JEUX de ROLE 13

CHRONIQUES D'OUTRE MONDE

13 SCÉNARIOS



AD & D
Aftermath
Animonde
Berlin XVIII
Daredevils
Hawkmoon
L'Appel de Cthulhu
Maléfices
Marvel Super Heroes
Rêve de Dragon
Space Opera
Top Secret
Trauma

Banc d'essai : STAR WARS

M 2085 - 13 - 30,00 F
9208503000900130

D'UNE PASSION NOUS AVONS FAIT UN METIER

ORIFLAM

L'ESPRIT DU JEU

4 VU ET ENTENDU
Des vitrines d'enfer...

10 LE SEIGNEUR DES OCTETS
Ou quelles nouveautés joysticker

12 LES ORQUERIES DE FANG
Le demi-orc wanted plutôt dead que vif

15 LE DEMENAGEMENT
Comme si vous y étiez

16 LA POUBELLE DU DOCTEUR DESTROY
Navrante et consternante

18 CHRONIQUE D'UN JEU
Star Wars décortiqué pour vous...

21 MYTHOLOGIE CHRONIQUE
L'été indien (sans les illustrations sur le Kama-Sutra)

13 SCENARIOS

24 1 LA REINE NOIRE pour Hawkmoon

30 2 LA CLOCHE DE VELOURS pour Animonde

34 3 PIERRE PHILOSOPHALE pour Daredevils

38 4 LA REVOLTE DES OUTILS pour Space Opéra

42 5 MAFIAPOLIS pour Top Secret S.I.

44 6 LE FOULARD D'ESTABALLA pour Rêve de Dragon

46 7 LA CROIX ET LES BANNIS pour Maléfices

52 8 LE RETOUR DU DEMENT pour Aftermath

54 9 LA BOUQUETIERE AUX CAMELIAS pour l'Appel de Cthulhu

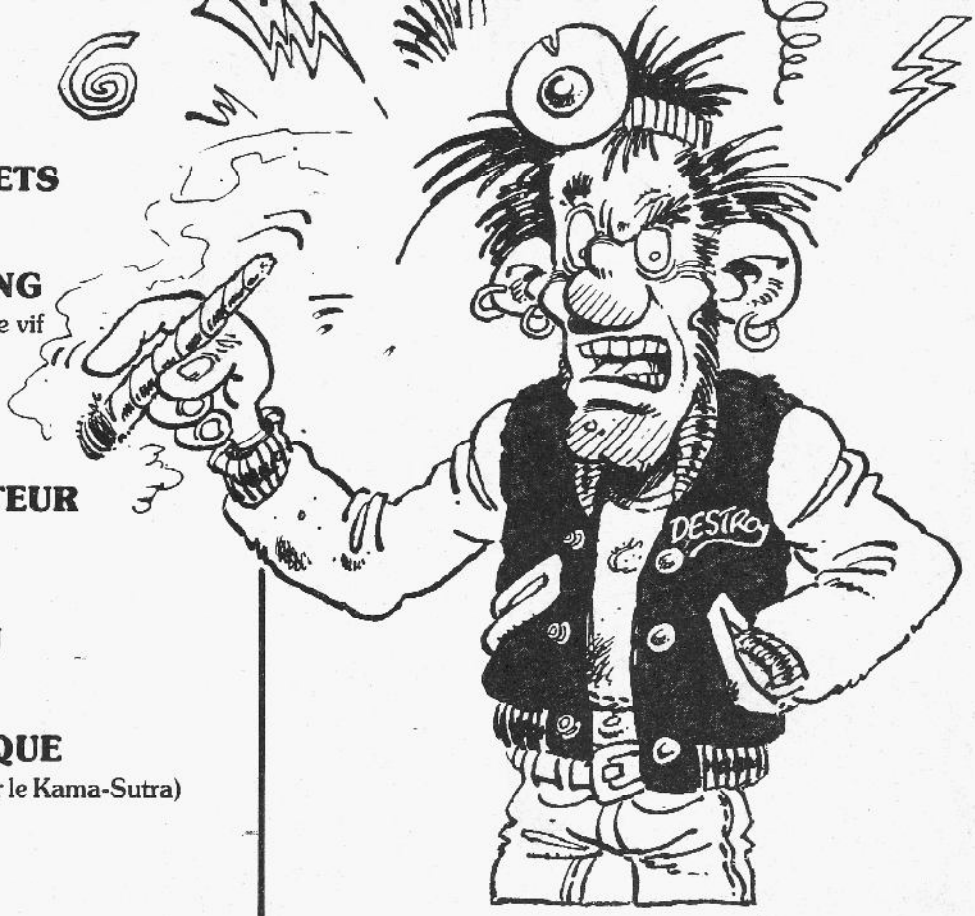
58 10 SAD STORY pour Berlin XVIII

62 11 FOYEM pour AD&D

70 12 AUX INNOCENTS LES POCHES PLEINES pour Trauma

74 13 SYMPHONIE POUR UN FANTOME pour Marvel Super-Heros

78 CHRONIQUEZ-VOUS
Les petites annonces, un impressionnant courrier et le bulletin d'abonnement, que vous feriez bien de renvoyer avec un chèque sinon nous lâchons les chiens...



C'est bientôt la rentrée et tous les petits canards vont devoir se remettre à travailler. Ah ! C'est un grand malheur ! Heureusement, un Chroniques aide à vous soutenir, surtout un numéro à la sauce scénario parfumée par les soins de mon copain Fang. Si ce numéro 13 sort si tard, c'est qu'il en retard, en retard pour cause de retards ! Rassurez-vous, j'ai remis tous ces feignants au boulot et notre numéro 14 sortira début octobre, avec, en prime, de la couleur dans une partie des pages intérieures. See you latter alligator (s).

Français

Anglais

VITRINE

Frédéric Leygonie — *Fang* — *Patrice Mermoud*

Jeux de Rôle



BERLIN XVIII — Universom 3. Siroz

La série Universom souffre d'un gros problème de communication, oui, j'ai bien dit de communication. Pour une série de Jeux de Rôle, c'est quand même moins grave que de souffrir d'un grave plantage de règles, qui demande l'onction de nombreux emplâtres d'erratas, une substance rare dont bien des éditeurs sont friands. Il nous faut remettre Universom à sa vraie place : cette **série de jeux de SF** nous propose chaque fois un jeu différent. **Silrin, Koros** et **Berlin XVIII** sont des jeux différents, situés dans des mondes différents et à des époques différentes. Ceci dit pour que l'on ne pense pas que l'un est la suite de l'autre ou vice-versa : ils ne font qu'utiliser les mêmes systèmes de règles...

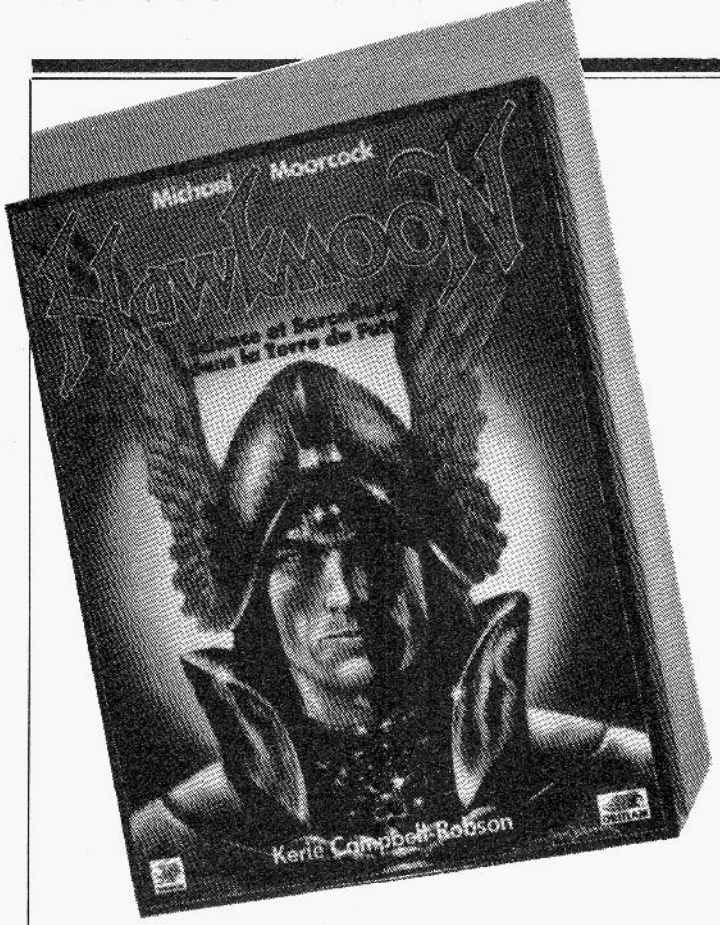
Or donc **Berlin XVIII** nous débarque tout frais d'un futur glauque, **mélange de Blade Runner et de Judge Dredd,** les juges en moins. Le jeu se compose d'un écran et de trois livrets :

— le livret des règles : elles sont simples, faciles à retenir et très suffisamment simulationistes.

— le « Falk Manuel », qui est à la fois une description précise de l'Europe du 21e siècle et un guide pour les personnages joueurs, les « Falkampfs », espèces de flics mal aimés dont le seul horizon est l'espoir de ne pas se faire marcher sur la tête trop longtemps.

— le livret de scénario, Auslander. Ce scénario est remarquable à plusieurs niveaux : une histoire plausible et prenante, des personnages-joueurs pré-générés ayant du coffre et une galerie de portraits de PNJ soignés... Le tout formant une aventure où se mélangent avec succès ultra-violence et enquête psychologique.

Si vous ne saviez pas quoi faire à la rentrée, maintenant vous savez...



HAWKMOON
Oriflam

Ayant terminé mon travail sur le prochain Chroniques et en train d'enfiler mon bermuda, frétillant de joie à l'idée de rejoindre Bobonne qui m'attendait en maugréant dans la voiture, prête à prendre la longue route du bonheur vers les vacances, voilà qu'une brèche spatio-temporelle s'ouvre dans le continuum au-dessus de mon bureau. D'abord surpris d'apprendre que le dessus de mon bureau était l'heureux propriétaire d'un continuum, je vis ce dernier me propulser à la figure une boîte de jeu, commentant l'acte de sa voix de baryton. « Prends, lis et écris ! ». Très désireux de ne pas fâcher cette « entité étrangère » (un alien comme ils disent), j'ai pris, j'ai lu et voilà que j'écris. D'abord, je tiens à souligner que je partirai en vacances en retard...

Hawkmoon nous est livré sous l'emballage maintenant classique des produits Oriflam : une boîte en carton renforcée et pelliculée, agrémentée d'une illustration en couleur. Elle contient une carte de l'Europe des temps futurs ainsi que quatre livrets : le Livre du Joueur de 56 pages, le Livre du Maître de 48 pages, le Livre de la Science de 32 pages et le Livre de Référence de 16 pages. Les illustrations sont nombreuses et l'ensemble se lit très clairement. Tout cela est de bon aloi et respire le sérieux. Tiré de « la Saga des Runes » de Michael Moorcock, Hawkmoon nous propose de nous aventurer sur Terre, bien longtemps après qu'un holocauste nucléaire ait renversé la civilisation actuelle. L'univers développé est original, étrange et mystérieux, suffisamment ouvert et diversifié pour permettre et inspirer bien des aventures. Les systèmes de règles sont similaires à ceux de Stormbringer et les deux jeux sont complètement compatibles, faisant partie de la même série : « Le Champion Eternel ». Il est de même intéressant de retrouver l'affrontement permanent et sous-jacent de la Loi et du Chaos ainsi que la magie, contrebalancée par les développements inquiétants de la science... Hawkmoon est la traduction du jeu du même nom édité outre-Atlantique par Chaosium qu'Oriflam a réaménagé et dont il a quelque peu modifié les règles. Plus de détails dans la Chronique d'un Jeu consacrée à Hawkmoon dans notre numéro d'octobre.

JAMES BOND 007
Jeux Descartes

L'**édition française** du célèbre JdR de Victory Games vient juste de nous arriver. La présentation est soignée : un livre de 160 pages, au même format que Star Wars, à couverture cartonnée reprenant l'affiche originale de « The living daylights ». Le texte, imprimé dans une bichromie noire et rouge assez réussie, est parsemé de photos extraites des films. Le jeu ? Est-ce vraiment utile de vous le présenter ? Sachez simplement que le système en est simple et novateur (pour les jeux disponibles en français...) et que vous prendrez un très grand plaisir à interpréter un agent secret dans l'univers torride de l'espionnage « haut de gamme » international. Bien sûr, nous consacrerons prochainement une Chronique d'un jeu à ce JB 007.

Good luck rookie.



La connexion sans fin : 36.15 PARTNERS



2300 AD
GDW

Les fourbes ! Ils ont à peine sorti **MegaTraveller,** qu'ils nous refont le coup de la révision avec **Traveller 2300.**

Il s'agit, sous une nouvelle couvrante en effet, d'un jeu qui n'a pas encore 3 ans d'âge. Marc Miller et Frank Chadwick ont repris les règles, rajoutant des détails ici et là. Ils ont surtout étendu les détails concernant le background du jeu. Les amateurs du jeu (il semble qu'il y en ait, malgré la concurrence des jeux français) devraient être très satisfaits de cette **nouvelle mouture.**

A noter un détail, toutefois, dans la définition du jeu. Traveller 2300 était sous-titré « L'Homme découvre les étoiles ». 2300 AD abandonne l'idée, positive, d'exploration pour « L'Homme combat pour les étoiles »...

BULLWINKLE & ROCKY ROLE PLAYING PARTY GAME
TSR

Conçu par Warren « Toon » Spector, ce Bullwinkle & Rocky RPPG vise **le plus jeune public américain,** en lui proposant, autour de Rocky l'écureuil et Bullwinkle l'élan (les **héros d'un cartoon** très populaire aux USA, et inédit en France) trois types de jeux :

— raconter une histoire de Rocky & Bullwinkle en alignant des cartes événements.

— faire du jeu de rôle avec les personnages du cartoon.

— faire du jeu de rôle en créant ses propres personnages.

Le matériel est prévu pour les petites têtes blondes : marionnettes, règles réduites (moins que Toon, voire moins que Rôle !).

Avec ce thème qui plaît outre-Atlantique, voilà de quoi rendre heureux TSR, l'éditeur qui pense à former des joueurs pour D&D dès le berceau...

Scénarios et Extensions

NINJA & SUPERSPIES
Palladium Books

Sous une couverture pleine d'action, Palladium présente aujourd'hui un jeu de rôle qui comble un vide : **un jeu basé sur les arts martiaux.** La mode des ninjas aux USA aidant, Eric Wujcik (déjà auteur de Teenage Mutant Ninja Turtles & Other Strangeness) a rempli très consciencieusement son ouvrage. Le jeu permet de choisir une profession parmi quatorze (des classes, sans que le concept soit restrictif), basées sur les arts martiaux et les activités militaires et d'espionnage. Les personnages peuvent choisir parmi quarante-deux formes d'arts martiaux (dont plus de dix formes de Kung-Fu et six formes de Karaté) celles qui conviennent le mieux à leurs désirs, et les « superagents » peuvent se transformer en « hommes qui valent plusieurs millions de dollars ».

Les aventures (une est proposée dans le livret) tombent dans les clichés classiques du film d'action, les amateurs de Chuck Norris ou d'Opération Dragon seront à leur aise.

S'il est basé sur le même système que les autres jeux de la firme, celui-ci introduit **un grand nombre d'options au niveau des combats,** pour être proche du thème. Mais cela sera peut-être moins facile à utiliser pour un public plus jeune, familiarisé avec Heroes Unlimited par exemple.

LABYRINTHE, LES SOUTERRAINS DE TONTON L'AFFREUX
Hocus-Pocus

Hocus-Pocus est un club-association-mini-éditeur qui vient de sortir **deux petits scénarios pour Tunnels & Trolls.** « Labyrinthe » est une aventure en solitaire et « Les Souterrains de Tonton l'Affreux » est une aventure classique. La qualité est très correcte pour de la micro-édition et ces scénarios, traductions d'originaux américains, seront appréciés par les (peu nombreux) joueurs de Tunnels & Trolls.

Renseignements : Hocus-Pocus, Institution du Sacré-Cœur, 91620 La Ville-du-Bois.

LE MAITRE DES RUNES
Oriflam

RuneQuest est un jeu qui s'est rapidement fait une très bonne place dans notre petit monde. Il faut dire qu'il y avait un créneau à prendre comme principal concurrent d'AD&D. Sorti six mois après le jeu, Le Maître des Runes est **le premier supplément pour RuneQuest** et se compose ainsi :



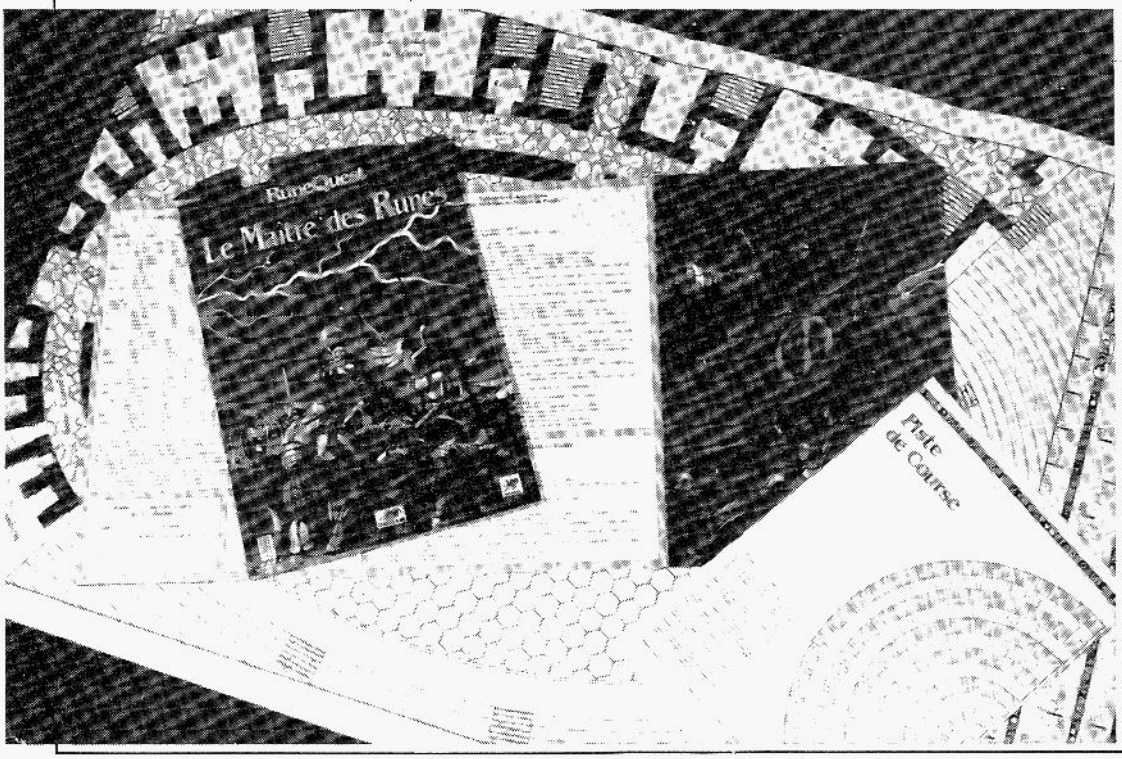
— un écran à quatre volets reprenant les principaux tableaux dont le meneur de jeu peut avoir besoin.

