu'il y a de mieux à faire. La fuite réussira automatiquement, non sans qu'un ou deux coups au but sans gravité ne viennent corser la situation...

LE SECOND VOYAGE

Les PJ se poseront certainement des questions sur la façon dont ils ont été retrouvés par l'ancienne pirate : le MJ peut leur donner un ou deux indices... S'ils nourrissent des soupçons ou des certitudes à l'encontre du Seigneur FtuiX, ils pourront décider de rentrer sur un monde civilisé : en plus des remerciements et de la prime

| PNJ | TRAVELLER | SPACE-OPERA | STAR FR. | OTHER SUNS | STAR TREK | EMPIRE GALACTIQUE |
|--------------------|-----------|--------------------|----------|------------|----------------|------------------------------|
| FtuiX | 5D9A9B | AVIAN Superior | | Cf. Nota 1 | MEDIUM INSECTS | V I C H E F 8 8 10 12 8 5 |
| Combattant Papill. | 7D9779 | AVIAN Competent | | | " " | 7 7 10 12 7 6 |
| Civil Papillonidé | 6D8888 | AVIAN Average | | | " " | 7 7 10 11 3 4 |
| Esclaves Frombaons | 7D8811 | AVIAN Average | | | " " | 5 7 4 9 9 5 |
| Mémé Courant d'Air | A9AA73 | HUMANOÏD Superior | | | Cf. Nota 1 | 10 10 3 8 10 10 |
| Sbires de Mémé | B9A662 | Divers above Avera | | | " " | 6 7 5 9 9 10 |
| Aventuriers moyens | A88663 | " " | | | " " | 6 7 5 7 7 7 |

Nota 1 : Personnages à générer individuellement.

Les niveaux de technologie des Papillonidés sont les suivants :

| | | | |
|-------------------|----|---------------|---|
| TRAVELLER | 10 | STAR FRONTIER | |
| SPACE-OPERA | 7 | OTHER SUNS | Armement et compétences des Papillonidés inférieurs à ceux des PJ et de Mémé. |
| EMPIRE GALACTIQUE | 5 | STAR TREK | |

cités plus haut, ils seront alors décorés... Ils peuvent décider de continuer en surveillant étroitement l'arrogante crapule : elle sera folle de rage, mais ne pourra que se soumettre... S'ils ne se doutent de rien, alors ils méritent ce qui va leur arriver. En tout cas, le Seigneur papillonidé dira que le système de Bruss, le monde le plus extrême sur lequel a relâché le Golubi, abrite la planète-mère de son peuple...

Cap sur Bruss!

Bruss est un monde à faible gravité et à l'atmosphère ténue... L'espèce animale la plus évoluée est une sorte de mammifère totalement crétin, tenant du mouton, mais avec six pattes dont deux préhensiles... La flore est abondante sous toutes les latitudes et la faune comporte partout des espèces dangereuses.

La colonie papillonidée

Quand le navire qui transportait les colons, leurs esclaves et leur matériel est arrivé, ses occupants ont été très surpris de ne pas trouver trace du comité d'accueil, ni de son vaisseau. La colonie s'est néanmoins installée, mais son navire a redécollé pour aller donner l'alerte (si le système de jeu que vous employez autorise la radio supra-lumineuse, celle-ci n'a pas été utilisée par discrétion...).

L'arrivée des PJ

Ils ont deux jours d'avance sur Mémé Courant d'Air et sur les navires de guerre Papillonidés.

Si les personnages continuent à faire confiance au Seigneur Ftux, ils auront une dernière chance de se ressaisir en constatant que ce qu'ils croient être un monde très civilisé n'est qu'un avant-poste sommaire. Sinon, le Papillonidé les fera jeter en prison : leur sort sera alors peu enviable. S'ils se méfient, les détecteurs de la tour de contrôle des Papillonidés entreront en compétition avec les instruments de contre-mesures électroniques de l'appareil des PJ (on accordera un léger avantage à l'astronef). Si les Papillonidés gagnent ce combat électronique, ils prépareront une embuscade, (qui a peu de chances de réussir, les PJ n'étant pas des imbéciles). Si les PJ ne sont pas détectés, ils pourront se poser discrètement et observer de loin les joies de la vie quotidienne sous la férule des Seigneurs...

La colonie est composée de 200 êtres intelligents : 50 Seigneurs-Papillons, (dont 25 combattants) et 150 esclaves de toutes races. La cité, bâtie au bord d'une lagune, est entourée de forêts touffues. Chaque Seigneur dispose d'une villa montée sur un pylône unique. L'entrée est située à 3 mètres du sol. Les esclaves sont parqués dans des dortoirs de plain-pied. Les Papillonidés tuent littéralement leurs esclaves à la tâche.

Les renseignements qui intéressent les PJ sont dans la tour de contrôle : les cartes holographiques de l'Empire Papillonidé, le système de référence, et même les projets d'expansion... Ils pourront tenter une approche discrète de nuit (méthode subtile),

fomenteur une révolte d'esclaves (méthode « sociale ») ou bien enfoncer la verrière de la tour avec l'étrave de leur vaisseau, ses tourelles tirant sur tout ce qui bouge (méthode Rambo).

LA BAGARRE

Au moment où le vaisseau des PJ repart, il tombe nez-à-nez avec :

- Mémé Courant d'Air, folle de rage,
- Deux navires de guerre légers papillonidé, venus entamer les recherches de leur vaisseau disparu.
- L'astronef de colonisation qui est allé les chercher.

Le MJ est invité à figoler une belle bagarre!

L'ancienne pirate et les PJ deviendront alliés « de facto ». La technologie supérieure de leurs navires devrait les tirer d'affaire. Néanmoins, il serait très malsain de vouloir fêter la victoire avec un allié tel que Mémé Courant d'Air... Par ailleurs, les autorités galactiques paieront très très cher les coordonnées de l'Empire des Seigneurs-Papillons!



CHRONIQUES D'OUTRE MONDE



CASUS BELLI

PREMIER MAGAZINE DES JEUX DE SIMULATION



Jean Charles Rodriguez

Rencontres de Rêve

Mini scénario pour Rêve de Dragon, idéal pour 2 ou 3 voyageurs (si un ou plusieurs de vos joueurs vous ont fait faux bond par exemple) moyennement ou peu expérimentés. Les extensions des règles parues dans le « Miroirs des Terres Médiannes » n° 4 peuvent être utiles pour comprendre certains aspects du scénario.

Tandis que nos braves voyageurs continuent sans relâche à explorer la trame du Rêve, les voici qui rencontrent, par le plus grand des hasards (!), une charmante jeune fille et son non moins charmant félor. Les PJ peuvent, par exemple, les sauver de l'agression d'une paire de brigands très désagréables, qui risquent de revenir les molester.

Il est impératif que les PJ (ou certains d'entre eux) trouvent ce « couple » sympathique, et le Gardien des Rêves doit amener ses joueurs à décider de faire un bout de chemin en leur compagnie. La jeune fille ne le leur demandera pas mais, par contre, dès qu'un des personnages en fera la proposition, elle semblera soulagée et acceptera avec empressement.

ZUIRA, la jeune fille

Elle est très belle et toute fluette. Son épaisse chevelure d'un noir de jais cerne son visage aux yeux sombres et aux lèvres exsangues. Sa peau est d'une blancheur presque malade. Sa longue robe de coton d'un bleu intense confère à Zuira une silhouette énigmatique.

Timide, affable, reconnaissante, elle ne permettra pourtant à personne de la serrer de trop près, ni de faire du mal à son félor. Elle lui est complètement dévouée et, si son doux compagnon s'intéresse de trop près à l'un des PJ, elle exprimera sa jalousie en bouquant. Elle ne porte qu'une dague à la ceinture et un léger balluchon en bandoulière.

ZUIRA. Née à l'heure du Poisson Acrobate. 18 ans. 1 m 48.39 kg

| | | | | | |
|--------------|----|-----------|----|------------|----|
| TAILLE | 07 | VOLONTÉ | 08 | VIE | 09 |
| APPARENCE | 13 | INTELLECT | 12 | ENDURANCE | 19 |
| CONSTITUTION | 12 | EMPATHIE | 14 | Protection | 0 |
| FORCE | 08 | ÉLOQUENCE | 14 | VITESSE | 12 |
| AGILITÉ | 15 | RÊVE | 12 | | |
| DEXTÉRITÉ | 14 | CHANCE | 11 | | |
| VUE | 10 | Mêlée | 11 | | |
| OUÏE | 11 | Tir | 12 | | |
| ODORAT | 12 | Lancer | 10 | | |
| GOUT | 07 | Dérobée | 14 | | |

| | | | |
|---------------|---------|----------|----------------|
| Dague mêlée | niv - 1 | init - 1 | + dom 0 |
| Dague jet | niv + 1 | init 3 | + dom - 1 |
| Corps à corps | niv - 2 | init 0 | + dom (d4 - 1) |
| Esquive | niv + 3 | | |

Chant +2 / Discretion +1 / Se cacher 0 / Commerce +2 /
Premiers soins 0 / Survie en Cité, Collines, Forêts et Plaines +2
Autres Survies à -8 / Maroquinerie -4 / Alchimie -2 /
Botanique +3 / Légendes -5 / Lire et Ecrire 0

CHIMPIRIO, le gentil félor

Magnifique siamois ailé et bavard (!), il a le cou orné d'un très beau collier, et trois dents lui manquent. Il adore les gens. Il évi-

te au maximum de se déplacer par lui-même. Il partage son temps entre sa toilette, ne supportant pas la saleté (d'où quelques réflexions sur la propreté de son hôte), et le sommeil, enroulé autour de la nuque de ses amis. Dès qu'il en aura l'occasion, d'un coup d'ailes, il se perchera sur les épaules d'un des PJ (le haut-rêvant si les circonstances lui ont permis d'avoir des soupçons, ou à défaut le plus puissant combattant). Dès lors il se frotera à lui, le léchant même derrière les oreilles en ronronnant.

Mais malgré son énorme besoin d'affection, il ne supporte pas que l'on s'intéresse à son collier. Cela le rend très désagréable et il tance vertement le curieux, usant à cette occasion d'un vocabulaire nettement trop étendu pour un félor (un jet d'Intellect/Zoologie à 0 doit être réussi pour s'en apercevoir). Un jet réussi de Vue/Orfèvrerie à -3 permet à un personnage curieux d'estimer à 3 pièces d'or le bijou plutôt apparenté à un bracelet. Un jet réussi d'Empathie à -4 permettra de remarquer l'attention excessive que le félor porte aux dagues de toutes les personnes rencontrées.

FÉLORN.

| | | | |
|--------------|----|-------------|------------------|
| TAILLE | 02 | RÊVE | 18 |
| CONSTITUTION | 10 | VIE 06 | |
| FORCE | 03 | ENDURANCE | 18 |
| PERCEPTION | 14 | Protection | -4 |
| VOLONTÉ | 16 | VITESSE | -/12/24 |
| | | VIT. en vol | 28 |
| Griffes | 10 | niv + 3 | init 8 + dom + 1 |
| Morsure | 11 | niv + 2 | init 8 + dom + 1 |
| Esquive | 17 | niv + 4 | |
| Discretion | 16 | niv + 3 | |
| Se cacher | 12 | niv + 2 | |

Collier du félor

Collier en argent. Inertie = 14.
2 gemmes. Pureté = 6, Taille = 2 pépins, Inertie = 1.
Enchantement : Cité de Panople F5.
33 points de rêve (3 ailes actives).
Permanence : Sanctuaire de Plaine E6.
Autonomie : Lac de Foam D4.
Purification : Nécropole de Xotar I6.
Alliance : Pont d'Ik G5.
Grande Ecaille de Narcos : Marais Glutants G6.
(Permet au magicien de disposer des points de rêve de la gemme.)
Purification : Nécropole de Xotar I6.

2 Griffes de Thanatos : Nécropole de Xotar I6.

Il fonctionne comme un puits de rêve : il possède 20 points de rêve que le haut-rêvant utilise comme s'ils étaient siens.

La seule restriction concerne Les Terres Médiannes du Rêve : le magicien ne peut utiliser les points du collier pour résoudre les rencontres, ni vaincre le Fleuve.

Les 20 points de rêve se régénèrent au rythme de 1 par heure de non utilisation de l'objet.

La maîtrise du collier s'effectue à -5
(3 Ailes actives + 2 Griffes de Thanatos)

LE RÉCIT DE ZUIRA

Si les PJ s'intéressent au passé de Zuira, et sont gentils avec elle et son félor, elle ne fera aucune difficulté pour raconter son extraordinaire histoire.

Apprentie chez un herboriste, elle effectuait fréquemment des cueillettes dans les collines toutes proches. Un matin, elle découvrit une scène atroce au détour d'un chemin : deux voyageurs s'étaient égorés

Les « mini scénarios » sont une formule originale d'histoires brèves dont les éléments, résumés en peu de place, peuvent éventuellement être intégrés dans un scénario de plus grande envergure.

Axés, soit sur un lieu que les personnages des joueurs peuvent trouver sur leur chemin, soit sur la rencontre entre ces derniers et un (ou plusieurs) personnages non joueurs, les « mini scénarios » pourront toujours trouver leur place dans vos campagnes.

mutuellement, visiblement après une lutte acharnée. Gisant près des cadavres, ce pauvre Chimpirio, inconscient, perdait son sang par deux blessures. Zuira le porta chez son maître et le soigna. Heureusement ses blessures, superficielles, guérirent très rapidement... La jeune fille s'attacha immédiatement au félon qu'elle avait sauvé ; seul il lui apportait l'affection dont elle avait besoin.

Un mois se passa tranquillement. Un jour, alors qu'elle surveillait l'herboristerie, son familier à l'épaule, la porte s'ouvrit sur un inconnu, richement vêtu, arborant une magnifique dague à la ceinture.

Que s'est-il passé alors ? Les Dragons ont-ils eu un hoquet dans leurs rêves ? L'inconnu était-il un haut-rêvant mal intentionné (comme tous les haut-révants) ? La cité fut-elle détruite par un séisme ? Elle l'ignore, une partie du plafond s'écroula sur elle et son félon.

Lorsqu'elle reprit conscience, elle s'aperçut qu'un angle de mur, le comptoir, une bonne partie du plafond et du toit se trouvaient maintenant en plein cœur d'une forêt!!!... forêt que de surcroît elle ne reconnaissait pas du tout. Heureusement, Chimpirio et elle n'avaient que quelques contusions sans gravité.

Depuis, ils explorent la région en cherchant la cité dont curieusement personne n'a jamais entendu parler.

LA VÉRITÉ

Chimpirio n'est pas tout à fait ce qu'il paraît être (un félon affectueux à la mémoire éphémère), mais un haut-rêvant, et de la pire espèce ! S'adonnant à la nécromancie, la voie de Thanatos, il a été piégé par un échec total pendant une délicate Auto Métamorphose en Bête (félon en cette circonstance). A la suite de cet accident de Haut-Rêve, et quelques dents plus tard, il s'est finalement satisfait de la situation : plus besoin de réitérer le sort tous les jours pour continuer à passer inaperçu sous sa forme féline. Il a pris l'habitude de se choisir un individu, de l'envoûter, puis de s'en servir comme mode de transport et de protection.

Il y a peu de temps, son envoûté d'alors a sympathisé avec un voyageur. Brusquement, l'étranger a saisi sa dague et lui a infligé, à lui le pauvre félon, deux blessures avant que son esclave ne réagisse.

Chimpirio, toujours sous sa forme féline, reprend conscience sous les soins d'une charmante jeune fille, Zuira. Il se guérit, l'envoûte, et elle l'adopte.

Mais Chimpirio a eu le temps de voir la dague, et depuis il la guette...

Inquiet, sur le qui vive, Chimpirio s'est trompé : en voyant l'étranger richement vêtu entrer dans l'herboristerie, il a cru reconnaître à sa ceinture la dague qui avait failli lui coûter la vie une lune auparavant. Immédiatement, il a lancé un rituel de Lecture d'Aura Magique, prudemment mis en réserve pour cette occasion. Hélas, la dague n'étant ni la « bonne », ni même magique, le « non-sens » ainsi créé l'engloba ainsi que Zuira et une partie de la boutique dans une déchirure mauve.

Caractéristiques du Haut-Rêvant.

| | | | | | |
|---|----|-----------|----|------------|----|
| Né à l'heure du Vaisseau. 53 ans. 1 m 57. 54 kg | | | | | |
| TAILLE | 08 | VOLONTE | 12 | VIE | 09 |
| APPARENCE | 09 | INTELLECT | 15 | ENDURANCE | 20 |
| CONSTITUTION | 10 | EMPATHIE | 14 | Protection | 0 |
| FORCE | 08 | ÉLOQUENCE | 11 | VITESSE | 12 |
| AGILITÉ | 11 | RÊVE | 18 | | |
| DEXTÉRITÉ | 15 | CHANCE | 04 | | |
| VUE | 10 | Mêlée | 09 | | |
| OUIE | 09 | Tir | 12 | | |
| ODORAT | 12 | Lancer | 10 | | |
| GOUT | 07 | Dérobée | 12 | | |

| | | | |
|---------------|---------|----------|-----------|
| Dague mêlée | niv - 2 | init - 1 | + dom 0 |
| Dague jet | niv + 1 | init 3 | + dom - 1 |
| Corps à corps | niv - 2 | init 0 | + dom d4 |
| Esquive | niv + 2 | | |

Discours +2 / Discrétion +1 / Se cacher +4 / Premiers soins +4 / Survie en Cité +5 / Collines, Forêts, Marais et Plaines +1 / Autres Survies à -2 / Travestissement +3 / Natation 0 / Orfèvrerie +5 / Alchimie +3 / Astrologie +4 / Botanique +3 / Légendes +6 / Lire et Ecrire +7 / Zoologie +1
Voie de Narcos +3 / Voie de Thanatos +6

Demi-rêve actuellement dans les Plaines de Xiax, 14

Souffles en cours : perte de 3 dents (définitif) / Phobie de la saleté / Tics : Paranoïa aiguë / Se croire toujours très fatigué.

Envoûtée de Corps et d'Esprit : Zuira

Sorts connus mais inutilisés :

ENCHANTEMENT / PERMANENCE*** / AUTONOMIE*** / PURIFICATION / ALLIANCE / GRANDE ÉCAILLE DE NARCOS***

Sorts utiles pendant le scénario :

| | |
|---|--|
| DÉTECTION D'ENCHANTEMENT (Sanctuaire) R-3 r1 | Bonus 12 % en L4 mis en réserve pour la dague |
| LECTURE D'AURA MAGIQUE (Sanctuaire et variable) R-3 r3+ | Bonus 6 % en G4 |
| ANNULATION DE MAGIE (Variable) R-var r var | en réserve pour annuler l'autométamorphose en I2 |
| POSSESSION DE CORPS (Marais) R-9 r2+ / Bonus 5 % en G2 | |
| POSSESSION D'ESPRIT (Lac) R-9 r2+ | Bonus 17 % en H1 / 12 % en F2 |
| ENVOUEMENT : CAUCHEMAR (Monts) R-5 r5 | Bonus 4 % en I3 |
| ENVOUEMENT : INTERDICTION (Désert) R-7 r var | Bonus 6 % en J2 |
| ENVOUEMENT : TACHE (Forêt) R-8 r var | Bonus 20 % en H3 |
| MÉTAMORPHOSE EN BÊTE (Fleuve) R-10 r10 | Bonus 3 % en K5 |
| AUTOMÉTAMORPHOSE EN BÊTE (Forêt) R-7 r7 | Bonus 30 % en K2 |
| ANIMER UN ZOMBI (Nécropole) R-7 r var / Bonus 3 % en I6 | |
| GRIFFE DE THANATOS*** (Nécropole) R-8 r8 | |

| | | | | | |
|---|----|-----------|----|------------|----|
| LEUTHAIRE. Né à l'heure de l'Araignée. 22 ans. 1 m 55. 51 kg | | | | | |
| TAILLE | 08 | VOLONTE | 10 | VIE | 10 |
| APPARENCE | 14 | INTELLECT | 09 | ENDURANCE | 20 |
| CONSTITUTION | 12 | EMPATHIE | 14 | Protection | d2 |
| FORCE | 10 | ÉLOQUENCE | 16 | VITESSE | 12 |
| AGILITÉ | 15 | RÊVE | 11 | | |
| DEXTÉRITÉ | 15 | CHANCE | 08 | | |
| VUE | 10 | Mêlée | 12 | | |
| OUIE | 14 | Tir | 12 | | |
| ODORAT | 12 | Lancer | 11 | | |
| GOUT | 07 | Dérobée | 14 | | |

| | | | |
|-------------|---------|---------|-----------|
| Dague mêlée | niv + 4 | init 10 | + dom + 1 |
| Esquive | niv + 3 | | |

La dague

Dague en Acier. Inertie = 28.
1 gemme, Pureté = 6, Taille = 10, Alchimiquement pulvérisée, Inertie = 1.

Enchantement : Cité de Brilz B11.

49 points de rêve dont 21 actifs (=3 ailes actives).

Permanence : Sanctuaire d'Olis A10.

Purification : Nécropole de Zniak A6.

Alliance : Pont de Gio Lii C4.

Purification : Nécropole de Kroak C1.

Grande Griffes de Thanatos : Nécropole de Kroak C4.

But imposé par la dague : « Détruire Chimpirio ».

C'est évidemment la dague qui maîtrise son possesseur (points actuels de la dague ajusté par le nombre d'ailes du possesseur).



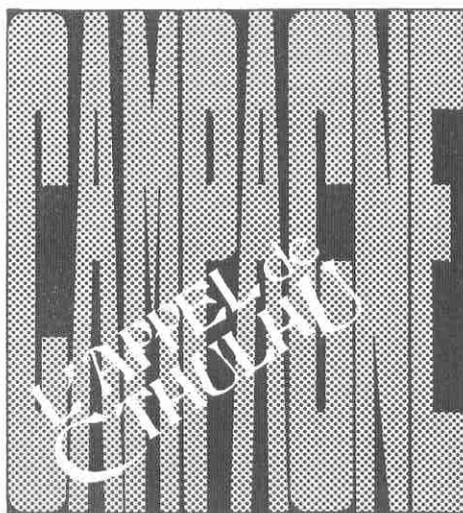
LEUTHAIRE

Le nécromancien va profiter des quelques journées de voyage avec les PJ pour tenter d'en envoûter un (ou plusieurs). C'est, en fait, pour récolter des cheveux et diminuer ainsi le jet de résistance de sa victime qu'il lui lèche affectueusement (!) la nuque. Il est toujours à l'affût de conversations sur les signes astrologiques ou les mystères du haut-rêve.

S'il parvient à ses fins, sa victime se verra confier la Tâche « Protège Chimpirio » (soit une dépense de 4 points de rêve pour le haut-rêvant).

Au bout de quelques jours, le groupe de voyageurs entend une chansonnette, portée par le vent. Un aimable troubadour, joyeux et très bavard, apparaît et se présente sous le nom de Leuthaire. Il va littéralement noyer les PJ sous un torrent d'anecdotes sans intérêt qui ne cessera que si quelqu'un crie pour prendre la parole.

Dès que Leuthaire entendra le nom de Chimpirio (même s'il est en train de parler) et comprendra qu'il s'agit du félon, il sortira de sous son pourpoint « La Dague » et tentera de le tuer (il aura le bénéfice de la surprise pendant un round). Zuira et les envoûtés s'interposeront et.....



Stéphane Dovert

Dans les griffes d' Azathoth

L'HISTOIRE

A Bombay, un résident britannique, ami des investigateurs, vit dans une maison construite un demi-siècle plus tôt, à l'emplacement exact d'un temple dédié à Azathoth.

La secte d'adorateurs du Sultan des Démons veut récupérer la maison afin de faciliter le retour de son Dieu. Elle va donc conclure un arrangement avec la pègre de la ville : il s'agit de faire pression sur l'actuel propriétaire en enlevant sa fille. Le procédé s'avérant inefficace, la secte va encore plus loin, car le temps presse, le retour du Chaos est proche...

Afin de retrouver la jeune Patricia, victime de l'enlèvement, les investigateurs devront s'allier avec son professeur de philosophie (et amant) et partir mener leur enquête dans le nord de l'Inde. Là, ils devront négocier avec une secte d'adorateurs de Yog-Sothoth qui ne leur dévoilera l'endroit où est détenue la jeune fille que s'ils participent avec eux à la lutte qu'ils mènent contre leurs ennemis ancestraux, les adeptes d'Azathoth.

Pendant plusieurs semaines, les investigateurs subiront donc l'enseignement d'un groupe de dangereux fanatiques qu'ils vont devoir aider pour le salut de l'humanité...

UN MONDE MENACÉ PAR DEUX SECTES MILLÉNAIRES

Bien avant que la civilisation n'apparaisse et que la foi en des dieux charitables donne à l'homme un soupçon d'honneur et d'humanité, le Chaos régnait. La démente habitait alors les êtres et leurs esprits mal formés vouaient une dévotion inique à une puissance dévastatrice.

J'ai rencontré des descendants de ces êtres que l'on ne peut que traiter avec méfiance et dégoût. Moi, Djana Gudjarat Danaramesh, Maharajah de Dehbon, ils ont tenté de me prendre mon fils que j'ai dû tuer de mes propres mains.

Extrait des Lettres Sacrées du Rajasthan

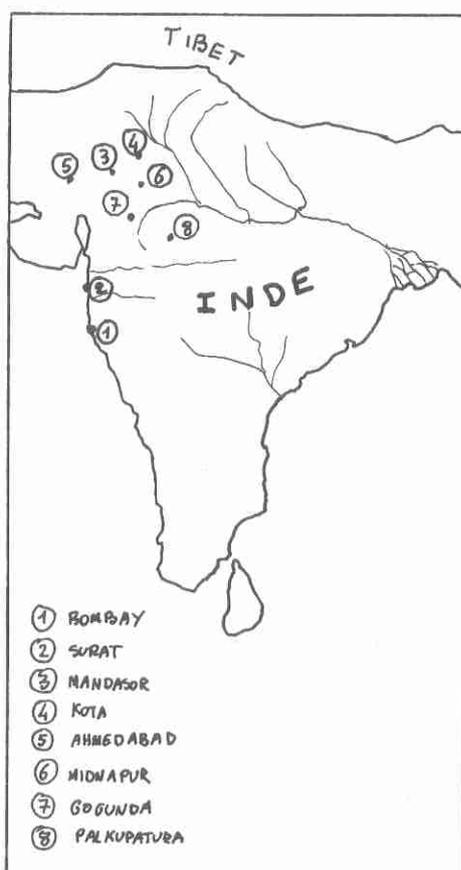
Longtemps après qu'ils soient retournés dans les profondeurs, les hommes commencèrent à les oublier, la menace était là, mais l'insouciance gagna et les peuples se mirent à guerroyer entre eux. (...) L'histoire humaine a suivi son cours, mais les Grands Anciens ont gardé des serviteurs ; les Pralaya Putras (fils du Chaos) et les Asura Putras (fils des Globes) en font partie.

Extrait de Cultes Innommables (Edition Bridewell)

Pendant des siècles, deux sectes indiennes, aussi puissantes que redoutables, se sont partagé la maîtrise des vastes territoires s'étendant de Delhi à Bombay. Leurs pratiques blasphématoires terrorisaient les populations qui ont payé un très lourd tribut à leur fanatisme. L'histoire orale relate que vers la fin du premier millénaire, du fait de leur luttes fratricides, des nuées d'oiseaux maléfiques se sont abattues sur la région de Bombay, anéantissant sur leur passage tous les êtres vivants.

A la même époque environ, de violents séismes se sont succédé et on a entendu des sons hideux provenant des entrailles de la terre.

Asura et Pralaya Putras, ennemis ancestraux, sont aussi malfaisants les uns que les autres (et réagissent également au signe des Grands Anciens). Ils sont organisés de



Les investigateurs vont-ils composer avec Satan pour mieux lutter contre lui? Devront-ils se corrompre pour survivre, pour se sauver et sauver leurs semblables? Sauront-ils rester « purs » lorsqu'ils seront confrontés aux Enfants des Dieux?.. Le plus difficile sera peut être d'assumer son destin

Cette campagne mènera 3 à 6 investigateurs (si possible confirmés...) à travers les provinces indiennes. Elle commence en avril 1927 pour s'achever en septembre de la même année. Bon voyage...

manière très semblable. Quatre prêtres doivent normalement participer à chaque invocation. Par ordre hiérarchique : 1) L'Hastrî déclame les stances pendant la cérémonie. 2) Le Brahmane surveille son bon déroulement. 3) L'Advaryu travaille aux manipulations rituelles. 4) L'Udatrî fait les réponses rituelles à l'Hastrî.