— une « piste de course » pour vous aider à simuler les courses de char (vitesse non limitée) à la Ben-Hur.

— une carte à trame hexagonale représentant l'intérieur d'une arène, pour vous aider à simuler les combats de gladiateurs ou, si vous êtes plus vicieux, des jeux du cirque « à la romaine », avec fauves et cie (en l'occurrence quelques monstres de RuneQuest bien gratinés).

— un livret illustré de 96 pages proposant nouvelles règles et aides de jeu sur : les arènes, des nouveaux monstres, les navires, la navigation, les cultes d'Issaries, d'Hykim et Mykih, etc... Ah, et aussi un scénario.

Sérieusement conçu et réalisé, ce supplément apporte **une multitude de renseignements** et ne pourra que combler l'amateur de RuneQuest.

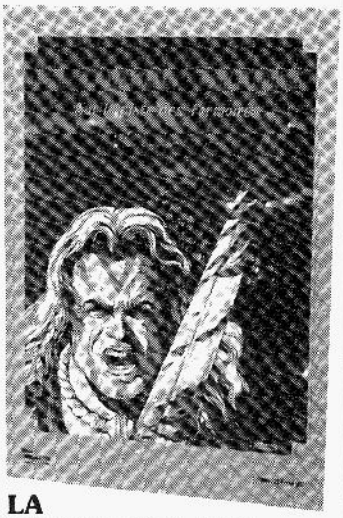




FOLIES VIENNOISES
Jeux Descartes

Le petit dernier de la famille Maléfices.

Au début du siècle, l'empire Austro-Hongrois était fascinant et Vienne avait un rayonnement international plus important qu'actuellement. C'était le berceau de la psychanalyse moderne, un repère d'artistes marginaux et d'intellectuels contestataires, un endroit snob et huppé où une société aristocratique en bout de lignée s'efforçait de vivre vite et fort... C'est dans ce cadre original que se déroule une bien curieuse histoire où les personnages vont être amenés à démêler un écheveau où se mélangent folie et conspiration. Ce scénario, de très bonne facture et aux illustrations très originales, atteste de la santé florissante de Maléfices.

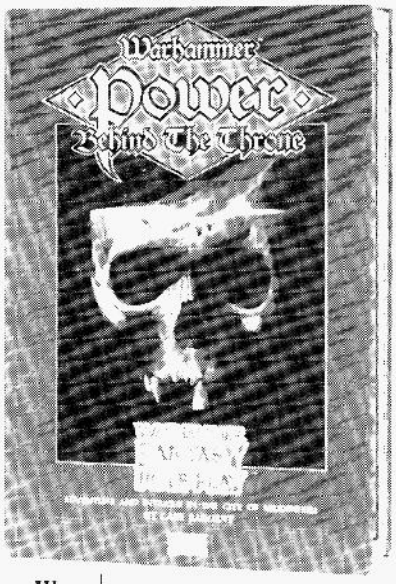


LA LONGUE TRAQUE
Jeux Descartes

Cette **campagne pour Légendes et Premières Légendes Celtiques** se compose de quatre scénarios pouvant être joués indépendamment. Les Formoirés sont un bande d'affreux jojos très méchants qui en veulent à la terre entière et plus précisément aux

personnages des joueurs, qui devront faire preuve de ruse et parfois de force pour se sortir des embûches que propose La Longue Traque.





POWER BEHIND THE THRONE

Games Workshop

Cette **extension pour Warhammer Fantasy Roleplay** contient **une aventure du cycle Enemy Within.** Dans Middenheim en liesse, les aventuriers vont devoir déjouer les plans des adeptes du Chaos. Les descriptions très détaillées de la ville et de son carnaval permettent de réutiliser cette extension en dehors du scénario proposé. Comme dans tous les scénarios de la série, les plans et illustrations de ce livre grand format de 100 pages sont de très haut niveau.

HARKWOOD ZOMBIETOWN USA CONAN BEYOND THUNDER RIVER
Steve Jackson Games

Trois scénarios sortant coup sur coup, pour le jeu de Steve Jackson, **GURPS.**

Le premier, « Harkwood », pour **GURPS Fantasy,** place les personnages au cœur d'une intrigue diabolique, pendant les fêtes données chez un seigneur local (en particulier un grand tournoi). Eh oui, un méchant Méchant en veut à mort au seigneur, et est prêt à tout pour arriver à ses fins. Qui a dit que cela n'était pas original ?

« Zombietown USA » est prévu pour **GURPS Horror,** et amène les personnages à enquêter sur ce qui se passe dans une petite ville des Etats-Unis, où toute la population... (Quoi, j'en ai trop dit ? Vous êtes sûrs ?). Les amateurs de « Dawn of the Dead » ne seront pas déçus du voyage. Les participants à l'Autoduel non plus, puisque ce scénario comporte un chapitre d'adaptation au cadre du module GURPS du même nom.

Le dernier vous propose d'être Conan à la place de Conan. Il s'agit d'un **scénario solo** calqué sur une nouvelle de Howard, « Au delà de la rivière noire », mettant notre barbare favori aux prises avec les Pictes, ceux qui faisaient les mauvais dans toutes les séries de Howard, sauf « Bran Mac Morn » et « Kull ». Si c'est votre rêve le plus cher que de vous prendre pour le Barbant pendant la lecture d'un bouquin, vous savez ce qui vous reste à faire.

TARGET HERO ENEMIES :
The International File
Hero Games

« Target Hero » est **un scénario pour Champions,** le JdR de super-héros de Hero Games. Les joueurs devront y tenir un rôle inhabituel dans ce type de jeu : gardes du corps d'un confrère super-héros, menacé par un complot diabolique dirigé par une organisation démoniaque. Plus terre-à-terre que les précédents scénarios du même jeu, Target Hero présente plusieurs PNJ très intéressants, dans une intrigue assez surprenante.

« Enemies T.I.F. », quant à lui, présente **une nouvelle série de super-vilains** hauts en couleurs, pour le MJ de Champions fatigué. Ceux-ci viennent de tous les pays du monde et ne manquent vraiment pas de charme (je vous recommande la française, « Madame Guillotine »).

F.R.E.E. LANCERS
TSR

Pour ceux qui en ont assez de l'espionnage contemporain et qui veulent essayer quelque chose de plus fou, voici Free Lancers, **un supplément délire pour Top Secret S.I. !** Il contient toutes les règles nécessaires pour transposer une campagne dans un futur proche où tous les coups sont permis dans la lutte entre FREE, un ancien barche d'Orion, et les organisations subversives, criminelles et pas gentilles du tout qui grouillent partout.

Pour les aider, les agents ont à leur disposition des talents plus compétitifs, des armes (beaucoup) plus performantes et plein, plein de gadgets...

L'ambiance vire au style « Nick Fury et le Shield ». Les adaptations des règles sont très bien faites et la nouvelle mouture du jeu est réussie.

Après les robots et les ninjas, le nouveau thème en vogue semble être les super-espions. Une cuillère en bois à celui qui devinera quel sera le prochain.

Jeux de Plateau

FULL METAL PLANETE
Ludodélire

Enfin en vente sur Terre, Full Metal Planète s'est fait quelque peu attendre mais il faut mettre à son actif qu'il n'a pas battu les records de retard de la traduction des Règles Avancées de Donjons & Dragons...

Commençons par la présentation et les éléments du jeu :

— une boîte du même format que Supergang, illustrée par un dessin/logo de grande qualité. A noter que sur le côté de la boîte sont inscrites des informations permettant d'utiliser des éléments du thermoformage dans le jeu (compteur, talon...).

— un plateau de jeu à hexagones en couleur : la surface de la planète.

— **84 figurines métalliques** représentant les **bases spatiales** des joueurs, les **chars, barges, vedettes, ponts** et autres matériels. Ces figurines, très réussies, comportent chacune une alvéole permettant de loger un petit élément coloré, signe de reconnaissance du joueur à qui elles appartiennent. La manipulation de ces éléments demande d'ailleurs une certaine dextérité manuelle...

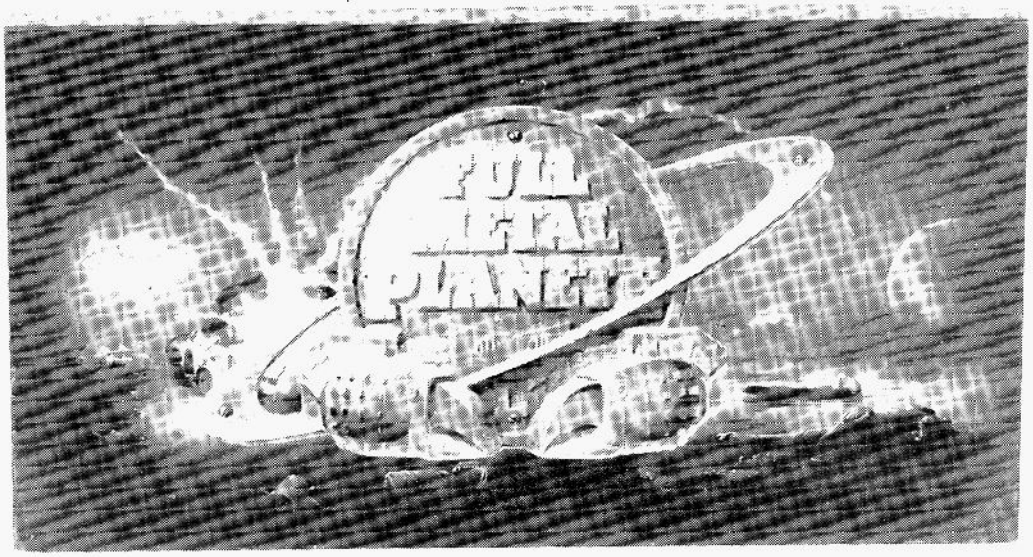
— quinze cartes « marée ». Non ce n'est pas pour partir à la pêche, simplement pour déterminer quelles sont les zones du plateau de jeu praticables à chaque tour.

— neuf petits marqueurs cubiques en bois.

— **une montagne de petits graviers** (le minerai).

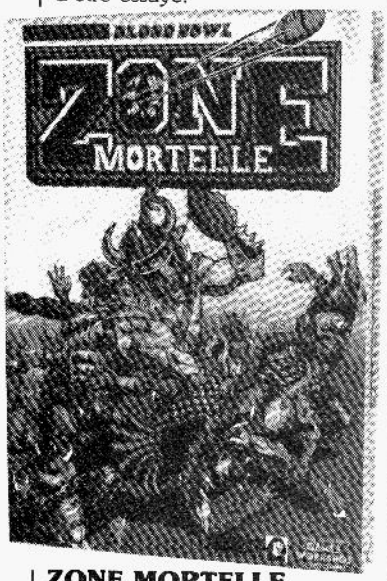
— la règle.

Le but du jeu est simple : chaque joueur dispose d'un astronef qui va se poser sur la planète. Il s'agit ensuite de réaliser une course pour essayer de ramasser



le plus possible de minerai, sachant que les autres font de même et que le matériel pris à l'adversaire vaut également très cher. La mécanique du jeu est assez simple, donnant à la stratégie la part du lion ; le hasard n'intervient jamais (pas de dés ni aucun autre système aléatoire). Tout au long d'une partie, les retournements de situation sont pourtant fréquents. Ils sont dus en particulier aux opportunités laissées par l'utilisation judicieuse des quinze « coups » maximum octroyés par tour à chaque joueur. Une partie mal engagée n'est jamais perdue et un joueur qui mène le jeu se doit d'être toujours vigilant...

Nous pourrions rentrer dans le détail des opérations, avec les « Pondeurs » ou les « Gros Tas », mais ce serait défloré quelque peut la découverte du jeu. Plutôt conclure en disant que Full Metal Planète est **un très bon jeu, à classer plutôt dans la catégorie « wargames ».** Mais, si ce mot vous fait peur, sachez qu'il est **très original** et mérite au minimum d'être essayé.



ZONE MORTELLE
Jeux Descartes

Première extension pour Blood Bowl, Zone Mortelle propose :

— un bloc de nouvelles Feuilles d'Engagement, plus précises et tenant compte de nouvelles règles.

— des supports de couleur très pratiques pour différencier les joueurs.

— des planches de marqueurs représentant de nouveaux joueurs.

— un livret de règles précisant certains points, présentant les nouvelles équipes et apportant des éléments nouveaux enrichissant le jeu.

La **magie** notamment risque de semer la panique dans les équipes qui en feront les frais... En précisant comment organiser les **championnats,** engager des poms-poms girls ou voir Thrud le Barbare sur le terrain, les nouvelles règles de Blood Bowl lui donnent une dimension supplémentaire, plus gore et peut être moins stratégique.

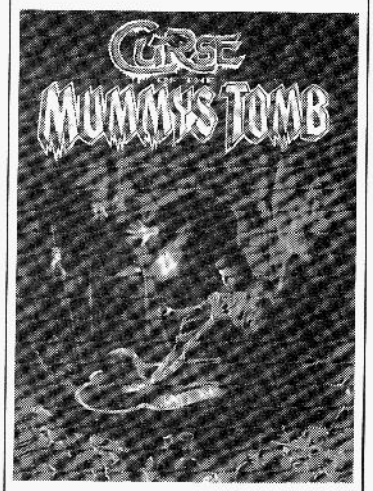
TANK LEADER
Oriflam

Je sais, je sais, ce n'est pas un jeu de plateau... Mais comme nous n'avons pas de rubrique Wargames à Chroniques (NDLR : c'est pour bientôt, nous prenons déjà des cours de bataille navale), Tank Leader figurera dans les jeux de plateau, logé à la même enseigne que Blood Bowl, Warhammer et Full Métal...

Vous l'aurez donc compris, Tank Leader est un **wargame retraçant des affrontements de blindés pendant la deuxième guerre mondiale.**

La présentation est agréable et les différents éléments du jeu sont tous en couleur excepté le livret des règles. Elles sont claires et bien maquettées, ce qui change un peu de certaines que seule la force d'une irrésistible passion peut vous pousser à décrypter. Là, pas de problème, il est pratiquement possible de démarrer une partie (simple) après deux ou trois lectures des règles (qui proposent en plus 15 scénarios de complexité croissante). Ceci dit Tank Leader est quand même très **complexe, le nombre de variables à gérer est important** (simulation quand tu nous tiens !) et il vous faudra une certaine habitude pour maîtriser parfaitement la mécanique du jeu.

Pour conclure, les puristes qui connaissent la version américaine de West End Games ne pourront que remarquer « une certaine évolution de la présentation » et les wargamers confirmés ne devraient pas avoir de mal à s'y mettre ; quant aux néophytes, ce sera peut-être leur premier « gros » wargame...



CURSE OF THE MUMMY'S TOMB
Games Workshop

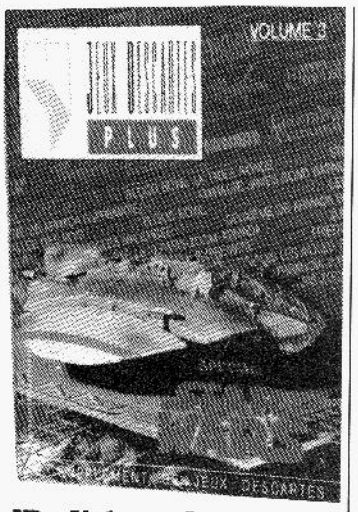
Très belle présentation pour cette « Malédiction de la Momie » qui comporte tout le nécessaire pour faire périr quatre investigateurs dans les dédales de la pyramide mortuaire de Khonsu : le détective privé Marlow Hammett, le Professeur d'égyptologie Nayland Cushing, le revérend Luther Kirkegard et le lieutenant général de Carmarthen. De 2 à 4 joueurs s'affrontent et tentent de déjouer les trappes, sortilèges et autres maléfices de Khonsu sur **un plateau de jeu en trois dimensions.** Les personnages en plomb (fournis avec le jeu, comme cela devient la règle chez Games Workshop) peuvent se croiser sur les trois étages de la pyramide... et, bien sûr, rencontrer la momie de Khonsu, toujours avide de compagnie...

WARHAMMER SIEGE
Games Workshop

Compatible pour Warhammer et Warhammer 40 000, ce livret de 140 pages est agrémenté de centaines d'illustrations, de photos, et d'extraits hilarants des mémoires de Giovanni Marmalodi, « expert » particulièrement abruti au parler très latin... Imaginez Al Pacino bourré de coke vous expliquant le fonctionnement d'une catapulte et vous aurez une petite idée du contexte. En-dehors de cette note d'humour, rien de particulier à ajouter. Voici le énième produit d'une longue série d'aides à la consommation publiées par Games Workshop.



En Vrac



JD+ Volume 3

Consacré essentiellement à STAR WARS, ce JD+ (Jeux Descartes Plus) est un supplément de bonne qualité. Comme à l'habitude, nous y trouvons une foule de renseignements et d'aides de jeu précieuses, dont 2 nouveaux pouvoirs à découper pour Rencontre Cosmique. La palme du meilleur va à l'article sur les méchants dans Maléfices, une perle.

CATALOGUE RAL PARTHA
« Le rêve de plomb »

C'est le premier catalogue (de 40 pages) regroupant **l'ensemble des figurines Ral Partha,** distribuées en France par Jeux Descartes. A noter : Ral Partha propose une gamme intéressante de figurines pour Battletech.

FRANCE SUD OPEN 88

Loin d'être un compte rendu de manifestation, cet entrefilet n'est là que pour signaler l'**accent mis cette année** par les organisateurs **sur les jeux de création française.** Les participants ont pu se rencontrer dans des tournois et des démonstrations d'Animonde, Empires & Dynasties, Zone, Légendes et Trauma, à côté des incontournables grands classiques... Bonne initiative qu'il est vivement recommandé de copier !

JOURNAL DU STRATEGE N° 7

Il prend du volume et de la couleur et reste un produit apprécié par tous les fous de wargames. Au menu : articles et aides de jeu sur Amirauté, Squad Leader, Tank Leader, Croisades, Emperor Returns et d'autres encore...



DUELMASTERS / OCEAN

Voici **deux jeux par correspondance** américains, maintenant jouables en français. Duelmasters simule la compétition permanente entre des équipes de gladiateurs, et Océan est un wargame naval. Pour tout renseignement, contactez Stephane Gesquier, Montigny aux Amognes, 58130 Guérigny.



LE HERAUT CITADEL N° 5

Consacrée essentiellement aux figurines Citadel, la revue « à parution irrégulière » est en constante amélioration : une présentation très agréable pour toujours plus de photos de figurines en couleurs, des articles et scénarios plus diversifiés. Ce numéro 5 est **consacré principalement aux Elfes :** comment sont-ils traités dans les différents jeux ? quelle est leur psychologie ? comment les utiliser ? Mais vous y trouverez également divers articles et aides de jeu, ainsi que des **scénarios pour AD&D et Warhammer Battle.**

SCENARIOS POUR UNE REVOLUTION

La MJC des Teppes d'Annecy, qui organise chaque année une très intéressante manifestation, le « Forum des Jeux de Rôle », lance **un concours de scénarios de JdR sur le thème de la Révolution.** Ce concours s'adresse à trois catégories de concurrents : les adultes, les jeunes et les groupes (collectivités, clubs, etc). Les scénarios seront jugés par des « pros » et la remise des prix aura lieu lors du troisième forum des jeux de rôle d'Annecy, en janvier prochain. Organisation et renseignements : MJC des Teppes, Maison de l'Enfance, Place des Rhododendrons, 74000 Annecy. Tél : 50 57 56 55.

FACULTE DES ETUDES ELFIQUES

Cette association regroupe des furieux de J.R.R. Tolkien qui échangent, discutent, polémiquent, s'aventurent dans les Terres du Milieu et produisent un zine nommé FEERIK. Si ça vous chante, la F.E.E vous accueillera en son sein pour la modique somme de 50 F, avec l'abonnement à Feerik compris. F.E.E, Mr Kloczko Edouard, 3 rue Lucien Voilin, 92800 Puteaux.

LES DEUX TROLLS

Cette nouvelle société de distribution de jeux de simulation se propose de diffuser des jeux (de simulation et de réflexion) par correspondance puis, dans un deuxième temps, en magasins. Pour tout renseignement : Les Deux Trolls, 7 allée François Truffaut, 91860 Epinay sous Senart.

MINITEL

Après **36.15 CASUS,** voici **36.15 AKELA** (par 36.14 HEXALOR), un serveur minitel exclusivement consacré au jeu. Différents partenaires y participent : Ludodélire, les Editions Dragon Radieux, Belphegor Association, le Cercle de Stratégie, les Semaines de l'Hexagone et T.I.P. Avec en plus l'annonce d'un jeu « Grandeur Nature Minitel ». Ça a l'air sérieux... plus sérieux que **36.15 TODAY * COM,** notre propre serveur, que nous arrêtons pour cause de nullité crade.

DE L'AUTRE COTE DES PYRENEES ET CE QUE LES JOUEURS Y TROUVENT

TROLL N° 12, côté JdR d'abord, avec tout plein de news, d'articles intéressants sur Stormbringer, sur la peinture des figurines, sur Civilization, des scénarios pour D&D, AdC, Stormbringer. La maquette et le ton sont sympas et la revue en général très agréable. Passons à **LIDER N° 5,** côté wargame plutôt, qui propose également des news et des articles sur Britannia, Hitler's war, Fire Power, un dossier sur Flat Top, un scénario pour RuneQuest...

Côté Manifs, « I Mostra de Jocs de Reflexio » et « III Jornadas de Estrategia, Simulation y Rol », le petit frère du Salon des Jeux de Réflexion français, se tiendront du 29 octobre au 6 novembre, à l'institut PIUS XII, C/Ausias March à Barcelone.

TROLL : P° Urrutia 133-135, 6° D, 08031 Barcelone.

LIDER : c/Mallorca, 339, 3°, 2ª, 08037 Barcelone.

La connexion sans fin : 36.15 PARTNERS

A Paraître

JEUX DESCARTES

Terror Australis, le supplément australien indispensable pour pour jouer à AdC dans ce pays mythique, doit déjà être sorti et propose une documentation abondante, des aides de jeu et 3 scénarios. Le reste suit son petit bonhomme de chemin...

EDITIONS DRAGON RADIEUX

Bientôt dans vos échoppes l'**Anashiva Reahna** (les archives réahniennes) vous permettra de mieux combattre, avec plus de combattants (règles pour combats de groupes avec une vingtaine de figurines) et des nouvelles armes. Vous trouverez aussi, remerciez Patrick, le moyen de mieux soigner vos petits persos adorés, une grande campagne et une carte-poster de l'Empire, très certainement splendide, comme d'habitude.

TRANSECOM

Traductions en cours : **Forgotten Realms** et **Ravenloft,** disponibles en français à la fin de l'année, peut-être avant si vous êtes sages.

ORIFLAM

Hawkmoon a dû déjà arriver et son **écran** va le suivre de près, en septembre, avec son petit livret de scénarios. Octobre sera très chaud, avec **Les dieux de Glorantha** (Gods of Glorantha, of course). Ce supplément est réaménagé, suivant la bonne habitude d'Oriflam, tous les dieux sont classés par panthéons et quelques notes de Greg Stafford, jusqu'ici éparpillées, ont été ajoutées. **Fury of Dracula,** le jeu de plateau de Games Workshop, nous arrivera traduit, et avec de nouvelles cartes supplémentaires, environ à la même époque. Et, en plus, ils nous annoncent **une surprise du fin fond des étoiles** dans la hotte du Père Noël. Mais ces gens-là ne dorment donc jamais ?

SIROZ PRODUCTIONS

Bientôt disponible : **Zone+,** le supplément tant attendu du jeu mondialement connu, avec, tenez-vous bien, un disque (Les Satellites et Les Cadavres) inclus. Côté contenu, des règles, des classes de perso et des scénarios béton. Où l'on peut encore dire que ce ne sont jamais les plus gros qui essuient les plâtres...

POUR LES JOUEURS AVERTIS

librairie - galerie
disques - jeux

le cercle

JEUX CLASSIQUES
WARGAMES
JEUX DE ROLE
FIGURINES
PUZZLES

JEUX ELECTRONIQUES
CASSES-TETE
LITTERATURE
SUR LE JEU

Centre Art de Vivre

78630 ORGEVAL
Tél. 39.75.78.00

10 H - 20 H
MEME LE DIMANCHE
FERME LE MARDI

ICE

Une aventure pour **JRTM, Mouths of the Entwash,** et une campagne **Shadow in the South,** toujours pour le même, en vente d'ici peu.

FASA

House Davion, le cinquième et dernier volet de la série, ainsi qu'**un livret de scénarios pour Interceptor et Centurion** nous arrivent d'ailleurs.



PARIS

Du 6 au 9 octobre, dans les locaux de la Maison de la Mutualité, 24 rue Saint Victor à Paris (M° Maubert Mutualité ou Cardinal Lemoine) se déroulera la quinzième convention nationale de Fantastique et de Science Fiction. Ce sera la première manifestation nationale organisée à Paris (elle est itinérante) autour de ces thèmes que nous affectionnons tant. Les activités seront multiples : expositions, conférences, tables-rondes rencontres avec des auteurs, concerts et sans doute cinéma. Tournois (dotés) et démos de JdR seront organisés, en particulier autour des jeux développés à partir de livres.

La quasi totalité des auteurs français (citons déjà G.J. Arnaud — La Cie des Glaces—, Gérard Klein, Francis Berthelot et André Ruellan), les directeurs des collections les plus prestigieuses comme les plus populaires, des auteurs étrangers, notamment Roger Zelazny, Garry Killworth et Algis Budrys, seront présents.

Bref un programme très complet pour quatre jours durant lesquels vous pourrez vous faire une idée de l'avenir de notre littérature préférée...

Renseignements auprès de Raymond Audemard, 118 avenue de Stalingrad, 92700 Colombres (joindre une enveloppe timbrée à 3,70 F pour la réponse).

ANNECY

La M.J.C. des Teppes organise son III[e] Forum des Jeux de Rôle 1989 sur le thème de la Révolution française dans le cadre de son Bicentenaire, les 20, 21 et 22 janvier 1989 au centre Bonlieu d'Annecy. Pour tout renseignement : MJC des Teppes, place des Rhododendrons, 74000 Annecy. Tél : 50 57 56 55

PARIS

Le super méga colossal annuel tournoi organisé dans les locaux de l'Etudiant aux environs d'octobre, oui celui qui voit le Gérard Mathieu remettre les lots avec un humour, un bagout, et une reconnaissance sans borne auprès de ses sponsors, que rien que lui déjà ça vaut le déplacement, ça vous dit quoi ? Richard Lenoir je suppose. Et bien cette année, ce sera les 22 et 23 octobre. Programme complet dans le prochain numéro...

SEPTEUIL

Le Club de JdR « Les Loups de l'Apocalypse » organise enfin son premier grand tournoi, le dimanche 9 octobre 1988 à la médiathèque des Mureaux (78130). Les jeux suivants seront proposés : AD&D, AdC, Stormbringer, RuneQuest, Paranoïa, Star Wars. Inscription ind. : 35 F par personne. Inscription par équipe (5 joueurs + 1 MJ) : 30 F par personne. Les lots seront nombreux, l'ambiance chaude. Pour tout renseignement : « Les Loups de l'Apocalypse », 4 rue des Prés, Arnouville les Mantes, 78790 Septeuil. Tél : 30 93 99 39

ARCUEIL

Le magasin « Mythes et Légendes » vous invite à venir rencontrer des auteurs de jeux et les rédactions de la presse spécialisée le samedi 10 septembre, à partir de 14 heures. Dédicaces et discussions intéressantes en perspective. Et ce n'est évidemment pas la peine de vous rappeler que ce superbe magasin est tenu par l'auteur des Légendes de la Vallée des Rois, Christian Caroli... Mythes et Légendes, 6 rue de la Gare, 94230 Cachan. Tél : 46 64 80 99

LIMOGES

« La Lune Noire » organise les 22 et 23 octobre 1988, de 14 à 20 h, le 4[e] salon du jeu de simulation de Limoges, sous l'égide des associations A.B.D.L. et Compagnie Grise. Jeux de rôle (de 20 à 25 tables), wargames et divers jeux avec à la fin de chaque partie, possibilité de jeux de plateau. Le salon est réservé à l'initiation et à la démonstration de jeux (c'est très bien tout ça, et pas assez répandu !), avec la présence d'un maximum d'auteurs et se déroulera au Palais des Bénédictins, avenue des Bénédictins à Limoges. Pour tout renseignement : La Lune Noire, 3 rue de la Boucherie, 87000 Limoges. Tél : 55 34 54 23

CHAMALIERES

« L'Association Jeux Chamaliérois » vous propose pour le week-end des 8 et 9 octobre 1988, sa 2[e] Convention. Pendant 48 heures non stop vous pourrez venir jouer à des jeux de rôle (environ une vingtaine), des wargames, des jeux de plateau et un Warhammer Battle. Il y aura aussi un concours de dioramas doté de nombreux prix. Nous attendons vos joueurs, vos meneurs de jeu, vos jeux et vos scénarii. Pour tout renseignement complémentaire, s'adresser à l'Association Jeux Chamaliérois, 11-13 rue des Saulées, 63400 Chamalières, ou François Menguy, 124 bis avenue Joseph Claussat, 63400 Chamalières, avant le 15 septembre.

IVRY-SUR-SEINE

Les 1[er] et 2 octobre 1988, « Le Grenier des Légendes » récidive ! Pour son second tournoi de jeux de rôle, les « Imaginaires 88 », il vous propose : AD&D, Rêve de dragon, Légendes de la Table Ronde, Empires et Dynasties, RuneQuest, AdC, Maléfices. Pour tout renseignement, contacter l'association au 46 72 24 85 ou un des responsables, Nicolas Rameau au 46 70 38 23, Patrice Gard au 46 58 42 72

CHAMALIERES

« L'Association Jeux Chamaliérois » vous propose pour le week-end des 12 et 13 novembre 1988 son 2[e] »Trophée Vercingétorix » antico-médiéval de figurines à l'échelle 25 mm. Au vainqueur sera remise une statuette plaquée or représentant un cavalier arverne. Ce trophée se déroulera à Chamalières pendant 48 heures non stop avec la règle Charge, une liste d'armée de 1 400 points, budget « charge » conforme aux ouvrages du WRG. La participation sera de 30 F par personne. Pour tout renseignement complémentaire, s'adresser à l'Association Jeux Chamaliérois, 11-13 rue des Saulées, 63400 Chamalières, avant le 30 septembre.

PROVINS

« Le Club Pythagore » et l'association « Paradoxes » organisent « La Nuit des Maléfices », les 3 et 4 septembre 1988, dans une superbe ville médiévale aux mystérieux souterrains. Au programme : initiations et parties libres de Maléfices (vous aviez deviné ?) rencontres avec des auteurs et, fleurons du week end, un buffet costumé « Belle Epoque », une nuit du cinéma fantastique, un Grandeur Nature « Sorcellerie et Occultisme au début du Siècle » et un scénario original non stop (à partir de 20 heures), de Michel Gaudo. La nuit des Maléfices se déroulera au Caveau St Esprit (déjà tout un programme), du samedi 13 h au dimanche 19 h. Ambiance Sorcellerie et Occultisme garantie. Renseignements et inscriptions auprès de Paradoxes, 27 bd Malherbes, 75008 Paris.

Zines

Message à l'attention de l'ensemble des responsables de tous les fanzines de notre bel hexagone : « Vous êtes jeunes, intelligents, vous produisez un fanzine qui traite du jeu, vous avez tout à gagner à vous faire connaître... Alors, qu'attendez-vous ? Envoyez-le à Chroniques d'Outre Monde... Nous ne parlerons que de ceux reçus à la rédaction. »

Nous commencerons par **ENIZ N° 1** (8 F) qui propose essentiellement des règles en solitaire pour Blood Bowl et des additifs à Sombre Cauchemar n° 2 : intéressant. **LE BULLETIN DE LA GUILDE DE BRETAGNE DES JEUX DE SIMULATION N° 9-10** (14 F), qui est bien plus qu'un simple organisme de liaison : un fanzine sérieux, intéressant et amusant. **OMBRE N° 3** est impressionnant par la qualité de son contenu : de très bons articles et aides de jeu sur tous les jeux d'horreur et leurs sources d'inspiration. A découvrir. **SIMETIERRE N° 1** (25 F) nous vient de Marseille et fait assez fort dès le premier numéro : des articles intéressants et un scénario pour l'Appel assez gore. L'édition est soignée, il suffira d'améliorer la qualité des dessins. **FEERIK** est le deuxième bulletin de la faculté des études elfiques : carrément délirant et éclatant pour tous les fans de Tolkien. Pour s'abonner, regarder l'adresse de cette même faculté dans « EN VRAC ». Nous terminerons cette « revue du zine » par **WIGHT SPIRIT N° 1** (5 F) qui démarre sur un ton assez hard : de quoi se faire des amis très rapidement dans un milieu qui ne manque pas de soupes-au-lait.

A suivre.

LE SEIGNEUR DES OCTETS

Hi, everybody ! Nous voici enfin de retour dans la jungle des jeux d'aventure sur micro. Et pour ne pas décevoir les ceusses qui ne rechignent pas à remuer le joystick de temps en temps, on a choisi des jeux spéciaux, cette fois-ci, qui mélangent la réflexion intense et l'action la plus torride. Bon, assez causé, quand y faut y aller, faut y aller.

MICROPROSE, spécialiste ès simulateur en tous genres

Microprose est une boîte US bien connue des possesseurs de Commodore ou d'Apple pour ses simulateurs de vol. Animée par un ancien pilote de guerre, le major Bill Stanley, ses softs (Gunship, F-15 Strike Eagle) brillent toujours par leur richesse, leur complexité et, accessoirement, par leur anti-communisme primaire, secondaire et tertiaire. **Pirates** est leur premier jeu qui sorte un peu de ce cadre rigide. Une-deux, une-deux ! Gaaaaaaarde à vous ! A mon commandement : « Chaaaaaargez la disquette ! »

Pirates
Microprose
Pour Amstrad CPC,
PC et Compatibles, Commodore C64 et bientôt Atari ST

Imaginez ça ! Moi qui suis plus qu'à moitié blasé, qui reçoit plus de cent logiciels par semaine, j'en ai perdu le boire et le manger. Le reste, je n'en parle même pas... Tout ça à cause de quelques milliers d'octets bien planqués au fond d'un petit objet rond composé à 78 % de silicium écarlate. Une disquette, oui, c'est cela. Excusez ce bref soubresaut poétique, c'est promis, je ne le ferai plus...

Que l'on soit aventurier dans l'âme ou simple bousilleur de vaisseaux extra-terrestres à la recherche du prochain bonus et du bouclier thermonucléaire encore caché à la fin du tableau (saloperie de bordel de truc), Pirates est LE jeu de l'année. Ouf, je l'ai dit, ça soulage.

Pirates vous ramène quelques deux ou trois siècles en arrière, au bon vieux temps où les corsaires, tels Surcouf, étaient honorés par la noblesse française et accrédités par le roi. Première chose à souligner, le jeu est livré dans un somptueux packaging qui comprend, outre un passionnant manuel (malheureusement traduit d'une manière scandaleuse, comme le jeu d'ailleurs), une superbe carte de l'Atlantique et du Pacifique avec les possesseurs de chaque territoire. Il vous est en effet possible de situer votre épopée entre le 15e et le 17e siècles. Ce choix est fondamental, comme d'ailleurs celui de votre nationalité. Comment cela ? Simplement, la tâche sera plus facile pour Alfred Smith, corsaire de sa très gracieuse majesté en 1576 que pour Jean Dupneu, flibustier royal de Saint Malo en 1688. En effet, chaque fois que vous croisez dans les eaux territoriales d'un pays adverse, vous êtes à la merci des frégates lourdement armées de vos opposants. Vous aurez donc tout intérêt à suivre, sur votre journal de bord, les événements du monde extérieur pour tenir compte des alliances, traîtrises, etc.

Pirates est bel et bien un jeu d'aventure, mais dont toutes les phases se jouent comme un jeu d'action. Vous devez d'abord vous rendre à la taverne la plus proche pour équiper votre vaisseau en matériel et équipage. Ceci fait, hissez les voiles, cap sur l'aventure, pas de quartier, les enfants d'abord, quant aux femmes, je m'en occupe moi-même... C'est alors qu'intervient la grande idée du soft : vous dirigez votre vaisseau directement avec le joystick et l'écran vous montre les courants, le vent, et, éventuellement, les hardis navigateurs qui oseraient croiser votre route. A vous de choisir : fuite ou abordage. Si vous choisissez le combat, le logiciel vous laisse, là encore, la plus grande liberté. Vous pouvez canonner à tour de bras, c'est plus facile mais les dégâts sont lourds et le butin moindre, ou alors tenter un abordage classique, plus risqué, plus saignant (Mmmmm !) mais combien plus profitable... Si vous choisissez l'abordage, le sort du combat se règle par un duel à l'épée entre vous et le capitaine adverse. Tout se joue sur votre habileté au joystick, vos points de force et le rapport de force entre les deux équipages. Si tout va bien, alléluia ! Le bateau est à vous. Vous pouvez alors soit le couler, soit le capturer de manière à former une flottille redoutable au fil des voyages...