Chacune des sectes est symbolisée par un signe qu'elle tatoue sur le front de ses adeptes et grave devant l'entrée de ses temples. Ces Runes ont été consacrées par

les Dieux lors de cérémonies oubliées afin de servir de protection contre leurs ennemis ancestraux. Ainsi, les Asura Putras ne peuvent approcher les « lieux saints » des adorateurs du Chaos et inversement. Il leur est tout simplement impossible de supporter la présence des Signes.

Certains sages hindouistes ont prétendu que Pralaya et Asura Putras tiraient leurs pratiques d'un ouvrage manuscrit écrit par les Anciens eux-mêmes. Il est dit qu'aucun homme sain d'esprit ne peut le consulter

sans perdre irrémédiablement la raison. Ce livre annonce le retour du Sultan des Démons qui se contortionnera jusqu'à la planète bleue et y déchirera l'humanité. Après des siècles d'attente, le moment est venu.

Aujourd'hui, dans un Bombay sous autorité britannique depuis déjà trois siècles, le sanctuaire des Pralaya Putras, où leur Dieu abject est censé manifester son ignoble présence, va bientôt rejaiillir de terre. Il se trouve à l'endroit précis de la propriété d'un résident britannique, John Frawley.

LES PRALAYA PUTRAS (FILS DU CHAOS)

Adorant le Sultan des Démons, ils préparent sa venue. La secte compte un certain nombre d'adeptes, mais seuls quelques initiés sont individuellement dangereux. Ils sont formés dès leur plus jeune âge à rester indifférents à toute forme de menace ou de torture et à ne ressentir aucune émotion. Lors de leur parcours initiatique, la plupart n'ont pas résisté aux souffrances mentales qui leur ont été imposées (ceux-ci vivent dans les souterrains de Midnapur), mais ceux qui sont parvenus à supporter le choc ont été tatoués du « signe ». Désormais membres de l'armée du Chaos, ils ont reçu une dague à manche d'ivoire finement ciselée, seule arme qu'ils auront désormais le droit d'utiliser.

L'armée du Chaos (20 membres)

| FOR | CON | TAI | DEX | APP | SAN | INT | POU | EDU |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 12 | 14 | 12 | 15 | 13 | 0 | 12 | 14 | 9 |

Compétences

Dague 60 % — Discrétion 80 % — Esquiver 45 % — Trouver un objet caché 65 % — Mythe de Cthulhu 30 % — Se cacher 70 % —

L'armée du Chaos est dirigée par Puri Berampur et Raigo Yelandu, tous deux maîtres de la secte et inféodés au Pralaya Vamsa (partie du Chaos).

Le Pralaya Vamsa (Hastri et Brahmane)

Avatar d'Azathoth, ce demi-dieu peut à tout moment donner des ordres télépathiques à « ses fils ». Il n'a pas de cordes vocales et n'émet que des sons sans signification. Le plus souvent, il reste silencieux, car son attention est ailleurs...

Si la puissance mentale du Pralaya Vamsa est quasiment illimitée (POU 90), son apparence physique est celle d'un être humain normal (bien qu'il soit en permanence agité de soubresauts). Il maîtrise de nombreux sorts, mais se contente généralement de faire appel au Glarghmn' et à ses Gardiens (cf caractéristiques).

Le jour ultime, après avoir invoqué Azathoth, le Pralaya Vamsa doit être précipité dans la fosse béante pour rejoindre « le Grand Tout ».

Raigo Yelandu (52 ans — Advaryu)

Ce maître d'oeuvre des Pralaya Putras n'est pas censé apparaître aux investigateurs avant la cérémonie finale. C'est le premier « notable humain » de la secte (POU 19), qu'il dirige depuis la ville de Midnapur.

Outre contacter le Glarghmn' ou un Chien de Tindalos, Yelandu est capable de provoquer une atrophie pulmonaire qui entraînera la mort quasi immédiate de sa victime si celle-ci ne parvient pas à lui résister mentalement (par un jet réussi pouvoir contre pouvoir).

Puri Berampur (82 ans — Udatrî)

Moins puissant que Raigo Yelandu, son rôle n'en est pas moins clé. C'est lui qui est censé se débrouiller pour acquérir la propriété qui se trouve actuellement à l'emplacement du sanctuaire.

Ayant le pouvoir de transférer son esprit de corps en corps, Berampur change régulièrement d'apparence depuis près d'un demi-siècle, au gré des besoins de la secte. Il a également le pouvoir d'envoyer une déflagration mentale contre un adversaire.

| FOR | CON | TAI | DEX | APP | SAN | INT | POU | EDU |
|------|------|------|------|------|-----|-----|-----|-----|
| (11) | (10) | (15) | (13) | (15) | 0 | 15 | 16 | 9 |

Les caractéristiques entre parenthèses sont celles « empruntées » à Andrew (voir L'Arc-en-ciel du Green).

Compétences

Parler Anglais 55 % — Parler Hindi 80 % — Lire et écrire l'Anglais 30 % — Mythe de Cthulhu 50 % — Se cacher 55 % — Discrétion 55 % — Psychologie 70 % — Sauter 60 % —

Sorts

Déflagration mentale — Hypnose — Anihiler la volonté (ce sort ne peut être lancé qu'après avoir réussi une hypnose. Il a pour effet de faire baisser définitivement le pouvoir mental de la victime d'un point pour cinq investis dans sa réalisation).

Glarghmn' et Gardiens

La chose molle, hideusement tentaculaire, se convulsait, désordonnée, agitant ses pseudopodes recouverts d'abcès purulents et éructant une putride bave orangéâtre. Les Gardiens dansaient autour d'elle, la recouvrant de leurs serviles vomissures, alors qu'au centre de la fournaise, le son des flûtes maudites devenait plus oppressant.

De cet amas de pourriture informe, il ne se dégageait qu'une chose... Un oeil, un oeil obsédant aux reflets verdâtres, un abîme sans fond de tumeurs malignes et pestilentiennes. Cet oeil était reproduit à l'infini par la multitude des Gardiens.

(Extrait de Cultes Innommables)

Le Glarghmn', ainsi nommé dans le Yajur Pradaya, est une créature puissante, inféodée à Azathoth. Apparentée aux Dieux inférieurs, cette monstruosité d'une taille imposante n'apparaît qu'au voisinage de son maître et, bien qu'elle soit beaucoup plus intelligente que lui, elle répand le Chaos sans discernement.

Si les Glarghmn' n'apparaissent jamais sur terre, ils peuvent y envoyer leurs Gardiens, des amas de larves brûlantes, approximativement de taille humaine dont les trois membres sont destinés à se saisir de leurs victimes et à les immobiliser.

Les ames à feu sont sans effet sur les Gardiens, chaque balle ne pouvant détruire qu'un petit groupe de larves et le seul moyen de les faire périr est de crever l'oeil du Glarghmn' qui constitue son cœur. Pour ce faire, il faut plonger dans ses entrailles une lame effilée et se frayer un passage au centre de l'infect grouillement. L'action durera deux rounds et il faut réussir un jet à 3D6 sous la constitution (il est douloureux de plonger sa main dans les amas brûlants).

Caractéristiques moyennes

| | FOR | CON | TAI | DEX | INT | POU | PdV |
|-----------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| Gardiens | 24 | 13 | 20 | 18 | 0 | 0 | 17 |
| Glarghmn' | 15 | 20 | 60 | 18 | 15 | 15 | 40 |

Armes

Le Glarghmn' n'a aucune arme en dehors des gardiens. Les Gardiens sont munis de trois tentacules (At: 75 % — Dommages : 1D4+1D4+1D4).

Sorts

Si un Gardien parvient à se saisir d'une victime avec au moins deux de ses tentacules, il la rapproche aussitôt de son corps brûlant (-1D2 PdV par round).

Il maintient ensuite la tête de son prisonnier face à lui et se fend en deux en poussant un abominable gémissement (c'est l'oeil qui est en train de s'ouvrir). Si la victime ne réussit pas à éviter la fascination (par un jet réussi pouvoir contre pouvoir), elle sera hébétée, condamnée à fixer l'oeil.

Si rien ne se produit dans les trois rounds, l'un de ses membres sera liquéfié, entraînant la perte d'1D10 points de vie (sauf s'il s'agit de la tête).

Partie Touchée

| | |
|--------|-----------------|
| 01-20 | le bras gauche |
| 21-40 | le bras droit |
| 41-60 | la jambe gauche |
| 61-80 | la jambe droite |
| 81-100 | la tête |

Santé mentale

Voir un Gardien coûte 1D6 de santé mentale si l'on manque son jet. Voir l'oeil s'ouvrir peut coûter 1D6+2, deux points dans le meilleur des cas. Voir un Glarghmn' coûte 1D20 si le jet est manqué et deux points s'il est réussi.

LES ASURA PUTRAS (FILS DES GLOBES)

Si Azathoth est adoré par les Pralaya Putras, les Asura Putras, au contraire, souhaitent le maintien du rapport de forces actuel, en attendant l'heure où, enfin, les Globes de Yog-Sothoth régneront sur un monde débarrassé de la vermine humaine. Ces esprits, traditionnellement au nombre de treize (comme il est écrit dans le Nécronomicon), sont ici beaucoup moins nombreux (quatre au total) et, s'ils ne peuvent pour l'instant prendre possession de notre terre, il leur arrive de se manifester à travers l'un de leurs adorateurs en lui livrant des secrets.

En dehors des démons familiers de Sytry, les Globes ne peuvent apparaître qu'en rêve et lorsque leurs serviteurs s'adressent à eux, ils les plongent dans un état proche du sommeil pendant 1D10 minutes.

• Sytry se présente sous la forme d'un grand prince nabillé de noir. Il dévoilera les mouvements de toutes les créatures du mythe. Il peut également « libérer » ses vingt-deux démons familiers qui harçèleront et détruiront n'importe quel humain ou autre « créature inférieure ».

• Eligor se présente comme une masse indistincte rougeâtre. Il a le pouvoir d'enseigner les langues très anciennes et celles des créatures du Mythe.

• Durson apparaît sous la forme d'un oiseau noir sans tête. Il peut révéler tous les secrets de l'occulte et parler des temps passés.

• Gamory ne se montre qu'au travers d'un nuage vert de forme vaguement humaine. Il renseignera sur les bijoux, les pierres et les talismans magiques.

L'armée des Globes (19 membres)

Elle est à peu près constituée de la même façon que l'armée du Chaos et ses membres ont les mêmes caractéristiques. Cependant, ici, les candidats qui ne supportent pas leur initiation sont tout bonnement éliminés.

Les membres de l'armée des Globes, approximativement au nombre d'une centaine, sont indistinctement commandés par les quatre prêtres de la secte.

Jaat Saranghar (Hastri — 112 ans)

Membre le plus puissant des Asura Putras, il vit en ascète au village de Palkoupatura. Sa puissance mentale et ses connaissances lui permettent de pouvoir appeler et contrôler les Byakhees et de « communiquer » avec tous les Globes de Yog-Sothoth. Il peut également provoquer une atrophie pulmonaire.

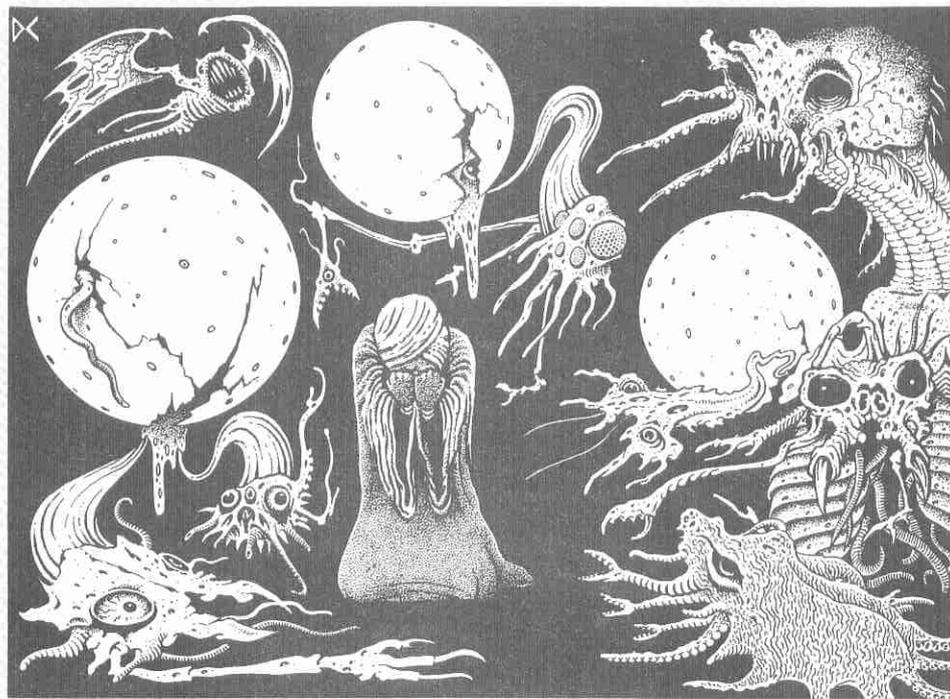
| FOR | CON | TAI | DEX | APP | SAN | INT | POU | EDU | PdV |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 5 | 10 | 12 | 13 | 8 | 0 | 21 | 28 | 11 | 11 |

Alimar Shaiapur (Brahmane — 72 ans)

Professeur de civilisation à l'université indienne de Gogunda, c'est lui qui est chargé des relations avec l'extérieur. Il se méfie des Européens et n'est pas favorable aux interventions étrangères dans les affaires de la secte. Cependant, il respecte toutes les décisions prises par son Hastri.

Shaiapur est capable d'appeler et de contrôler les Byakhees.

| FOR | CON | TAI | DEX | APP | SAN | INT | POU | EDU | PdV |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 10 | 9 | 11 | 9 | 10 | 0 | 16 | 20 | 16 | 10 |



Georges Crifton (Advaryu — 90 ans)

Ancien écrivain anglais, notamment auteur de l'ouvrage *Les sociétés secrètes et les sectes chez les indigènes de l'Inde*, il est noté dans l'Encyclopedia Britannica Auteur britannique né à Londres en 1837 et disparu en Inde en 1908...

Il y a bientôt vingt ans, Crifton a été capturé par les Asura Putras alors qu'il se montrait trop curieux au cours de l'un de ses voyages. Séduit par la secte, fanatisé par la lecture du Yajur Pradaya, il a fini par devenir Advaryu et n'a plus quitté le village de Palkoupatura. Il est capable, par un sacrifice humain, de faire passer le pouvoir mental de sa victime au crédit de la réussite d'une incantation.

FOR CON TAI DEX APP SAN INT POU EDU PdV
8 7 10 9 10 0 17 18 22 9

Compétences

Bibliothèque 70 % — Discussion 80 % — Histoire 70 % — Lire/Ecrire le Sanscrit 90 % — Parler l'Hindi 75 % — Lire/Ecrire le Latin 65 % — Mythe de Cthulhu 55 % — Occultisme 85 % — Psychologie 75 % —

Onaal Bankourana (Udati — 48 ans)

Directeur de l'université indienne de Gogunda, c'est lui qui organise les allées et venues entre la ville et le village de Palkoupatura.

Bankourana a des talents de médium qui lui permettent de deviner les intentions de son interlocuteur. Il lui suffit pour cela d'une poignée de main prolongée et d'un échange de regards. Il a régulièrement des visions ou des rêves prescients mais il est incapable de les contrôler.

FOR CON TAI DEX APP SAN INT POU EDU PdV
12 12 10 13 11 0 18 18 17 11

L'ARC-EN-CIEL DU GREEN

RENSEIGNEMENTS POUR LES INVESTIGATEURS

Le 2 Juin 1927, l'un des investigateurs, si possible un militaire, un aventurier, ou au moins un grand voyageur, reçoit une lettre d'un ami, perdu de vue depuis longtemps (document 1).

John Frawley s'est installé à Bombay avec sa femme et ses trois enfants il y a près d'une quinzaine d'années maintenant.

Retraité de l'armée britannique et disposant de moyens matériels confortables, il coule des jours paisibles jusqu'à la mort de son épouse en 1916. Depuis lors, il vit très retiré. Il passe de longues heures dans sa bibliothèque, lorsqu'il n'est pas absorbé par la rédaction de ses mémoires.

Le 17 avril 1927, un européen, qui dit se nommer Kirtroyd, se présente au Green's Rainbow qu'il propose d'acheter contre une forte somme, payable cash en monnaie or. Frawley décline l'offre qui l'intéresse d'autant moins que son épouse Eloëdie est inhumée dans un coin du jardin.

Kirtroyd reviendra à la charge plusieurs jours de suite, insistant à chaque fois un peu plus.

Ses efforts restent sans effet, il est « limogé » et d'autres se chargeront désormais de faire parvenir des propositions, assorties de menaces de plus en plus précises.

Andrew, le fils aîné de John, vient de rentrer de Londres où il finissait ses études ; Antony, le cadet, loin de soutenir son père le pousse à vendre ; et Patricia a d'autres préoccupations... Sans soutien familial ou amical, John Frawley va demander la protection de la police.

Le 10 mai, malgré la surveillance de deux policiers indiens, des inconnus parviennent à mettre le feu aux communs de la propriété. La fille du cuisinier de la maison trouve la mort dans l'incendie. Personne n'a vu les pyromanes.

DOCUMENT 1

BOMBAY, le 19 mai 1927

Cher vieux camarade,

Cela fait certes longtemps que nous ne nous sommes vus, la vie nous a séparés ; mais nos routes se sont croisées à des moments clés de nos carrières et j'ai eu l'honneur de pouvoir vous compter parmi mes amis les plus chers.

Depuis que j'ai quitté l'armée, il y a bien des années déjà, je me suis installé en Inde, dans une maison que j'aurais préféré ne jamais pouvoir acquérir.

Aujourd'hui, j'ai besoin d'aide, j'ai honte de l'avouer, car il ne sied pas un major de l'armée britannique, fut-il en retraite, de demander la charité, mais je ne peux plus faire face seul et, hélas, je suis désespérément seul.

Savez-vous ce que signifie le mot solitude ? Je souhaite que vous n'ayez jamais à connaître cela. Vous avez beau avoir des relations et vivre votre retraite paisiblement, entouré de votre famille, en cas de coup dur, vous êtes isolé, sans appui, sans ami.

Ne pensez surtout pas que je vous en voudrais si vous refusiez de m'aider, vous n'avez aucune dette envers moi et cela fait si longtemps... Mais il faut que vous sachiez que vous êtes mon dernier espoir... Ils m'ont pris ma fille.

Ignorez si vous avez des enfants, cher vieux compagnon, mais les miens sont toute ma vie et je ne peux pas supporter qu'ils souffrent à cause de l'entêtement de leur imbécile de père.

Mais pourquoi ont-ils tant besoin de cette maison et pourquoi diable ne la leur ai-je pas donnée ? Je ne sais pas quoi faire, j'ai besoin d'un conseil.

Ils m'ont envoyé un ultimatum, j'ai un mois pour leur laisser ce qu'ils veulent et je ne sais pas si j'aurais la force de me défendre.

Si vous acceptez de venir, et qu'il vous est possible d'amener avec vous quelques amis de confiance, faites-moi cette grâce, j'ai des moyens suffisants pour subvenir à vos besoins matériels.

Quelle que soit votre décision, soyez aimable de m'en informer, à cette adresse :

John FRAWLEY — Green's Rainbow — Worli Road — Bombay — India.

Amicalement.

PS : Vous trouverez ci-joint des billets vous permettant de rejoindre Bombay depuis les Etats Unis sur le Columbus qui quittera New-York le 06/06/27.

Le lendemain à l'aube, l'intendant de la maison, Fernando Accuna, découvre une feuille de papier poignardée sur la porte.

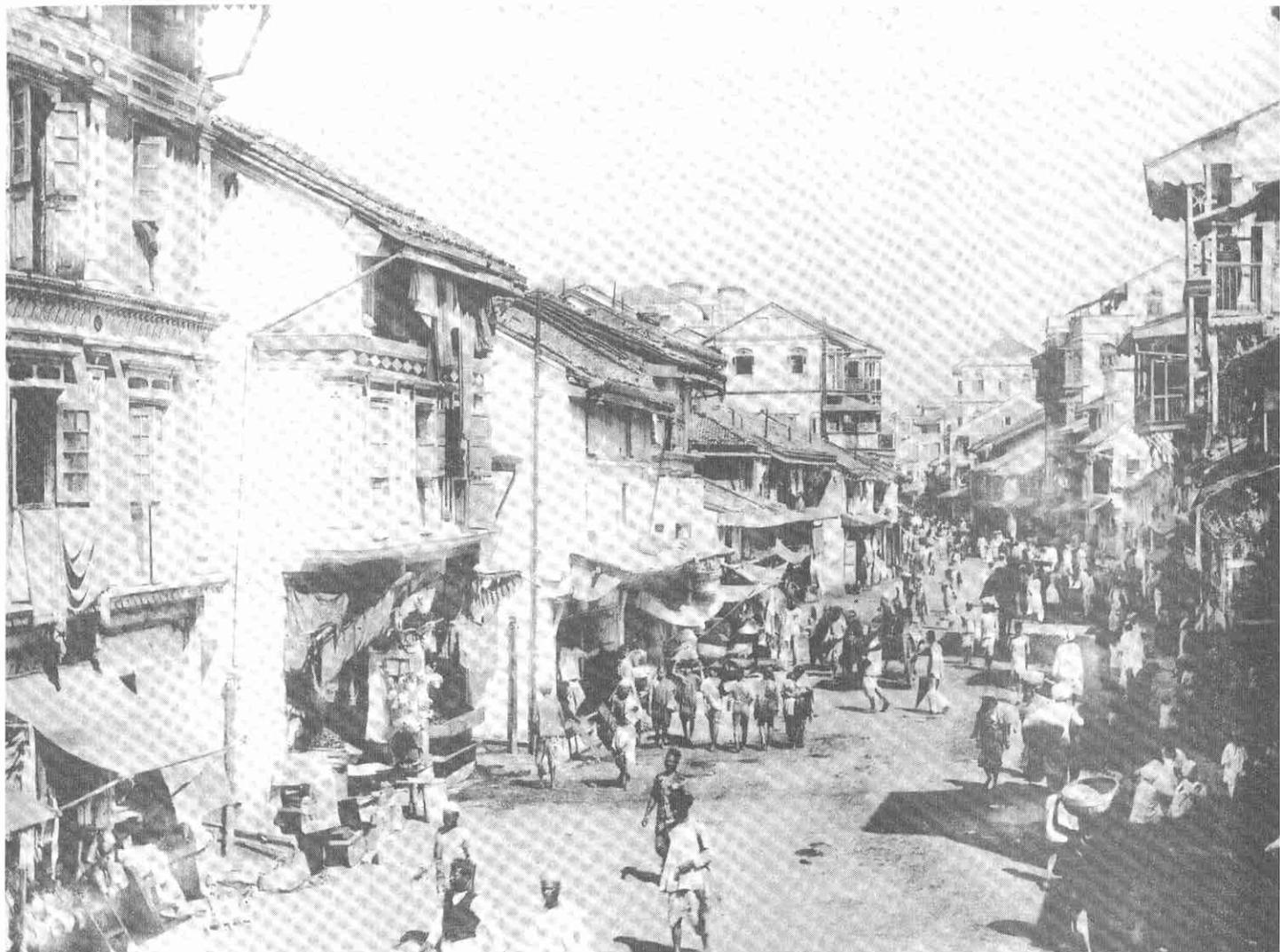
L'avertissement est clair : Tes enfants paieront le prix de ton entêtement. Malgré les

conseils d'Antony et de la police, John Frawley sûr de son bon droit, laisse sans réponse une ultime missive et, le 16 mai, alors qu'elle suivait un cours de philosophie à l'institution Saint Matthew, Patricia est enlevée par trois hommes masqués, au

nez et à la barbe des policiers chargés de la protéger.

L'inspecteur principal Pernford entreprend des recherches, mais les moyens dont il dispose, ou dont il veut bien disposer, sont insuffisants.

Le 19 mai, du fait de l'inefficacité des forces de l'ordre, John Frawley décide, en désespoir de cause, d'écrire à un de ses amis de longue date...



BOMBAY, COULEUR LOCALE

Le Columbus arrive à destination le 20/06/27. Le port fourmille d'activités et les policiers indiens doivent même faire un cordon pour que les voyageurs puissent descendre du bateau sans être bousculés. Dans la salle de douane, John Frawley attend.

LE CLIMAT. Doux et humide (24 à 27°) ; la mousson dure de la mi-juin à la mi-septembre.

LA POPULATION. Composée en majorité d'hindous (75 %) et de musulmans (20 %). Les sept îles de Bombay sont peuplées depuis des temps immémoriaux par la caste des Kuli à l'apparence physique souvent particulière (peau noire, traits rudes). Les Kuli (Coolies) servent aujourd'hui d'hommes de peine aux autres castes et aux Européens.

LA CUISINE. Les spécialités culinaires de la ville sont le mulligatawani curry (curry de poulet relevé à base de lait de coco) et le fish chutneywala (filet de poisson farci d'une pâte d'épices sucrée et acide).

LA MONNAIE. Une roupie vaut seize annas (soit approximativement 0,5 francs de 1920).

LES LANGUES. L'hindi (le plus souvent), le marathi (spécialement à Bombay) et l'urdu (chez les musulmans). Quelques mots d'hindi : Namasté (Bonjour. Au revoir) — Dhanyavad (Merci) — Nahin (Non) — Han (Oui).

LA PÈGRE DE BOMBAY

Pour obtenir le Green's Rainbow, les fils du Chaos ont loué fort cher les services d'un homme de loi britannique : Wilbur Kirtroyd (il a été radié du barreau de Manchester à la suite d'une obscure histoire d'escroquerie).

Devant les refus de vente successifs de John Frawley, la secte a changé de formule ; elle a choisi d'éliminer cet intermédiaire, en lançant un chien de Tindalos à ses trousses.

Dans le *Time of Bombay* du 28 avril, à la rubrique Faits Divers, les investigateurs pourront trouver l'information suivante : *La nuit dernière, un ancien avocat du Barreau de Manchester, le sieur Wilbur Kirtroyd, a été retrouvé mort, au coeur du quartier indien de Bombay. Les circonstances du décès n'ont pas été communiquées.*

Après la disparition de Kirtroyd, les Pralaya Putras ont changé de stratégie, en décidant de passer par Miles Fletcher, riche industriel mais surtout seul patron de la pègre

à Bombay. La secte savait pouvoir intéresser Fletcher, dans la mesure où elle exerce un parfait contrôle sur la ville de Midnapur et sur ses ressources. Il s'agissait d'échanger un titre de propriété en bonne et due forme du Green's Rainbow contre deux chargements de vingt jeunes filles de haute caste et plusieurs kilos d'opium.

Fletcher pensait pouvoir réussir à honorer le contrat. Non seulement il connaît bien John Frawley, dont le fils Antony travaille à ses côtés, mais en plus, il a dans la poche l'inspecteur principal Pernford. C'était compter sans l'entêtement du major : sourd aux menaces, il ne lâchera pas prise ; les conseils plus ou moins intéressés d'une partie de son entourage, l'incendie des communs et des relations sans cesse plus tendues avec Antony (à qui son patron a promis un pourcentage) ne pourront rien y changer.

Le patron de la pègre, sentant l'affaire lui échapper, va décider de frapper un coup décisif. Il contacte la secte et suggère d'enlever Patricia Frawley. Soucieux de se compromettre au minimum, il laisse ensuite à Helmut Frunk, son homme de confiance, le soin de tout organiser et fait appel aux Pralaya Putras pour se charger de l'opération. Il fournira seulement les renseignements nécessaires à son déroule-

ment, la voiture et le chauffeur (Léo Condit, homme de main, généralement chargé de l'entretien du golf).

Miles Fletcher (56 ans)

Cet homme gras et assez laid, toujours habillé avec un goût douteux, dirige la plus grosse société textile de Bombay, la *General Cotton Corporation*. Ses bureaux sont en plein cœur de la ville dans un bâtiment neuf appelé pompeusement le Belfort Building.

Fort en gueule, nouveau riche et bon vivant, Miles Fletcher apprécie la bonne nourriture, l'alcool, les cigares cubains et la chair fraîche.

Malgré son absence totale de tact et sa vulgarité, il est parvenu à conquérir sa place dans le microcosme européen de la ville dont il est maintenant une des personnalités phares. Avec ses histoires grivoises et ses excès, il choque autant qu'il amuse la bonne société qui l'invite à toutes ses soirées. Membre du club de golf (dont il est plus ou moins propriétaire) il lui arrive de s'y rendre mais c'est au Stardust Club qu'il préfère inviter les gens avec lesquels il est en affaires.

L'image publique de Fletcher masque en fait un homme dangereux et mégalomane qui contrôle, de près ou de loin, tous les trafics de la région. Arriviste et totalement dénué de scrupules, il est prêt à tout pour réussir une bonne affaire (y compris à tuer le cas échéant).

Ce qu'il ne peut obtenir, il le détruit, et ce qui le gêne, il l'anéantit. Cependant, fin stratège, il ne cherchera pas à lutter de front contre plus fort que lui.

Si les investigateurs veulent traiter avec Fletcher, ils devront soit lui proposer quelque chose d'intéressant, soit le menacer suffisamment habilement pour qu'il se sente coincé. Si par contre, il a l'impression d'avoir en face de lui *des petits enquêteurs minables, dont la disparition n'affolera personne*, il tentera de les faire éliminer.

Au cas où la situation déboucherait sur une impasse pour lui, Miles Fletcher irait chercher les trouble-fêtes pour leur proposer un marché : les renseignements sur l'affaire du Green's Rainbow contre leur départ immédiat et la « paix » retrouvée dans la ville.

Il attend avec une impatience fébrile les livraisons de la secte (la première est fixée au 30 juin).

FOR CON TAI DEX APP SAN INT POU EDU PdV
12 15 15 10 8 90 14 18 12 15

Compétences

Comptabilité 40 % - Marchandage 90 % - Baratin 80 %
- Psychologie 70 % - Connaissance Textile 65 % - Revolver (7.65) 65 % - Conduire Automobile 55 % - Droit 35 % -

Helmut Frunk (38 ans)

Homme de confiance de Fletcher, tueur froid extrêmement dangereux, c'est lui qui organise toutes les opérations coup de poing (il a préparé l'incendie des communs et l'enlèvement de Patricia).

D'origine allemande, il garde un fort accent germanique. Si les investigateurs sont en contact avec Fletcher, c'est le plus souvent à Frunk qu'ils auront à faire. Il est aussi bien le confident que le secrétaire, le « boucher » ou la doublure de son patron.

FOR CON TAI DEX APP SAN INT POU EDU PdV
13 12 13 16 15 90 13 16 12 13

Compétences

Parler Allemand 70 % - Parler Anglais 60 % - Ecouter 70 % - Automatique (cal.45) 80 % - Couteau 55 % - Camouflage 75 % -

Les hommes de la pègre

Helmut Frunk manque un peu d'hommes de main et s'adresse souvent à des « mauvais garçons » qui traînent dans les bouges de la région. Cependant, il dispose de quatre individus, d'origine irlandaise, dont l'efficacité et la fidélité à son égard sont irréprochables. Très bien payés et parfaits professionnels du crime, ils sont incorruptibles.

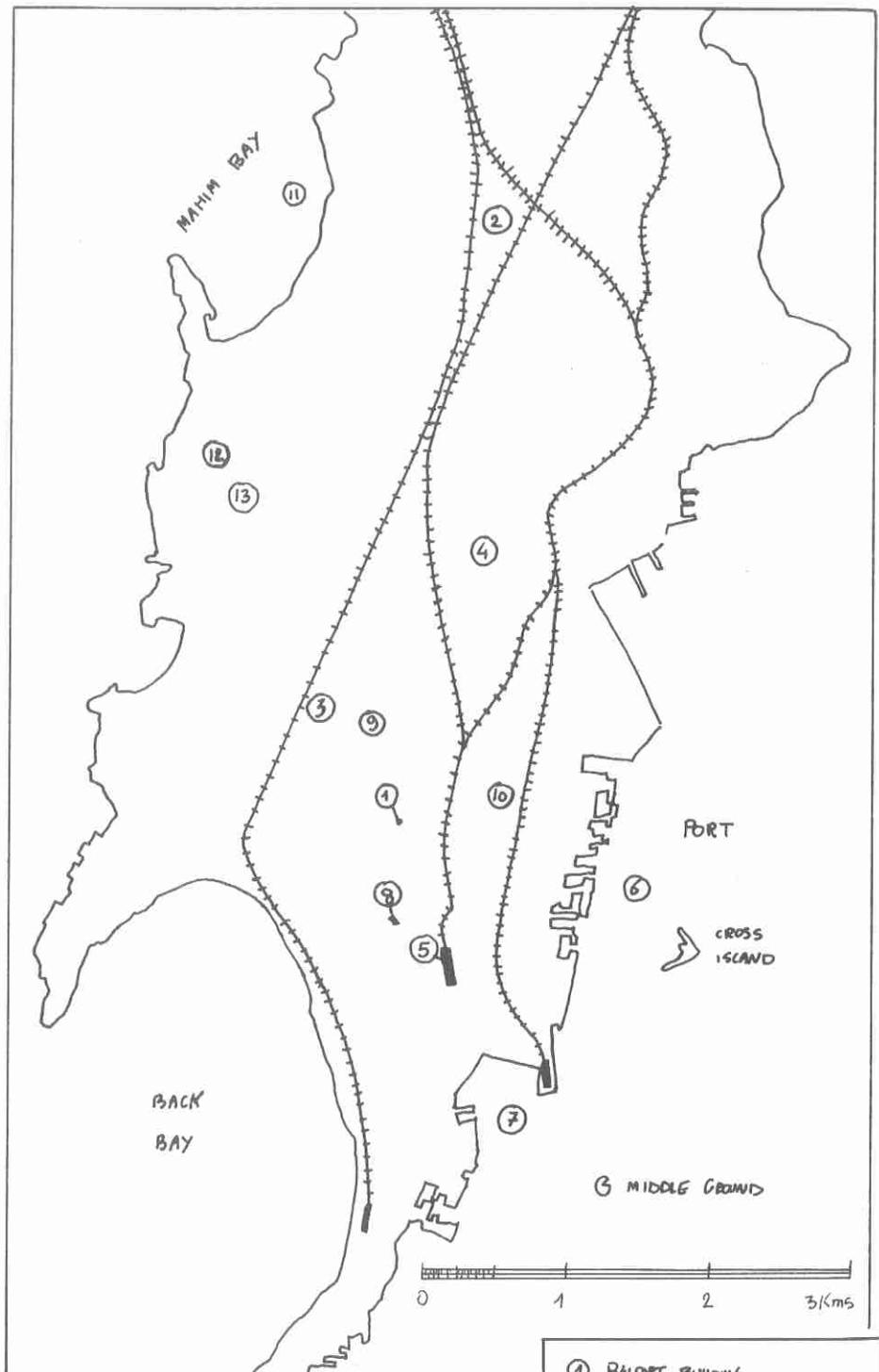
FOR CON TAI DEX APP SAN INT POU EDU PdV
15 13 14 15 12 60 10 12 10 14

Compétences

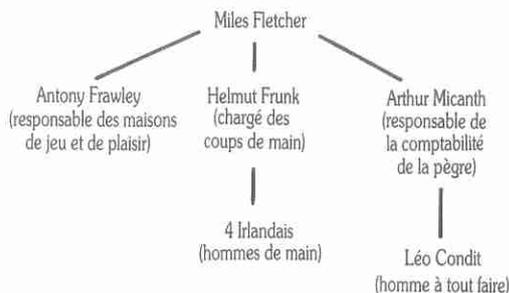
Conduire une automobile 70 % - Crocheter une serrure 70 % - Automatique (cal.45) 60 % - Couteau 50 % - Poing 80 %

LE BELFORT BUILDING

Il abrite les locaux de la *General Cotton Corporation*. C'est l'un des bâtiments les plus modernes de la ville (les sols des bureaux sont recouverts de moquette et un



Organigramme de la pègre de Bombay



- ① BELFORT BUILDING
- ② CAMP MILITAIRE
- ③ STARDUST CLUB
- ④ VILLE INDIENNE
- ⑤ VICTORIA STATION (GARE)
- ⑥ PORT DE COMMERCE
- ⑦ PORT TOURISTIQUE
- ⑧ POLICE
- ⑨ ECOLE - INSTITUTION S^{te} DENEVIEVE
- ⑩ BAS-FONDS
- ⑪ PLAGE DE MAHM
- ⑫ GREEN'S RAINBOW
- ⑬ GOLF

ascenseur a même été installé pour relier les quatre étages).

Du rez de chaussée, on accède au hall d'accueil et aux entrepôts. Les ateliers de découpe et de teinture (les ouvriers indiens

travaillent jusqu'à douze heures par jour), sont situés au premier et au deuxième. Et le troisième est réservé aux bureaux des contremaîtres, des cadres et des salariés européens de l'entreprise (en tout une di-

zaine de personnes). En dehors d'Antony et d'Helmut, ils ne sont pas au courant des activités illégales du patron.

Situé au quatrième étage, le bureau de Fletcher est de très grande taille. Il est éclairé par trois fenêtres desquelles on peut voir une bonne partie de la ville et la baie.

Assis dans un grand fauteuil « club », derrière un massif bureau en noyer, c'est ici que le « Président Directeur Général » reçoit ses visiteurs. Il daigne rarement se lever et ne se radoucit qu'à la perspective d'une bonne affaire.

Dans le bureau contigu au sien (celui d'Elma, sa secrétaire particulière), Fletcher a rangé les archives compromettantes de la société. Elles sont cachées sous une petite estrade sur laquelle est posée une armoire (la partie verticale de la marche est escamotable). Un examen attentif des archives et un jet réussi sous (Comptabilité + Bibliothèque)/2 indiquera le menu des activités illicites menées par Fletcher (prostitution, jeux, drogue). Les prochains convoyeurs d'opium en partance pour l'Europe semblent devoir quitter Bombay à bord du Steferly le 27 juin à 10 heures.

Si les investigateurs parviennent à se saisir de ces documents, Miles Fletcher cherchera absolument à négocier avec eux pour les récupérer.

LA POLICE

Brian Pernford (34 ans)

Jeune inspecteur principal de la police de Bombay (depuis mars 1924), Pernford est donc totalement inféodé à Fletcher à qui il doit sa place.

Sans grande envergure malgré une intelligence brillante, il est un peu paranoïaque et se méfie de tout le monde. Il a soigneusement enterré le dossier Frawley qu'il ne montrera pas volontiers (à propos de l'enlèvement, les investigateurs pourront éventuellement constater que des témoignages sont manquants). En bref, aucune piste sérieuse n'a été trouvée pour l'instant.

Le cas échéant, l'inspecteur pourra juger bon de prévenir Fletcher des questions indiscrètes de visiteurs indésirables mais il évite généralement d'avoir trop de contact avec « son patron ».

Pour l'instant, Brian Pernford a interdit toute publication dans la presse d'articles relatifs à l'enlèvement de Patricia Frawley (cela pourrait menacer la vie de l'otage).

FOR CON TAI DEX APP SAN INT POU EDU PdV
9 10 9 13 12 45 16 9 17 10

Revolver (cal.38) 60 %

Lee Duncan (53 ans)

Pour le travail de routine et les problèmes avec les Indiens, Brian Pernford est assisté de Lee Duncan, un vieux inspecteur à l'air bougon et au cigare perpétuellement coincé entre les dents. Ce policier, peu zélé, conçoit moins son travail comme une mission apostolique que comme un bon moyen de gagner sa vie sans se tuer à la tâche.

Duncan n'est pas au courant des magouilles de Pernford qui, de toute façon, ne l'intéressent pas. Les deux hommes ne s'apprécient guère et ne communiquent que contraints et forcés.

FOR CON TAI DEX APP SAN INT POU EDU PdV
14 16 13 11 9 60 11 12 12 15

Revolver (cal.38) 55 %

Les policiers indiens (90 hommes)

Faiblement formés, ils ne constituent pas une troupe d'élite, loin s'en faut. Ils parlent tous anglais mais si on leur demande quelque chose, ils resteront probablement assez peu loquaces et orienteront les investigateurs sur Duncan, qui leur paraît plus accessible que l'inspecteur principal Pernford.

Bien entendu, les policiers ignorent tout des affaires de leur chef et, s'ils ont une assez haute idée de leur tâche, leur autonomie est trop limitée pour qu'ils aient pu s'apercevoir de quoi que ce soit.

FOR CON TAI DEX APP SAN INT POU EDU PdV
11 11 10 14 13 60 12 12 10 11

Fusil (cal.22) 55 %

Il y a quelques années, un « incorruptible » du nom de Busbery faisait régner l'ordre dans la ville, menant une guerre sans merci à la pègre.

Pour contourner l'obstacle, Miles Fletcher a réussi à corrompre son second, Brian Pernford, un brillant inspecteur, frais émoulu de l'école de Scotland Yard. Il ne restait plus à Fletcher qu'à faire éliminer Busbery au cours d'une opération de routine.

L'INSTITUTION SAINT MATTHEW

L'enlèvement

Le 16 mai, Philip Miller, professeur de philosophie, donne un cours à ses 22 élèves. Soudain, un commando de quatre hommes masqués fait irruption dans la classe. Trois d'entre eux, des indiens, la tête enturbannée, se jettent sur Patricia et la maîtrisent facilement, pendant que le dernier, un européen (Léo Condit), menace l'enseignant de son arme.

Les ravisseurs entraînent ensuite leur victime dans une voiture sans immatriculation qui les attend dans la cour. Le concierge a prévenu la police mais il est déjà trop tard. Les deux membres de la brigade affectés à la surveillance de Patricia ont été assommés.

L'école

Toutes les filles de 14 à 20 ans, issues de la bonne société britannique de Bombay, fréquentent l'Institution Saint Matthew.

Les enseignants y ont la réputation d'être très pincés et très rigoureux et le niveau général de l'enseignement est bon. La devise de l'école, gravée en lettres d'or sur le peron, *Travail-Discipline-Piété* résume bien l'esprit d'un établissement où l'on n'apprécie guère l'originalité, d'où qu'elle vienne.

Les investigateurs seront plutôt mal accueillis par le directeur, Monsieur Lyndon. Pour toute information complémentaire, il les enverra sèchement voir la police. Excédé, il les priera ensuite de *quitter cet endroit dont la quiétude n'a déjà été que trop troublée*.

L'enquête de Miller

Philip, un peu au courant de l'histoire du Green's Rainbow, s'est rapidement aperçu de l'explicite inefficacité de la police. Il a donc décidé de prendre l'affaire en main tout en continuant pour l'instant à assurer ses cours.

Miller a interrogé Fiolin à chaud sur la nature exacte du tatouage aperçu sur le front de l'un des assaillants. Disposant d'une reproduction du dessin, il a ensuite contacté Cambridge pour savoir à quoi il se rapportait. La réponse arrivera aux alentours du 25 juin.

Il s'agit du signe de reconnaissance d'une confession oubliée de la région de Midnapur. Aucune expédition scientifique n'est autorisée à se rendre dans cette ville où la présence britannique ne semble pas dépasser quelques commerçants.

Pour Philip Miller, il ne fait aucun doute que la solution est à Midnapur. Il accueillera avec plaisir toute proposition d'aide car il a peur qu'il faille agir en force à un moment ou à un autre. Il voudra comprendre les motivations des investigateurs avant de leur accorder sa confiance.

Philip Miller (40 ans)

Professeur de philosophie de l'Institution, il est assez mal noté de ses pairs à cause de son côté *aventurier*.

De taille moyenne, une barbe noire mal taillée, il a un sourire toujours au coin des lèvres. Issu d'une famille aisée de Liverpool, brillant diplômé de littérature et de philosophie de Cambridge, il a prêté l'oreille à une carrière universitaire facile. Succèsivement chasseur de grizzlis au Canada, pisteur en Amazonie, alphabétiseur dans une mission protestante au Brésil et tenancier de bar à Manaus, il est arrivé en Inde un peu par hasard, après un revers de fortune en Amérique Latine.

D'abord trafiquant de pierres précieuses entre Goa et Kaboul, il finit par organiser des chasses au tigre pour touristes fortunés.

En 1924, aisé financièrement et un peu fatigué de sa vie errante, Philip Miller décide finalement de s'installer et de commencer une carrière d'enseignant. C'est à cette époque qu'il est engagé à l'Institution Saint Matthew.

Au début de l'année scolaire 1926-27, Philip va rencontrer Patricia Frawley, une jeune fille ravissante à l'intelligence brillante dont il va tomber éperdument amoureux. De part et d'autre, c'est le coup de foudre et sans hésiter, ils prennent le risque de vivre leur passion l'un pour l'autre. Cependant, ne pouvant afficher leur relation au grand jour, ils attendent impatiemment les examens de fin d'année et les 21 ans de Patricia pour rentrer se marier en Europe.

FOR CON TAI DEX APP SAN INT POU EDU PdV
13 15 12 13 17 70 17 14 21 13

Compétences

Parler Portugais 45 % - Parler Hindi 45 % - Lire et écrire le Grec 55 % - Lire et écrire le Latin 40 % - Littérature 80 % - Philosophie 80 % - Eloquence 70 % - Bibliothèque 70 % - Couteau de chasse 40 % - Se déplacer silencieusement 60 % - Suivre une piste 60 % - Se cacher 60 % - Camouflage 75 % - Fusil 30.06 75 %

Sally Badam (20 ans)

C'est la meilleure amie de Patricia (elle est courant de sa relation amoureuse avec Miller mais se gardera bien d'en parler). Sally est très inquiète et elle cherchera à se renseigner auprès des investigateurs (même s'il lui faut pour cela quitter ses cours et s'exposer aux réprimandes de Monsieur Lyndon).

Sally est sûre d'avoir reconnu celui des ravisseurs qui ne portait pas de turban. Pour elle, il ne fait aucun doute qu'il s'agit de Léo Condit (elle se rend régulièrement au golf pour accompagner son père).

L'inspecteur principal Pernford n'a bien entendu pas tenu compte de ce témoignage dans son rapport.

Robert Fiolin (67 ans)

Concierge de l'institution depuis toujours, c'est un brave homme qui a passé presque toute sa vie dans la région. Il aime bien Miller et ses idées gauchistes bien qu'il considère pour sa part que les Indiens sont tous des *traîne-savates qui ne valent pas le riz qu'ils mangent*.

Robert Fiolin a vu le tatouage de l'un des ravisseurs lorsque, en se débattant, Patricia lui a arraché son bandeau. Il veut bien en causer aux journalistes si on parle de lui dans l'article (il a malheureusement oublié la forme du dessin). Il voudrait bien que la *petite Patricia* soit libérée et aidera les investigateurs de son mieux.

LE CLUB DE GOLF

C'est un endroit très sélect et très reposant. Toute la bonne société s'y retrouve le dimanche, pour faire un parcours, une partie de cricket ou parler des affaires des uns et des autres.

Léo Condit (28 ans)

Il est chargé de l'entretien du golf, tâche dont il s'acquitte avec bonne volonté. De temps à autre, on lui confie un travail plus délicat (Frank l'a par exemple chargé de participer à l'enlèvement de Patricia).

Léo Condit est un brave garçon, pas très futé qui, bien que sachant utiliser une arme, évitera de s'en servir. S'il est menacé, ou acculé à parler, il niera maladroitement en faisant de son mieux pour éviter que Micanth, son patron qu'il admire, puisse être accusé.

FOR CON TAI DEX APP SAN INT POU EDU PdV
16 16 12 12 11 50 9 10 9 14

Revolver (cal.45) 55 %

Arthur Micanth (62 ans)

Bras droit de Fletcher et directeur du golf de Bombay, c'est lui qui doit blanchir l'argent provenant des maisons de jeux et de l'ensemble des opérations délictueuses de l'organisation.

Arthur Micanth ne ressemble pas à son patron. Issu de la bonne société londonienne, il est très bien élevé mais particulièrement fragile et lâche. Si Léo Condit vient à être découvert, il s'en désolidarise et feindra la surprise mais, dès que possible, il téléphonera au Belfort Building pour prendre ses instructions.

Micanth ambitionne de se retirer des affaires, fortune faite, et il attend la fin de l'année pour réaliser son objectif. Tout ce qui pourra compromettre son avenir le terrorisera et il n'est pas exclu qu'il puisse faire une bêtise dans un moment de panique. Quoi qu'il arrive, il sera prêt à tout pour protéger son coffre caché derrière un tableau de son bureau (il contient 50 000 livres).

FOR CON TAI DEX APP SAN INT POU EDU PdV
8 9 16 11 13 50 12 10 19 13

Revolver à crosse nacrée (cal.22) 45 %

LES FOUDES DES PRALAYA PUTRAS

Détenant Patricia Frawley (désormais enfermée dans un temple de Midnapur), mais n'étant pas sûr que cela suffise à faire céder son père, les Pralaya Putras ont décidé d'employer d'autres méthodes.

Le 26 mai, ils donnent l'ordre à Fletcher d'arrêter toutes les tractations et de « faire le mort », moyennant quoi il aura tout de même la totalité de la marchandise prévue.

Heureux de s'en tirer à si bon compte, le patron de la pègre s'est empressé d'accepter avec joie. Dès lors, il oublie toute l'affaire et avertit Antony qu'il n'est plus nécessaire de se battre avec John.

Le 31 mai, pressé d'obtenir la maison pour pouvoir préparer le sanctuaire, Puri Berampur fait capturer Andrew Frawley par Sadi, le jardinier indien membre de la secte et, dans le secret d'une sombre cave des faubourgs de Bombay, il va détruire son esprit et lui voler son corps.

LES HABITANTS DU GREEN'S RAINBOW

Puri Berampur (58 ans) Andrew Frawley (27 ans)

Ayant pris possession du corps d'Andrew Frawley, Berampur prendra le moins de risques possible et ne sortira pas de sa chambre dans la journée (il s'y fait même servir ses repas).

Si les investigateurs insistent pour venir le saluer, se remémorer avec lui des souvenirs communs (réels ou supposés), ou quelque chose du même genre, il pourra se croire obligé de leur ouvrir (ce sera au Gardien de juger) mais Berampur parle peu du fait de son anglais parfois hésitant et de sa méconnaissance de la vie d'Andrew Frawley. Il n'a aucune idée du fonctionnement d'un appareil photo et ignore tout de la botanique (les deux passions d'Andrew) si bien qu'il ne pourra éviter aucune question piège sur ces sujets. Il prétextera rapidement un mal de tête pour demander qu'on le laisse seul et, s'il se sent réellement menacé, il tentera de fuir.

Depuis son arrivée dans la maison, les rares incursions de Puri Berampur hors de son antre ont eu pour but de voir John seul à seul, d'annihiler sa volonté et de le convaincre de vendre. A chaque entrevue, le major perd un point de pouvoir de manière définitive. Cela s'est déjà produit six fois avant l'arrivée des investigateurs.

Sadi (32 ans)

Jardinier très adroit et d'un abord sympathique (bien qu'un peu froid), Sadi n'a eu aucun mal à se faire engager par Fernando Accuna trois ans plus tôt.

Il y a presque toujours eu un Pralaya Putra au Green's Rainbow, de manière à surveiller le sanctuaire. Le précédent était le chauffeur de Buickfield, bâtisseur de la maison.

Sadi a été formé dans l'armée du Chaos et ne prend ses ordres que des maîtres des Pralaya Putras. Interrogé sur son turban, il

prétendra qu'il est Sikh et qu'il ne peut l'enlever depuis qu'il en a fait le vœu. S'il est découvert par un investigateur, il tentera de le supprimer le plus silencieusement possible, sans plaisir mais sans état d'âme (dans sa baraque, reconstruite à la hâte après l'incendie des communs, les investigateurs pourront trouver son couteau à manche d'ivoire).

En dehors de ses talents de jardinier et de son anglais courant, Sadi présente les mêmes caractéristiques que tous les membres de l'armée du Chaos.

John Frawley (65 ans)

Ancien fonctionnaire de la couronne, c'est un homme droit, moral et très croyant (protestant). Il ne comprend pas le drame qui l'accable et il est surtout terriblement désespéré par l'attitude de la police et de ses proches.

John Frawley se doute de la nature des activités de son « ami » Miles Fletcher et du travail qu'il a pu confier à Antony ; pour cette raison, il évite le plus possible de les voir l'un comme l'autre. Cependant, il est inconcevable à ses yeux qu'ils soient mêlés de près ou de loin aux malheurs qui s'abattent sur lui.

Son fils aîné, Andrew, (dont le comportement curieux commence à l'inquiéter) et son vieux compagnon d'armes, Fernando Accuna, sont les seules personnes à qui il fasse encore entièrement confiance.

John attend les investigateurs comme des sauveurs possibles et leur laissera toute l'autonomie voulue. Cependant, si ces derniers prennent une décision grave ou apprennent une information de mauvais augure, ils devront la lui annoncer avec ménagement. Bien qu'il soit prêt à tous les sacrifices pour retrouver sa fille, il est très fragile nerveusement et le travail de sape de Berampur l'affecte considérablement.

Le major est un homme prématurément vieilli qui se réfère de plus en plus sur lui-même. Pour cette raison, il aura parfois du mal à expliquer ce qui s'est passé depuis deux mois. Sa mémoire le lâche de temps à autre et il est possible que ses auditeurs ne parviennent pas toujours à bien suivre ses explications.

FOR CON TAI DEX APP SAN INT POU EDU PdV
8 9 13 10 11 35 14 7 17 11

Compétences

Lire et écrire le Latin 60 % - Parler Français 60 % - Parler Hindi 40 % - Eloquence 50 % - Dessiner une carte 40 % - Bibliothèque 90 % - Connaissance en armement 80 % - Histoire 50 % - Fusil(30.06) 45 % - Revolver (cal.38) 60 % -

Fernando Accuna (53 ans)

Baroudeur d'origine espagnole, il a servi la France et le Portugal comme mercenaire avant de s'engager dans l'armée régulière britannique en Afrique. En raison de sa parfaite connaissance du continent, il a servi de guide à un corps expéditionnaire britannique qui traversait le Tanganika. Cette unité était commandée par le major Frawley avec lequel il s'est lié d'amitié.

Après la grande guerre, Fernando a quitté l'armée et a rejoint John à Bombay. Depuis 1919, il est intendant du Green's Rainbow. Ayant tué beaucoup d'hommes dans sa vie, il a décidé de rattrapper définitivement son fusil.

Outre quelques cicatrices et tatouages, Fernando a gardé de l'armée un style direct et un certain franc parler. Lorsque la situation s'y prête, il ne dédaigne pas s'amuser un peu. Il n'hésitera pas à « prescrire » aux investigateurs un tour au Stardust Club s'ils ont besoin de se changer les idées.

Fernando Accuna ne tient pas à avoir de relation directe avec la police ou la pègre, mais si les investigateurs lui inspirent confiance, il les aidera de son mieux.

Etant le parrain et le confident de Patricia, il est au courant des relations que sa filleule entretenait avec son professeur de philosophie mais n'en parlera pas volontiers (Le Gardien des Arcanes pourra considérer qu'il ne le fait que si les investigateurs arrivent dans une impasse).

FOR CON TAI DEX APP SAN INT POU EDU PdV
16 16 12 13 12 70 11 14 12 14

Compétences

Parler Espagnol 65 % - Parler Anglais 65 % - Poings 70 % - Parler Hindi 50 % - Comptabilité 40 % - Premiers soins 65 % - Suivre une piste 70 % - Discretion 55 % - Fusil (canon scié) 65 % - Se cacher 65 % -

Le personnel de la maison

Trois personnes s'occupent en permanence de la surveillance et de l'entretien de la propriété : un gardien, un bricoleur et un

jardinier ; et quatre autres du bien-être de ses occupants : un cuisinier, un maître d'hôtel et deux femmes de chambre. Ils apprécient tous Fernando Accuna qui, contrairement à la plupart des Européens, ne les considère pas comme quantité négligeable.

Antony Frawley (26 ans)

Antony est un jeune homme impulsif et violent ; il aime le jeu, les femmes et les voitures de sport (sa Morgan rouge est connue dans toute la ville). Toujours tiré à quatre épingles, le cadet des fils Frawley porte en quelque sorte son salaire sur lui (Miles Fletcher l'a pris à ses côtés car il aime son style et son côté frimeur). Antony vit et travaille la nuit. Il contrôle les maisons de jeux et l'ensemble des lieux de plaisir interlopes.