L'ensemble de ce journal ne suffirait pas à décrire les richesses de Pirates : mise à sac d'une ville, attaque au canon d'un fort, chasse au trésor sur une île déserte, mission secrète, rivalité avec des flibustiers célèbres... Pirates possède un véritable univers, fascinant et envoûtant, qui répond à ses propres règles et à des lois bien précises. Il est bien sûr possible de sauver sa « carrière » sur disque. Au début d'une partie, vous avez 20 ans. Vers la cinquantaine, l'ordinateur vous mettra d'office à la retraite (une centaine d'heures de jeu en moyenne). Il vous suffira alors de repartir à zéro, peut-être dans une autre époque et pour un autre pays, qui sait ?

Pirates est LE jeu de l'année pour tous ceux qui aiment ne serait-ce que l'ombre du parfum de l'aventure. Personne ne pourra y rester insensible, d'autant que sa réalisation technique est quasiment parfaite. A noter même un mode haute résolution (EGA, pour les puristes) sur PC et compatibles absolument génial. Comment, vous n'êtes pas encore partis acheter le jeu ?

Ah ! Vous n'avez pas d'ordinateur ! Eh bien, croyez moi, rien que pour jouer à Pirates, ça vaut le coup... J'en profite pour vous glisser un mot sur un sujet qui me tient à cœur : bien que la version PC de Pirates soit la meilleure, n'achetez pas un PC ! Pour jouer, c'est la plus mauvaise machine que je connaisse ! Tout, mais pas ça ! Allez en paix, mes frères, et que la fortune des mers soit avec vous !

LA FAMILLE SIERRA ON LINE

J'ai une tendresse toute particulière pour les logiciels d'aventures animées de Sierra On Line. Ils tournent, en général, sur Apple II, PC (en haute résolution EGA), ST et Amiga. De quoi satisfaire pas mal de gens, isn't it ?

Concierge de l'espace, apprenti sorcier, policier véreux et dragueur impénitent

OK. Voilà comment on va faire. Je vais vous parler de... Attendez, je compte. Disons sept jeux de Sierra On Line. Mais on va essayer de rationaliser un peu les choses. D'abord, je vous explique le principe de fonctionnement commun aux sept softs (allitération bien connue : pour qui sont ces sept softs de Sierra qui sifflent sur nos cigares), ensuite je vous fais le petit topo d'usage sur leurs scénarios respectifs. De toute manière, si vous n'êtes pas d'accord, c'est pareil, c'est qui le patron, ici ?

Les Sierra On Line (mais où sont-ils allés chercher un nom pareil ?) sont des aventures animées. Autrement dit, vous incarnez toujours un personnage qui doit accomplir une quête quelconque et vous le voyez toujours à l'écran dans des lieux divers, voire même variés. Au lieu de rentrer vos ordres en texte (North, South, etc), vous pouvez, avec la souris, cliquer à l'écran sur l'endroit que vous voulez voir exploré par votre personnage. Il s'en va, cahin-caha, sous vos yeux médusés. Bien sûr vous entrez quand même certains ordres avec l'analyseur de syntaxe, malheureusement en anglais, mais qui possède un vocabulaire très riche. Si vous voulez, je ne sais pas moi, qu'est-ce que vous voulez, disons ouvrir une porte, vous tapez « Open Door » et vous voyez votre personnage se déplacer à l'écran vers la porte la plus proche et celle-ci, ô miracle du Dieu Ordinateur, s'ouvrir. Bouleversant isn't it ? L'ensemble amène un superbe renouveau au genre trop classique des jeux d'aventure uniquement en texte. Quand on commence un Sierra On Line, on s'accroche et on a du mal à s'en sortir. Bien, passons maintenant au détail.

King Quest 1, 2, 3

King Quest se situe dans une ambiance moyenâgeuse au possible. Suivant les épisodes, vous jouerez des rôles relativement différents, mais les quêtes sont toujours très difficiles. King Quest 1 était le premier des Sierra On Line, et il souffre un peu de son grand âge : graphismes un peu légers, analyseur de syntaxe moyen. Les deux suivants lui sont nettement supérieurs, mêlant magie et héroïc-fantasy, et tenez vous bien, le 4 est déjà sorti aux USA.

Space Quest 1 et 2

Space Quest se situe lui dans une ambiance strictement futuriste, mais le fond de l'histoire reste identique : vous gentil guerrier, allez tuer méchant dictateur qui opprime pauvres gens, Yawoll, mein programmeur ! Nettement plus ardu que les précédents, les deux Space Quest réclament une bonne dose de jugeotte (tout est toujours logique, donc

réfléchissez bien) et surtout une bonne connaissance de l'anglais. Un de mes préférés.

Police Quest 1 (tiens, où est passée la suite ?)

Dans Police Quest, vous êtes un jeune cop new-yorkais, un flic, un keuf, bref, tout ce que vous voudrez. Au départ, le jeu semble décevant : vous ne devez accomplir que des missions de routine, arrêter les poivrots et les chauffards, tabasser... Heu, non, je reprends, protéger la population d'origine locale, etc. Mais plus tard, des missions secrètes vous seront dévoilées, si vous avez eu le courage de persévérer. Peut-être un peu moins loufoque que les précédents (qui eux sont hilarants), Police Quest plaira beaucoup à ceux qui aiment les scénarios bien construits et à rebondissements, tout en restant dans un cadre vraisemblable.

Leisure Suit Larry In The Land Of The Lounge Lizard (pas encore de suite, heureusement, parce qu'avec un titre pareil, ça prenait la moitié de la page)

Voici mon enfant chéri, celui-là même qui m'a fait découvrir les autres. Vous jouez le rôle d'un dragueur minable et pathétique comme nous en connaissons tous des douzaines. Et vous avez fait le pari de vous taper les trois plus belles filles de la ville. Si, si, je vous jure, c'est mot à mot le scénario du jeu, je n'invente rien, Mr Pasqua, je vous promets. Bien. Ces trois filles sont vraiment somptueuses, car le jeu est plus sophistiqué graphiquement que d'habitude (du coup il est interdit aux mineurs : un questionnaire, situé au début du jeu, est censé vérifier que vous avez bien la culture d'un adulte. Comme y'en a marre de la pseudo-moralité bien pensante, je vous file le tuyau : appuyez sur ALT et X et c'est fini !). Sans m'étendre davantage sur le sujet (je parle des graphismes), abordons le principal. Le jeu est bourré d'argot anglais et, à moins d'être comme moi et de causer l'étranger parfaitement, vous aurez du mal. Mais le plaisir est à la hauteur des efforts réunis : l'humour est omni-présent et complètement hilarant, même s'il est très franchement porno (plus dans le texte que dans les dessins d'ailleurs). Un must absolu pour les anglophones.

Nota : les Sierra On Line ne sont pas toujours importés régulièrement. N'hésitez pas à faire plusieurs boutiques. Par ailleurs, si Sierra fait de très bons jeux d'aventure, évitez leurs jeux d'arcade. Thexder, par exemple, est une nullité innommable. Ouf, ça fait du bien de dire du mal de temps en temps.

Quelques bricoles en sus

La suite de Jinxter ((la suite de Guild of Thieves (la suite de The Pawn) ouf, c'est fini)) arrive. Ça s'appelle Fishes, c'est signé **Rainbird,** et ça sortira bientôt sur ST, Amiga, C64 et CPC. C'était notre rubrique : c'est dans les vieux bits qu'on fait les meilleurs octets.

Après le sublime Capitaine Blood, au fabuleux succès international, **Ere Informatique** a franchi le pas de la science fiction et sortira plusieurs aventures animées (style Blood), à la rentrée sur ST. A voir notamment une sorte de remake d'Aliens (le film), qui s'annonce génial. Trois autres softs SF devraient sortir aussi avant décembre.

Haudepoil et Turabras

LES ORQUERIES DE FANG

Avachis sur les plages dans l'odeur nauséabonde de la transpiration de mammifères à l'hygiène douteuse, vous ouvrez votre exemplaire de fin d'été de Chroniques, conquis de haute lutte au bar-tabac-PMU-quotidiens du coin pour vous ressourcer à la fontaine sans cesse jaillissante de nos pages kûltûrelles...

Vous n'allez pas être déçu ... Sachez d'abord que dans un souci de clarification, j'ai décidé de faire suivre chaque critique d'une note appréciative, en positif : CRANE, ou en négatif : POUB'...

Des bulles...

AQUABLUE
Cailleteau et Vatine
(Ed. Delcourt)

Le paquebot l'Etoile Blanche explose après avoir heurté un astéroïde mal embouché. Seuls survivants : un robot-nurse et sa charge, un poupon de six mois...

Vingt ans plus tard, une mission terrienne débarque sur Aquablue, planète-mer, dans le but d'asservir son peuple à l'esclavage sous couvert d'études ethnologiques. Heureusement pour les âmes sensibles, le destin veille, et le jeune Nao, récupéré par la tribu d'hommes-poissons de l'île d'Ouvéa (si, si ! ! !) saura faire triompher le bon droit...

Cette bande dessinée apparemment naïve est servie par le trait remarquable d'Olivier Vatine et l'humour de la mise en scène de Thierry Cailleteau. Plus ambitieux que leurs précédentes collaborations, ce premier essai de long-métrage est un succès. Vivement la suite... A la fin de ce premier tome, Nao part en mission sur terre avec le bon ethnologue (on songe aux premiers Tarzan) pour faire valoir ses droits. Merveilleux, Vatine va pouvoir nous dessiner des terriennes à nouveau !

Les linguistes apprécieront les adieux de Nao et de Mi-Nuee, sa femelle bien-aimée :

« — Je garderai ton feu allumé, Nao ». (trad : « Reviens-moi vite » ?)

« — Mi-Nuee, je... je te jure que mon filet sera plein quand je rentrerai de la pêche ! » (trad : « Je te promets de ne pas tirer un coup en route. Je rentrerai avec les couilles pleines à ras-bord »... POETIQUE, NON ?).



LE CAVEAU HARDWOOD
Paape, Sohier, Dufaux
(Ed. Dargaux)

Semblant sortie tout droit de l'esprit malade de Lovecraft, cette histoire de possession démoniaque, où un ancêtre malfaisant tente de repasser du monde des morts à celui des vivants au travers de trois « portes » humaines... aurait fait un magnifique scénario pour Maléfices ou l'Appel. Elle est malheureusement desservie par le dessin d'Eddy Paape, qui ne semble pas avoir évolué depuis une vingtaine d'années, et les dialogues ridicules de Dufaux. On songe avec regret à la sombre poésie qu'aurait pu en tirer un Andréas...



LE VOL DES DIEUX
Ferrandino et Rotundo
(ed. Dargaud)

De la terrasse du château des Coninck, on voit la mer du Nord, la digue balayée par les tempêtes... Dans la bibliothèque, le châtelain est rongé par le trouble, une inquiétude grandissante. Voici des années qu'il cache en ses murs un livre maudit, interdit par l'Eglise depuis des siècles... Malgré ce préambule, n'attendez pas ici une histoire lovecraftienne. Nous sommes plus proches du « Nom de la Rose » que du « Nécronomicon »... Nous sommes en 1828, et dans ce château où s'entrecroisent des hommes et des femmes riches, profitant des derniers vestiges d'un monde en voie de disparition, va se livrer une guerre sournoise entre ceux qui veulent que le contenu de ce livre soit rendu public, et ceux qui craignent ce savoir comme la Peste. Le dessin est subtil, raffiné, sensible. Le scénario est magnifique, intelligent sans pédanterie, jouissif d'intrigues à rebonds parfaitement maîtrisées et compréhensibles... Quant au choc final... il ravira les plus exigeants des lecteurs.





Et des encres...

CŒURS SANGLANTS
Bilal et Christin
(Ed. Dargaud)

On ne sait pas quoi dire devant tant de beauté, tant d'incongruité, et une si perverse détermination à créer un art à la croisée des chemins de la BD, de la littérature et des informations de faits-divers. C'est beau et mystérieux comme le compte-rendu dans les journaux locaux d'une campagne de l'Appel de Cthulhu particulièrement sanglante. A décrypter avec soin, en laissant courir son imagination.



THE NAM
Murray et Golden
(Ed. Delcourt)

Beaucoup de bruit pour rien. Cette histoire d'un jeune appelé découvrant la guerre du Vietnam est un pot-pourri de tous les clichés des films de guerre depuis 1945. Le scénariste a passé deux ans à combattre au Vietnam... Pas convaincant pour autant, il aurait mieux fait de les passer à apprendre à raconter une histoire. Du sous-Platoon , deux ans trop tard. Dans la pire tradition des films américains, la violence est omniprésente, mais ses effets ne sont jamais montrés, autocensure oblige. Les Viets explosent ou se font mitrailler dans de superbes explosions de couleurs orange et bleues, mais on ne voit nulle part de tache de sang... Ce serait, comment dire... anti-américain... Depuis Catch-22 — il y a 20 ans déjà... on sait pourtant qu'un corps humain, c'est une enveloppe fragile avec des choses molles dedans, et que, quand on s'amuse à tirer dedans ou à faire péter à proximité une mine anti-personnel, ça ne fait pas seulement de belles explosions orange et bleues... Ça envoie des morceaux de chair d'être humain un peu partout dans la campagne. Pour l'avoir oublié, Murray et Golden, avec les meilleures intentions du monde, ont commis une BD affligeante.



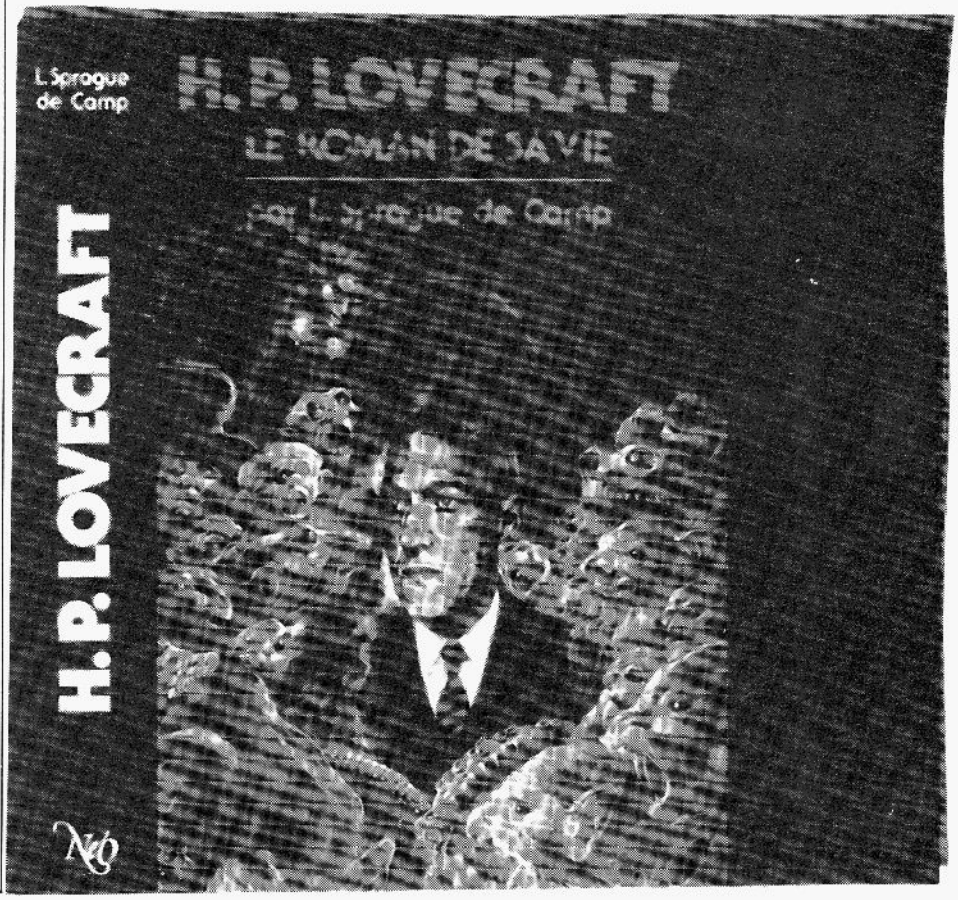
REPLAY
Ken Grimwood
(Ed. Seuil)

Le jeu de rôle nous permet de vivre plusieurs vies, et de faire l'expérience de notre mort, à minima... Jeff Winston est la victime d'un jeu de rôle un peu curieux, puisque le destin a voulu qu'à sa mort... il recommence à nouveau sa vie, à l'âge de 18 ans, en retournant en 1963. Ses souvenirs sont intacts, ce qui lui permettra d'acquérir une véritable fortune lors de cette deuxième vie. Cette richesse inattendue l'amènera à « rater » sa première femme et à se marier avec une autre. Tout ira bien jusqu'à ce jour de 1988 où il mourra à nouveau, à la même date... pour revenir en arrière, et expérimenter à nouveau... en traînant derrière lui le poids des choses mortes, d'une petite fille à jamais disparue... et ainsi de suite. Ce qui semblait être un don des dieux s'avère soudain être un cauchemar. Jeff Winston essaie désespérément de trouver un autre « replayer » pour comprendre ce qui lui arrive, pour tenter d'échapper à ce cercle vicieux de plus en plus douloureux. Un roman américain efficace, passionnant, qui sous des dehors de simple divertissement remue plus de problèmes métaphysiques que la plupart des romans autobiographiques français.



LOVECRAFT, LE ROMAN DE SA VIE
L. Sprague de Camp
(Ed. Néo)

La traduction de cette biographie monumentale était une gageure à plus d'un titre. Tous les exégètes français de Lovecraft attendaient cette œuvre pour juger sur pièces. En effet, Sprague de Camp avait été accusé par les connaisseurs anglo-saxons d'être passé « à côté » du génie de Lovecraft. Ce n'aurait pas été étonnant. Lovecraft mourut dans une grande pauvreté, presque totalement inconnu, et ne dut son salut qu'à l'un de ses amis et admirateurs, August Derleth (le fameux Comte d'Erlette, auteur supposé du fameux « Culte des Goules »... Lovecraft ne manquait pas d'un certain humour qui s'exerçait aussi bien dans sa volumineuse correspondance que dans les clins d'œil aux initiés qui parsèment ses nouvelles). Derleth entreprit de publier, sous forme de recueils, les nouvelles de HPL après la mort de celui-ci, la reconnaissance vint avec les années et la découverte par les Européens de cet auteur visionnaire. Celui qui avait dû écrire en Amérique pour des pulps, sans jamais pouvoir croire à sa gloire future, ne trouva des âmes sœurs que de l'autre



côté du tombeau.