John ressent l'attitude de son fils comme un échec personnel. Les deux hommes ne se voient pratiquement plus depuis des scènes violentes qui les ont opposés à propos de la maison. Antony a tout essayé pour convaincre John de vendre (Fletcher lui a promis une grosse somme s'il y parvenait). Il a échoué et considère désormais son père comme un vieux fou borné.

Antony regardera les investigateurs avec méfiance et évitera, dans la mesure du possible, tout contact avec eux. Si la situation se complique, il ira prendre ses instructions au Belfort Building (il n'a jamais entendu parler des Pralaya Putras avec lesquels il ne prendra contact que lors de la livraison du 30 juin).

Toujours très gâté depuis la mort de sa mère, Antony est très imbu de sa personne. Son arrogance est souvent difficilement supportable et il cherchera à se venger s'il s'estime outragé. Il ambitionne de réussir un jour en politique au sein des *Jeunesses Nationalistes Anglaises*.

FOR CON TAI DEX APP SAN INT POU EDU PdV
12 12 13 15 18 60 12 12 17 13

Compétences

Droit 40 % - Conduire une automobile 75 % - Baratin 70 % - Marchandage 65 % - Equitation 65 % - Revolver (cal.38) 40 % -

LA PROPRIÉTÉ

Jadis pleine de vie, la demeure, bien que toujours parfaitement entretenue par les soins de Fernando Accuna, a perdu une grande partie de son charme depuis le début du drame. Par contre, le parc qui l'entoure est toujours un véritable délice pour les sens. Les hibiscus rouges rivalisent de beauté avec les roses importées d'Angleterre et les arbustes de jasmin. Les senteurs lourdes des fleurs envient les visiteurs et, lorsque le soleil se couche sur cet univers coloré, les teintes deviennent plus chaudes et plus délicates encore. Devant la maison, une très belle fontaine rafraîchit la place.

L'accès à la propriété n'est possible que par la grande grille donnant sur la route, le jardin est ceint par un grand mur d'environ deux mètres de hauteur.

L'INTÉRIEUR DE LA MAISON

Décorée avec goût dans un style très britannique, la maison est confortable ; l'acajou côtoie des bois plus exotiques ; de nombreux fauteuils de cuir sont répartis entre le salon et les bibliothèques et on sent la touche personnelle que le major Frawley a donnée à un mobilier probablement laissé par son prédécesseur.

Le hall et la salle à manger sont un peu plus froids et prétentieux que les autres pièces. L'escalier, soutenu par des colonnades en marbre blanc, est d'une largeur peu commune. Comme la plupart des sols carrelés, il est recouvert par d'épais tapis persans.

6) Ce cliché se trouve plus ou moins caché sous une pile de plaques vierges. C'est un nu de Patricia (dans une position qui reste tout de même on ne peut plus chaste). Une très belle mais très indécente photographie.

La chambre d'Andrew

Puri Berampur ne sort pratiquement pas de cette pièce et, lorsqu'il le fait, c'est soit pour se rendre dans la salle de bain, soit pour parler à John (seulement lorsque celui-ci est seul, car les moyens d'hypnose que Berampur emploie seraient visibles pour un observateur).

Cette chambre n'a pas été nettoyée, ni même aérée, depuis une quinzaine de jours. L'atmosphère y est confinée et il y règne une odeur curieuse très désagréable (celle du don du Chaos). Le lit n'est plus défait depuis le changement d'occupant car Berampur, qui dort peu, préfère s'enrouler dans le dessus de lit. L'armoire est bien rangée et ne contient rien de particulier en dehors d'un appareil photo de petite taille.

Dans la table de nuit, fermée à clé, un investigateur silencieux, ayant réussi un jet sous Ecouter, entendra quelque chose pulser. Le membre des Pralaya Putras garde toujours la clé de ce meuble sur lui puisqu'il renferme un présent de son dieu, un morceau de substance chaotique.

Le don du Chaos

Si l'investigateur parvient à forcer la serrure, il aura l'effroyable surprise de voir une sorte de cerveau en décomposition, lançant autour de lui, à un rythme saccadé, des petits tentacules rougeâtres. La chose ne paraît pas dangereuse, mais toute personne la découvrant risque de perdre 1D4 de santé mentale.

Si un investigateur, surmontant sa répulsion, tente de toucher le monstre, celui-ci se collera immédiatement à lui, déchirant ses vêtements et sa peau avant de commencer à lui pomper le sang telle une gigantesque sangsue. A chaque round, le personnage touché perdra trois points de

vie. Il aura de surcroît 25 % de chance de sombrer dans l'inconscience (50 % au deuxième round, 75 % au troisième...).

La chose ne peut se déplacer, mais elle est formidablement destructrice lorsqu'elle s'attaque à une victime.

FOR CON TAI DEX APP INT POU EDU PdV
18 22 4 18 0 0 12 0 13

Pseudopodes 100 %.

Si Puri Berampur entend des cris en provenance de sa chambre, ou s'aperçoit que l'on a fouillé sa table de nuit, il tentera de fuir par tous les moyens.

Si Fernando ou John voient le monstre, ils n'accepteront pas pour autant toutes les solutions que pourraient proposer des investigateurs violents (on ne combat pas un envoûtement avec du plomb).

La chambre d'Antony

Meublée simplement, elle est généralement occupée de trois heures du matin à quatorze heures. Il y traîne toujours une bouteille de Brandy, de la lingerie féminine et un ou deux numéros du *National Fighter*, un journal fascinant qu'il reçoit toutes les semaines.

Le tiroir de la table de nuit est fermé à clé car il contient en permanence 250 livres, une chevalière en or et des boutons de manchette de grand prix.

L'armoire est également close. Outre des costumes et des chemises confectionnés par les meilleurs couturiers, on y trouve les sept paires de chaussures d'Antony qui camouflent un double fond assez grossièrement fabriqué. Une boîte en fer y est cachée (sa serrure est assez difficile à manipuler (Mécanique + Pickpocket)/2-10 %). Le mécanisme sera détérioré si le score de l'investigateur dépasse 85 %. La boîte contient 1 500 livres en espèce, un revolver de calibre .38, une vingtaine de cartouches, une quinzaine de cartes de visite du Stardust Club (pour

ses « clients ») et deux lettres adressées par Miles Fletcher au bureau d'Antony au Belfort Building. Antony a eu tort de ne pas les détruire (document 5)...

La chambre de Patricia

Décorée en noir et rose, c'est l'une des mieux aménagées de la maison. Au mur, on peut admirer un tableau assez sombre qui représente une forêt pendant la nuit. La pièce est harmonieusement meublée et contraste avec le style un peu impersonnel des chambres des garçons. Elle est toujours très fleurie grâce à John, qui ne verra pas d'un bon oeil que les investigateurs la fouillent.

Dans le pupitre (placé face à la fenêtre), un petit livre à fermoir d'argent est caché sous une pile de cahiers. La serrure est assez fine mais pas très difficile à ouvrir pour un investigateur minutieux. C'est le journal intime de Patricia. Il révèle dans un style agréable, l'évolution d'une jeune fille de l'adolescence à l'âge adulte ; plutôt timide et réservée, encaissant les provocations d'Antony, elle est devenue plus forte et plus sûre d'elle en l'espace de quelques mois. Très attachée à Andrew, elle déteste son autre frère qu'elle décrit comme une *petite frappe prétentieuse*.

Dans ce journal, Patricia raconte également son coup de foudre pour son professeur de philosophie, l'évolution de leurs relations, sa découverte de l'amour et tout ce qu'elle a pu ressentir affectivement. (Le journal de Patricia est très compromettant pour Miller mais, si les investigateurs tentent de faire pression sur lui avec ce document dont il ignorait d'ailleurs l'existence, il les recevra assez mal et les considérera avec mépris).

Les autres pièces de la maison

De moindre intérêt pour les investigateurs, les autres pièces de la maison ne renferment rien qui puisse réellement leur être utile pour leur enquête.

Les chambres d'amis pourront être décrites comme confortables et décorées avec goût.

La cave, de taille très limitée, n'est utilisée que pour ranger le charbon.

DOCUMENT 2

LA SECTE DES PRALAYA PUTRAS (ENFANTS DU CHAOS)

Jusqu'au XVII^e siècle environ, les « Enfants du Chaos », groupe de païens adorateurs d'entités maléfiques, étaient fortement implantés dans toute la partie nord-ouest de l'Inde, où leurs agissements cruels terrorisaient les populations. Aujourd'hui, les Pralaya Putras ont quasiment disparu ; pourtant, il est amusant de noter que la seule évocation de leur nom peut littéralement terroriser les habitants superstitieux de certains villages. Pour notre part, nous avons vu certains groupes particulièrement tardés croire en des légendes on ne peut plus fantaisistes.

Du temps de leur splendeur, les cérémonies du culte des Pralaya Putras s'exerçaient simultanément dans deux « lieux saints » reconnus par leurs prêtres et, si l'on suit leur liturgie, l'humanité devrait disparaître incessamment,

consécutivement à la venue de leur Dieu (décrit comme « une masse globulaire informe »).

Il nous a été très difficile d'obtenir des renseignements à propos de cette secte : soit la peur ancestrale qu'inspire ce nom nous a fermé les portes (qu'il est pourtant si facile d'ouvrir d'habitude avec quelques roupies), soit les indigènes ont tout simplement oublié les détails intéressants. Il nous a cependant semblé comprendre, d'après le récit d'un vieux moine bouddhiste, que même du temps de leur splendeur, les Pralaya Putras ont eu quelques difficultés à s'étendre, dans la mesure où une secte concurrente mal connue faisait souvent obstacle à leurs projets.

Signe de reconnaissance des membres de la secte des Pralaya Putras :



DOCUMENT 3 EXTRAIT DU JOURNAL DE JOHN FRAWLEY

JFNDSJ 21/04/1927

J'avais décidé de ne plus écrire, car ma vie est derrière moi. Si je reprends la plume aujourd'hui, c'est qu'il se produit en ce moment des événements qui défient le bon sens.

Ce matin, cet avocat minable est revenu nous importuner. Lorsqu'il s'est présenté, dimanche dernier, j'ai presque été flatté qu'il me propose une telle somme pour le Green's Rainbow, mais là, je trouve que son insistance dépasse les bornes.

DOCUMENT 4 EXTRAIT DU JOURNAL DE CHARLES BUICKSFIELD

LI. 12/03/1890
Aussi étrange que cela puisse paraître, alors que nos terrassiers commençaient à déblayer le terrain pour pouvoir entreprendre les travaux, ils ont été mis en fuite par des résidents indigènes armés de sabres et de couteaux fins comme des rasoirs.
Comment ces Indiens osent-ils opposer une résistance à la puissance britannique alors que la région a été pacifiée il y a déjà plusieurs siècles ? J'ai immédiatement averti le capitaine Miken qui m'a promis d'intervenir avec ses troupes dès demain.

LI. 13/03/1890
Le droit a triomphé et nous avons pu commencer le déblaiement. Notre tâche a été simplifiée car les indigènes ont fui pendant la nuit, non sans avoir brûlé leur maison et l'espace de temple qui se trouvait là. Ils ont dû craindre le courroux de l'armée britannique.
Miken m'a assuré que les responsables de la résistance seraient activement recherchés et punis comme il se doit.

Il y a tout de même d'autres propriétés à vendre sur Bombay et mon refus définitif aurait dû le décourager de se présenter une troisième fois.

Je n'apprécie pas plus qu'Andrew et Antony son ton mielleux et ses menaces sous-jacentes et je pense que Fernando le mettra dehors si il se montre ici encore une fois. Il y a des limites à ce que l'on est en devoir de supporter.

JFNDSJ 25/04/1927

Aujourd'hui, alors que je croyais cette histoire terminée, un Irlandais teigneux s'est présenté à la maison. Il m'a menacé chez moi, devant mes enfants et le personnel. Je pense que j'ai bien agi en le jetant dehors et en lui promettant

du plomb pour sa prochaine visite. Il était vert de rage mais je n'ai cure de ses états d'âme.

MARSDI 26/04/1927

Antony s'est encore violemment disputé avec sa soeur. Cette fois-ci, c'était à propos de la maison. Je ne sais plus quoi faire pour que ce garçon comprenne que l'argent n'est pas tout dans la vie. Il est possible que j'aie fait une erreur en ne l'envoyant pas à l'école militaire St Georges ; là au moins, ils en auraient fait un homme.

De toute façon, je n'aurais jamais dû laisser Fletcher l'engager ; Antony n'était pas fait pour le commerce et il est plus insupportable que jamais.

Comme d'habitude, Andrew est sur une autre planète et ne s'aperçoit de rien. Lui, en dehors de ses plantes et de son appareil photo, les problèmes matériels ne l'ont jamais beaucoup touché. En fait, il a sûrement raison. Ces histoires ne valent pas mieux que des querelles de chiffonniers.

JEUEDI 28/04/1927

L'Irlandais est repassé ce matin, cet homme est un véritable poison. Il m'a insulté, nous a dit que nous allions entendre parler de lui et je ne sais quelles autres fadaïses. C'est un rustre doublé d'un malfrat. J'ai fait tirer un coup de feu en l'air et il a détalé comme un lapin. Je crois qu'on n'est pas prêt de le revoir ici.

VENSDREDI 29/04/1927

Je profite d'avoir ouvert ce carnet pour noter mes inquiétudes au sujet de Patou. Depuis quelques mois, elle est devenue plus secrète. Elle qui me confiait tout, je sens qu'il y a quelque chose d'important qu'elle ne me dit pas. Cette soudaine distance qu'elle prend à mon égard me chagrine un peu mais peut-être est-elle tout simplement en train de devenir une femme. Je suis sûr que c'est d'une mère dont elle aurait besoin en ce moment, mais hélas, Dieu en a décidé autrement.

SAMEDI 30/04/1927

Ce matin, j'ai reçu une lettre on ne peut plus curieuse. Je commence à craindre que Kirroyd et l'Irlandais ne soient que le sommet de l'iceberg. Il s'agissait de me prévenir que ce que je n'avais pas donné par la négociation, ils l'obtiendraient de toute façon par la force. Ce torchon était anonyme bien sûr. Pourquoi attendre du courage de la part de ces gens-là?!

Fernando me conseille de m'adresser à la police, mais j'ignore si l'inspecteur principal Pernford a les épaules suffisamment solides pour résoudre le problème. Je ne voudrais pas médire sur son jeune âge, mais je continue de penser qu'il aurait été préférable de nommer quelqu'un d'autre à la place du regretté commissaire Busbery.

MARSDI 03/05/1927

Antony m'a encore fait une scène, il n'a plus aucun respect pour personne ici. La nuit dernière, il est revenu accompagné de deux femmes, deux filles devrais-je dire. Ils étaient dans un état éthylique avancé et toute la maison a pu entendre leurs gloussements pendant une partie de la nuit. Je n'ose même plus lui dire quoi que ce soit, il serait capable de partir en claquant la porte. Patricia semble me reprocher de ne pas sévir.

Andrew nous a montré quelques unes de ses dernières photos qui me paraissent fort réussies. Je crois que ses études à Londres ne lui ont pas été inutiles. La vue de la fontaine avec les jeunes Indiens y jouant pourrait sans nul doute intéresser le British Journal of Photography.

MERCREDI 04/05/1927

L'inspecteur de police Brian Pernford m'a accordé deux policiers indiens pour la surveillance de la maison. Il m'a bien répété vingt fois dans la conversation qu'il manquait terriblement d'effectifs et qu'il m'accordait ses hommes pour quelques jours seulement. Si je ne m'abuse, il est quand même là pour protéger les

résidents britanniques de la ville. Il est probable que l'on confie trop de responsabilités à ce freluquet.

En rentrant à midi, Antony m'a pris à part et a insisté une nouvelle fois pour que je cède la maison. Je n'ai pas l'intention de le laisser me dicter la conduite que je dois adopter. Je l'ai remis à sa place et, pour une fois, il ne paraît pas l'avoir trop mal pris.

MARSDI 10/05/1927

Cette nuit, les communs ont brûlé. Les pompiers viennent juste de parvenir à éteindre l'incendie et il ne reste plus rien. La fille d'Umalan, notre cuisinier, a péri dans les flammes. Nous lui avons fait part de notre peine véritable, mais il faudra bien que les coupables de ce crime le paient.

Les policiers indiens n'ont vu personne mais il s'agissait bien d'un forfait car j'ai trouvé dans le courrier une nouvelle lettre de menaces qu'on pourrait à peu près résumer ainsi : « Il ne vous reste que peu de temps pour vendre, profitez-en ». Il y a même un numéro de boîte postale (713). Je ne sais pas ce que je dois faire.

Nous reconstruisons des abris pour le personnel mais ces tâches seraient capables d'aller plus loin s'ils ne sont pas interceptés. J'ai obtenu de Pernford deux policiers supplémentaires qui pourraient protéger Patou en cas de problème. En tout cas, j'ai repris mon revolver dans le râtelier et si j'attrape l'Irlandais ou l'un de ses pourceaux, ils vont avoir de mes nouvelles.

MERCREDI 11/05/1927

Ces crapules ont poignardé un torchon de papier sur la porte de derrière. Ils vont s'en prendre à mes enfants. J'ai armé le personnel et toute la maison est en état de guerre.

Je vais prendre les mesures qui s'imposent pour protéger Patricia, Antony et Andrew et même si je dois tenir la forteresse seul, je me battrais jusqu'au bout. Ils n'auront pas la maison, j'en fais ici le serment. Je n'abandonnerai pas tout ce que j'ai aimé pour une poignée d'or et quelques insultes.

JEUEDI 12/05/1927

J'ai montré le papier d'hier à Pernford qui soi-disant ne peut rien faire. Je lui ai proposé de monter un piège pour prendre les maîtres chanteurs mais il dit et répète qu'il manque de moyens. Lorsque j'ai parlé de faire appel à l'armée « puisque la police se montrait incompétente », ce petit roquet a tenté de me prendre de haut. Ce jeune crétin a osé insinuer que « j'avais tort de ne pas accepter la vente puisque le prix que l'on me proposait était intéressant ». Je suis parti en claquant la porte, bien décidé à faire un rapport à ses supérieurs. En attendant, mon problème n'est toujours pas résolu.

Andrew part en Angleterre dans deux mois, Antony m'a signifié qu'il ne craignait pas grand chose et, par précaution, je vais envoyer Patricia chez sa tante à Londres dès la semaine prochaine. Tant pis pour son diplôme, sa sécurité avant tout. Je la ferai revenir dès que possible.

VENSDREDI 13/05/1927

J'ai eu une nouvelle fois à affronter Antony qui veut absolument me forcer à vendre. J'ignore ses motivations mais je soupçonne qu'il veut me soutirer un peu d'argent pour rentrer en Angleterre et se lancer dans la politique.

Après tout, c'est peut-être la meilleure solution. Il s'en est encore pris à sa soeur et Andrew a dû la défendre pour ne pas qu'il la frappe. Dès que cette histoire de maison sera réglée, il faudra que je parle à Antony d'homme à homme.

MERCREDI 18/05/1927

Après quelques jours d'abattement, je tente de reprendre du poil de la bête mais je me sens si las et si seul que je me demande si je ne ferais pas mieux de tout lâcher.

J'ai reçu une lettre ce matin. Je dois céder si je ne veux pas que ma fille « finisse comme prostituée dans les bas fonds de Delhi, Calcutta ou ailleurs ».

Je vous en prie Seigneur, sauvez mon enfant. Ecoutez ma supplique, diriez-vous ne m'exaucer qu'une fois.

JEUDI 19/05/1927

J'ai écrit à un vieux compagnon en qui j'ai toute confiance. Il ne me reste plus qu'à espérer qu'il vienne car je n'ai vraiment plus la force de rien. Antony m'accable et Andrew ne peut pas faire grand chose pour m'aider, il est très accablé par la disparition de sa soeur.

Ils doivent rappeler le 4 juin... on verra.

MARDI 31/05/1927

Je n'écris plus très régulièrement mais à quoi bon écrire... Tout va de mal en pis. Andrew a été absent toute la journée et n'est rentré que tard ce soir. Je me suis fait

un sang d'encre. Je n'ai pourtant pas besoin de nouveaux soucis. Cela ne lui ressemble pas beaucoup de ne pas avoir prévu qu'il devait s'absenter, surtout en ce moment. Lorsqu'il est revenu, ses vêtements étaient sales et il avait l'air épuisé. Je ne lui ai pas posé de questions car je ne veux pas être indiscret.

Je n'ai pas eu de nouvelles d'eux, je voudrais pouvoir agir mais pour l'instant, je ne peux que prier afin qu'il n'arrive rien à Patricia.

SAMEDI 04/06/1927

Andrew ne quitte pratiquement plus sa chambre. Il dit qu'il est malade mais refuse de consulter le docteur Baciementa. Je crois surtout que comme moi, il ne parvient pas à assumer l'enlèvement. Je suis si fatigué... Il vient parfois me voir la nuit. Il a du mal à parler mais je crois que ses ues sont justes. Il m'aide beaucoup.

DOCUMENT 5

Le 08/05/1927

Antony,

Je commence à penser que je me suis trompé sur ton compte. Tu paraissais incapable de réaliser ta mission. C'est pourtant assez simple pour toi, d'autant plus que pour ta famille, le risque est bien réel (et le danger, sache-le, ne vient pas seulement de nous).

Réfléchis Antony, tu as 1 000 livres à toucher dans cette opération et ta famille à protéger. Merde! Ne laisse pas passer ta chance. D'autant plus que je ne cacherais pas que ton avenir dans la maison (qui s'annonce pourtant bien) pourrait être fortement compromis par un échec de ta part.

Ecoute ça garçon : je vais t'avouer que le temps qui te reste est compté. Nos associés s'impatientent et je ne peux plus les faire attendre. Je fais mon possible pour te faciliter la tâche mais juste une petite signature de ton père et tout le monde est content. Pourquoi veut-il qu'une bonne affaire pour les deux parties se transforme en drame? Enfin je sais que tu fais ton possible. Mais grouille-toi, je ne voudrais pas t'enlever tes 1 000 livres et tes responsabilités.

Fais-moi confiance, j'ai du flair et tu le sais.

LE STARDUST CLUB

Cette boîte, très célèbre à Bombay, est certainement la plus luxueuse de la ville. Un pianiste talentueux s'y produit tous les soirs et un certain nombre de jeunes femmes européennes, triées sur le volet par Fletcher, assurent le confort de la clientèle exclusivement masculine de l'établissement.

Si les investigateurs viennent un soir au Stardust Club, le tenancier, Christophe de Friebourg, un homme courtois qui prend soin de sa clientèle, viendra leur parler et leur offrir le premier verre.

L'Irlandais, envoyé par Frunk pour faire chanter John Frawley, a environ 50 % de chance d'être présent (les investigateurs ne pourront le repérer que s'ils ont trouvé sa photo dans le labo d'Andrew). Antony dîne également fréquemment au club mais s'il voit les invités de son père, il feindra de les ignorer.

Valérie, l'une des entraîneuses du club, qui refuse ses faveurs à Antony, sera prête à discuter avec les investigateurs s'ils parviennent à gagner sa confiance. Elle connaît la nature du travail du plus jeune fils Frawley. Il lui a même avoué, un soir où il était particulièrement ivre, que si le vieux lâchait la baraque, il toucherait un bon paquet (elle ne livrera pas cette information spontanément car elle ne signifie pas grand chose pour elle).

Valérie craint pour sa place si Antony apprenait qu'elle parle de ce qui ne la regarde pas. Déjà, elle sent qu'elle risque gros en se refusant à lui. Si on propose à Valérie

Le 20/05/1927

Antony, imbécile,

Tu es un minable. Regarde ça ; ta soeur, une fille que j'aime bien pourtant, et bien elle est dans de beaux draps par ta faute. En plus, je suis à deux doigts de foirer l'affaire. Je t'avais pourtant mis en garde contre les conséquences d'un échec.

Ecoute, je vais faire un effort pour tirer la petite Patricia du merdier où tu l'as fourrée mais ça ne va pas être facile, d'autant plus que ton père est vraiment borné. Non, mais qu'est-ce que c'est qu'une bicoque? On en trouve partout, alors que sa fille unique...

Tu sais Antony, Arthur m'a conseillé de te mettre sur la touche et entre nous, il a quelques bonnes raisons pour me suggérer ça. Mais je vais te donner une dernière chance, ne serait-ce que parce que je connais ton père depuis des années et que ça me fait plaisir de donner un bon job à son fils.

La cargaison arrivera comme prévu le 30 juin à 23 heures, route de Bassein sur la plage de Mahim, dans une crique à dix miles au nord de Bombay. Tu devras porter un brassard blanc. Distribution comme prévue. Rendez-vous le lendemain à l'heure habituelle au Stardust Club.

Bon courage et surtout, pas de gaffe cette fois, fais ça bien.

une alternative à la vie qu'elle mène, elle peut être tentée de l'accepter.

LA PLAGE DE MAHIM

A une quinzaine de kilomètres au nord de Bombay, un petit chemin part de la route pour serpenter pendant un demi mile jusqu'au bord de l'eau. C'est là que doit avoir lieu le rendez-vous entre le convoi des Pralaya Putras et la pègre. La livraison se fera de toute façon et, si Antony était indisponible, c'est Miles Fletcher qui s'y rendrait lui-même. Le 30 juin, 20 jeunes filles et plusieurs kilos d'opium seront livrés.

BOMBAY, UNE IMPASSE DANGEREUSE

Si les investigateurs ont rencontré Miller et sont prêts à partir avec lui à Midnapur, Bombay n'a plus grand chose à leur offrir.

L'organisation de Fletcher est un véritable panier de crabes où ils auront sans doute du mal à se retrouver et les hommes de Frunk chercheront à se débarrasser d'eux par tous les moyens dès qu'ils deviendront trop indiscrets.

Les investigateurs vont être condamnés à combattre les conséquences (l'enlèvement de Patricia) avant les causes (la raison pour laquelle les Pralaya Putras ont besoin d'obtenir la maison). La survie de la fille du major est à ce prix et, pour l'instant, ils doivent tout essayer pour la sauver.

Quel que soit le moment où les investigateurs quitteront Bombay, ils auront forcément été repérés par Puri Berampur et Sadi qui ont contacté les autres Pralaya Putras... C'est la garantie d'un bon accueil à la prochaine étape.

Dans ce chapitre, les investigateurs vont probablement perdre l'initiative et devront réagir face aux événements. Ils ne pourront recommencer à élaborer des stratégies cohérentes que s'ils parviennent à sortir de l'enfer de Midnapur.

WELCOME TO MIDNAPUR

LE TRAJET

Tous les trois jours, un train relie Bombay à Mandasor (à 4 heures de Midnapur environ). Le trajet ferroviaire dure 48 heures. La locomotive, une vieille motrice à charbon de 1890, tracte un wagon de première classe, un wagon de deuxième classe, deux wagons de troisième classe, un transport officiel (postal et militaire) et un wagon porte-containers (sur lequel sont acheminés les colis destinés aux industries et plantations du nord).



UN LONG VOYAGE

Le wagon de première, bien qu'assez détérioré, reste relativement confortable. Il contient six compartiments de deux lits chacun, une salle de douche et une salle commune où l'on peut discuter, jouer aux cartes devant un verre de Brandy et prendre les repas (9 heures, 13 heures et 19 heures).

Le train avance très lentement et s'arrête pratiquement à toutes les gares. Des marchands ambulants en profitent pour frapper aux carreaux et essayer de vendre de la nourriture, du thé ou des petits objets artisanaux.

Dans la campagne, il arrive que le convoi doive freiner brusquement pour ne pas heurter une vache qui se repose sur la voie.

Finalement, bien que la distance à parcourir ne soit pas très importante « à vol d'oiseau », les investigateurs auront largement le temps de lier connaissance avec les autres voyageurs.

Le capitaine Jérémie Clarck (57 ans)

Vieux militaire plus efficace sur le terrain que dans les cocktails mondains, il part rejoindre sa gamison à Kota, apportant avec lui deux mortiers et deux mitrailleuses, car on signale une activité anormale dans la région. Les raisons des troubles n'ont pas encore été déterminées.

Peu locace (il ne parlera jamais de sa mission), le Capitaine Clarck fera tout de même un sympathique compagnon de voyage (il sait un peu jouer au bridge).

Le lieutenant Peter Lynche (28 ans)

D'un physique agréable, malgré un petit côté « tête à claque », le lieutenant Lynche est un séducteur invétéré qui estime que le prestige de son uniforme doit contribuer à l'accroissement du nombre de ses conquêtes. Il ne résiste pas au charme d'un juupon et sera tenté d'en dire et d'en faire un peu trop pour peu qu'il soit en présence d'une jeune et jolie femme (apparence supérieure à 12).

Le lieutenant quitte l'Angleterre pour la première fois et il a une croyance profonde en la supériorité de la civilisation et de l'intelligence britannique.

Edmond Ravelstein (43 ans)

Industriel, fabricant des installations électriques, il s'arrête à Ahmedabad où il travaille actuellement. Assez cultivé, bon joueur de bridge, Ravelstein connaît bien les grandes villes indiennes qu'il a pratiquement toutes équipées.

Priscilla Davenport (25 ans)

C'est la nièce et la secrétaire de Ravelstein. Elle est jeune et belle, mais ses idées socialistes ne l'incitent pas à trouver le lieutenant Lynche séduisant.

Deux membres de l'armée du Chaos

Ils ne sortiront pratiquement pas du compartiment n°3. Ils boivent peu et ne mangent pas. Connaissant l'existence des investigateurs et le sort qui leur est réservé, ils ne s'intéresseront pas à leur cas.

LE TRANSIT

Arrivés à Mandasor, les investigateurs devront prendre place dans l'un des deux wagons croulants du train qui fait la liaison jusqu'à Midnapur (le premier et le seul ar-rêt).

Les voitures resteront au trois quarts vi-des et pour arriver à destination, il faudra près de quatre heures, bien que les deux villes ne soient distantes que de 80 kilomè-tres.

mèneront leurs clients au *British Hotel*. Bien entendu tous les cochers sont mem-bres de la secte (sans faire partie de l'armée du Chaos) et le *British Hotel* n'existe pas. Ils vont juste attirer les fouineurs dans un endroit déterminé à l'avance pour pouvoir les capturer sans problème.

Pendant le trajet, les investigateurs pour-ront remarquer la gare des cars et le mar-ché (étonnamment peu animé pour un marché indien).

en fait), Miller sera enfermé dans un temple de la ville avant que son sort soit fixé. Il pourra éventuellement servir de deuxième otage.

LE MONDE DU SOUS-SOL

Il s'agit d'un enchevêtrement de salles et de galeries peuplées de créatures complè-tement dégénérées que ceux du dehors ap-pellent *les initiés*. Ce sont des êtres hu-



S'INSTALLER EN VILLE...

Le climat est un peu moins humide qu'à Bombay mais l'atmosphère est très lourde (l'agglomération est située dans une cu-vette).

Midnapur est un vaste ensemble de bara-ques dépareillées, ponctué par endroits de temples mal entretenus et de quelques vieilles bâtisses coloniales. Cette ville dan-gerieuse est le sanctuaire des Pralaya Pu-tras, qui ont conclu un accord avec les Bri-tanniques pour garder la souveraineté sur la cité.

A leur arrivée, les investigateurs sont im-médiatement repérés (ce sont les seuls Eu-ropeens qui descendent du train). Le piège de la secte va pouvoir se refermer sur eux.

Au milieu d'une agitation feinte, de vieux fiacres décrépits tirés par des chevaux famé-liques attendent devant la gare. De nom-breux porteurs assaillent les investigateurs pour leur proposer leurs services. Ils posent les malles sur l'arrière des fiacres qui em-

Arivés dans une rue étroite en impasse, une vingtaine de soldats de l'armée du Chaos jaillissent des maisons, armés de longs stylets effilés, et se jettent sur les in-vestigateurs. Avant que leurs victimes n'aient pu réagir (l'action est très rapide et de toute façon ils sont trop nombreux), ils leur planteront leurs armes dans le dos.

Les stylets à lame creuse n'occasionne-ront qu'1D6 de dommages mais le poison dont ils sont remplis entraînera une paraly-sie et une perte de connaissance immédia-te (un jet réussi à 4D6 sous la constitution permettra de rester vaguement conscient mais insuffisamment pour réagir).

Raigo Yelladu viendra en personne choi-sir qui il va interroger (il emmènera Miller qui, selon ses informations, est le mieux renseigné et donnera l'ordre de *jeter les au-tres dans le trou*).

Après qu'il ait dit ce qu'il savait des acti-vités des Pralaya Putras (pas grand chose

mains qui n'ont pas supporté les diverses cérémonies initiatiques et qui sont revenus à l'état le plus primitif. Ils vivent entière-ment nus, mangent des quartiers de viande crue et s'entredéchirent fréquemment. Ils sont éclairés par des torches et ne voient ja-mais la lumière du jour.

Cinq hommes de l'armée du Chaos sil-lonnent en permanence les souterrains. Ils contrôlent ces bêtes humaines avec une flûte qui émet un son étrangement discor-dant et parviennent par ce moyen à leur donner des ordres simples.

Le *trou* auquel faisait allusion Yellandu est une oubliette située quelque part dans ce sous-sol (**cf dessin**). Il fait environ 4,5 mètres de profondeur et présente une forme de cloche, si bien qu'il est impossible d'en sortir (les murs sont à peu près lisses).

Les investigateurs (qui n'ont pas été fouillés), seront donc précipités dans cet

endroit froid et humide. Ils risquent de se faire mal en tombant et perdront 1D6 PdV.

Après environ une demi-douzaine d'heures passées au fond (le Gardien des Arcanes devra tout faire pour que leur moral soit au plus bas), les investigateurs recevront le bout d'une corde provenant de l'extérieur de leur prison. Sortis du trou, ils découvriront un homme d'apparence assez frêle, le regard fixe, agité de tremblements. Son front est orné d'un curieux tatouage (celui des Asura Putras) et son état de fébrilité provient du fait qu'il n'a pas supporté son passage devant les signes des Pralaya Putras.

Un examen rapide du personnage indique qu'il serre convulsivement un morceau de papier dans sa main. Un jet réussi sous Psychologie indiquera qu'il essaie de le donner mais que ses muscles ne semblent pas vouloir lui obéir. Sur le papier : *Rendez-vous à la maison d'hôte de la colonie anglaise de Gogunda.*

Après quelques pas à tâtons jusqu'à une porte, les investigateurs se retrouveront dans une vaste grotte putride, mal éclairée par quelques torches. Ils entendront des grognements et apercevront des formes. De temps à autre, ils percevront l'écho d'un bruit plus lointain et plus inquiétant.

Au bout d'un moment, un jeune dégénéré s'approchera probablement de l'un des intrus pour le renifler. Toute réaction violente entraînera aussitôt l'attaque du groupe.

Un membre de l'armée du Chaos a 50 % de chance d'arriver pendant la traversée des fuyards. S'il les découvre, il sifflera immédiatement dans sa flûte et une dizaine d'initiés se jetteront sur eux.

| | | | | | | | | |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| FOR | CON | TAI | DEX | APP | SAN | INT | POU | EDU |
| 9 | 6 | 9 | 8 | 6 | 0 | 6 | 4 | 3 |

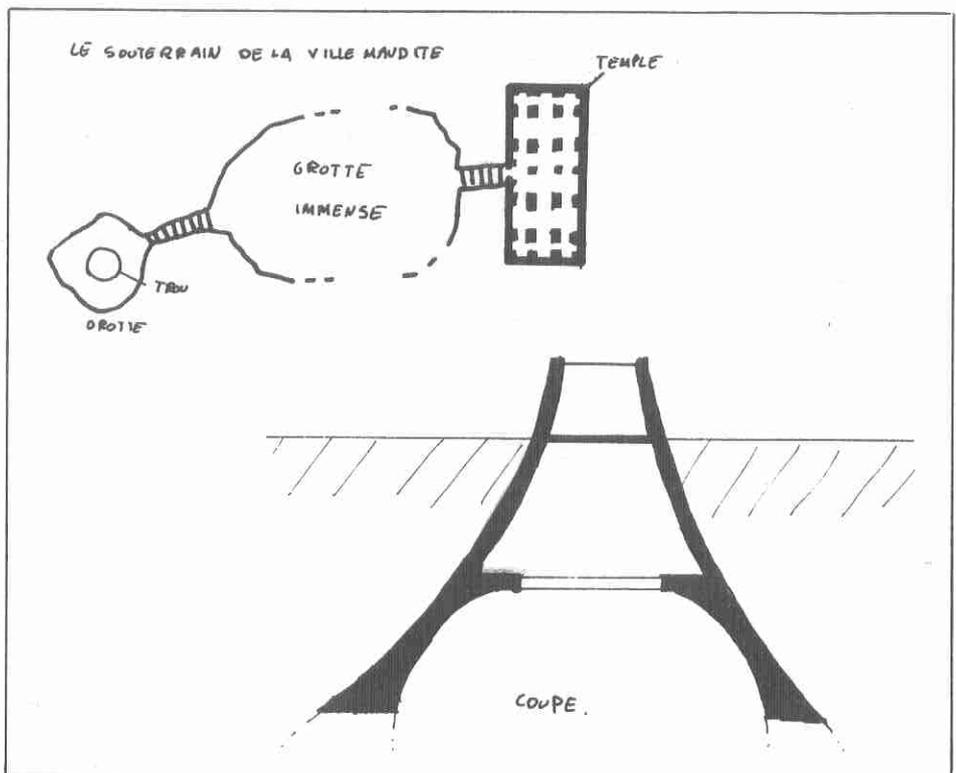
Bâton Os 30%

S'ils parviennent à s'en sortir, les investigateurs trouveront un escalier et arriveront dans un temple où gisent deux hommes dans une mare de sang. Sur le sol, à l'entrée, est gravé le signe des Pralaya Putras. Leur guide leur tendra une dernière fois le papier (s'ils ne l'ont pas déjà pris), puis il prendra sa machette et se suicidera en se décalottant la tête. Toute personne assistant à ce spectacle pourra perdre 1D4 de santé mentale si elle rate son jet de sauvetage.

FUIR A TOUT PRIX

Gogunda n'est située qu'à une quarantaine de kilomètres de Midnapur mais il va être difficile de sortir de la ville. La gare des cars, meilleure issue possible, est à peine distante de quelques centaines de mètres, mais au bout de cinq minutes, les fuyards auront un groupe d'une centaine de personnes à leurs trousses (elles sont armées de fusils à un coup, de machettes ou de leurs couteaux traditionnels).

S'ils ne se perdent pas en route, les investigateurs devraient avoir le temps de détourner un vieux car British Leyland. Le



Gardien des Arcanes pourra lancer une poursuite épique entre le vieux véhicule et la meute hurlante qui veut maintenant détruire ses occupants (la ville, constituée de ruelles, est peu propice aux accélérations d'un engin volumineux).

Une fois les poursuivants semés (si ni les pneus ni le réservoir n'ont été touchés), les investigateurs devraient pouvoir arriver sans encombre à Gogunda, petite ville indienne tranquille, avec son dispensaire, sa colonie britannique et tout et tout... Il faut tout de même signaler que certains tronçons de route qui mènent de Midnapur à Gogunda sont presque impraticables.

A GOGUNDA

L'occupation britannique est visible dans le centre ville (commissariat, mairie, commerçants, dispensaire) ainsi que dans le quartier résidentiel, moins d'un mile à l'ouest *loin du bruit et des effluves nauséabondes de l'agglomération indienne* (qui n'a en réalité rien de repoussant).

La centaine de Britanniques qui habitent la colonie dispose de toutes les commodités habituelles (terrain de cricket, luxueuses maisons en dur, gazons bien entretenus, jardins somptueux, télégraphe, électricité, liaison ferroviaire directe avec Dehli une fois par semaine...).

Les autorités locales sont chargées d'étouffer tous les bruits qui proviennent de Midnapur. Elles doivent juste transmettre une note au vice-roi (Lord Irwin), si des ressortissants britanniques en font la demande. La mission de la police dans la région se résume au maintien de l'ordre local.

La maison d'hôte

Quand les investigateurs arriveront à la petite pension très britannique, située au

coeur de la colonie, ils seront accueillis par Miss Blasting, une vieille Anglaise fort aimable. Elle leur dira avoir été avertie de leur venue et leur remettra une enveloppe laissée à leur intention. Elle contient un carton d'invitation pour la *journée portes ouvertes* organisée deux jours plus tard par l'université indienne. En haut à droite du carton (manuscrit de la même écriture que le mot reçu à Midnapur) : *Pensez à préparer vos affaires afin que quelqu'un puisse passer les prendre.*

Miss Blasting n'en sait pas plus, elle leur dira juste que *c'est un monsieur indien très poli qui est venu réserver pour eux et déposer l'enveloppe.*

Les investigateurs seront les seuls locataires de la maison d'hôte.

L'université indienne

C'est la seule originalité véritable de Gogunda. Elle permet aux autochtones d'étudier l'histoire de leur pays et de leur société avant la colonisation. Cet enseignement, très symbolique, est assuré exclusivement par des Indiens *qui doivent faire montre de qualités suffisantes pour assurer le bon fonctionnement de l'école.* Les Britanniques surveillent tout cela très étroitement (cette initiative s'inscrit dans le cadre d'un projet expérimental de statut pour l'Inde).

Les soixante étudiants de l'université indienne viennent de toute la région pour participer à ce projet pilote mais les douze enseignants sont, pour la plupart, originaires des environs. C'est notamment le cas du directeur (Onaal Bankourana) et du professeur de civilisation Hindi (Alimar Shaïapur).

L'université, au delà de son intérêt pédagogique, est surtout un lieu de rencontre pour les Asura Putras qui restent bien en-

tendu extrêmement discrets. Ils ont appris l'existence des investigateurs par l'un de leurs informateurs à Bombay et ils ont besoin d'eux pour empêcher le déclenchement de l'irréversible.

Le mot reçu à Midnapur a été écrit par Onaal Bankourana.

La journée portes ouvertes

L'université indienne se trouve en plein centre ville. C'est un ancien bâtiment administratif colonial, reconverti pour les besoins de la cause.

A 9H15, dans la salle de réception, une vingtaine de professeurs et notables britanniques discutent en attendant le début de la présentation. Ils regardent, avec un sourire un peu méprisant, les étudiants indiens qui s'affairent encore pour achever de préparer les lieux.

A 10H30, après un long discours, Onaal Bankourana demande à l'auditoire de changer de salle pour suivre un cours d'Hindoustani, une langue ancienne de la région. Un Indien fait signe aux investigateurs de rester sur place.

Une fois tous les Anglais sortis, Bankourana serre longuement la main de chacun

de ses visiteurs (c'est un moyen pour lui de les sonder). Il leur explique ensuite qu'il sait où se trouve Patricia Frawley (ce n'est pas encore vrai), mais que quelque chose de bien plus grave est en train de se produire, quelque chose qui requiert absolument leur présence à un endroit important (en fait, le village de Palkoupatura). Il ne peut pas en dire plus pour l'instant.

Si les investigateurs acceptent de se confier aux Asura Putras, il les fera sortir par la porte de derrière où les attend une grosse charrette remplie de foin. Le foin cache une planque exigüe dans laquelle cinq personnes peuvent à peine se tenir assises (d'autant que les affaires des investigateurs y ont déjà été placées).

Une fois la trappe refermée, l'obscurité est quasi-totale et l'atmosphère devient rapidement irrespirable.

Le trajet de Gogunda vers Palkoupatura dure environ cinq heures mais semble bien plus long. La charrette avance à peine plus vite qu'un homme à pied.

Au milieu du voyage, il y a 60 % de chance qu'ait lieu un contrôle de police. Dans ce cas, le conducteur ouvrira une petite trappe placée derrière lui et passera deux fusils (cal.22) aux investigateurs Poli-

ce! S'ils vous trouvent, tuez-les. Il y a 50 % de chance que les policiers découvrent la planque.

LES CHEMINS DE LA « SAGESSE »

LE VILLAGE DE PALKOUPATURA

Quelques baraques de bois au milieu d'un champ de boue entouré de rizières, c'est là toute l'agglomération. Palkoupatura abrite une quarantaine d'habitants et seuls les signes des Asura Putras, gravés aux quatre points cardinaux, indiquent que ce village a un caractère spécifique.

Un vieillard européen, se présentant comme étant l'Advaryu Crifton, souhaitera la bienvenue aux investigateurs. Son costume est usé et maculé de boue et il semble absorbé dans ses pensées. Crifton montrera aux investigateurs leurs baraques, qui ressemblent comme deux gouttes d'eau aux autres (toit de palme, sol de terre battue et mur de planches). L'endroit est humide et malsain.

TOUT SAVOIR...

L'Advaryu est le seul habitant du village qui parle anglais. Il restera assez évasif sur





le caractère de sa religion et sa finalité pour éviter une réaction de rejet de la part des investigateurs. Fin psychologue, il la montrera à chacun sous un jour différent. Il parlera théologie avec un religieux, connaissance avec un scientifique, puissance de feu et charme du mystère avec un aventurier...

Sur les raisons de leur présence à Palkoupatura, leur mission à venir et les risques encourus, Crifton pourra livrer les informations suivantes :

- La présence d'étrangers à Palkoupatura est justifiée par la grande mission qu'ils auront à accomplir.

Lorsque le Chaos tentera d'émerger des entrailles de l'univers, les Asura Putras, dont il fait partie, pourront l'en empêcher, si tant est qu'ils aient accès au temple, protégé par les signes des Pralaya Putras. Des éléments extérieurs à sa religion sont nécessaires pour les détruire (Crifton évitera tout de même d'être trop explicite à propos de la répulsion que les fils des Globes ressentent à l'égard des signes).

En outre, le jour J, les investigateurs devront également empêcher l'intervention parasite des autorités britanniques (c'est plus facile pour des européens que pour des indiens).

- La formation que les investigateurs vont recevoir les rendra plus forts mentalement et plus solides spirituellement. La durée de l'apprentissage importe peu.

- Les Pralaya Putras ne connaissent pas l'emplacement du village mais, s'ils le découvraient, ils pourraient envoyer sur lui les Gardiens d'un Glarghmn', créatures dangereuses que l'on ne peut détruire qu'en leur perforant le cœur à l'arme blanche.

- Des soldats britanniques soupçonnent une activité anormale dans la région. Ils supposent qu'ils ont affaire à une agitation politique.

- Les Asura Putras informeront les investigateurs de l'endroit où est incarcérée Patricia Frawley lorsque *ce qui doit être fait aura été fait*.

LA VIE AU VILLAGE

- Le micro-climat local est extrêmement humide (il pleut tous les jours) et les nuits sont fraîches. Le toit des cabanes est assez perméable et les nattes sur lesquelles on peut s'allonger sont de mauvais isolants. Les investigateurs auront probablement beaucoup de mal à dormir au cours des premières semaines.

- La nourriture est très peu variée et essentiellement à base de riz ; il est rare qu'il y ait des fruits ou des oeufs. En dehors des occasions exceptionnelles, on ne mange pas de viande à Palkoupatura.

L'eau, collectée dans le ruisseau qui traverse le village, est extrêmement polluée.

Dans chaque plat donné aux investigateurs, on verse quotidiennement un poison et son contrepoison. Si quelqu'un quitte le village sans prévenir, il agonisera dans d'atroces souffrances 24 à 36 heures plus tard. De même, si l'un des investigateurs paraît devenir trop dangereux, Saranghar donnera l'ordre de supprimer le contrepoison de sa nourriture...

Si l'un des investigateurs est particulièrement déprimé ou qu'il semble vouloir inciter les autres à quitter le village, Georges Crifton pourra décider de lui envoyer une

jeune Indienne du nom de Kamala (APP 14) qui tentera de lui « remonter le moral ».

Kamala est bien sûr membre de la secte, mais elle la craint plutôt qu'elle n'y adhère

Les incidents météorologiques

Tous les deux jours, le Gardien des Arcanes devra jeter 1D100 pour estimer l'évolution de la situation atmosphérique.

- **De 0 à 70.** Il ne se produit rien de particulier (plus le chiffre est élevé, plus il fait mauvais).

- **De 71 à 85.** Un orage éclate au cours de la journée. Les Asuras Putras, qui les interprètent comme une manifestation des Globes, font une fête après chacun d'entre eux.

- **De 86 à 95.** Une tempête de vent se déclare. Ces petits cyclones très localisés sont dangereux pour les cabanes et leurs occupants (chutes d'arbres).

- **De 96 à 100.** Des pluies diluviennes s'abattent pendant plusieurs jours sur le village, suscitant de véritables torrents de boue qui détruisent tout sur leur passage.

Les « aléas » du quotidien

Chaque jour, chaque investigateur devra lancer 1D100 pour voir s'il ne lui arrive pas un problème particulier (certains incidents ne peuvent se produire que dans des conditions particulières ; si elles ne sont pas réunies, le Gardien des Arcanes devra considérer qu'il ne se passe rien).

- **De 01 à 15.** Une fois n'est pas coutume, la journée est tranquille.

- **De 16 à 20.** Le paludisme ; dû à une piqûre de moustique, il entraîne de brusques accès de fièvre (41 - 42°) qui reviennent environ tous les trois jours.

- **De 21 à 25.** La dysenterie ; ce parasite intestinal clouera l'investigateur « au lit » pendant plusieurs jours. La dysenterie provoque de violentes douleurs à l'estomac et des diarrhées répétées.

- **De 26 à 35.** Un petit rat des rizières fait son nid dans les affaires restées dans la cabane. Facile à apprivoiser, il pourra éventuellement faire office de mascote.

- **De 36 à 45.** De nombreuses plaies ou écorchures recouvriront rapidement tout le corps des investigateurs. L'une d'entre elle cicatrise mal, entraînant la perte de 2 points de vie et d'un point de constitution.

- **De 46 à 50.** La bilharziose ; un ver parasite le foie, la vessie ou d'intestin du malade.

- **De 51 à 55.** L'onchocercose ; elle se signale par l'apparition d'un kyste rempli de vers (un insecte a pondu sous la peau du malade).

- **De 56 à 60.** Insolation ; elle risque surtout de se produire pendant le travail à la rizière.

- **De 61 à 65.** Membre foulé ou cassé à la rizière ou au cours de travaux quelconques.

- **66.** L'investigateur est contaminé par la tuberculose. (Dans les années 20, il n'existait pas de traitement fiable contre ce virus pulmonaire. Le malade est donc condamné à mort à plus ou moins long terme).

- **De 67 à 70.** Si un investigateur s'enfonce un peu dans la forêt proche, il pourra rencontrer un tapir. Cet animal, plutôt craintif habituellement, n'hésitera pas à charger pour protéger sa progéniture proche (le tapir n'a pas mauvais goût)...

- **De 71 à 75.** Une grosse araignée nocturne pourra passer ou s'installer quelque part sur le corps d'un investigateur endormi. Plus ou moins venimeuse (à l'appréciation du Gardien des Arcanes), elle ne piquera qu'en cas de mouvement brusque.

- **De 76 à 80.** Rencontre avec un serpent dans le village. Plus ou moins dangereux et plus ou moins impressionnant, au choix...

- **De 81 à 82.** Un tigre sortira à la lisière de la forêt. Il est possible (35 % de chance), qu'il s'attaque à l'individu le plus proche.

- **De 83 à 90.** A la suite d'un faux mouvement ou d'un accrochage quelconque, un vêtement se déchire.

- **De 91 à 95.** A force de vivre dans l'humidité, l'investigateur attrape une pneumonie.

- **De 96 à 100.** Poudre et cartouches, pourtant mises à l'abri (simon, de toute façon...) ont été mouillées (le toit s'est effondré, une flaque d'eau stagne où elles étaient posées...). Elles sont inutilisables.



(elle sait que son frère va être sacrifié pendant la Cérémonie des Globes).

Les Asura Putras attachent assez peu d'importance aux femmes et ne lieront jamais une investigatrice à l'un des Globes (même si elle réussit les mêmes épreuves que ses compagnons).

LES CÉRÉMONIES DES ASURA PUTRAS

Le premier jour

Le lendemain de leur arrivée, les investigateurs seront présentés un par un à l'Hastrî. A chaque fois, la cérémonie se déroule de la même façon.

Saranghar est accroupi au centre d'une case de forme arondie. A côté de lui, assis en tailleur, Crifton tient un enfant d'une dizaine d'années sur ses genoux. Richement paré de soieries mauves sur lesquelles est dessiné le signe des Asura Putras, l'enfant a l'air indifférent.

La question rituelle est posée par Crifton *Ce que vous craignez le plus est en voie de se réaliser. La peur de la mort tue l'esprit et la foi. Saurez-vous aller au-delà de vos principes pour suivre les Asura Putras et la doctrine établie par les Dieux? Etes-vous prêts à transgresser vos valeurs pour accepter l'enseignement?*

Si l'investigateur a répondu favorablement, il devra se mettre à genoux devant

l'Hastrî qui posera ses mains de chaque côté de sa tête. Au bout d'une minute environ, Georges Crifton sortira une dague de sacrifice et, tout en prononçant une litanie incompréhensible, il égorgera calmement l'enfant.

A ce moment précis, l'investigateur ressentira une violente douleur à la tête (il devra réussir un jet à 3D6 sous la constitution pour ne pas sombrer dans l'inconscience). S'il supporte le choc, il se sentira soudain plus fort et plus clairvoyant (il gagnera 2 points de Pouvoir).

La perte de santé mentale entraînée par le sacrifice sera mesurée par le Gardien des Arcanes en fonction des réactions des in-

vestigateurs. La secte commence à montrer son vrai visage.

Si, à un moment donné de son séjour à Palkoupatura, un investigateur semble avoir peur, Crifton, le sourire aux lèvres, n'hésitera pas à tuer un fidèle des Asura Putras pour montrer que *la mort et la douleur ne sont rien*.

Le troisième jour

Georges Crifton proposera aux investigateurs de participer à la vie du village en travaillant à la rizière ou à la reconstruction de certaines cases. *Vous devez vous atteler à des tâches auxquelles votre éducation ne vous prédispose pas*. Les Asura Putras interpréteront un éventuel accord comme un signe de bonne volonté.

Le travail dans la rizière est très pénible dans la mesure où il faut toute la journée marcher pieds nus dans 30 centimètres d'eau (les plaies seront nombreuses). Le dos est également soumis à rude épreuve puisqu'il faut se pencher en permanence.

Le trente deuxième jour

Le soir, dans la case de l'Hastris, les futurs initiés doivent s'installer, accroupis en cercle autour de lui. On leur donne à boire un verre de thé auquel on a ajouté quelques gouttes de liqueur de Kali (une drogue hallucinogène). Crifton, assis dans un coin d'ombre, commence à lire à haute voix, un extrait du livre maudit Yajur Pradaya (rédigé en Sanscrit).

Au bout d'un moment, la drogue va faire son effet et les investigateurs se mettront à délirer. Cependant, le Gardien des Arcanes devra absolument leur faire croire qu'ils vivent réellement ce qui va suivre.



Soudain, un hurlement abominable déchire le lent bourdonnement émis par Crifton. Un nuage verdâtre emplît la pièce et le mur qui donne sur la rizière vole en éclats. Au bout du champ, les investigateurs peuvent apercevoir une plate-forme en pierre de laquelle l'Udatri Bankourana leur crie d'approcher.

A ce moment là, les autres murs de la case s'effondrent, laissant apparaître des êtres d'environ 2,5 mètres de haut dont le corps est pour moitié formé d'une bouche énorme remplie de dents vertes acérées. Ces choses monstrueuses se déplacent grâce à leurs huit membres qui les font ressembler à de gigantesques araignées. Leurs mouvements sont si rapides qu'on ne les distingue pas toujours très bien. (Le Gardien des Arcanes pourra faire tirer des jets sous la santé mentale, bien qu'en réalité les investigateurs ne puissent rien perdre).

Les créatures sont très nombreuses et la seule issue semble être la fuite vers Bankourana qui les appelle de plus belle et leur

tend les mains. Pour réussir à le rejoindre et à monter sur la plate-forme salvatrice, les investigateurs devront traverser toute la rizière, poursuivis par les monstres hurlants. Pour ce faire, il leur faudra réussir deux jets à 3D6 sous leur Pouvoir (le Gardien devra leur laisser penser qu'ils jouent sous la Dextérité). Ceux qui échouent seront dévorés (le Gardien pourra les laisser combattre et leur faire croire, après l'issue fatale, qu'ils sont vraiment morts).



La liqueur de kali est un puissant somnifère si bien que les investigateurs dormiront pendant deux jours après son absorption. A leur réveil, les visions cauchemardesques auront fait perdre à chaque « survivant » 1 point de santé mentale, alors que les autres perdront 4 points. En outre, les survivants se retrouveront avec, autour du cou, l'un des deux pendentifs suivants.