Outre cette biographie, le livre contient une bibliographie française impressionnante. Comme Jimi Hendrix, HPL bénéficiera certainement de plus de rééditions et d'études après sa mort que de son vivant...

Que penser de celle de Sprague de Camp ? Situons d'abord le personnage. Auteur appliqué et vaguement tâcheron dans le domaine de l'héroic-fantasy, Sprague de Camp a entre autres complété et terminé les œuvres inachevées de Robert E. Howard. Ses Conan ne sont pas les pires, d'ailleurs (Lin Carter devait donner le coup de grâce au Cimmérien un peu plus tard). Cet auteur foncièrement américain dit lui-même n'avoir jamais connu Lovecraft, et avoue ne pas l'avoir compris... Il se livre pourtant à un essai d'analyse psychiatrique qui n'est pas dénué de fondement et d'intérêt. La réticence de Lovecraft à se donner les moyens de réussir, sa propension à perdre son temps à réécrire les nouvelles d'inconnus analphabètes au lieu de peaufiner son œuvre, son tempérament vélléitaire et souffreteux de reclus... toutes ces choses sont disséquées avec patience par Sprague de Camp. Avec patience... et aussi avec une évidente jalousie... Certaines des grandes œuvres de Lovecraft sont ici résumées avec une rapidité assassine, et l'on sent derrière les interrogations de Sprague de Camp une haine mal dissimulée... Comment cet homme arriéré, en complet décalage avec son siècle, a-t-il réussi à laisser derrière lui un mythe qui enflamme l'imagination de tous les écrivains fantastiques de cette fin de siècle, malgré une œuvre mal fagotée, déliquescente, pour tout-dire bancale, alors que les Sprague de Camp, les Lin Carter, etc... se tuent à la tâche pour vendre des produits de consommation courante dont rien ne restera ?

La réponse est inclue dans la question, et dans les pages de cette biographie, à travers souvent des phrases que Sprague de Camp laisse passer sans s'en rendre compte. Car ce qui pour lui est vaguement méprisable chez Lovecraft... son incapacité à VIVRE dans le siècle, est justement ce qui lui a permis de REVER une œuvre aussi grande, aussi forte. Ces centaines de lettres à ses amis proches ou lointains (vaste perte de temps selon Sprague de Camp) ont justement été à l'origine de l'amour sans faille et du respect que ses amis écrivains lui portèrent après sa mort, soutenant son œuvre quand elle aurait pu être oubliée, l'intégrant dans leur inspiration...

François Truchaud, grand amateur de Lovecraft et préfacier de cette biographie, ne s'y est pas trompé. Au travers des jugements de Sprague de Camp apparaît un homme certes fragile, torturé par le Démon de la Perversité, inefficace, mais aussi et justement un homme qui vit son rêve et rêve sa vie.

C'est pourquoi cette biographie est indispensable, en cela même qu'au-delà des tonnes de détails intéressants sur la vie de Lovecraft, elle nous donne la mesure de son génie face à l'incompréhension bienveillante d'un écrivain « réussi », c'est-à-dire médiocre...

« Je n'ai pas la prétention d'avoir totalement compris qui était H.P. Lovecraft. En effet, il est difficile pour quelqu'un comme moi, plus tourné vers le futur que vers le passé, plutôt indifférent à ce qui l'entoure, n'éprouvant pas le mal du pays et n'ayant aucune nostalgie particulière pour les lieux de son enfance, de comprendre un homme qui a souffert toute sa vie de la perte de la maison de son grand-père dans Angell Street. » — L. Sprague de Camp.

« Je crois qu'il m'a aimée autant qu'un tempérament tel que le sien pouvait permettre d'aimer... Je voyais en Howard l'image d'une sagesse et d'un génie socratique. J'ai cru un temps pouvoir, par mon amour, le rendre plus humain, pouvoir le tirer des profondeurs abyssales de sa solitude et de ses complexes psychiques... (mais) Je crois que sa passion pour l'étrange et le mystère était née de sa solitude absolue. » — Sonia Greene, la femme de Lovecraft.

« Howard Philips Lovecraft aurait pu n'être qu'un de ces énergumènes bizarres, à la limite de la folie, que l'on croise parfois au détour d'une rue, hagards, marmonnant tout bas quelque litanie incompréhensible. Au lieu de quoi, par la seule vertu de son talent de visionnaire, il devint le plus grand écrivain fantastique de ce siècle, et une inspiration pour tous ceux qui suivirent ses traces. »

Christian Lehmann.

« Peut-on parler d'échec d'une vie, comme le suggère De Camp ? Peut-être, si l'on adopte les critères ordinaires, mais il est question ici de littérature, et de littérature fantastique. Au bout du chemin, il y a la victoire de l'œuvre, de la création littéraire, et l'immortalité. » — François Truchaud.

Lovecraft, raté ou visionnaire... le jury appréciera.



LE DRAGON FLOTTANT
Peter Straub
(Ed. J'ai Lu)

Ce dragon-là n'a rien de donjonnesque, malgré la couverture trompeuse... et Gary Gigax n'y retrouverait pas ses petits. Sandy Petersen, au contraire, ne le désavouerait pas. Jugez-plutôt : à ma gauche, une petite ville du Maine, un accident dans une usine de recherche chimique, un gaz éminemment volatile — le dragon flottant — qui pousse les gens au meurtre, à la folie, réveille un esprit malin endormi depuis deux siècles... et à ma droite, dans le coin des défenseurs de l'humanité : un alcoolique responsable de la mort de sa femme, un petit garçon doué de prémonition, une femme battue... dans la grande tradition de Stephen King, avec un je-ne-sais-quoi de STYLE en plus...



LE FANTOME DE MILBURN — GHOST STORY
Peter Straub
(Ed. Néo)

Sur le mur, il y avait une éclatante traînée de sang, comme un dessin d'enfant fait avec les doigts...

Voici neuf ans que ce livre était introuvable. La première édition, sortie à la sauvette en même temps que le film, de piètre facture, était épuisée depuis longtemps. J'étais dans l'incapacité de communiquer à mes amis, et aux amateurs de littérature fantastique que je rencontrais, ma passion... car c'est bien de passion qu'il s'agit. Bien sûr, il y a Stephen King... mais il n'a jamais, même à l'époque de Shinning, égalé la maturité de style et de pensée, de Peter Straub... Bien sûr, il y a maintenant Clive Barker, mais son goût de l'horrible est plus ancré dans le gore que dans la terreur... Il n'existe qu'un écrivain capable d'égaler Peter Straub : Anne Rice, l'auteur de « Lestat, Le vampire ». Mais dans l'attente du dernier tome de sa trilogie, « Le Fantôme de Milburn » reste à mon sens la plus magnifique œuvre de la littérature fantastique DE TOUS LES TEMPS.

« Quelle est la pire chose que tu aies jamais faite ?

Cela, je ne te le dirai pas, mais je te dirai la pire chose qui me soit jamais arrivée... la chose la plus épouvantable... »

Milburn, petite ville de la Nouvelle Angleterre, somnole à la fin de l'automne. Depuis maintes années, quatre vieillards férus de littérature fantastique se réunissent régulièrement pour se faire peur en racontant des histoires horribles...

Jusqu'à ce qu'un jour la terreur s'insinue avec l'approche de l'hiver dans cette bourgade endormie. La maîtrise absolue de Straub lui permet de distiller la peur sans effets grandiloquents, sans monstruosités inutiles. Là où Stephen King décrirait par le détail la mort atroce d'un de ses personnages, Straub n'a besoin que de quelques lignes ambiguës pour rendre son lecteur pantelant d'angoisse. J'en ai sans doute déjà trop dit ; aussi je terminerai par ces mots : laissez tomber ce magazine, abandonnez cette critique, levez-vous immédiatement et courez chez votre libraire. Le choc le plus lumineux de votre vie de lecteur de littérature de terreur vous attend. Faites-moi confiance, ce n'est pas tous les jours qu'un écrivain terrorise un orc.



Fang

Vous le savez, ou devriez le savoir, nous avons déménagé. Certains vous diront que les bureaux devenaient trop exigus, d'autres que notre bail arrivait à expiration, mais la vérité est tout autre. Nous avons déménagé à cause du Dr Destroy.

LE DÉMÉNAGEMENT



Notre apocalypse personnelle démarra tout doucement il y a quelques semaines sans que nous le sachions, par un matin pluvieux d'avril. Nous nous le rappelons parfaitement, c'est ce matin-là que nous avons senti pour la première fois flotter dans la rédaction un vague relent de brûlé intimement mélangé à la senteur de vieux tabac froid que nous affectionnons tant. Malheureusement pour nous, nos instincts de survie devaient être en veilleuse car, le premier émoi passé, nous n'y avons plus attaché d'importance. Durant les deux semaines qui suivirent, cette odeur revint à intervalles irréguliers hanter la délicate susceptibilité de nos narines. Curieux, je tentai de l'identifier et passai de longs moments à parcourir les bureaux le nez au vent, imitant Heidegger, l'atroce caniche orange de la gardienne de l'immeuble. Mais rien n'y fit. Nous avions bien sûr demandé à Destroy s'il ne s'était pas livré à une séance de tir au fusil dans la rédaction, mais prenant un air outragé, puis dédaigneux, il nous montra d'un geste impérial les murs intacts ; Monsieur Today, notre (ex) éditeur est devenu tout vert en recevant la dernière facture du plâtrier, mais c'est effectivement du beau travail. Et, reconnaissons-le, depuis qu'une balle perdue a coupé net le cordon ombilical d'un bébé que le médecin du deuxième accouchait, Destroy nous a solennellement promis de ne plus recommencer sans s'enquérir auparavant des accouchements de l'immeuble. Dans certains cas, la sécurité sociale devrait accorder une prime de risque, en sus du congé de maternité.

Nous devenions réellement intrigués par cette mystérieuse odeur quand la crise se précipita : le maquettiste était tranquillement en train de faire des photocopies en sifflotant la cinquième lorsqu'un VLOUMPH ! ! ! suivi d'un atroce hurlement nous fit tous bondir ; enveloppé d'un épais nuage de fumée noire, il tentait désespérément d'éteindre sa barbe en feu ! Trois cafetières d'eau plus tard, nous pûmes examiner la photocopieuse : elle était à demi-calcinée, comme si elle avait pris feu de l'intérieur, et la malheureuse victime du sinistre n'arrêtait pas de nous soutenir qu'elle s'était subitement enflammée, ce qui nous paraissait absurde. Quelqu'un remarqua finement que, d'origine japonaise, la brave machine avait peut-être repris à son compte l'ancestrale coutume du seppuku, après quelques mois de séjour à la rédaction... Mais nous n'eûmes pas le temps d'éclaircir le mystère car Monsieur Today devait arriver d'un moment à l'autre ; nous avions eu juste le temps de nettoyer le plus gros des dégâts en jetant des regards noirs à Destroy qui avait suivi les événements d'un œil critique mais empreint de la plus angélique des innocences lorsque Monsieur Today arriva.

Il était sur le point de partir et nous commencions à nous remettre de nos émotions quand le destin frappa. Une braise tomba de sa pipe sur une pile de photocopies et une demi-seconde plus tard, celles-ci s'embrasèrent subitement en une flamme qui jaillit jusqu'au plafond. Fredy (le dessinateur, pas l'autre) lâcha en sursaut la bouteille d'alcool qu'il utilisait pour nettoyer un rotring, celle-ci se renversa et une vague de flammes cascada du bureau au sol ; n'écoutant que son courage, Destroy bondit de son bureau, chaque main armée de ce qu'il avait pris pour des extincteurs, et arrosa copieusement la fournaise de jets de colle à maquette qui prit aussitôt feu. Lâchant les bombes dans les flammes, il se jeta de tout son long sur Monsieur Today pour le sauver, juste trois secondes avant que les bombes de colle n'explosent en projetant un ersatz de napalm dans tous les bureaux. Aveuglés par les flammes et la fumée — d'autant plus que 738 anciens numéros de Chroniques venaient de prendre feu — nous avons juste pu entendre Destroy hurler « Ils arrivent ! Feu à volonté ! » avant que d'énormes explosions ne retentissent et que des morceaux entiers de murs ne volent en éclats. J'ai bien reconnu le bruit caractéristique de ses munitions calibre 12.

Quatre heures plus tard, il ne restait des bureaux qu'un triste amas fumant noyé dans l'eau.

Il s'est finalement avéré que Destroy mettait au point un procédé révolutionnaire destiné à la destruction rapide de documents en cas d'attaque ennemie (quel ennemi ? il n'a pas jugé utile d'éclaircir ce point) : effectuant une délicate opération de chirurgie interne sur la photocopieuse, il réaligna l'axe médian du tambour major sur un azimuth légèrement gauchi de PI/3,1416. C'est en tout cas l'explication qu'il nous a fournie. Ah, et il avait aussi remplacé le toner, qui est une encre noire en poudre par, justement, de la poudre noire.

NDLR : Nous enjoignons la plus grande prudence à tous ceux ayant récemment reçu des photocopies provenant de la rédaction. Ne les mettez pas à proximité d'une flamme.

Dominique Granger

LA POUBELLE

Nous sommes heureux de vous présenter cette nouvelle rubrique, née de la production (et de la consommation) abusive de notre collaborateur fétiche... Poubelle ! Nom prédestiné pour un capharnaüm où vous trouverez les informations les plus navrantes, les faits divers les plus consternants et, de manière générale, tout ce que les autres rubriques nous refusent sauvagement...

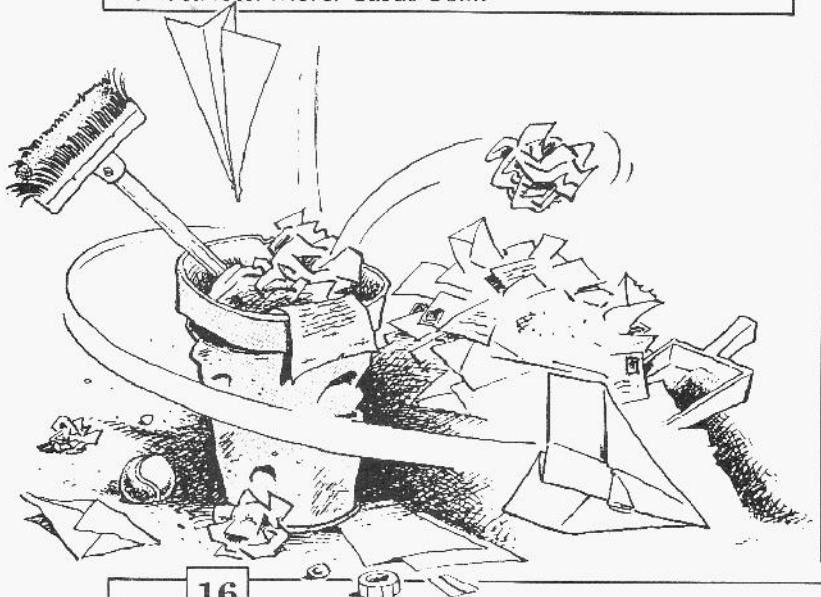
ERRATUM

Plus nul que nul c'est l'errata à TRAUMA de Chroniques nº 12... Il est planté, le MD ZONE de la ZONE 4 n'est pas + 5 mais + 1. De plus, nous avons oublié de préciser dans le premier errata ce que signifiait « S.T » dans les tableaux d'armes des règles... Cela signifie « Sélecteur de Tir ». Ceux d'entre vous qui ont l'honneur et le privilège d'avoir Chroniques nº 1 et la première version des règles auront corrigé d'eux-mêmes... Quant aux autres, qu'ils se rassurent, l'auteur de l'errata a été pendu par les orteils pendant 8 jours dans le placard à balais de la rédaction...

LE RETOUR DU BARBARE DECHAINE

Allez, ne me la jouez pas, ne me dites pas que vous ne connaissez pas Casus Belli. Même si vous ne lisez que Chroniques, vous avez bien un jour ou l'autre dû entendre parler du premier magazine des jeux de simulation... Figurez-vous qu'il y a dans cette excellente revue une rubrique régulière nommée « LE BARBARE DECHAINE », au sous-titre éloquent : « Sub Magazine Humeuristique »... Jusque là, pas de lézard, l'idée est bonne et la réalisation aussi.

Donc, en lisant le BARBARE DECHAINE du numéro 45 de CB, une légère sensation de malaise m'a envahi : je ne reconnaissais pas le style à la fois fluide et percutant qui faisait l'attrait de cette rubrique... Le ton était fade, les critiques plates et sans humour... Petit à petit, je me suis aussi rendu compte que bon nombre de ces critiques nous étaient destinées, sous un aspect à peine dissimulé. Basse vengeance ou provocation ? C'est d'un œil luisant d'excitation que j'ai cherché le nom de l'auteur de ces lignes... Quel a été mon désarroi lorsque je me suis rendu compte que c'était un des sous-zineux de troisième zone qui commet « La Légende des Mites », un fanzine navrant que vous avez tout à gagner à ne pas connaître... Dommage ! Difficile de les enfoncer un peu plus ! Heureusement que le vrai Barbare est revenu de vacances. Merci Casus Belli.



L'AFFAIRE « GROSSEQUEUE »

Tous ceux qui ont lu Chroniques nº 12 savent de quoi je veux parler : l'illustration de la page 27 de l'article sur la mythologie nordique... Beaucoup de gens, des lecteurs comme des professionnels du jeu, ont réagi violemment à cette illustration, dénonçant notre démarche trop outrancière et qualifiant le sujet de « déplacé » par rapport à la nature du jeu de rôle...

Nous sommes extrêmement satisfaits de la polémique (non délibérée) qu'a fait naître un tel sujet, aussi nous permettrons-nous les commentaires suivants : le dessin est tout à fait en rapport avec le texte de l'article qui parle fréquemment d'orgies. Pour les béotiens, il faut peut-être préciser qu'une orgie n'est pas simplement une « grosse bouffe »...

Les pères-la-pudeur qui crient au scandale ont une légère tendance à oublier ce qui se voit fréquemment autour d'une table de jeu de rôle : viol, torture, massacre, prostitution... et ce, avec moult détails. Par certains côtés, le jeu de rôle est aussi un moyen d'extérioriser ses phantasmes, heureusement...

Pour conclure, je dirai qu'il suffit de regarder ce que nous proposent la BD, la publicité, certaines affiches placardées sur les murs de Paris, pour réaliser que nous ne sommes encore que de très petits petits pornographes...

REERRATUM

Pendant le montage du pavé « Traité de Magie Comparée », dans le dernier Chroniques, il y a eu un gros lézard : un passage qui aurait dû se trouver dans RUNEQUEST a atterri (par magie) dans STORMBRINGER. Ce passage va de :

— N'est-ce pas risqué ? à

...pas pour la magie divine qui n'est limitée que par le pouvoir.

Les responsables de ce bug ont été sévèrement châtiés.