- Une perle verte qui protégera son porteur de la folie (mais pas pour autant des pertes de santé mentale).
- Un curieux « bijou » qui rend son porteur invisible aux créatures du mythe dont le pouvoir est inférieur à 25. C'est un « talisman vivant » qui s'alimente de sang humain (son port, sur la peau nue, entraînera la perte d'un point de constitution et de 2 points de santé mentale).



Le mercredi 6 septembre 1927

En pleine journée, alors que chacun vaque à ses occupations, cinq Gardiens liés au Glarghmn' fondent de leur univers sur le village. Ils attaquent les gens qui se trouvent dehors (le Gardien des Arcanes doit déterminer quel est le pourcentage de chance de chaque investigateur de faire partie des victimes).

Certains Asura Putras ne tarderont pas à foncer sur ces créatures visqueuses pour les détruire, alors que d'autres se précipitent pour protéger leur Hastri et leur Advaryu.

Bien entendu, personne, en dehors des investigateurs et des femmes, ne risque de perte de santé mentale.

Les abominations détruites, Crifton se dira très préoccupé car cette attaque signifie que les Pralaya Putras ont localisé le village et que le jour du retour approche.

Dans la nuit, l'Udati Bankourana et le Brahmane Shaïapur arriveront à Palkoupatura dans la charrette et confirmeront son jugement. Bankurana raconte qu'il a rêvé que le cercle remontait des profondeurs et que les serviteurs du Chaos jaillissaient du néant. En plus, la charrette a été attaquée sur la route et le cocher est mort.

Il faut quitter le village.

Le vendredi 8 septembre 1927

La mission

Au matin, Crifton explique que quatre des investigateurs (qu'il a préalablement choisis) seront investis des pouvoirs des dieux le soir même. La cérémonie achevée, ils seront tous ramenés à Gogunda. De là, ils devront regagner Bombay par leurs propres moyens.

Le 12 septembre à 0H30 très exactement (pas avant sinon ils risquent d'être broyés par l'émergence du sanctuaire), il leur faudra se trouver dans le jardin du Green's Rainbow, devant le Temple du Chaos. Là, ils devront renverser les signes, supprimer les membres de l'armée du Chaos et descendre pour mettre le Glarghmn' et ses Gardiens hors d'état de nuire (ils ne pourront détruire le Glarghmn', qu'en envoyant sur lui les Démons de Sytry. L'un d'entre eux apprendra ce soir comment procéder).

L'intervention de l'armée britannique

Alors que la cérémonie touche à sa fin et que les investigateurs sont portés vers la sortie, deux auto-mitrailleuses anglaises approchent de la rizière, suivies d'une cinquantaine de soldats indiens à pied. L'armée a été informée par un membre des Pralaya Putras qu'il se passait quelque chose à Palkoupatura.

Au porte-voix : « *Le lieutenant Robertson, de l'armée britannique, vous parle. Nous avons été avertis par des patriotes qu'un meeting clandestin se tenait ici. Si les meneurs nous sont livrés rapidement, il n'y*

aura pas d'effusion de sang. Sinon, nous nous verrons obligés d'ouvrir le feu ».

La cérémonie des Globes

Depuis l'avant-veille, les Gardiens ne sont pas repassés à l'attaque et tout le village travaille au débroussaillage autour d'une espèce de temple rond à la lisière de la forêt (il ressemble au socle d'où l'Udati Bankourana appelait les investigateurs pendant qu'ils « hallucinaient »). Les Asura Putras semblent assez préoccupés par la tumeur que prennent les événements. *C'est trop tôt*.

Vers midi, Saranghar prescrit une drogue aux investigateurs pour les faire dormir et, à leur réveil, au crépuscule, ils sont dénudés et emmenés vers le monument.

Dehors, c'est la foule. Les fidèles, venus de toute la région, ont afflué par centaines tout au long de la journée. La plupart sont à genoux, la tête dans la boue.

Les investigateurs, encore un peu perdus dans leurs rêves, vont être portés à bout de bras par les Asura Putras dont les tatouages brillent étrangement à la lueur des torches.

La foule commence lentement à psalmodier l'invocation rituelle *Unnat Chaani, Unnat Chaani, Unnat Chaani...* A l'intérieur du temple, des petits autels ont été dressés pour allonger les investigateurs.

- Le Brahmane, en tenue sacerdotale, s'assied au sud sur une sorte de petit trône et ne bouge plus.
- L'Advaryu s'approche de trois petits pots de terre et commence à manipuler des herbes, entouré de ses acolytes.
- L'Udati attend debout, sans bouger, au nord de l'hôtel.
- Tout autour de la pièce, des jeunes gens habillés de soieries mauves sont prosternés (ils seront sacrifiés pendant la soirée).
- Un acolyte sert aux investigateurs un grand verre de Goma, une boisson fortement alcoolisée. La cérémonie peut commencer.
- L'Hastri, qui se tient au centre de la pièce, incante à mi-voix. Crifton traduit les stances en procédant aux manipulations rituelles.

Ô Globes! Que votre fracas chasse devant vous le ciel et la terre, que l'humanité misérable vous choie avec amour car vous êtes l'alternative, les auxiliaires des Dieux. Unnat Chaani, Unnat Chaani, Unnat Chaani... La foule se met à hurler.

Ô peuple, plus loin que le lointain, fais fuir les ennemis. Mugis, inspire-nous force et vaillance face au pouvoir des Globes. Tonne et renverse les obstacles. Bannis loin d'ici la magie du Chaos. peuple! Tu es le poing de Yog-Sothoth. Sois robuste.

- Un par un les sacrifiés s'écroulent, la carotide tranchée. Le sang coule en abondance sur les autels. Au milieu d'une sorte de coma éthylique, les investigateurs verront les Globes leur apparaître peu à peu (le choix entre Sytry, Eligor, Durson ou Gamory se fera par le jet d'1D4).

Ça y est, les Dieux vont prendre définitivement possession d'une partie de l'esprit de leurs hôtes. Leur présence entraînera la perte d'1D10 de santé mentale en cas d'échec du jet de sauvegarde et de deux points de toute façon.

Désormais, les investigateurs pourront faire appel aux Globes et à leur connaissance quand bon leur semblera. Cependant, à chaque appel, les entités seront plus difficiles à renvoyer (ce n'était pas précisé dans le « contrat »!). Au premier appel, le pouvoir du monstre sera de 10. Au deuxième de 12, au troisième de 14...

Pour repousser un Globe, il faut réussir un jet pouvoir contre pouvoir. Il peut être tenté trois fois avant la perte de contrôle définitive qui signifiera la mort de l'esprit et la prise de possession du corps par l'auxiliaire des Dieux).

A peine Robertson a-t-il fini de parler que Shaïpur émerge du temple et donne aux Asura Putras l'ordre de détruire les intrus. Le combat s'engage et les Anglais, qui n'avaient pas prévu pareilles réactions, sont vite débordés. Les pertes en face sont disproportionnées mais *La mort n'est rien*.

Les investigateurs, encore à demi inconscients et soutenus par les Asura Putras, devront réussir un jet sous la chance (sur deux de tentés) pour ne pas être touchés par une balle perdue. Dès leur sortie du temple, ils seront aussitôt emmenés dans la charrette qui les ramènera vers Gogunda.

Deux mois passés à Palkoupatura

Si les investigateurs ont attrapé un parasite intestinal, le paludisme ou une quelconque autre maladie persistante, ils perdront 2 points de constitution et continueront à en subir les effets jusqu'à ce qu'ils puissent être soignés dans de bonnes conditions.

Par contre, s'ils ont travaillé longtemps, soit dans la rizière, soit à la fabrication de cabanes, les investigateurs gagneront 1 point de force (2 s'ils réussissent un jet sous (21 - FOR) X 5). De même, en fonction de ce qu'ils ont fait, ils pourront acquérir des pourcentages de Parler Hindi, Construire une maison, Utiliser une charrue, Manier une hache...

Pendant que les investigateurs étaient dans le nord, et quel que soit l'état dans lequel ils avaient laissé Bombay, la ville aura changé et pas vraiment en bien. Ils n'auront au mieux que trente-six heures pour s'en apercevoir...

LE RETOUR

LES PRALAYA PUTRAS SE PRÉPARENT

Si les investigateurs n'avaient pas démantelé la pègre au début de leur aventure, Miles Fletcher et Antony Frawley ont été convoqués par les fils du Chaos, le 1er septembre, à la plage de Mahim, pour une seconde livraison.

Là, Raigo Yellandu a fait montre de sa puissance en envoyant un Gardien du Glarghmn' sur Antony (la tête du jeune homme a disparu au milieu d'une sinistre éclaboussure sanglante). Les Pralaya Putras ont ensuite accordé à Fletcher la drogue et les femmes prévues par le contrat, non sans l'avoir « convaincu » de s'occuper uniquement de ce qui le regarde.

A son retour en ville, Fletcher s'est pressé de donner l'ordre à l'inspecteur principal Pernford de ne surtout rien entre-

prendre, en attendant que *ces dangereux primates décampent du coin*.

Huit jours après la disparition d'Antony, les Pralaya Putras ont discrètement investi le Green's Rainbow où ils ont tué tous les occupants (y compris Fernando Accuna et John Frawley). Les fanatiques se sont ensuite retirés, prêts à revenir à « l'heure de leur Dieu ».

DES PLANS CONTRARIÉS

L'entêtement de John Frawley, les malades de la pègre et l'arrivée des investisseurs en Inde, ont considérablement troublé les plans des fils du Chaos.

Initialement, ils prévoyaient d'acquiescer le Green's Rainbow, d'y faire venir une partie de leurs adeptes et d'accomplir les préparatifs nécessaires pour qu'ils ne soient pas tués lors des tremblements de terre consécutifs à l'émergence du sanctuaire.

Le jour J, pendant que Berampur, Yelandu et le Pralaya Vamsa seraient descendus dans l'édifice, les membres de l'armée du Chaos et les fidèles de la secte auraient commencé à incanter pour favoriser la venue de leur Dieu.

Dans le cas présent, craignant l'intervention des autorités britanniques, de leurs ennemis ancestraux ou des investigateurs, ils n'ont pas pu s'installer sur place et procéder aux cérémonies prévues par le Yajur Pradaya. La préparation sur place aurait dû commencer il y a plusieurs mois déjà.

Si les Pralaya Putras avaient pu réaliser leur projet, les fils des Globes n'auraient pas eu la moindre chance d'empêcher l'irréversible, d'autant qu'ils n'auraient jamais pu s'approcher du temple. Mais dans l'état actuel de la situation, au contraire, s'ils parviennent à être là, ils ont toutes les chances de parvenir à tout arrêter.

QUELQUES HEURES POUR RÉAGIR

Quand les investigateurs rentreront à Bombay (le Gardien des Arcanes organise le voyage retour en prenant soin de compenser le temps qu'il prendra), ils trouveront le Green's Rainbow portes closes.

La maison est bien rangée et entièrement vide d'occupants (ils ont tous été brûlés et soigneusement enterrés au fond du jardin).

A priori, il n'y a rien à faire sur place. Les Pralaya Putras sont cachés quelque part à Bombay et la police...

Si les investigateurs en ont l'idée, l'envie et le temps, ils pourront aller voir le colonel Miken qui commande une petite garnison au nord-est de la presqu'île de Bombay.

LE CAMP MILITAIRE

Pour le moment, deux cents hommes y sont basés en garnison. Les huit grandes

tentes réservées à la troupe, les deux garages (qui contiennent six camions, deux automobiles, trois auto-mitrailleuses et un char) et les baraquements des officiers sont entourés d'une enceinte de barbelés.

Le Colonel Miken est un homme d'un certain âge, très rigide et très rationaliste, qui ne se laissera pas convaincre par n'importe quelle histoire à dormir debout. Cependant, s'il sent qu'il peut être amené à jouer un grand rôle pour la défense des intérêts de son pays, il n'hésitera pas.

Le colonel Miken — Les officiers (2) — Les sous-officiers (10) et les artificiers (13)

| FOR | CON | TAI | DEX | APP | SAN | INT | POU | EDU | PdV |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 13 | 12 | 15 | 11 | 13 | 60 | 11 | 12 | 14 | 14 |

Révolver (cal.38) 60 %

Les hommes de troupe indiens (175)

| FOR | CON | TAI | DEX | APP | SAN | INT | POU | EDU | PdV |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 11 | 14 | 11 | 13 | 12 | 50 | 11 | 10 | 8 | 13 |

Fusil (cal.12) 40 %

La garnison est surveillée en permanence par deux Pralaya Putras, cachés au milieu des marchands ambulants. La destruction du camp par une nuée de Gardiens du Glarghmn' est programmée pour le 11 septembre dans la matinée, alors que les premiers tremblements de terre, annonciateurs du retour du Chaos, commenceront à avoir lieu.

Il est possible qu'il reste quelques survivants sains d'esprit après le passage des monstres, auquel cas, ils erreront sans ordre à travers la ville à la recherche d'une autorité civile ou militaire.

UNE ATMOSPHÈRE DE FIN DU MONDE

À l'aube de la journée du 11 septembre, la terre commencera à trembler. Les populations paniquées chercheront en vain les instructions d'une autorité quelconque mais la police est inexistante, la garnison du colonel Miken vient d'être anéantie et la deuxième garnison de Bombay a été contactée d'urgence pour intervenir dans la région de Midnapur (la situation y est devenue explosive ces derniers jours).

Au cours de la journée, les maisons les plus anciennes vont s'effondrer sous les coups de boutoirs du Dieu et les lames de fond retourneront bon nombre de bâtiments ancrés dans le port. De surcroît, la plupart des câbles télégraphiques et téléphoniques ont été sabotés par les Pralaya Putras au cours de la nuit précédente, si bien que Bombay est entièrement isolé.

LE MOMENT EST VENU

Le soir, vers minuit, la ville achève de tomber en ruines sous l'effet d'un mouvement tectonique plus violent que les autres.

Ce sera peut-être le dernier... Le sanctuaire sort de terre et la maison de John Frawley est entièrement broyée, comme tout ce qui l'entoure dans un rayon de 500 mètres.

La partie du temple qui achève d'émerger maintenant mesure une centaine de mètres de circonférence et moins de 5 mètres de hauteur, mais le monument, encore largement enfoncé dans le sol, paraît au moins dix fois plus grand (il semble de forme conique).

Au bout d'un long quart d'heure, la terre cesse enfin de trembler. À ce moment des flûtistes déments commencent à s'animer dans l'édifice (un jet raté sous la santé mentale entraînera la perte d'1D2).

La descente aux enfers

Si les investigateurs réussissent à atteindre le sanctuaire à temps, ils trouveront les maîtres des Asura Putras qui leur désigneront l'entrée, de l'autre côté du temple. Elle est protégée par les signes des Pralaya Putras. Les investigateurs doivent renverser face contre terre les pierres sur lesquelles ils sont gravés, mais celles-ci sont protégées par au moins un membre de l'armée du Chaos (à l'appréciation du Gardien des Arcanes).

Une fois entrés, les investigateurs arriveront sur une sorte de chemin de ronde constitué de pierres noires et éclairé par des torches. Au centre, le trou béant qu'il faut contourner pour trouver l'escalier qui s'enfonce au tréfonds de l'horreur...

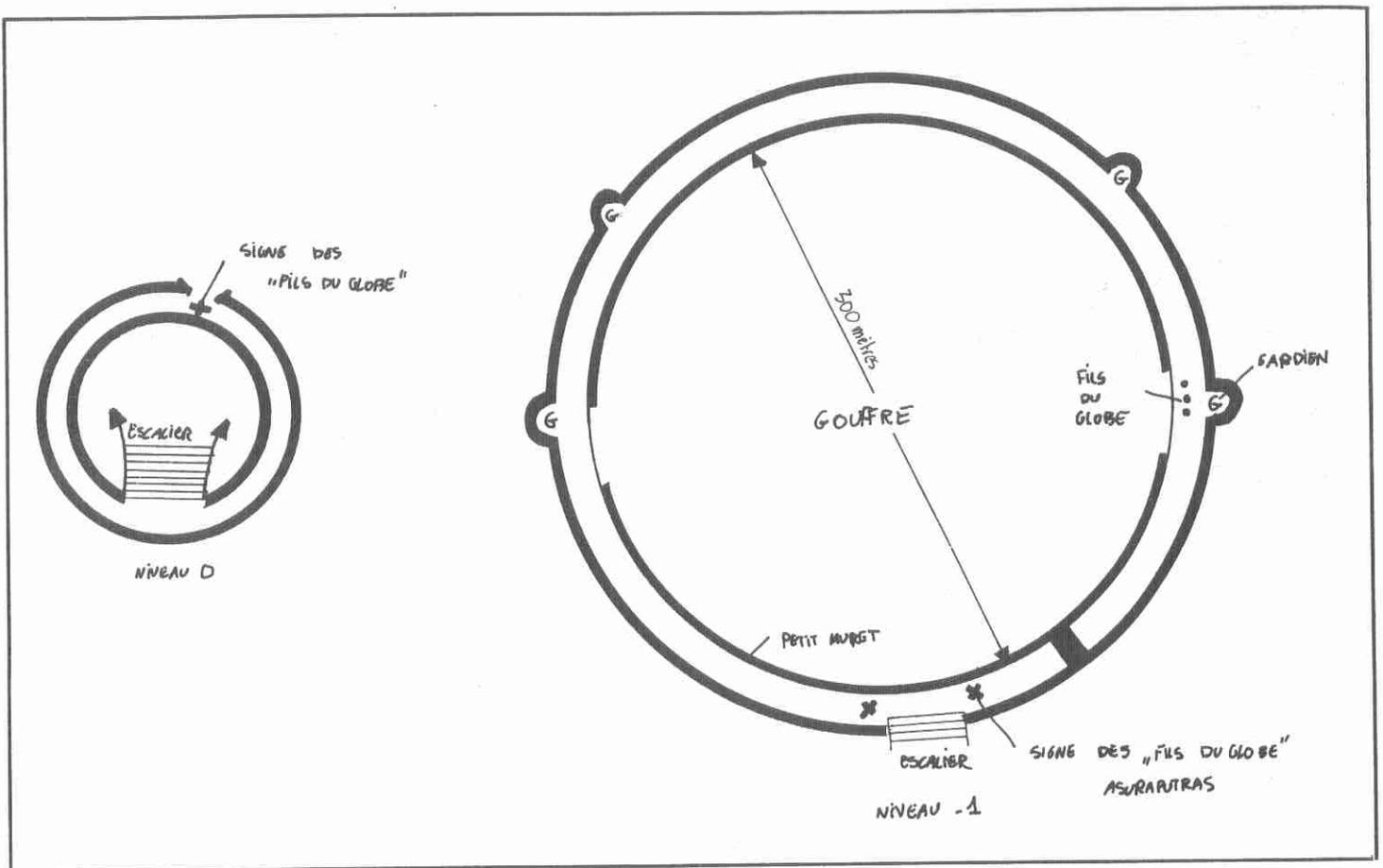
Au fur et à mesure que l'on descend, le son des flûtes devient plus aigu, hystérique, obsédant. L'odeur est insupportable (il faut réussir un jet à 4D6 sous la constitution pour ne pas vomir) et l'on commence à entendre un infect gargouillement.

L'escalier n'en finit plus. Il est de plus en plus large et les marches, de plus en plus hautes, ont des formes de moins en moins géométriques. Enfin, au bout d'environ 200 mètres de dénivelé, un deuxième chemin de ronde, incomparablement plus large que le premier, se dessine à l'horizon.

La pierre noire suinte par tous ses pores comme s'il s'agissait d'un organisme vivant. Un Pralaya Putra est là, prêt au combat, prêt à mourir pour sa foi et son Dieu.

De chaque côté, les signes brillent, rendus harmonieux par la disharmonie... Il faut les détruire.





L'obscène gargouillement et le bourdonnement des flûtes empêchent maintenant toute communication entre les êtres humains. La lumière est tantôt aveuglante, tantôt inexistante... La chose remonte.

Toute personne saine d'esprit restant dans cet endroit, où elle est anachronique, perdra 1 point de santé mentale toutes les 3 minutes. Si les investigateurs, poussés par la nécessité (ils doivent détruire le Glarghmn'), ont le courage et l'inconscience d'avancer autour du gouffre, ils atteindront une ouverture dans la muraille.

— Devant eux, un trou sombre de 200 mètres de diamètre (et de combien de profondeur?) semble rempli par quelque chose de gigantesque...

— En face, de l'autre côté du gouffre, ils apercevront peut-être, lors d'un éclair, les maîtres de l'armée du Chaos et le Pralaya Vamsa qui incantent en sacrifiant régulièrement des adeptes de la secte.

— Au-dessus d'eux, là où il n'y avait encore rien quelques instants auparavant (mais était-ce il y a quelques instants?), un Glarghmn', ignominie tentaculaire à l'oeil profond et pénétrant, est soudé au plafond de l'édifice, d'où il semble guetter ses proies.

— Dans une niche, derrière eux, le long du mur d'enceinte, un Gardien se mettra à l'oeuvre dès que son maître les aura découverts. Pour détruire le Glarghmn', qui est trop éloigné pour être touché par le mou-

dre projectile, l'investigateur « lié à Sytry » devra envoyer ses 22 démons familiers (la perte de santé mentale occasionnée par l'apparition des démons est laissée à l'appréciation du Gardien des Arcanes). Si, pour une raison quelconque, il est dans l'impossibilité de le faire, il faudra éliminer les 4 derniers Gardiens qui attaqueront simultanément.

— En bas de l'escalier, attendant que les Gardiens soient détruits ou pétrifiés par la mort du Glarghmn', les Asura Putras commencent à incanter. Dès qu'ils le pourront, ils s'approcheront à leur tour du gouffre, l'Hastri, prostré en avant, les autres les bras levés vers le ciel (Crifton prendra juste le temps de glisser un morceau de papier à l'un des investigateurs (**document 6**)).

DOCUMENT 6

Nous n'avons pas recueilli beaucoup de renseignements sur l'endroit où se trouve la femme que vous cherchez mais nous pensons que vous pouvez sans doute la retrouver en allant voir Boussouf Alchamed Ben Sa-lem à Surat. Il vous faut savoir que c'est un homme assez dangereux qui trafique les femmes et la drogue.

Pour sa part, Monsieur Miller est probablement enfermé quelque part à Mludna-pur. Bon courage.



Les Asura Putras, s'ils sont au complet, ont 99 % de chance de parvenir à renvoyer Azathoth. S'il manque Saranghar, ils n'ont plus que 70 % de chance et l'absence de chacun des 3 autres réduirait la probabilité de réussite de 10 %.

Le départ du monstre

Si les Asura Putras ont réussi leur mission, ils auront le sang glacé par un long hululement. Les flûtes se tairont et le Sultan des Démons commencera à se contortionner, remuant le sanctuaire comme s'il s'agissait d'un fétu de paille. Pour ne pas tomber dans le trou sans fond, chaque investigateur devra réussir au moins un jet sous sa chance pour deux tentés. Alors qu'ils essaient de s'agripper à la pierre, les Pralaya Putras, meurtris par leur échec, plongent dans la fosse pour rejoindre leur Dieu.

Alors qu'Azathoth se retire, des geysers obscènes d'un liquide sans couleur jaillissent, projetant une pluie de chair putride et d'entrailles vivantes. Ces morceaux de matière grouillante (voir les caractéristiques du Don du Chaos), s'attaqueront probablement aux investigateurs s'ils tombent sur eux (un jet réussi sous la chance permettra de ne pas être touché par ces créatures).

Les Asura Putras font signe qu'il faut sortir rapidement. Deux Byakhees s'approchent, alors que l'édifice semble prêt à s'effondrer. Les adorateurs des Globes de Yog-Sothoth les ont appelés pour qu'ils les entraînent ailleurs, loin de cette horreur-là.

Les investigateurs, livrés à eux-mêmes, devront se sauver par leurs propres moyens, si possible en courant très vite. Pour ne pas être engloutis, il leur faudra réussir au moins un jet à 4D6 sous (FOR + CON + DEX)/3 sur trois tentés (à 5D6 s'ils doivent porter certains d'entre eux, plongés dans le coma par Sytry ou tout simplement devenus fous).

Azathoth est en train de repartir dans son antre du coeur de l'univers, pulvérisant au passage les structures de son temple.

ÉPILOGUE

EN CAS D'ÉCHEC...

Si les investigateurs et les Asura Putras ne sont pas parvenus à renvoyer Azathoth, le Gardien des Arcanes devra envisager les conséquences de leur défaillance. Il y a fort à parier que le monde est perdu ; le Dieu prendra peu à peu de l'ampleur et il vomira de son antre des milliers de créatures informes qui se répandront sur la terre. Elles feront désormais régner un « ordre » où il n'y a pas de place pour l'espèce humaine.

EN CAS DE RÉUSSITE...

Selon la manière dont les investigateurs ont procédé pour triompher du Chaos, ils

deviendront peut-être des héros connus par les gouvernements du monde entier, ou resteront anonymes. Logiquement, s'ils ont eu des contacts avec l'administration britannique, seuls quelques fonctionnaires et les rares survivants du quartier, sauront que les tremblements de terre n'étaient pas d'origine naturelle.

Quoiqu'il en soit, le lendemain de la catastrophe, les journaux du monde entier feront tous leur Une sur *Les violents séismes qui ont entièrement détruit Bombay*. On parle d'un millier de morts dont une centaine de Britanniques.

LE SORT DE PATRICIA

Le 8 septembre, puisque Patricia Frawley ne leur était plus d'aucune utilité, un membre subalterne des Pralaya Putras l'a cédée à Bousouf Mohamed Ben Salem, un gros marchand arabe qui cherchait des femmes blanches pour son harem. Elle est enfermée, avec d'autres jeunes filles, dans un petit palais de Surat, une ville côtière à une centaine de kilomètres au nord de Bombay.

Le soin est laissé au Gardien des Arcanes d'organiser sa libération. Mais toujours est-il que Ben Salem, qui détient Patricia dans la plus parfaite illégalité, niera jusqu'au bout l'avoir jamais rencontrée. De plus, elle lui plaît et il utilisera tout ce qui est en son pouvoir pour la conserver (il n'est pas à un meurtre près).

LE SORT DE PHILIP

Philip Miller est retenu prisonnier à Midnapur dans « le trou » où les investigateurs ont eux-mêmes été jetés. Il a été « oublié » là depuis le 9 septembre, date à laquelle les Pralaya Putras n'ont plus vu en lui qu'une bouche inutile à nourrir.

Miller n'a pas mangé depuis et en est réduit, pour pouvoir se désaltérer, à laper les

MISSION ACCOMPLIE ?

Si, comme c'est probable, les Asura Putras sont parvenus à s'échapper, ils ne seront plus contrariés désormais par les Pralaya Putras pour réaliser leurs noirs desseins.

Les variations de santé mentale consécutives à cette aventure se répartissent comme suit :

- + 1D100 pour avoir empêché l'irréparable.
- - 1D10 pour avoir collaboré avec une secte de fanatiques et avoir été à l'origine de sacrifices humains.
- - 1D20 si l'on est investi du pouvoir de l'un des Globes de Yog-Sothoth.
- + 1D6 si Patricia Frawley a été sauvée.
- + 1D6 si Philip Miller a été sauvé.
- + 1D6 s'ils ont été sauvés tous les deux.
- - 1D8 pour ne pas avoir pu empêcher le massacre de presque toute la famille Frawley.

Les investigateurs gagneront également du Mythe de Cthulhu :

- + 10 points s'ils sont associés à l'un des Globes.
- + 2 points de toute façon s'ils ont compris les enjeux.
- + 5 points s'ils sont descendus dans le sanctuaire et qu'ils ont vu...

flaques d'eau, nombreuses sur le sol de sa prison. Sa survie dépend de la présence d'esprit des investigateurs et de leur rapidité d'intervention (sachant que 3 000 hommes de l'armée britannique, bien équipés, sont partis dans la région pour raser la ville).

Ont participé au test : Olivier Allermoz, Pascal Forneri, Vincent Gaillard, Christian Lehmann, Philippe Lepeintre.

CHRONOLOGIE

- 12/03/1890 — Début des travaux de terrassement pour la construction du Green's Rainbow.
 - 01/04/1913 — John Frawley s'installe dans la propriété.
 - 17/04/1927 — Wilbur Kirtroyd se présente au Green's Rainbow.
 - 22/04/1927 — Kirtroyd est rétribué et « remercié ».
 - 23/04/1927 — Les Pralaya Putras contactent Fletcher.
 - 25/04/1927 — L'Irlandais vient « rendre visite » à John Frawley.
 - 27/04/1927 — Kirtroyd est éliminé par la secte.
 - 28/04/1927 — L'Irlandais passe une dernière fois au Green's Rainbow.
 - 30/04/1927 — La pègre adresse une lettre de menaces à John Frawley.
 - 04/05/1927 — L'inspecteur Pernford nomme deux policiers pour surveiller la maison.
 - 08/05/1927 — Première lettre de Miles Fletcher à Antony.
 - 10/05/1927 — Les communs sont incendiés.
 - 11/05/1927 — Fernando Accuna découvre un message poignardé sur la porte arrière de la maison.
 - 16/05/1927 — Patricia est enlevée à l'institution Saint Matthew.
 - 19/05/1927 — John Frawley écrit aux investigateurs.
 - 20/05/1927 — Deuxième lettre de Miles Fletcher à Antony.
 - 26/05/1927 — Fletcher reçoit l'ordre de se désintéresser de l'affaire.
 - 31/05/1927 — Andrew Frawley est « remplacé » par Puri Bérampur.
 - 02/06/1927 — Les investigateurs reçoivent la lettre de John Frawley.
 - 06/06/1927 — Le Colombus quitte le port de New York.
 - 20/06/1927 — Le Colombus arrive à Bombay.
 - 25/06/1927 — Philip Miller reçoit une réponse de Cambridge et décide de se rendre à Midnapur.
 - 27/06/1927 — Un convoyeur de drogue de la pègre quitte Bombay pour l'Europe.
 - 30/06/1927 — Première livraison des Pralaya Putras à la pègre.
 - 01/09/1927 — Deuxième livraison des Pralaya Putras à la pègre.
 - 06/09/1927 — Les Gardiens attaquent le village de Palkoutapata.
 - 08/09/1927 — La cérémonie des Globes* (1).
 - 09/09/1927 — Les Pralaya Putras investissent la maison de John Frawley* (2).
 - 11/09/1927 — Début des tremblements de terre et destruction du camp militaire par les Gardiens.
 - 12/09/1927 — Emergence du temple du Chaos.
- * (1) Patricia Frawley est cédée par les Pralaya Putras à Bousouf Mohamed Ben Salem.
* (2) Miller est abandonné dans les sous-sol de Midnapur.

Je remercie Marie Louise Reiniche et tous les chercheurs du Centre d'Etude sur l'Inde qui m'ont aidé dans ma recherche de documentation.



Dominique Granger

Pour changer un peu, voici une histoire reposante qui se déroule dans les quartiers nord de Marseille. Pas de mercenaires ou d'aventuriers, pas de pistes desséchées par le soleil, mais une oasis de calme et de tranquillité, les H.L.M. de La Rose... Ce quartier existe bel et bien, alors pour vos vacances, n'hésitez pas et allez débrouiller une

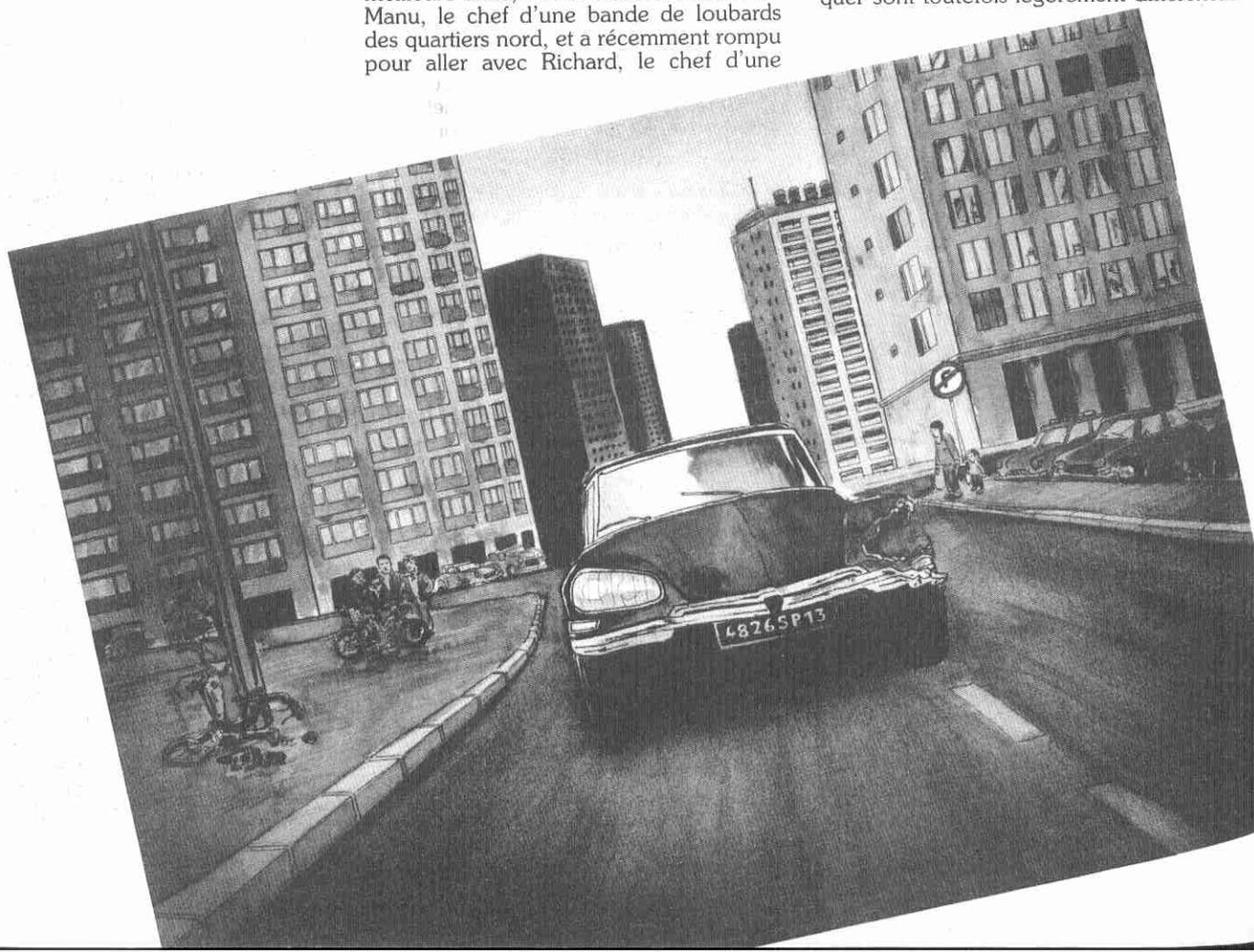
Angatze à la rose

LA TRAME DE L'HISTOIRE

Un des personnages a lié connaissance, il y a quelques jours, avec une adorable jeune fille, Christine, qui, en plus d'être intelligente, est également très jolie... (Au Traumato de choisir soigneusement le personnage en question, car Christine ne s'intéressera jamais à quelqu'un ayant un QI trop bas). Voici une liaison qui s'annonce sous des auspices favorables et pourrait présager une période de repos agréable, mais... Christine va demander à son ami de lui rendre un service, ou plus exactement de rendre un service à sa meilleure amie, Zelda. Celle-ci vivait avec Manu, le chef d'une bande de loubards des quartiers nord, et a récemment rompu pour aller avec Richard, le chef d'une

autre bande de loubards... Mais connaissant son ex-mec, et ne voulant pas d'une seconde guerre de Troie, elle aimerait venir habiter quelque temps avec Christine et ses amis jusqu'à ce que tout cela se tasse un peu. (Les personnages ont pu louer une maison au sud de Marseille). En effet, si Manu la trouvait en compagnie de Richard, la guerre serait déclarée, chose d'ailleurs que Richard n'envisage pas d'un oeil serein. Comment serait-il possible de refuser une telle requête, surtout à une personne aussi adorablement convaincante que Christine? Zelda va donc emménager chez les PJ...

Les motivations réelles du départ de Zelda et de sa furieuse envie de se planquer sont toutefois légèrement différentes



de la splendide histoire d'amour qu'elle ne se privera pas de raconter ; en effet, Manu est un peu commerçant sur les bords : il lui arrive, tout à fait par hasard, de tomber sur un ou deux sachets de cocaïne, et, toujours par hasard, de les céder à vil prix à des petits camarades...

Le hasard a d'ailleurs tendance à se reproduire un certain nombre de fois par semaine, mais passons. C'est un gentil garçon. Zelda, lorsqu'elle est partie de chez Manu a, par inadvertance, emmené avec elle une livraison de coke qu'il venait de recevoir... Il faut bien vivre, non ?

« — Salope ! Elle se barre chez ce fils de pute, et en plus elle me braque toute la dope ! Enc...ée ! »

Hélas, Manu n'a pas été très compréhensif, ses paroles ont été assez vives. Mais c'est un gentil garçon. Pardonnons lui.

Quant à Richard, il faut être honnête, Zelda n'a jamais eu l'intention d'aller vivre avec ce pingouin qui n'est même pas foutu de donner un minimum d'envie à sa bande ; ce qui n'empêche pas ledit palmipède d'être follement amoureux de Zelda... comme la nature fait mal les choses !

Récemment, Manu a commis une bêtise, ou plutôt une légère erreur, rien de bien grave. Vendredi soir, après avoir vu le chef d'oeuvre du 7^e art nippon intitulé « Poings d'acier contre griffes de fer » avec ses camarades, il a eu la bonne fortune de se faire offrir un portefeuille bien garni par un passant sans nul doute assailli par d'indicibles remords. Point n'est besoin d'enquêter sur le passé de ce brave homme, laissons le expier en paix. Il se trouve que cette personne très comme il faut et à l'éducation sans faille (il lève le petit doigt en prenant son thé) est propriétaire d'une boîte de nuit (le Paradis Rose) et assez bien introduit dans le « milieu des affaires » marseillais. Il a donc sans problème pu se faire prêter par un ami deux spécialistes du recouvrement de fonds et d'objets perdus...

Manu est dans la merde. Mais c'est un gentil garçon.

LES DIFFÉRENTS PROTAGONISTES

LE PARADIS ROSE, VENDREDI 23H55

A travers l'épaisse moquette bleu nuit s'infiltrent sournoisement quelques mesures du « Blues du plâtrier », le tube du plus célèbre groupe marseillais, Quartiers Nord* ; un filet de fumée s'élève sereinement du cigare cubain posé dans le cendrier. Sous le bureau ovale de noyer ciré, un énorme berger allemand, couché en boule. Derrière le bureau, un complet gris fer à fines rayures ; dans le

complet, une chemise blanche ornée d'une cravate de soie beige dans laquelle est piquée une épingle surmontée d'une perle fine. Dans la chemise, un homme d'une cinquantaine d'années, au bronchage sain coupé d'une bouche dure. Ses cheveux gris sont coupés court. Pas une once de graisse superflue ; sa main droite, nerveuse, aux veines et tendons saillants, bat machinalement le rythme qui suinte de la moquette. Ses yeux marrons sont fixés sur deux hommes assis de l'autre côté du bureau. Petits, râblés, leurs lunettes noires reflètent la surface nue du

— Aache'de con!!!
Mazette!!! »

Si nous effectuons un demi-tour complet, nous apercevons une table autour de laquelle sont agglutinés six autres habitués qui, eux, n'ont pas l'air d'être de grands sportifs. Du moins pas ce soir.

« — Manu, tcha fait fort ce soir!
Bravo Emmanuel, ce fut une soirée rentable!

— Putain! Deux cents sacs!
Diantre! Deux mille nouveaux francs!



bureau ; leurs costumes noirs sont identiques et de nettement moins bonne qualité que celui de leur vis-à-vis.

« — Alors c'est pigé ?

— Oui, monsieur Paoli.

— Vous le retrouvez ; vous récupérez mes deux cents sacs ; vous le mettez à l'amende ; vous lui maravez la tronche.

— Oui, monsieur Paoli. »

Un poing crispé s'abat sur la table ; aucun des duettistes ne bronche.

« — Je veux ses couilles ! »

LE BAR DES SPORTS, VENDREDI 23H13

Note : pour la commodité des lecteurs, certains dialogues sont sous-titrés.

Derrière le comptoir de formica (modèle luxe, blanc moucheté série « Venezia »), Georges, le patron, fume sa Gitane en regardant la retransmission du match de foot sur le téléviseur posé sur l'étagère d'angle, à 1m50 du sol. Trois habitués sont là, au comptoir, commentant le match en y mettant tout leur coeur et leur intellect aiguisé.

« — 'Foiré ! Vas-y, nique le ! OUAHAH!!!

Bravo ! Hop, un petit dribble ! Joli coup !

— Ouais!!! T'as vu, comme il-y-a mis le but àc't'enc...!!!

Avez-vous remarqué de quelle ruse à fait preuve le buteur ?

— On aurait dû y casser la bouche à ce fils de pute ! Putain ! Avé le pognon qu'y'avé...

Peut-être aurions nous dû légèrement bousculer cet individu... Que diable, vengeons-nous des nantis, mes amis... »

Cette dernière phrase, proférée sur un ton sentencieux dans lequel il est toutefois possible de déceler comme un soupçon de regret, provient de la bouche d'un jeune homme d'une vingtaine d'années. Grand et très maigre, ses cheveux noirs mi-longs et son visage en lame de couteau constellé de cicatrices dues à une adolescence boutonneuse lui donnent un air famélique. Mais on peut voir qu'au fond c'est un gentil garçon. Il occupe actuellement la position enviée de président-directeur-général de l'organisation connue sous le nom de « la bande à Manu » ; cette organisation a su, en ces temps difficiles, se diversifier suffisamment pour ne pas connaître le sort que trop de petites entreprises doivent endurer. « La bande à Manu » possède maintenant, outre la classique branche « passe-mà-ton-blé-ou-j't-éclate-la-chetron », des départements « drepou » et « racket ». Ce dernier a été monté récemment et ne comprend à l'heure actuelle qu'un unique client, le patron du Bar des Sports, qui est très satisfait des prestations assurées par l'entreprise de Manu. Celui-ci est secondé par son second, ce qui est relativement normal ; ledit collaborateur, un garçon sur le retour atteignant bientôt le cap des dix-huit printemps, d'apparence

un peu molle, est assis à la gauche de son supérieur hiérarchique. Quant aux autres membres du consortium, ils ont tout à fait l'air de ce qu'ils sont, des employés sans grande envergure mais à la conscience professionnelle sans tache.

LA CITÉ FLEURIE, BATIMENT « LES MIMOSAS », VENDREDI 23H58

L'entreprise concurrente de celle de notre ami Manu procède à un conseil d'administration dans le logement de fonction de son président-directeur-général, monsieur Richard. Ce logement est un spacieux deux pièces-salle de bains-cuisine-vidé ordures de quarante mètres carrés agrémenté d'une vue imprenable sur la cour de « l'école maternelle Jules Ferry ». Les actionnaires, tous réunis ce soir, présentent une moyenne d'âge légèrement supérieure à celle des collaborateurs de Manu. Outre Richard, il y a là quatre hommes qui exercent dans le civil les métiers de chômeur, pompiste, mécanicien et encore chômeur. Richard est fraiseur-ajusteur. Grand, les épaules larges et l'oeil légèrement bovin, il arbore l'air accablé de celui qui se rend confusément compte que quelque chose ne tourne pas rond mais qui n'arrive pas à mettre le doigt dessus. Devant ce silence lourd d'incompréhension, retirons-nous et jetons un oeil sur :

COMMENT LES SYMPATHIQUES PJ SE TROUVENT MÊLÉS A CETTE HISTOIRE SORDIDE

Samedi matin, Manu, qui a fait suivre Zelda et sait donc où habitent les PJ, envoie deux de ses sbires récupérer sa babounette, et surtout les sachets de drepou. Les PJ vont donc voir se pointer chez eux deux affreux (Toto et André) vers 10h. Il est conseillé de demander aux PJ de prévoir ce qu'ils comptent faire le samedi afin qu'ils ne soient pas forcément dans la meilleure situation possible pour recevoir les petits camarades de Manu. Remarquons au passage que si les personnages ont brillamment survécu aux précédents scénarios de TRAUMA (en particulier les deux derniers), les deux petits loubards devraient les faire assez rigoler...

LES PLANS DES DIFFÉRENTES FACTIONS AGRÉMENTÉS D'UNE MINI-CHRONOLOGIE MERCREDI

Christine demande à son ami si sa copine Zelda peut venir passer quelques jours « à la maison ».

JEUDI SOIR

Zelda arrive avec coke & bagages ; Manu la fait suivre par Toto et André.



VENDREDI

Richard s'inquiète car le courage devant les intempéries n'étant pas son fort (et il connaît sa bande...) il craint des repréailles de Manu.

Manu met au point un plan de vengeance qui comprend en bloc « ce fils de p... de Richard et ces enc... qui hébergent ma zesse » (les PJ). Le soir il braque monsieur Paoli qui n'apprécie que modérément la plaisanterie.

De retour au Paradis Rose monsieur Paoli se fait prêter Laurel et Hardy et leur explique ce qu'il attend d'eux.

SAMEDI MATIN ET APRÈS-MIDI

Les deux comiques de monsieur Paoli font tous les bistrot de La Rose pour essayer de repérer Manu. A 18 h 27 très exactement ils pénètrent dans le Bar des Sports ; Georges leur sert deux « 51 » et ils se renseignent avec le tact et la délicatesse qui a fait leur réputation.

« — Connaissez pas, par hasard, un jeune avé les cheveux longs, maigre, un blouson marron ? Un voyou, une tronche de cake, il doit traîner parfois dans le quartier... »

Georges, qui cache derrière son front dégarni une intelligence suffisante sinon élevée, ne met pas longtemps à reconnaître Manu. Alliant à ses facultés cérébrales un rien d'esprit commerçant, il ne tarde pas à tomber d'accord avec les duettistes, ce qui prouve une fois de plus le sens des affaires de l'esprit français. Précisons que, outre l'appât du gain, il est fort possible que la vengeance entre en compte dans les motivations du patron de bar. Les deux gorilles décident de revenir attendre Manu vers 20 h 30.

Le matin, Toto et André vont essayer de récupérer Zelda chez les PJ. Il est fortement recommandé de leur dire poliment d'aller voir ailleurs si Zelda y est, au besoin en leur faisant entrer ce concept de force dans le crâne, qu'ils ont fort épais. S'ils arrivent à la reprendre, ils la ramèneront chez Manu, dans un HLM de la Rose.

Si les PJ décident de ramener eux-même à Manu ce qui lui appartient (Toto et André), il sera introuvable toute la journée. Inutile de préciser que Zelda fourmiera de bonne grâce tous les renseignements adéquats tout en ayant l'air de prêcher la paix et l'amour fraternel ; elle sera ravie d'être tombée sur des « durs » qui peuvent la débarrasser de Manu... Les PJ croiseront sûrement à La Rose les duettistes de monsieur Paoli qui ne passent pas inaperçus.

Richard reste terré dans son coin.

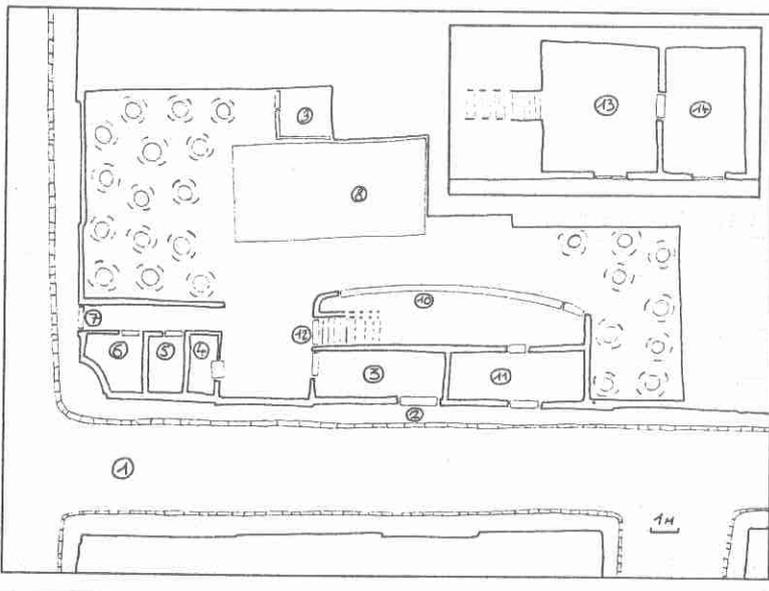
SAMEDI EN FIN D'APRÈS-MIDI

Zelda, qui est allée faire des courses, s'est faite enlever par Pitou et Manu qui rôdaient autour de chez les PJ. Lorsque Manu la ramène chez lui pour lui apprendre à vivre, les deux comiques de monsieur Paoli lui tombent gentiment sur le râble et embarquent tout ce beau monde au Paradis Rose. Pitou, qui a vu la scène, les suit mais se garde bien d'intervenir car « prudence est mère de sûreté ». Un philosophe, Pitou. Il va immédiatement prévenir le reste de la bande pour organiser une expédition et secourir leur président-directeur-général bien-aimé.

Richard, prenant son courage à deux mains, décide enfin d'aller rencontrer la bande à Manu pour tirer les choses au clair et gagner, par la force des armes s'il le faut, Zelda. Arrivant devant le Bar des Sports, il se rend compte que quelque chose ne va pas en voyant toute la bande sans Manu en train de discuter ferme, comme si quelque chose se préparait. (N'oublions pas que le malheureux Richard n'est au courant de rien ou presque, et comme il n'est déjà pas naturellement doué pour les mathématiques...). Il décide donc sagement de suivre ses ennemis à bonne distance et d'aviser ensuite.

LE PARADIS ROSE

1. Rue du Jeune Anacharsis
2. Entrée principale
3. Vestibule où se trouve le videur, Mario, qui se mêlera évidemment à la bagarre générale.
4. Vestiaire
5. Toilettes hommes
6. Toilettes dames
7. Sortie de secours cadenassée
8. Piste de danse
9. Cabine du DJ
10. Bar : le domaine d'Antonio. Il a sous le comptoir un fusil juxtaposé à canons sciés (cal.12) mais ne s'en servira surtout pas pour une petite bagarre ; c'est juste au cas où un client nerveux sortirait une arme à feu.
11. Réserve. Les livraisons se font par la porte qui donne sur la rue qui, le soir, est fermée à clef.
12. Escaliers menant au 1^{er}
13. Bureau de monsieur Paoli
14. Cette pièce contient une cabine de douche, un lavabo, une penderie, un divan pour les ébats extra-conjugaux de monsieur Paoli et un coffre-fort encastré dans le mur.
Il est très possible de quitter le Paradis Rose par la fenêtre ou par celle du bureau.



Christine s'inquiète car Zelda tarde beaucoup trop à rentrer. Elle demandera aux PJ de l'accompagner faire un tour à La Rose au cas où Manu lui aurait mis le grappin dessus ; fûtée, la même ! A La Rose, on pourra apercevoir la bande à Manu au grand complet (cinq) devant le Bar des Sports fourbissant leurs splendides machines (des Peugeot 103 avec tout plein de trucs et de machins chromés !). Si les PJ attendent, ils les verront partir vers le centre ville, suivis peu de temps après par la bande à Richard qui a pris place dans une vieille DS 21 noire appartenant au mécano.

Toute la journée du samedi, il faut faire se croiser les PJ, Laurel & Hardy et les membres des deux bandes de façon à semer la confusion dans l'esprit des PJ qui ne devraient plus comprendre du tout ce qui se passe. Le Bar des Sports est l'endroit où l'on pourra récupérer le plus de renseignements, car le bon Georges n'est pas hostile à tout ce qui sort de l'Imprimerie Nationale. Il pourra même laisser entendre aux PJ que toutes ces allées et venues pourraient être liées à une histoire de coke (il connaît l'existence du département « drepou » de la bande à Manu). De là à ce que les PJ s'imaginent que les duettistes de monsieur Paoli soient liés à un gang de trafiquants... Eux qui ignorent tout de ça, les pôvres. La drepou est évidemment chez les PJ, vidée dans une boîte de bicarbonate de soude, dans l'armoire à pharmacie de la salle de bains...

Zelda doit être jouée la plus sympathique possible, à la limite de l'agouchante, et doit complètement manipuler les PJ.

RETRouvailles AU PARADIS ROSE

Donc, si tout se passe convenablement, tout le monde va débarquer dans la boîte de monsieur Paoli, le Paradis Rose (voir plan). Lorsque les PJ entreront dans cet antre du stupre et de la fornication (si, si!),

ils verront les deux bandes rivales, séparées par la piste de danse, se jeter des coups d'oeil méchants. Ce que personne ne sait, c'est que Zelda et Manu se trouvent au premier étage dans le bureau de monsieur Paoli, sous la garde attentive de

Prince, son berger allemand, et des deux rigolos. Monsieur Paoli est pour l'instant en train d'insulter copieusement Manu qui se garde bien de répondre, car c'est un gentil garçon. Mais n'ayons aucun doute sur la suite des événements : monsieur

NOTE AU TRAUMATO & LEXIQUE

Il est fortement conseillé de jouer tous les PNJ « avé l'assent » et d'émailler leurs répliques d'expressions typiquement marseillaises pour donner du piment à l'aventure. N'oubliez pas qu'il s'agit d'un scénario « vacances » et que les personnages doivent avoir l'impression d'être à Marseille pour se reposer ; mais oui ! Monsieur Paoli a un accent aussi prononcé que les bandes et Laurel et Hardy, mais beaucoup plus distingué (?), en tout cas c'est ce qu'il pense. Pour aider les malheureux qui ne seraient pas au fait des subtilités de la langue marseillaise, voici un petit lexique :

BABOUNETTE : fille, nénéte, petite.

CAGOLE : la femelle du CAKE ; sa vulgarité ressort d'autant plus s'il s'agit d'une jolie fille.

CAKE : jeune Marseillais habituellement juché sur un 103 à guidon cintré et habillé du style imitation-mi-BCBG-mi-petit-maquereau (dur à décrire, hein ?) ; en général pas grand chose dans le crâne. C'est ce qu'on appelait il y a quelques années à Marseille un minet.

CHARCLER : fracasser, exploser, maraver, casser la bouche.

CRÉMIER : CAKE ayant des velléités vestimentaires accentuées, mais manquant du plus élémentaire bon goût.

DEGUN : personne (Ya pus degun!).

ENCATANER : voir CHARCLER.

ENGATZE : embrouille.

MARAVÉR : voir CHARCLER.

MUGE : membre viril. Le muge est un poisson de forme allongée (totalement immangeable).

VIE : voir MUGE. Habituellement utilisé dans l'expression « , mon vié, ô ! » exprimant l'agacement, voire l'énervement.

ZESSE : (gonzesse) voir BABOUNETTE.

Quelques règles syntaxiques et idiomatiques du marseillais :

On trouve très souvent « putain » en début de phrase et « con » à la fin. L'onomatopée « ô ! » est souvent utilisée seule pour exprimer l'étonnement ou l'incrédulité ; pour varier on pourra la remplacer par « allez ! ».

Pour montrer quelque chose on dira « vé, le... » en soutenant la phrase d'un doigt fermement dirigé vers l'objet en question.

Pour exprimer son assentiment ou son indignation on pourra dire « é, têt ! ». A utiliser avec parcimonie.

D'une manière générale le marseillais est une langue extrêmement riche en onomatopées et dans laquelle l'accent tonique est d'une importance capitale.

Paoli est en si bonne voie qu'il ne s'en tiendra sûrement pas aux agressions verbales. Il ne s'est pas encore demandé ce que la charmante demoiselle blottie dans un coin de son bureau vient faire dans cette galère, mais ça ne saurait tarder. Zelda, quant à elle, est ravie que pour une fois on l'oublie un peu. Si les PJ observent quelque temps les mouvements des autres, il apercevront Toto emprunter l'es-

calier menant au premier étage, ouvrir la porte, entrer et en gicler une minute plus tard grâce à l'aide d'un des deux anthropoïdes. Il file ensuite raconter ses aventures à ses collègues, et ils se dirigent tous vers l'escalier.

Il est évident qu'au premier étage, dans moins de quarante huit secondes et trois dixièmes, ça va bastonner sévère... Voyant ça, le barman (Antonio de la Cruz

Bayer, un Portugais né à Stockholm) va s'en mêler et prendre à revers les vaillants cakes; Mario, le videur, viendra lui donner un p'tit coup de main; Richard et sa bande ne pourront alors que défendre l'honneur de la Rose

Et les PJ ?...

Les vainqueurs gagneront Zelda...

Et c'est pas un cadeau.