NEDELEC/ROSSIQUET

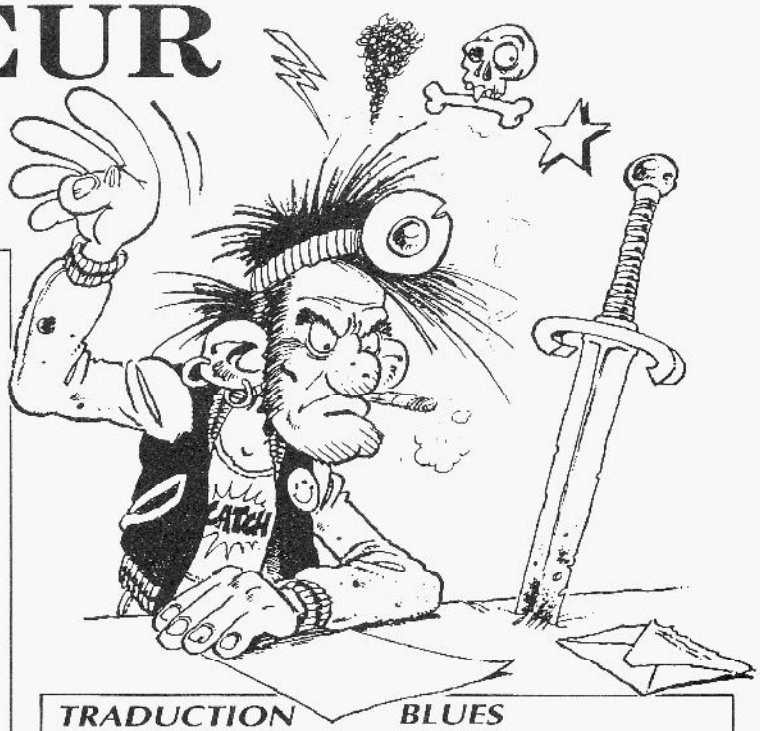
1 set partout, l'arbitre interrompt le match pour cause de mauvais temps...

Le feuilleton « droit de réponse au banc d'essai de l'ENCYCLOPEDIE GALACTIQUE » est terminé ! Nous arrêtons les frais ! Il semblerait qu'au-delà des simples rapports auteur/critique qui existent entre ces deux personnes, il y ait eu des interactions passées dont l'incidence sur le « feuilleton » est possible. Nous ne départagerons donc pas les protagonistes sur le bien-fondé des gentillesses qu'ils s'envoient à la figure. Au lecteur de le faire, éclairé par la lecture des différents épisodes du feuilleton et de l'ENCYCLOPEDIE GALACTIQUE.

IGNOBLE PELLEAU ! ORIFLAM AURA TA PEAU...

Patrick Pelleau, vous le connaissez ! C'est cet individu qui s'illustre régulièrement dans Chroniques en signant de sa plume malade la rubrique MYTHOLOGIE (aux illustrations plus que douteuses...). Eh bien ce Pelleau là a signé dans le dernier Chroniques une diatribe saignante sur les tournois de jeux de rôle du salon des jeux de réflexion. Diatribe dans l'ensemble fondée... mais il s'est trompé le bougre ! N'ayant pas remarqué la nature exacte des lots pour les tournois de STORMBRINGER et de RUNEQUEST, il s'est empressé de les qualifier de nuls ! Il faut dire que les principaux lots n'étaient pas vraiment spectaculaires : un bête bout de papier... Mais sur lequel ORIFLAM, l'éditeur de RUNEQUEST et de STORMBRINGER, s'engage à envoyer à l'heureux élu qui le détient tous les nouveaux produits qu'il va sortir pendant l'année à venir. Pas vraiment nul... Mea Culpa donc. ORIFLAM recevra dans de brefs délais un collier noué avec les tripes de l'infâme et décoré avec ses dents.

DU DOCTEUR DESTROY



BARBARE DECHAINE, URK LE TENEBREUX et DOC DESTROY : même combat...

Malgré les luttes sans merci que se livrent ces trois personnages pour le titre unique de grand croquemitaine du jeu, les trois larons représentant respectivement CASUS BELLI, LE DRAGON RADIEUX et CHRONIQUES D'OUTRE MONDE, les trois journaux « sérieux » traitant des jeux de rôle, ont trouvé un terrain d'entente.
Lu dans « Ça m'intéresse » : ... «Ce n'est qu'un jeu mais, aux Etats-Unis, c'est un jeu dangereux. Au cours des cinq dernières années, cinquante et une personnes — des adolescents pour la plupart — ont été victimes de « Donjons & Dragons ». Il s'agit de suicides dans la majorité des cas, mais il y a eu également des meurtres provoqués par une trop grande identification aux personnages des jeux »...

Ce n'est qu'un exemple et cette revue n'est pas la seule à parler de ce qu'elle ne connaît pas. Face au flot ininterrompu d'âneries débité dans la presse non spécialisée sur le dos du jeu de rôle, les trois lascars ont décidé de produire ensemble un travail destiné à remettre les pendules à l'heure : un encart commun dans les trois revues sera disponible à la rentrée.

Frédéric Leygonie

SVASTIKA, LE MILLENAIRE NOIR

Tel est le titre du jeu de rôle que doit proposer Alain Paris, plus connu comme auteur (de policiers et de science-fiction) au Fleuve Noir, à l'automne prochain. Le cadre de ce jeu est d'ores et déjà présenté dans les romans du « Cycle du Monde de la Terre Creuse », en quatre volumes dans la collection Fleuve Noir Anticipation. Les deux premiers volumes, « Svastika » et « Seigneur des Runes », sont déjà sortis à l'heure où j'écris ces lignes, et le moins que l'on puisse dire, c'est que le background n'est pas triste : après une catastrophe nucléaire, la Terre est retombée à un stade semi-féodal, et est partagée entre plusieurs grands empires. Dans l'un de ceux-ci, qui recouvre l'Europe, un jeune homme, fils d'un seigneur local, est dépossédé de son titre, vendu comme esclave, et voit toute sa famille exécutée, à la suite d'une abominable traîtrise. Il jure de se venger, et de reprendre sa place dans l'Empire ! Pour cela, il entre au service d'une armée d'élite, la « Fraternité Runique », outil qui lui permettra d'atteindre ses ennemis... Original, n'est ce pas ? On se demande où une si belle mécanique pourrait gripper.

Car il y a un gros défaut, le cadre de l'intrigue, l'un des plus désagréables que l'on ait pu voir : l'Empire, qui entre dans sa 800e année, doit durer mille ans. La catastrophe nucléaire a été causée par l'Allemagne Nazie, qui a découvert la bombe A avant les alliés, et la société perpétue depuis des siècles le rêve d'Hitler, des Aryens servis par les « sous-hommes » esclaves. On aurait pu attendre la classique histoire de rebellion contre un ordre dictatorial et barbare, et l'on ne voit que le désir de retrouver son rang et de se venger qui guide les actions du héros. Pas une seule fois l'idée de bouleverser cette société, qui lui a toujours été profitable, ne vient à l'esprit d'Arno, le jeune noble.

Et tout cela va devenir un jeu de rôle ! Je vous souhaite de tirer beaucoup de personnages « untermensch », ça devrait être aussi jouissif que les mendiants de Stormbringer... Notre ami Fang va pouvoir aiguiser ses crocs pour la rentrée ; quant à moi, je me demande si je ne vais pas regretter « Price of Freedom », cet automne...

Patrice Mermoud

TRADUCTION BLUES

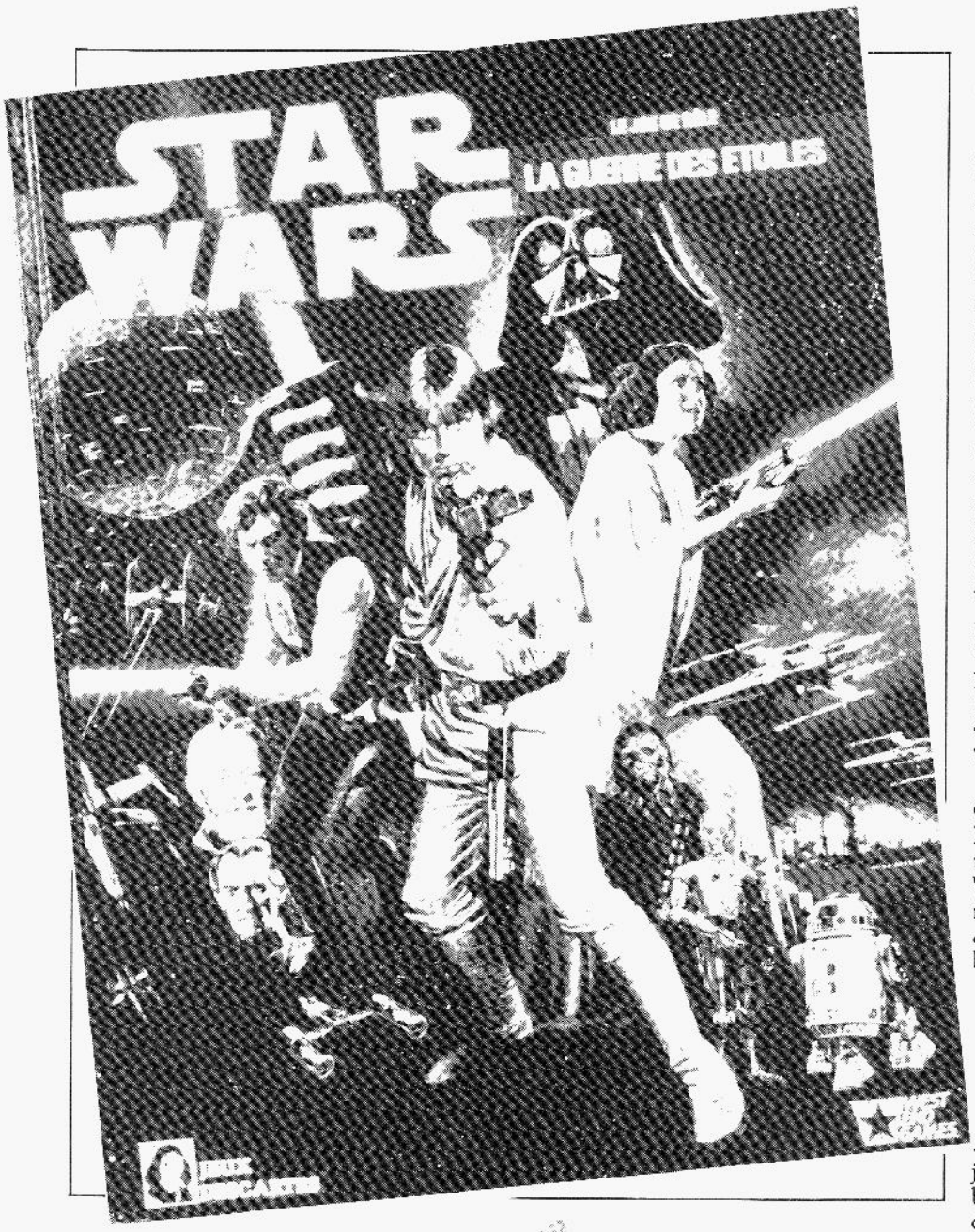
Puisque le Docteur Destroy m'a invité à l'inauguration de sa poubelle, je me sens obligé de fouiller au fond de cette masse odorante avec mes petits doigts agiles de voleur et de livrer à vos yeux ébahis une anecdote bien nauséabonde dont vous êtes si friands.

Je vous ai déjà narré tout le bien que je pense de Stephen Donaldson, auteur américain millionnaire rendu célèbre par sa trilogie « Les chroniques de Thomas l'incrédule ». Le thème : Thomas Covenant, écrivain frappé de la lèpre, échappe à son triste sort en faisant irruption dans un univers merveilleux, un mystérieux Territoire où tout est Beauté, Luxe, Calme et Volupté. Facile, me direz-vous... j'en entends même qui hurlent à la fraude « Cliché ! C'est du déjà vu ! Remboursez !... » Ils auraient tort, car le génie de Donaldson tient, outre le monde réellement fantastique qu'il a inventé, en la personnalité de son personnage principal. En effet, Covenant NE CROIT PAS à cet univers fantastique dont il est pourtant le seul espoir... Ce qui nous vaut une des séries les plus angoissantes et poignantes de l'héroic-fantasy moderne, et un héros qui émeut profondément ou déplait totalement au lecteur. On adore ou on déteste Thomas Covenant, mais on ne reste pas indifférent devant cette saga fabuleuse, provocante (ce qui est, soyons lucides, rare dans la littérature fantastique...). Je ne reste pas non plus indifférent devant l'océan de stupidité crasse qui a dénaturé totalement le texte de Donaldson dans sa version française. J'avais déjà signalé que le premier tome avait été sauvagement taillé : 500 pages amputées de 250 pages... Mais enfin, l'histoire se tenait à peu près. Puis le deuxième tome qui ne recouvrait qu'une partie du deuxième tome américain... J'Al LU allait-il s'arrêter en si bon chemin ? La réponse est non, chers lecteurs. Le troisième tome commence à l'endroit où débute le troisième tome américain et, s'il est condensé, l'essentiel de l'intrigue est là. Mais les quatre derniers chapitres du tome 2, qui sont essentiels à la compréhension de l'œuvre, et qui voient la mort tragique d'une des principales protagonistes (la fille de Covenant...) ont purement et simplement disparu ! Le con de lecteur est censé lire le résumé en début du tome 3 et s'estimer heureux de bénéficier de la traduction la plus erronée et tronquée possible de cet auteur que, rappelons-le, d'aucuns comparent à Tolkien. Chez J'Al LU, interrogé téléphoniquement, on s'étonne de la colère du demi-orc ! A la question « Chez vous, est-ce-que quelqu'un lit les livres avant de les publier ? », la réponse est « Nous ne sommes pas là pour nous faire injurier ». Vaguement inquiet quand même devant la certitude de votre serviteur, on promet de vérifier et de faire le nécessaire pour rattraper cette erreur lors d'une prochaine réimpression... Dormez-bien, amis lecteurs de Fantastique, les éditeurs veillent sur vous...

Fang

Chronique d'un jeu

Attendu au coin du bois par de nombreux puristes de la SF, Star Wars se révèle être à la hauteur. Détails et commentaires de Maître Rossiquet, l'homme au scalpel acéré...



Star Wars, édition française :
Textes originaux : Greg COSTIKYAN
Traduction : Jean BALCZESAK
Illustrations : Ralph MAC QUARRIE, Joe JOHNSTON, CANTRELL, et Industrial Light and Magic (Lucasfilm Ltd)
Editeur : Jeux Descartes

Onze ans déjà ...

En 1977, George Lucas sortait le premier film de ce qui allait devenir une trilogie célèbre, **La Guerre des Etoiles.** Sur grand écran, pour le plus grand plaisir de nos yeux, éblouis par une extraordinaire débauche de trucages tous plus époustouflants les uns que les autres. Jugé enfantin par beaucoup, et carrément débile par certains (les méchants !), le scénario de ce conte de fées à la sauce SF n'était pas, c'est le moins que l'on puisse dire, à la hauteur de la réalisation. Cependant, quiconque capable d'abandonner tout sens critique (mais alors vraiment tout !) pour la durée du film passait alors de sacrés bons moments en compagnie de Luke Skywalker, Yan Solo, la Princesse Léia, Chewbacca, Obi-Wan Kenobi, R2D2, C6PO, l'infâme Dark Vador, etc. Ceci n'étant que mon avis personnel. Le deuxième film, **L'Empire Contre-Attaque** (Irvin Kershner, 1980), puis le troisième, **Le Retour du Jedi** (Richard Marquand, 1983), restaient dans la droite ligne du premier, ne décevant ni ses amateurs, ni ses détracteurs.

En 1987, l'éditeur américain **West End Games** (celui de **Paranoïa**) obtenait de **Lucasfilm Limited** l'autorisation de créer un jeu de rôle basé sur l'univers de Star Wars. En juin de cette année, après moult péripéties et retards accumulés, **Jeux Descartes** livre à notre curiosité ludique sa traduction en français.

Déballons ...

Le jeu se présente comme le frère jumeau de son aîné anglo-saxon : un album à dos carré, au format américain, du genre qui ne résiste pas longtemps aux innombrables manipulations qu'entraîne la pratique des jeux de rôle (ceux qui ont connu les premiers manuels de **AD&D** doivent comprendre de quoi je parle). Quant à la qualité esthétique de la couverture... Bon, les goûts et les couleurs, n'est-ce-pas ? La similitude entre les deux versions, l'originale et la française, se poursuit à l'intérieur du livre, où la maquette est neutre, classique, mais rigoureuse et sans ambiguïté. Chacun sait que le français est une langue plus verbieuse que l'anglais ; dans sa volonté de respecter strictement la mise en page

STAR WARS®

LA GUERRE DES ÉTOILES

de l'original, Jeux Descartes a été amené à choisir une police de caractères trop petite, pénible à lire dans la semi-obscurité propice au jeu de rôle. Quatre encarts couleur (quadrichromie !) de quatre pages chacun viennent égayer quelque peu un look par ailleurs assez tristounet : aucun dessin, les seules illustrations consistant en une trentaine de photos noir et blanc tirées des films.

On aura compris que la présentation n'est pas le point fort du jeu. Néanmoins, il ne faut surtout pas perdre de vue que celui-ci n'est vendu que pour la modique somme de 89 F. Ce prix, très abordable, et le thème choisi, dont on pourrait espérer qu'il soit porteur auprès du grand public passionné de SF, lui permettent de prétendre à une large diffusion. Qui sait ?

Eclairons ...

Les 144 pages du jeu sont principalement partagées en trois sections : **Joueur** (19 pages), **Maître de Jeu** (61 pages) et **Aventure** (36 pages), que précèdent le sommaire (pas très lisible) et une introduction générale d'une page. La fin du livre est consacrée à des aides de jeu indispensables : une fiche de personnage vierge, 24 fiches de personnages-types, quatre pages de tables diverses et, supplément de l'édition française, deux pages de modifications des règles. Aucune des tables intervenant dans le jeu n'est présente dans le corps des règles proprement dites : elles sont toutes (une vingtaine) regroupées à la fin du livre, pour former un écran (à photocopier). C'est parfois gênant pour comprendre certains points des règles, mais heureusement ces pages sont numérotées dans la version française, contrairement à celles de la version originale.

La section du Joueur consiste en l'exposé des principes de base des règles et un petit scénario solo d'initiation. La section du MJ comprend les règles détaillées et des méthodes de maîtrise du jeu. La section Aventure regroupe des conseils de conception de scénarios, un scénario prêt-à-jouer, et dix idées d'aventures. D'une façon générale, les règles sont claires et précises, émaillées de clins d'œil malicieux et d'exemples, souvent de pittoresques extraits de dialogues tirés des films eux-mêmes. Beaucoup de conseils très pragmatiques, comme pourrait en donner un vieux loup de mer à un moussaillon. Egalement beaucoup de références croisées d'une page à l'autre : s'il y avait en plus un index, ce serait parfait de ce point de vue.

Les joueurs sont censés lire uniquement leur section, tout le reste du livre étant réservé au MJ. On leur conseille même, s'ils ont un joueur expérimenté sous la main, de se faire expliquer les règles et de ne pas se donner la peine de les lire : c'est une bonne idée, d'autant plus que c'est très souvent ce qui se fait tout naturellement. Le but poursuivi dans la section du joueur est de convaincre celui-ci qu'il pourra jouer rapidement, après avoir construit un personnage en quelques minutes. C'est vrai... mais seulement s'il y a un MJ qui connaît déjà les règles !

Explorons ...

Un personnage de Star Wars est défini par six Attributs, innés et invariables (**Dextérité, Savoir, Mécanique, Perception, Vigueur** et **Technique**), une quarantaine de compétences apprises (**Blaster, Esquive, Survie, Astrogation, Natation, Programmation/Réparation d'Ordinateur**, etc.), chacune étant associée à un attribut, plus les trois compétences spéciales de la **Force**. La valeur d'un attribut ou d'une compétence s'exprime par un **code-dé** : un nombre de dés à six faces (les seuls utilisés dans le jeu), plus un bonus de 0 à 2 (par exemple : 4D+2 est juste inférieur à 5D, lui-même juste sous 5D+1).

Pour réussir une action, une seule et simple règle : il faut obtenir un jet de dés supérieur à une barre plus ou moins haute selon la difficulté de l'action (fixée par le MJ). Ce qui signifie, par exemple, qu'un personnage avec une compétence à 2D n'aura aucune chance d'effectuer sans aide une action de **difficulté moyenne** (ou pire) puisqu'il faut faire au moins 15. Par contre, une compétence à 5D ou plus permet de réussir systématiquement une **action très facile** (barre à 5). En cas d'opposition (Esquive contre Blaster, Discrétion contre Recherche, etc.), le jet de la compétence défensive s'ajoute au facteur de difficulté de la compétence offensive, ce qui défavorise sérieusement cette dernière (trop à mon goût).

Il n'existe pas de notion de réussite ou d'échec critique. Il n'est pas non plus prévu de notion de marge de réussite, mais pour certaines compétences (résistance aux dommages, marchandage), le rapport entre le jet obtenu et la barre est essentiel. De la même façon, aucun système de résolution de tâches n'est explicitement fourni, mais les règles de réparation (véhicules, droïdes, etc.) en utilisent un (très simple, il est vrai) sans le dire. Les machines, véhicules et ordinateurs de visée, entre autres, ajoutent simplement leur code-dé à celui du pilote ou du canonnier : bon équilibre machines/hommes.

Est-ce-à dire que les règles sont toutes simples et efficaces ? Nenni. Les règles de poursuite (souvent utilisées, bien sûr) sont assez compliquées, et pourtant elles ne prévoient même pas (autrement que de façon exceptionnelle) que la distance entre le chasseur et le chassé puisse rester stable ; de plus, elles sont trop aléatoires et nécessitent trop de lancers de dés pour moi. Même chose, en pire, pour le système de combat. Les règles prétendent que les combats dans Star Wars sont « rapides et mouvementés », je trouve que c'est loin d'être le cas. Les auteurs ont voulu permettre plusieurs actions par round aux personnages (avec diminution d'efficacité). Ce souhait, louable s'il en est, a deux conséquences malheureuses : un alourdissement notable des procédures de combat (avec des rounds à nombre variable de segments) et une forte tentation à l'optimisation pour les joueurs.

Ceci mis à part, le système de combat est assez complet : armures, déplacements, esquives, couverture, possibilités d'assommer, combats à l'arme blanche, parades au sabre-laser, grenades, effets des blessures, rechargements des blasters, etc, tout est prévu. Un élément simplificateur bienvenu : les personnages n'ont pas de points de vie, mais passent par des états successifs (style Paranoïa) — en pleine forme, sonné, blessé, neutralisé, blessé mortellement et mort. Le système de déplacement spatial, lui, est

simple, je dirai même pifométrique. Le système de combats spatiaux est calqué sur le système de combat au sol, en plus compliqué (il y a des jets de pilotage en plus). Pour être justes, disons que tout cela est tout de même nettement plus jouable et moins tordu que **Space Opera.**

Les deux pages de mises à jour (officielles, paraît-il) des règles qui se trouvent à la fin du livre ne contribuent pas, à mon avis, à simplifier celles-ci. Elles conduisent cependant à baisser les niveaux de difficulté des actions, ce qui est judicieux. Par contre, leur intégration au reste de la traduction ne s'est pas faite sans quelques bévues, hélas. Par exemple, la table des difficultés d'astrogation (page 140) est en contradiction avec le texte de la page 59 (conforme, lui, aux anciennes règles). Idem entre la page 47 et la table des modificateurs optionnels de tir (page 142), au sujet de la position couchée (je ne peux résister à l'envie de signaler, dans cette table, la ligne concernant les cibles de taille comprise entre 101 cm et 1 m !). Soyons honnêtes : ce ne sont que des bavures mineures.

Examinons ...

La création des personnages est effectivement rapide : chaque joueur choisit un modèle de personnage parmi les 24 fiches proposées (**Contrebandier, Jeune Sénateur, Pilote Impétueux, Jedi Raté, Wookie,** etc). Un modèle représente deux choses. D'une part, un stéréotype de personnage, avec son équipement, son historique (justifiant l'engagement du personnage dans la Rebellion), une citation typique, une esquisse de sa personnalité et des relations possibles avec les autres modèles. D'autre part, plus prosaïquement, une façon de répartir 18D entre les six attributs. Une fois un modèle choisi, le joueur doit répartir 7D entre ses compétences, dont le niveau de départ est celui de leur attribut associé. C'est effectivement rapide, simple, et bien pratique pour les novices. Et puisque les MJ ou joueurs expérimentés peuvent créer directement des personnages spécifiques, sans utiliser les modèles, il n'y a rien à redire à ce système, bien adapté aux règles.

Des règles spéciales existent pour jouer un extraterrestre ou même un droïde (comme C6PO et R2D2). En outre, bien qu'il soit prévu en principe de jouer uniquement des personnages-joueurs appartenant à la Rebellion (les bons), rien n'empêche dans les règles de jouer des pirates (les neutres), ou même des impériaux (les salauds) ! L'amélioration des compétences se fait classiquement, grâce à des **points de compétence** offerts par le MJ, chaque niveau supplémentaire coûtant de plus en plus cher. Une idée originale et plaisante : un joueur peut améliorer son vaisseau spatial en lui consacrant ses points de compétence.

La Force, énergie mystérieuse et omniprésente, est évidemment un élément important du jeu, que ce soit au niveau du décor ou des règles. N'importe quel personnage peut faire appel à la Force au moins une fois par partie, ce qui a pour effet de doubler tous ses scores pour un round. Utiliser la Force d'une manière héroïque et dramatique est récompensé par l'attribution d'un point de Force, ce qui permettra lors de la prochaine partie d'y faire appel une fois de plus. Certains personnages possèdent en outre les compétences de la Force : **Contrôle, Sens** et **Altération.** Ces trois compétences, seules ou combinées entre elles, peuvent s'exprimer sous une trentaine de pouvoirs mystiques différents. Par exemple : **Parer/renvoyer un tir de blaster avec une épée-laser, Contrôler la douleur, Astrogation Instinctive, Télékinésie, Modifier un Esprit...** et on peut en inventer d'autres. Améliorer les compétences de la Force revient cher, à moins d'avoir un Maître sous la main. Les utiliser, par contre, ne coûte rien, ce qui les rend particulièrement puissantes. Un seul garde-fou : tout emploi de la Force ne respectant pas le code des Jedi (c.à.d. la cause du Bien) fait pencher son auteur vers le **Côté Obscur** de la Force... dans lequel il finit (vite) par tomber, devenant par là-même un PNJ contrôlé par le MJ et dévoré par le Mal (et vice-versa) !

Poursuivons ...

Les quelques pages et les nombreux paragraphes éparpillés dans les règles, qui sont destinés à aider un MJ néophyte à démarrer, sont bien écrits, souvent drôles, et frappés au coin du bon sens. Ils démontent avec efficacité (et un brin de cynisme) les plus grosses « ficelles » utilisées pour concevoir puis animer une aventure : la subtilité ne viendra qu'avec l'expérience (si elle vient). Je regrette cependant l'absence de conseils relatifs aux campagnes. L'optique du jeu est manifestement une suite d'aventures linéaires, isolées, voire indépendantes.

Les éléments de décor fournis dans les règles sont très légers : peu de vaisseaux spatiaux, pas de planètes, etc. Tout juste quelques extraterrestres et la liste des prix de quelques objets courants. Et une idée très amusante : des pages de publicité pour promouvoir successivement l'engagement dans la Marine Impériale, le fameux chasseur spatial Aile-X, les célèbres droïdes polyvalents R2, et une superbe croisière galactique ! L'achat du second volume, le **Guide de la Guerre des Etoiles,** risque fort d'être indispensable aux MJ voulant jouer plus que quelques parties. Ce second livre, déjà paru aux USA, nous est promis en français pour l'automne.

L'ambiance du jeu est en principe celle des films. On aime ou on n'aime pas. Rien de mieux qu'une petite citation (page 95-96) pour en donner une idée : « Star Wars c'est du Space Opera, donc (...) beaucoup d'action (...), beaucoup de combats (...), la lutte du Bien contre le Mal (on ne se pose jamais de questions portant sur la morale...), souvent beaucoup de clichés (... le bon droit l'emporte toujours ...), et ça se passe sur une grande échelle (... les personnages de Star Wars sauvent la galaxie...) ».

Complétons...

Le scénario de 9 pages fourni dans les règles **(Percée Rebelle)** est particulièrement linéaire, et ne s'en cache pas. Disons que c'est un scénario d'initiation et n'en parlons plus (sauf pour regretter l'absence des caractéristiques des Quadripodes impériaux y intervenant). Par contre, les dix petites idées d'aventures sont pour la plupart savoureuses et pleines de promesses. Enfin, l'idée de démarrer les aventures par un script (dialogue style cinéma) peut être une bonne méthode pour mettre rapidement les joueurs en situation, mais elle risque de fortement déplaire à ceux qui n'aiment pas se sentir trop « dirigés ».

La traduction, quant à elle, est tout à fait excellente. Enfin des traducteurs qui écrivent un français digne de ce nom ! Le texte est de qualité irréprochable, et quoique respectant très scrupuleusement l'original, il est parfois plus clair que ce dernier, en levant certaines ambiguités. Il s'offre même le luxe de franciser les références « culturelles » (ainsi **Laguna Beach** devient **Cergy-Pontoise...**), les noms des personnages, et les onomatopées (de **pyewpyewpyew,** le cri du blaster devient **pioupioupiou**) ! Tout au plus peut-on relever, en cherchant bien, quelques phrases trop alambiquées ici et là, et quelques erreurs sans gravité (par exemple, deux phrases oubliées, page 33, au paragraphe **Cultures**). Donc un très bon point, important, à ce niveau.

En définitive, la seule chose qu'on puisse reprocher au jeu de rôle de la Guerre des Etoiles, c'est d'associer des règles plutôt taillées pour des joueurs chevronnés, à un univers plutôt destiné aux jeunes novices. Cela ne constitue pas à mes yeux un obstacle important. Ni pour les premiers, qui n'auront pas trop de mal à personnaliser et pimenter l'univers édulcoré de Star Wars. Ni pour les seconds, qui pourront facilement apprendre des règles somme toute cohérentes et bien présentées. A condition, bien sûr, que ni les uns ni les autres ne se prennent au sérieux, et surtout que la Force soit avec eux !

Christian Rossiquet

Le Professeur Pelleau, tel un savant fou attrapant une collectionnite aigüe, « traite » les mythologies comme d'autres accumulent les spécimens rares. La première partie de la mythologie indienne est donc livrée à votre boulimie...

MYTHOLOGIE DE L'INDE



Voici, pour continuer notre étude sur les mythologies, celle de l'Inde. Elle est issue directement de la mythologie indo-iranienne dont la civilisation a donné naissance à celle des indo-européens, l'influence et les points communs étant surtout frappants dans les mythologies de ces divers peuples.

Etudier la mythologie brute en laissant de côté la philosophie, ou inversement, serait ne rien faire. Chez les Indiens, et plus particulièrement pour les Brahmanes, tous les textes sacrés relatent non seulement un épisode de la vie des dieux ou des héros, mais sont également des textes rituels, cultuels et philosophiques qui peuvent se lire sur plusieurs niveaux, du plus matériel au plus spirituel. Tout ceci fait que l'étude de cette mythologie est d'une rare complexité.

Néanmoins, pour notre courte étude, il nous faudra trancher, tout en espérant ne pas se tromper. De toute façon, ce ne sera pas pire que le Legend Lore. Dans cette unique œuvre de référence pour le joueur, les auteurs ont en effet fait un mélange indigeste de védisme et d'hindouisme ancien.

CASSER LE LEGEND LORE

Durant la période védique, aucun accent n'était mis sur l'image du dieu. Ce n'était pas celle-ci en effet qu'on adorait, mais le dieu lui-même pour les bienfaits qu'il apportait. C'était une religion avant tout populaire, au service du peuple. Les prêtres n'étaient pas confinés dans les temples à servir l'image d'une divinité. Ils étaient au contraire actifs et avaient un grand rôle de défenseurs contre les démons et les mauvais esprits qui utilisent les puissances à mauvais escient. L'accent était mis sur l'aspect rituel et non sur la foi, la relation entre Dieu et l'homme. L'hindouisme, par contre, met l'accent sur l'image du dieu lié à un temple et ne reposant pas sur le Veda (textes religieux, premiers documents littéraires de l'Inde) bien qu'il y ait un effort de perpétration du védisme dans la conception de Dieu. Les anciens dieux védiques sont pour la plupart dévalorisés et tous sont profondément modifiés. Indra est classé chef des dieux dans le LL ; ceci est vrai pour la période védique qui est antérieure à l'hindouisme. Il est invincible, immortel, ne connaît pas la peur, c'est le plus grand et le plus puissant des dieux. Mais ce n'est plus vrai pour la période hindouiste où Indra est fortement dévalorisé. Il règne alors toujours mais seulement sur le second ciel en partant du bas. Vishnou et Shiva sont à ses côtés, ils sont aussi puissants que lui, sinon davantage, et ils reçoivent le culte principal. Indra connaît la crainte, la peur, il est loin d'être infaillible et n'est plus immortel. Un Brahmane ascétique, ou même un valeureux héros, est capable d'exploits supérieurs aux siens.

La présence de l'éléphant d'Indra dans le LL, Airâvana, démontre que les auteurs ont choisi l'Indra hindouiste. Pourtant les caractères de l'Indra du LL sont védiques et ils ne font aucune mention de Shiva, alors que sa femme Kali est présente et seulement sous un seul de ses aspects, le plus malveillant (alors qu'elle a de nombreux côtés bénéfiques). Le buffle de Yama, également hindouiste, devient, lui, un dieu très important alors que dans le LL il n'est qu'un demi-dieu donc védique. Le Varuna du LL semble être védique, pourtant on n'y voit qu'un seul de ses aspects. Or il est aussi maître des eaux, à peu près le seul caractère que lui conserve l'hindouisme. Comme l'eau a des vertus médicales, il a aussi des fonctions de guérison. Cet aspect est plus hindouiste puisque, dans la mythologie védique, les médecins des dieux étaient les Ashvin, dieux souverains de la troisième fonction selon Dumézil.

QUELLE PERIODE CHOISIR ?

Je pourrais contituer bien plus avant mais il est temps d'aborder le fond du problème. Que choisir ? Védisme ou hindouisme ? Dans un souci de respect envers les nombreux joueurs qui sont habitués au LL, je resterai donc dans sa lignée, mais je corrigerai ses erreurs autant qu'il m'est possible.

Si l'on ne veut pas tomber dans le piège engendrant un monceau de bêtises, dans lequel sont tombés les auteurs du LL, il faut faire un choix quant à la période à étudier. Les dieux décrits dans cette aide de jeu sont védiques. Le cas de Kali est spécial, les animaux sont hindouistes et je n'ai pas trouvé trace de Karttikeya dans mes lectures ce qui ne veut pas dire qu'il n'ait pas existé dans les

textes. Il semble naturel de choisir la période védique. Il faut alors corriger quelques erreurs du LL concernant Varuna, Vishnou et Tvashtri.

Le Varuna décrit est védique, cela ne fait aucun doute. Or, à cette époque, Vishnou n'avait pas l'influence de tout premier plan qu'il a eue lors de l'hindouisme. Il était beaucoup moins important que Varuna, presque secondaire même. Il me semble donc normal que Varuna ait plus de PV que Vishnou et que leurs caractéristiques et niveaux soient intervertis, cela sera plus conforme à la mythologie védique.

Tvashtri. En fait ce n'est pas son nom, il s'appelle Tvashtar et je suis étonné de le voir à l'état de demi-dieu car il n'a pas d'ancêtres humains. Qu'il soit dieu mineur d'accord, car ce dieu védique est important. Il est l'ouvrier des dieux, c'est le dieu artisan, le représentant, le contremaître. Il possède toutes les formes. Il forme les êtres, forge les œuvres d'art. Le cheval, si important dans la mythologie et dans la culture, a été formé par lui, ainsi que certains dieux comme Agni et Brhashpati par exemple. De plus, dans certains textes, il apparaît comme créateur du genre humain (il ne peut donc être demi-dieu) car il est de par sa fille le grand-père de Yama qui est le premier homme.

LES PUISSANCES

Pour l'Hindou ancien, le monde était empli d'êtres, de substances, de forces, de puissances qui se manifestaient, avec des effets hostiles ou bénéfiques, dans la nature et le milieu humain. Il ne savait pas ce que c'était, il avait seulement le sentiment d'une présence diffuse, d'un mystère ; ce qu'il ne pouvait pas expliquer. L'orage, l'alternance du jour et de la nuit, des saisons, la naissance, la mort, la lune, le soleil, la germination, la vue, la respiration, le vent, etc (la liste est sans fin) étaient pour lui autant de phénomènes, de mystères ; ce sont les puissances manifestées. Elles sont divines, mais pas dieux. Elles ont un nom, une individualité. Chaque puissance est unique et donne et envoie uniquement ce qu'elle est alors que les dieux font ce qu'ils sont. Elles rendent les dieux capables de s'acquitter de leurs tâches.