PNJ

Christine

FOR : 9 CHA : 14 EDU : 14
DEX : 10 VOL : 15 CHC : 14
AGI : 15 EQM : 15 ODO : 11
CON : 11 INT : 14 VUE : 13
MAS : 8 ION : 13 OUI : 11

points de vie : 15
seuil (-2) : 7 seuil (-4) : 3
points de volonté : 8

Conduire moto 14
Dessin 13
Littérature 6
Maquillage/déguisement 13
Psychologie 13
Remarquer 16
Séduction 13

NB : Christine n'est pas une cagole!!!

Zelda

FOR : 8 CHA : 16 EDU : 11
DEX : 14 VOL : 13 CHC : 14
AGI : 13 EQM : 12 ODO : 12
CON : 10 INT : 15 VUE : 14
MAS : 8 ION : 15 OUI : 12

points de vie : 14
seuil (-2) : 7 seuil (-4) : 3
points de volonté : 6

Esquiver 6
Jouer la comédie 13
Maquillage/déguisement 12
Psychologie 14
Remarquer 13
Séduction 16

Mais non, elle n'est pas armée! Enfin si on veut...

Manu

FOR : 11 CHA : 12 EDU : 12
DEX : 13 VOL : 13 CHC : 11
AGI : 14 EQM : 11 ODO : 11
CON : 10 INT : 14 VUE : 14
MAS : 9 ION : 9 OUI : 9

points de vie : 14
seuil (-2) : 7 seuil (-4) : 3
points de volonté : 6

Combat de rue 14
Dessin industriel 4
Esquiver 7
Flipper 18
Football 12
Mécanique 9
Psychologie 6
Remarquer 7
Se mouvoir en silence 8
Séduction 11
Système D 8
Il a un cran d'arrêt.

Les loubards des deux bandes

Bande à Manu : Toto, André, Pitou, Fred et Thierry.

Bande à Richard : Richard, Freddy, Jeff, Marcou et Zize.

FOR : 12 CHA : 11 EDU : 10
DEX : 14 VOL : 12 CHC : 12
AGI : 13 EQM : 13 ODO : 9
CON : 12 INT : 10 VUE : 13
MAS : 11 ION : 12 OUI : 10

points de vie : 17
seuil (-2) : 8 seuil (-4) : 4
points de volonté : 5

Chercher 7
Combat de rue 13
Conduire cyclo 16
Courir sprint 14
Esquiver 14
Flipper 14
Football 12
Grimper 8
Mécanique 10
Remarquer 7
Se cacher 8
Se mouvoir en silence 8
Voler un cyclo 17

Ils sont armés de couteaux, poings américains et chaînes de cyclo.

Monsieur Paoli

FOR : 12 CHA : 11 EDU : 16
DEX : 12 VOL : 14 CHC : 15
AGI : 13 EQM : 11 ODO : 13
CON : 15 INT : 17 VUE : 13
MAS : 9 ION : 16 OUI : 9

points de vie : 19
seuil (-2) : 9 seuil (-4) : 4
tendance psy : mégalomanie (légère)
points de volonté : 4

Chercher 10
Combat de rue 8
Comptabilité 8
Conduire auto 12
Connaissance des armes 9
Droit 15
Esquiver 6
Jouer la comédie 13
Langue natale 16
Mécanique 10
Nager 10
Piloter bateau à moteur 18
Politique 13
Psychologie 13
Remarquer 14
Séduction 12
Systèmes d'alarme 5
Arme de poing (cat.2) 14
Dans le tiroir de son bureau se trouve un vieux Beretta M 951 (9x19 / SA / char.8 / rap. tir 6 / recharg. 1 rd / MD +13), souvenir de son ascension dans le « bizenne ».

Prince (berger allemand entraîné)

Points de vie : 14
Agilité : 12
Oûie : 16
Odeur : 17
Morsure : Niveau 15
MOD dégâts : +6
Pister : Niveau 15
Nager : Niveau 12

Pour plus de précisions sur les animaux, se reporter à CHRONIQUES n°4.

Laurel & Hardy/les comiques de monsieur Paoli/les duettistes

FOR : 15 CHA : 15 EDU : 9
DEX : 16 VOL : 13 CHC : 13
AGI : 10 EQM : 12 ODO : 12
CON : 13 INT : 13 VUE : 12
MAS : 13 ION : 13 OUI : 15

points de vie : 19
seuil (-2) : 9 seuil (-4) : 4
tendance psy : paranoïaque
points de volonté : 6

Chercher 8
Combat de rue 14
Conduire auto 12
Connaissance des armes 13
Esquiver 5
Nager 10
Remarquer 12
Se mouvoir en silence 8
Armes de poing(cat.2) 15
Armes d'épaule(cat.4) 13
Autres catégories 12

Ils portent chacun un poing américain et un cran d'arrêt.

Gros durs prétentieux, ils s'imaginent à Chicago en 1925.

* Quartiers Nord « SUSPECT » SAP 280 distribué par SAPEM.

ADAPTATION A ZONE

Ce scénario se prête bien à une adaptation à Zone, le jeu le plus craignos de tout l'univers connu!!!

Considérer Manu, Richard et leurs bandes comme des loubards (page 11). Les PJ peuvent très bien être une bande de joyeux loubards (ou autres) descendus passer des vacances dans la banlieue marseillaise... Ils peuvent aussi jouer la bande à Manu ou celle de Richard, le rôle des PJ étant alors tenu par des PNJ. Que Kro te garde, mon fils!



Bafouilles

Michel Delarue, POISSY

Grand amateur de bandes dessinées, et récemment converti aux jeux de rôle, j'éprouve un réel plaisir à acheter votre vénéneuse production. Bravo pour les chroniqueurs, et un coup de chapeau aux illustrateurs. A ce sujet, je me permets une suggestion : pourquoi ne pas nous les faire mieux connaître. De certains nous ne connaissons que le nom ou le pseudonyme... Griffonnent-ils ailleurs? Et à quand les premiers posters de Chroniques?

Excellente idée, mon cher bédévore. Une rubrique régulière pourrait être consacrée à nos illustrateurs. Mais tu sais comme ces petites bêtes là sont fragiles... Sortis brutalement de la crypte, libérés de leurs lourdes chaînes, nos pauvres dessineurs, aveuglés par la grisante lumière des spots, ne sauraient résister longtemps à l'affolement de la vie facile, du stupre et du lucre qui sont notre lot quotidien, à nous autres, virtuoses du clavier... Aussi c'est avec prudence et circonspection que nous vous révélerons leurs secrets au gré de notre humeur sadique. Bientôt, tu sauras tout sur Jean Charles Rodriguez, Tignous, Fredy, Michel Riu, Dave Carson... Alors, pauvre fou, tu regretteras peut-être de t'être ainsi aventuré dans les insondables arcanes de la création artistique... Tant pis, on t'aura prévenu.

Mark Morrison, ELWOOD, AUSTRALIA

Mark Morrison est l'auteur de Terror Australis, le supplément australien pour L'Appel de Cthulhu, et un correspondant effréné de Chroniques.

Nous sommes heureux d'apprendre que ce bon vieux Terror Australis vous ait plu : j'ai eu de bons échos d'Amérique et de Grande-Bretagne, mais un commentaire plaisant d'être aussi vénérables et rayonnants de bon goût que les fameux TENTAUCLES ASSOCIÉS est un vrai délice. Nous serons bientôt en Europe pour un tour express et espérons rencontrer votre équipe. Que Yog-Sothoth vous assiste (vous en aurez besoin!).

Ce Nous royal utilisé par notre collaborateur australien et néanmoins ami, chers lecteurs à peine pubères, fait référence à la présence aux côtés de Mark pendant son périple de la sublime, la divine Penelope Love... Enlevez-moi ces tentacules de vos poches, petits vicieux... Non, non, vous ne rêvez pas, c'est bien son nom. Et prochainement, dans Chroniques, cette pulpeuse créature vous dévoilera ses secrets les plus intimes... Wow! (NDLR — Prière au chauffagiste d'aller vérifier la climatisation dans la pièce du fond. Le chroniqueur Courrier s'est encore intoxiqué en se branchant directement sur la chaudière à gaz. Merci.)

SNOOPY, le profanateur de petites culottes

Tentacules de mes deux,

D'horreur et de dépit, je me suis tranché 3 orteils et arraché un œil (...). Effectivement, les ténébres ont fait place à la lumière (POUAH!) et l'infamie, la bestialité et la salacité la plus obscène à une sorte de mièvrerie gentilette ô combien horripilante!

Je m'explique : vos chroniques, gluantes et pestilentielles à souhait, me plaisaient tout au début par leur caractère réactionnaire, tout à fait en marge de ce qui se fait actuellement de mieux dans le domaine du JdR, à savoir des revues nettes, propres à souhait (re-POUAH!), gentillettes, pas incisives pour un sou (afin de ne faire de tort à personne, je présume (...)) et d'une mièvrerie à faire pâlir un macchabée.

Yeah! (...) enfin du nouveau! Plus de complaisance envers les minables qui pourrissent l'esprit du JdR, plus de dessins niés et gentillettes en marge des articles, articles d'ailleurs assez nuls (...). Mais la bêtise s'est de nouveau conjugulée à l'ignorance. Semblant succomber à je ne sais quel mal, votre hargne s'est éteinte et vous êtes devenus tendres comme des moutons, vous fondant dans le troupeau des médiocres. Pourquoi? Vous fîtes une

entrée fracassante dans le domaine du JdR uniquement pour perdre la foi qui vous abritait de prime abord?

La Foi? Ne me dites pas que vous vous adaptez à la masse immonde des esclaves de l'Œil Noir, de D&D basic et des livres dont vous êtes le ZERO...? Votre mordant, l'étreinte mortelle de vos tentacules, où sont-ils? Certes, DICEMAN gît dans les limbes, obscures et emplies de fiente (...). Le vrai problème, lui, vous le distillez lentement tel un poison qui vous ronge, en vous abaissant au niveau des autres, ce qui cause votre perte à long terme. Il me semble apercevoir de plus en plus dans vos pages des petits dessins rigolards qui jurent à fond avec l'esprit de vos chroniques, même si celui-ci se barre petit à petit... Vous êtes peu à peu bouffés par le système... De grâce, réveillez-vous!

Arrrrggggghhhh... Argghhhh... Ça fait mal, ça fait mal, ça fait mal (comment ça, je meuble?)... Argghhhh... (bon, bon, OK...)

Tout ça pour dire qu'à Chroniques, on a pris, mon ragondin du Mexique, ta missive tel un pain à travers la gueule... Bonjour Brushing!... Oserais-je avouer que tes critiques sont en partie justifiées, mon calamar guatémaltais... Que te dire? Minauder naïvement en utilisant l'alibi éculé de « nos jeunes lecteurs... », se dresser d'un bloc contre ton accusation de mercantilisme et de gentillesse en te citant une bonne douzaine de saloperies bien vicieuses glissées dans le numéro 7..., ou encore foutre ta lettre au panier et rouvrir Elquest dans un but d'onanisme salace (ouvrez vos dictionnaires, ignares...). Cruel dilemme. Devant l'embarras du choix, je vais tâcher un pot-pourri bien casse-gueule des trois méthodes...

NOS JEUNES LECTEURS... bla bla bla... MISSION SACRÉE... bla bla bla... PROTÉGER LA JEUNESSE... bla bla bla... CORRUPTION DE L'ÂME ENFANTINE... bla bla bla... DEVOIR ÉDUCATIF... bla bla bla... (à hurler avec l'accent marseillais sur un podium en période pré-électorale)

Bon, voilà déjà une méthode à laisser tomber, je ne peux pas... ça n'est pas sérieux.

En avant pour la deuxième : comment ça, gentils, comment ça, moins offensants qu'à l'ordinaire... Tu déconnes, mon vieux, t'as d'la fiente de gobelin dans l'liquide céphalorachidien. Tu nous as vu, p'tit con. Tu sais quelle réputation de salopards on a dans le milieu du Jeu... Tu sais comme les auteurs et les maisons d'édition sur lesquels on crache notre venin nous haïssent... Tu sais combien de poignards on se prend dans le fion tous les mois?

Bon, j'arrête, je ne peux pas non plus.

Reste la troisième solution. Brûler ta lettre et se tirer une petite crampe sur Princesse Bouton d'Or ou autre PLAYMATE elfe du mois... Mais vois-tu, tous ces petits can-

... cures syphilitiques auxquels nous avons vendu notre âme ne savent même pas écrire, et ta lettre était l'une des seules lisibles ce mois-ci. RAGE! HAINE! DILEMME! Je la passe donc. Merci d'avoir ravivé notre méchanceté naturelle. Ce n'était qu'un léger moment d'égarement... Tout va rentrer dans l'ordre. Papier de chiottes, fautes d'orthographe, dessins de Crumb en bas de page, jeux de mots incompréhensibles aux non-initiés, dégueulis

en chaîne sur nos concurrents, bastons en règle entre Leygonie, Nédelec, Croc, Gygar et Charles Pasqua... Chroniques va éviter l'écueil du commercial. Abonne-toi vite; dans deux numéros on sera morts... Morts, mais propres (enfin, sales je veux dire... tu me suis?) Trêve de conneries. C'est vrai, il est difficile de jongler à chaque numéro entre le désir de se faire plaisir, à soi-même et aux initiés, et celui de « servir » le jeu et de subsister, par la même occasion. Tu trouveras certains numéros plus à ton (mau-

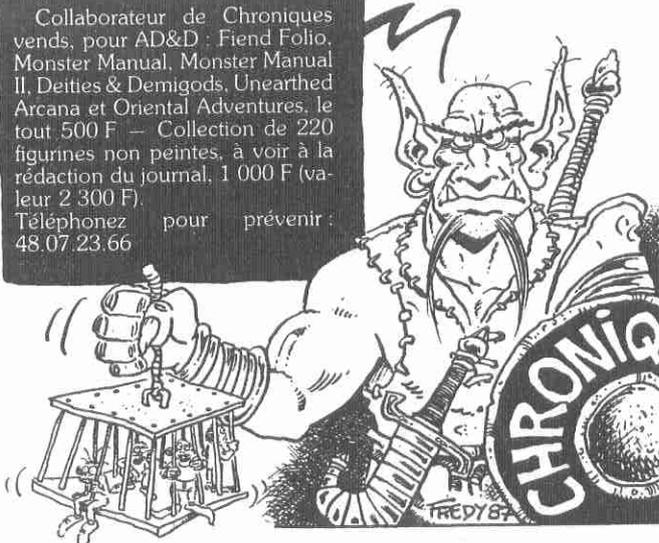
vais) goût que d'autres... et vice-versa pour ceux qui pensent au contraire que « c'est mal de taper sur ses confrères, tout le monde est beau et gentil... » Alors si tu veux faire basculer Chroniques vers LA TENEBRE, rejoins-nous, propose-nous tes articles les plus laids... En attendant, nous te gerbons affectueusement sur le croupion.

Tes Tentacules qui t'aiment...

LES TENTACULES ASSOCIÉS

VENTES

Collaborateur de Chroniques vend, pour AD&D : Fiend Folio, Monster Manual, Monster Manual II, Deities & Demigods, Unearthed Arcana et Oriental Adventures, le tout 500 F — Collection de 220 figurines non peintes, à voir à la rédaction du journal, 1 000 F (valeur 2 300 F).
Téléphonez pour prévenir : 48.07.23.66



Vds 17 Livres dont vous êtes le Héros 15 F l'un — ATARI 2600 + K7 : 1000 F.
Tél : 73.91.94.95 Stéphane après 19 H.

Particulier vd livres de Science Fiction, Fusée Fleuve Noir, Rayon Fantastique, CLA, Démons et Merveilles de Lovecraft — Ouvrages du XVIII et XIXe (Ivoï, Robida...), Bob Morane, Doc Savage — Faire liste ou envoi de liste contre 8,80 F timbres.
M. TEMPERVILLE, Ferme du rabot, 5 rue de Bellevue, 91400 ORSAY
Tél : 69.28.45.50 le soir.

Vds D&D Expert, Base, Compagnon + modules — Oeil Noir — Féerie — Paranoïa — Achète figurines, scénarios.
Tél : 49.85.16.14 après 18 H Hugues.

Vds Golden Heroes + Lecacy of Eagles (Module n°1) 165 F — UE + Chroniques de Linaï + Ecran + Scen 5 et 6, le tout 220 F.
Tél : 61.54.38.94 (Toulouse).

Vds Wargames ORIC ATMOS + cassettes + jeux 700 F — Œil Noir + Scénario — Détective Conseil neuf.
Tél : 50.38.35.39 après 18 H.

Vds Livres dont Vous êtes le Héros, état neuf : 17 F pièce.
Raphaël GAUDIN, 7 rue Marcel Bourdarias, 94140 ALFORTVILLE.

Vds Rêve de Dragon + 1 scénario (cidre de Narhuit) + 6 feuilles de personnages complètes : 100 Frs.
Gabriel MASUREL, 29 avenue Branly, 92370 CHAVILLE

Vds 10 Livres dont vous êtes le Héros 10 F l'un ou 80 F le lot — 1 console de jeux ATARI + 3 cassettes (cartouches) : 300 F.
Yannick FOUSE, 18, av. du Commandant Barré, 91390 MOR-SANG-SUR-ORGE.

Vds Rêve de Dragon : 100 F très bon état — Bonaparte : 80 F — Zargo's Lords : 80 F — Warhammer Battle Rôles 100 F.
Tél : 16 (1) 45.27.83.84 TARZAN.

Vds Indiana Jones : 90 F — MERP : 110 F — Fan Tolkien, aimerait échanger doc ou correspondance avec autre Fans.
Tél : 16 (1) 48.87.30.31 Christophe.

Vds Chroniques n° 1 à 7, 20 F — J&S n° 7 à 31, 41, 44, 45, 15 F — Info Jeux n° 1 à 6, 15 F — CB n°1 à 3, 15, 28 à 35, 16 F — Héraut Citadel n° 1 à 3, 20 F — Méluzine n° 1, 2, 10 F — Epées et Sortilèges, 15 F — Nécropole de Ghoser, 20 F — ou 700 F le tout (avec 1 livre dont vous êtes le héros en cadeau).
L'Unearthed Arcana, 100 F — Les Masques de Nyarlathothep, 120 F — Paranoïa + cache + module, 200 F — Boîte D&D base (les 2 éditions) + expert, 300 F — Module D&D B2, B3, B4, B5, 50 F chaque — pour les 3 boîtes + les 4 modules, MEGA 2 gratuit — 6 livres dont vous êtes le héros, 17 F chaque ou 90 F le tout — Ou TOUT pour 1 500 F (valeur réelle 2 550 F).
Ecrivez en me donnant votre n° de tél.
Sylvain NEWTON, 4 place Jean Jaurès, 94270 KREMLIN BICÈTRE

Vds à l'unité Casus Belli n°3 à 37 — Jeux et Stratégie n° 19 à 44.
Tél : (1) 43.43.91.16 après 19 H.

Vds Livres dont vous êtes le Héros 20 F — Jeux et Stratégie 18 F.
Tél : (1) 69.04.34.42 Dominique.

Vds PENDRAGON état neuf (Edition Gallimard) 120 F.
Tél : (87) 63.62.70 Fabrice après 18 H.

Vds Légendes : 80 F + Légendes Celtiques 50 F.
Tél : (16.1) 64.94.16.11 Xavier.

Vds D&D Expert (60 F) — modules Dragonlance n° 1-2-3-6 (50 F l'un — 170 F les 4) ou échange modules AdC.
Guy FAUTHAU, 952 av de Mazerolles, 40000 Mont-de-Marsan.

CONTACTS

Cherche joueurs, joueuses pour création club JdR sur Athis-Mons (ESSONNE)
Tél : (1) 69.38.23.82.

Joueur assez expérimenté cherche club de Jeux de Rôle à TOULOUSE, Balma ou les environs. J'ai 14 ans.

Cédric VIAUD, 12 rue Louis Deluc, 31130 BALMA. Tél : 61.24.36.97.

DIVERS

SOS! Je cherche les règles en français de RAF (WEG) et de BATTLE HYMN (VG) — Merci.
FORNASIERE Stéphane, 2 rue Félix-Voisin, 75011 PARIS

Propose doc, plans, ordre bataille toutes époques pour wargames — Effectue recherche sur demande —
Tél (1) 43.43.91.16 après 19 H.

Echange JdR Maléfices contre Ghostbusters
BONNET William, 6 Square Marcel Cerdan, 34500 BEZIERS.

Je peins figurines (5 à 30 F) — Plans dessins (JdR) par correspondance — Dossier (système de jeux grandeur nature/documents) 150 F le dossier.
Pascal BERTRAND, 1 bis bd Victor Hugo, 47700 CASTELJALOUX — (16) 53.93.11.94

Echange idées pour Empire Galactique et Légendes Celtiques.
J. Christophe BOSQ, 16 allée de Flore, 13420 GEMENOS.

ACHATS

Urgent : achète AD&D
D.BARSOTTI, Champ-des-Fontaines, 1700 FRIBOURG (SUISSE).

Achète tous les suppléments sur RuneQuest II (Chaosium).
Eric PELARDY, 2 square des Poëtes, 91370 VERRIERES LE BUIS-SON

ZINES

Artiste-Peintre Dessinatrice collaborerait à revue ou fanzine pour illustration.
Ecrire Mc ALSINA, 1 bd Vauban, 66210 MONT-LOUIS.

Lisez le Pays Fantastique, zine de JdR (32 pages).
O. GOURDON, 29 Bis Bd de Strasbourg, 94130 NOGENT-SUR-MARNE.

Nous publions un fanzine avec un scénario AD&D — 1 BD jeu — PNJ etc.... 15 F. + frais de port — Merci.
Tél : 41.65.08.58 Frédéric. après 20 H.

CLUBS

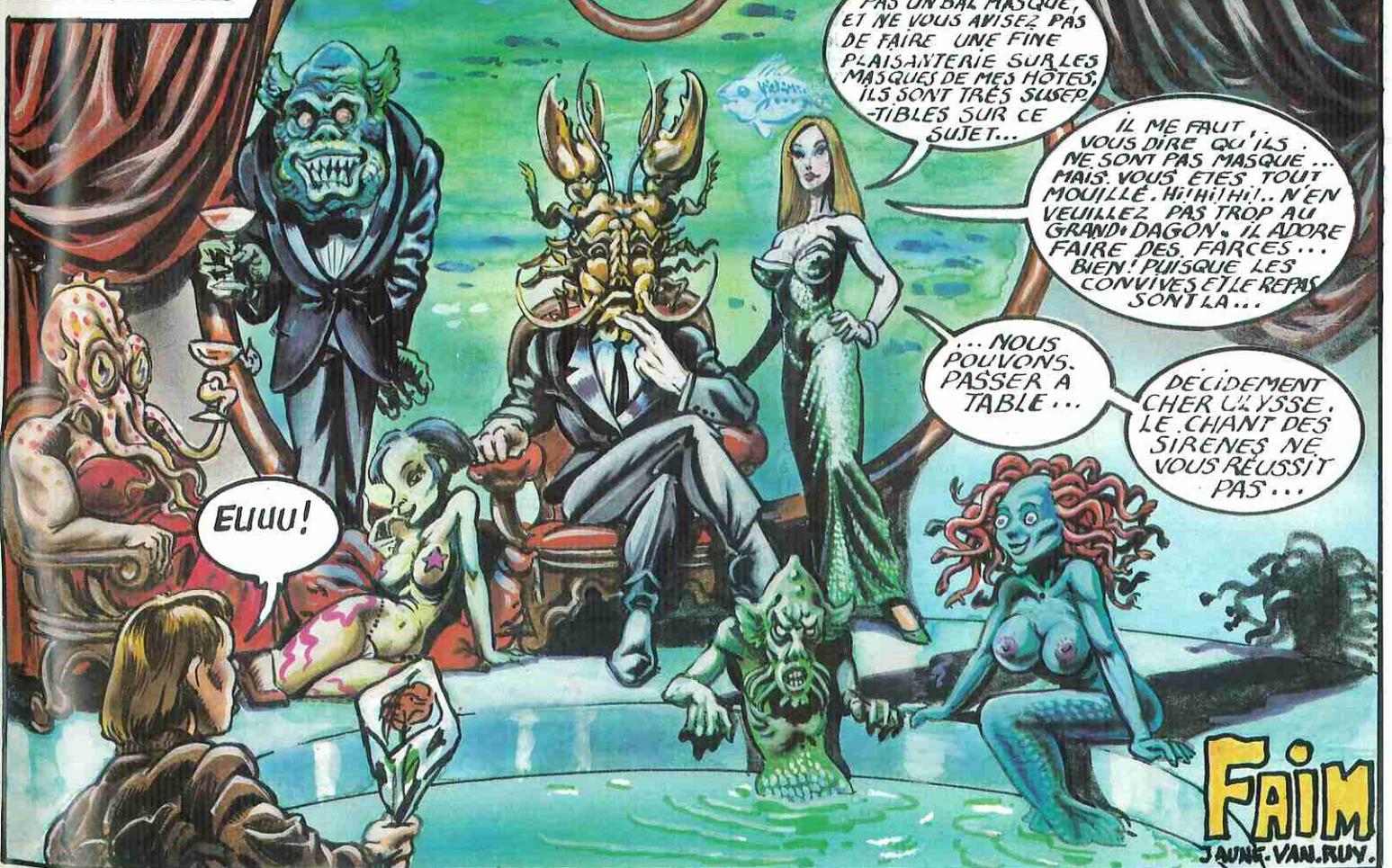
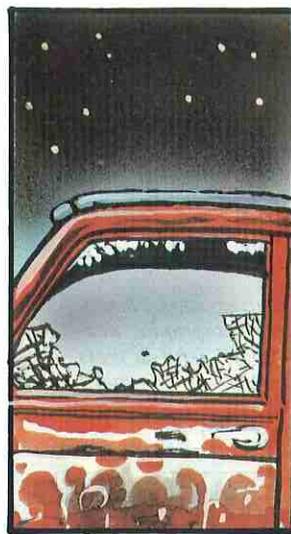
LE HAILLAN — Voici l'adresse exacte du club « La Guilde des Nécromanciens », qui est bien basé au Haillan et non pas au Maillon comme annoncé dans le n° 7. Guilde des Nécromanciens, JM Ringuet, 10 rue Roxanne, Le Haillan, 33160 ST Médard en Jalles. Tél. : 56.34.05.50

TARBES — L'Association « Epées et Sortilèges » s'ouvre tous les samedis à partir de 17 H au Foyer de Jeunes Travailleurs, bd Alsace-Lorraine à Tarbes. Tous Jeux de Rôle, wargames, jeux de plateau, ainsi que grandeur-natures.
Renseignements : 62.93.35.63.

BOURGES — « Les Innommables Maîtres de l'Enfer », ouvert du débutant au joueur extrêmement confirmé, les « IME » c'est aussi un magazine trimestriel distribué dans plus de 60 clubs en France. Les « Grandeur Nature » sont aussi de la partie et d'une extrême qualité (pour une fois).
Contactez-nous.

ACTION ET AVENTURE — « Les Innommables Maîtres de l'Enfer », 56 bis rue Louis Mallet, 18000 BOURGES.

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



NON! CECI N'EST PAS UN BAL MASQUÉ, ET NE VOUS AVISEZ PAS DE FAIRE UNE FINE PLAISANTERIE SUR LES MASQUES DE MES HÔTES, ILS SONT TRÈS SÛR ET TIBLES SUR CE SUJET...

IL ME FAUT... VOUS DIRE QU'ILS NE SONT PAS MASQUÉS... MAIS VOUS ÊTES TOUT MOUILLE. HI HI HI!... N'EN VEUILLEZ PAS TROP AU GRAND DAGON, IL ADORE FAIRE DES FARCES... BIEN! PUISQUE LES CONVIVÉS ET LES REPAS SONT LÀ...

... NOUS POUVONS PASSER À TABLE...

DÉCIDÉMENT CHER ULYSSE, LE CHANT DES SIRENES NE VOUS RÉUSSIT PAS...

Euuu!

Michael Moorcock

STORMBRINGER[®]

*Jeu de rôle fantastique dans le monde d'ELRIC
tiré de l'œuvre de MICHAEL MOORCOCK*



KEN ST. ANDRE & STEVE PERRIN

ÉDITÉ
PAR

ORIFLAM

avec l'accord de
CHAOSIUM

JOIGNEZ-VOUS AU COMBAT DE LA LOI ET DU CHAOS !

STORMBRINGER : une production ORIFLAM - 7, rue Villers l'Orme MEY - 57070 METZ