LES DIEUX

Les dieux ne sont pas des puissances, mais ils ne vont pas les uns sans les autres. Les dieux utilisent les puissances et ces dernières servent les dieux. La complexité réside dans le fait qu'une puissance n'est jamais attribuée à un seul dieu. Une même puissance peut être utilisée par de nombreux dieux. Ainsi il y a plusieurs dieux du soleil, de la guerre, de la fécondité, etc. Un dieu n'utilise jamais qu'une seule puissance, il se manifeste par l'emploi de nombreuses puissances. Le fait que plusieurs dieux possèdent la même puissance et qu'ils aient souvent les mêmes champs d'activité et d'intérêt, ne veut pas dire qu'ils s'en servent de la même manière, bien au contraire. Chaque dieu agit à sa façon, par ses propres moyens et en fonction de son propre caractère.

D'après le RgVéda, il y aurait 33 dieux, bien qu'il soit dit que ce nombre est incomplet : 11 au ciel, 11 sur terre et 11 dans les eaux. Leurs actions peuvent s'étendre sur plusieurs domaines. Bien qu'ils soient très individualisés, ils ont quand même beaucoup de points communs : ils se déplacent dans des chars brillants, ils mangent des laitages, du beurre, des céréales et de la viande, ils boivent le Soma, ils ne dorment jamais, ils travaillent sans cesse, ils ne peuvent jamais être trompés, ils sont immortels mais peuvent être blessés, ils accordent très difficilement leur amitié aux humains et ils sont là pour maintenir l'équilibre et l'ordre du monde — ce qui précède relève du védisme, vous l'aurez sûrement deviné.

IDEOLOGIE TRIPARTITE

Toutes les études faites autour de la religion indienne s'accordent sur le fait que les actions des dieux s'étageaient sur trois niveaux. L'idéologie transparaissant derrière cette mythologie est tripartite ou trifonctionnelle. Elle correspondait à un idéal que les sociétés indo-européennes s'efforçaient d'atteindre.

Les trois fonctions étaient — je l'ai souligné dans l'article du numéro 10 — : fonction magico-religieuse ou juridico-religieuse ; fonction guerrière, force matérielle, pouvoir militaire ; fonction économique, de prospérité, de fécondité.

Malgré les champs d'action étendus d'un dieu, chaque fonction était dirigée par un dieu. A la période védique, ce classement était le suivant : Mitra-Varuna pour la première fonction, Indra pour la deuxième fonction, et les jumeaux divins, les Ashvins, pour la troisième fonction. Certains d'entre vous seront surpris de voir le nom de Mitra au côté de celui de Varuna, surtout qu'il a une consonnance plutôt iranienne. L'origine de la religion védique trouve ses fondements dans la société indo-iranienne. Mitra est bien védique, mais il disparaît au profit de Dharma lors de l'évolution vers l'hindouisme.

Le Mahabarata, vaste poème épique, nous indique également la présence d'un dieu supplémentaire très important qui donnera naissance au héros Bhima, c'est Vayu *(Mythes et épopée T1 Ch2 par G.Dumézil)*. Lors de la période védique, il est le dieu du vent, mais dans la mythologie indo-iranienne, il est aux côtés d'Indra et se partage la deuxième fonction.

Cela fait déjà trois dieux que le LL a oublié alors qu'ils sont importants : Shiva, Vayu et Mitra. J'en reparlerai plus tard.

L'idéologie tripartite caractérisant la société humaine, qui s'efforce de s'en rapprocher, a donné naissance à trois classes : les Brahmanes qui sont les prêtres, les Ksatriyas qui sont les guerriers et les Vaisyas qui sont les éleveurs agriculteurs.

D'après la mythologie, les dieux des deux premières fonctions étaient totalement divins et ne se mêlaient pas avec ceux de la troisième fonction, trop proches des humains. Ce qui fait qu'à cette époque les Vaisyas devaient honorer les Brahmanes et les Ksatriyas. Or, un conflit éclata entre les deux catégories de dieux car ceux de la troisième fonction voulaient participer pleinement à l'action des autres dieux (ceux de la 1ère et 2e fonction) qui ne voulaient pas d'eux. Tout comme le conflit qui opposa les Ases et les Vanes chez les Nordiques, le résultat fut que les dieux firent la paix et travaillèrent tous ensemble, sans discrimination. Pourtant dans le culte, et bien que jamais oubliés, les dieux de la troisième fonction occupent une place moins importante.

LES DIEUX SOUVERAINS DE LA PREMIERE FONCTION

Varuna

Varuna est une divinité très ancienne dont on connaît l'existence jusque dans la mythologie indo-iranienne et peut-être même avant. C'est un grand dieu souverain védique. Son domaine est le ciel, l'immensité du cosmos. Grand magicien, il dispose de la Maya (magie, puissance créatrice de formes temporaires ou durables). Il est craint car son caractère est violent, inquiétant et soudain ; il est le justicier et donc le protecteur des serments, comme il est dit dans le LL, car il dispose des

nœuds, des liens (liens familiaux, serments, etc.) que Mitra a fait et dans lesquels il saisit les coupables. Il est lié à l'ordre moral, rituel, social et cosmique et en exige le respect. Il apparaît comme le dieu du ciel et espionne la terre grâce aux étoiles, ses espionnes. La nuit est à lui. Mais son action ne s'arrête pas là. Il est le maître des eaux, les eaux du ciel et celles de la terre. C'est le dieu de l'océan. Appartient à Varuna ce qui est mal sacrifié.

Mitra

Dans la période védique, Mitra est toujours cité en couple avec Varuna. Mitra-Varuna dirigent la première fonction. Le domaine de Mitra est ce monde-ci et ce qui est proche de l'homme. Il s'occupe des contrats et des serments tout comme Varuna mais, contrairement à ce dernier, il ne s'occupe pas de la rupture des contrats et serments. Son action se borne à lier les hommes à leurs traités, nombreux (qui peuvent être la parole donnée, le mariage qui engendre des liens pouvant s'étendre très loin, etc).

A la différence de Varuna, Mitra est foncièrement bon et droit (Varuna s'occupe de la bonne marche de l'ordre partout où il se manifeste), il est amical, bienveillant, rassurant. Il n'a aucune action violente.

Il est mis en couple avec Varuna parce que, et vous l'aurez deviné, il scelle les contrats et traités. Il lie donc les hommes à leurs contrats, à l'ordre, alors que Varuna s'occupe de ceux qui ne respectent pas la parole donnée, l'ordre. Il s'occupe de la justice et de ce fait dispose des nœuds que Mitra a noués. Mitra et Varuna sont liés à l'ordre moral, rituel, social et cosmique, l'un faisant les liens et l'autre, violent, en exigeant le respect par la menace de la punition.

Mitra, dans son office, est assisté de deux dieux mineurs et pourtant importants : Aryaman et Bhaga.
Bhaga : il est le distributeur aveugle et sans passion. Biens matériels, joie, malheur, tristesse, fortune, etc., sont donnés au hasard par lui. Il est parfois assimilé au destin.
Aryaman : il patronne le mariage en tant que lien et alliance entre personnes et famille. Il patronne également les chemins et routes comme moyen de libre circulation.

Comme on peut le voir, bien que dirigeant de la première fonction, Varuna, par ses actions violentes et soudaines, a pied dans la seconde fonction, alors que Mitra, assisté de Bhaga et Aryaman a pied dans la troisième fonction.

Mitra, Varuna, Bhaga et Aryaman font partie du groupe de dieux appelés ADITYAS.

LES DIEUX SOUVERAINS DE LA DEUXIEME FONCTION

Indra

Indra est le dieu des dieux des temps védiques. Toutes les descriptions de ce dieu nous laissent voir un homme à la musculature impressionnante et possédant une force inégalée. Cette intelligente divinité, toujours jeune, jalouse, violente et colérique réserve pourtant sa fureur dévastatrice pour ses adversaires, qui sont aussi ceux de ses partisans, c'est à dire les voleurs de toutes sortes, les magiciens mauvais, les esprits et les hommes qui troublent les sacrifices... Envers les autres, Indra pardonne volontiers car il est bon et généreux et il ne punit que très rarement les hommes.

Il a un gigantesque appétit et une soif insatiable de Soma qui lui donne les forces vitales de la nature et l'accroissement de son énergie et de sa vitalité.

Indra est le maître de la seconde fonction, il est le dieu guerrier, toujours vainqueur. Le LL a oublié cet aspect, pourtant le plus important, car celui qui lui est donné est secondaire dans la religion védique.

Le plus grand ennemi d'Indra est Vrtra, son combat avec lui est le thème central de son mythe. Plusieurs théories ont été échafaudées autour de ce mythe. A mon avis toutes sont valables.

Le Combat d'Indra et de Vrtra

Vrtra est un démon, fils de Tvashtar. Son nom évoque la fermeture, l'obstacle, le verrou. Il est décrit comme un serpent en possession de la Maya (puissance créatrice). L'existence de Vrtra implique un désordre universel qui met dans la détresse et le désespoir les dieux eux-mêmes. Après qu'il eût pris place dans les trois mondes, il ne restait plus de place pour le reste. Indra ne pouvait le combattre par manque de place et il se fit aider par Vishnou qui lui donna la place nécessaire. Ainsi il tua le monstre avec son arme Vajra. D'après une récente doctrine, ce mythe retrace celui de la création, de la restauration de l'ordre du monde. Les dieux étant les garants de l'ordre et Vrtra la puissance anti-cosmique, chaotique, qui refuse l'ordre. Comme Vrtra retenait les eaux du ciel et de la terre — elles étaient donc mêlées — sa mort par Indra vit la séparation des eaux, la séparation du ciel et de la terre et l'affermissement de la terre, l'air séparant les deux. Les eaux de la terre furent libérées au profit de Manu (l'humanité).

Ce lien entre Vrtra et l'eau qu'il retient l'a souvent fait assimiler aux nuages qui emmagasinent et retiennent l'eau. De plus, certains anciens éthymologistes hindous traduisent Vrtra par nuage. Indra tuant Vrtra fait donc tomber la pluie, ce qui fait qu'on l'a souvent assimilé — comme les auteurs du LL — à un dieu de l'atmosphère, de la pluie. Or cette explication naturaliste est insuffisante et ne couvre pas tous, et de loin, les aspects d'Indra.

TEMPS LIBRE
FIGURINES
JEUX DE SIMULATION
22 rue de Sévigné 75004 Paris
Métro St Paul du Marais
Tél : 42 74 06 31

Il est temps de corriger maintenant une erreur du LL au sujet de ce dieu important : il s'agit de son arme, sa Vajra, que certains traduisent par massue et d'autres par foudre. Que ce soit l'une ou l'autre de ces traductions, il ne s'agit en aucun cas d'une épée. Alors accordons-lui la massue comme arme et le pouvoir de lancer des « éclairs » à volonté, et retirons-lui l'épée que le LL lui a donnée. Etant assimilé également à l'orage par la foudre qu'il lance — ce qui est un attribut nettement guerrier, souvenez-vous de Thor —, par l'orage qui fait tomber la pluie, il a aussi un rôle de fécondation de la végétation donc un pied dans la troisième fonction. Mais c'est pour lui une fonction secondaire.

Patrick Pelleau

(...) Nous interrompons ici la prose du Professeur Pelleau qui, s'il est très compétant dans son sujet, est néanmoins incapable de s'arrêter une fois branché et oublie souvent la place qui lui est impartie... Vous saurez donc la suite de ces palpitantes aventures dans le prochain numéro...

1 HawkmooN

La Reine Noire

Avant Propos

Ce scénario d'Hawkmoon est destiné à un groupe de quatre à cinq aventuriers débutants. L'action entière se déroule sur la Reine Noire, un navire corsaire. Si cette aventure est la première des personnages, vous pouvez alors les intégrer dans l'équipage du navire ; il y a toujours une place pour des aventuriers à bord d'un tel bateau, quelles que soient leurs origines sociales. Cette occupation requiert de multiples talents, et tous les personnages sont les bienvenus. Dans ce cas, organisez une ou deux parties avant de jouer ce scénario (les sujets d'aventure pour des corsaires ne manquent pas), ainsi les joueurs seront familiarisés avec ce navire et leur rôle.

Navikh'

L'aventure commence en l'an 5295, à Navikh', l'une des rares cités de Scandia. Peuplée d'un peu plus de 20 000 personnes, Navikh' vit et respire au rythme de ses corsaires. Son port rassemble l'une des plus grandes flottes des mers nordiques, ses capitaines dirigeant la cité. Le commerce des biens enlevés, les butins et les rançons des otages ont apporté richesse, pouvoir et opulence à la cité. Mais en ces derniers mois d'automne, la fin semble proche pour ses habitants ; depuis l'été, les armées granbretonnes assiègent la ville.

En l'espace de deux ans, toute la Scandia a été envahie par l'empire ténébreux, les petites communautés rurales ont été asservies, les cités fortifiées des pirates ont été prises d'assaut, leurs navires capturés ou coulés par les requins impériaux ; seule Navikh' demeure, pour un temps encore, libre. La ville vit ses dernières heures, plusieurs brèches percent les murailles, la flotte entière des requins est rassemblée au large du port, des milliers de loups, de chèvres et de sangliers attendent l'ordre du grand baron Méliadus pour prendre la cité, aucun quartier ne sera accordé. Aussi les corsaires s'apprêtent-ils à fuir leur cité, espérant forcer le blocus de la marine impériale. L'un de ces navires est la Reine Noire, une grande goélette à trois mâts. Pour favoriser sa fuite, ce bateau a bénéficié des travaux de Hirguiez,un brillant scientifique qui, par ses créations, s'est illustré dans la défense de la cité. Au jour de la fuite, les personnages seront à bord de la Reine Noire.

Si les aventuriers sont étrangers à la Reine, voici quelques raisons probables de leur présence à bord. S'ils se sont illustrés lors du siège de Navikh', Syrend'hya, le capitaine de ce navire, les invitera ; aucun héros ne sera de trop lors de la fuite. (Avant de commencer ce scénario lui-même, faites jouer aux personnages le siège de la cité en leur offrant de nombreuses occasions de se distinguer). Sinon, conscients de la fin proche de la cité, et par conséquent de la leur, il reste aux personnages à embarquer discrètement. Attention, les passagers clandestins sont mal acceptés une

Les principaux acteurs

Hirguiez

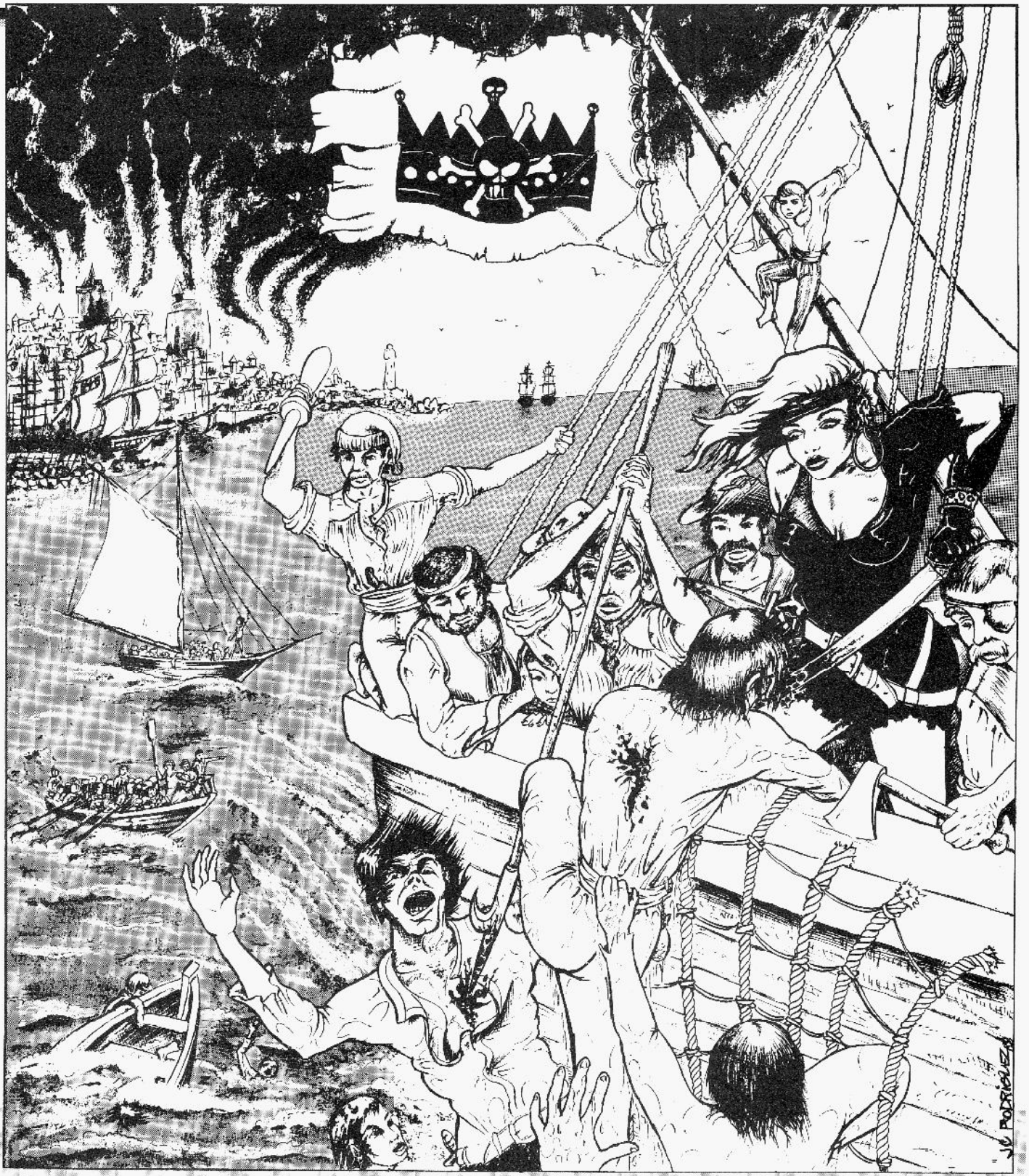
Espanyien. Age : 56 ans. Scientifique
FOR 12 CON 14 TAI 14 INT 21 POU 16 DEX 15 CHA 17
Points de vie : 14 Blessure majeure : 7 Armure : sans

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
sabre	42 %	1D6+1D4+2	54 %
dague lancée	48 %	1D4+2	-

Compétences : Eviter 68 %, Nager 31 %, Connaissance de l'ancien monde 64 %, Connaissance de la biologie 103 %, Connaissance de la chimie 85 %, Connaissance de l'électricité 82 %, Connaissance de la mécanique 67 %, Connaissance de la médecine 65 %, Première aide 83 %, Parler/lire et écrire : Espanyen 98 % 93 %, Langue commune 86 % 83 %, Ancien Espagnol 49 % 85 %, Ancien Français 38 % 74 %, Eloquence 70 %, Persuasion 84 %.

Ce brillant maître du collège royal de Madrid a fui son pays à la suite d'une expérience aux conséquences désastreuses. Son travail sur une colonie d'organismes mutants polymorphes leur a donné l'intelligence. Pris de peur devant sa création involontaire, Hirguiez tenta de la détruire mais il échoua et la créature s'enfuit. A de multiples reprises, la bête a essayé de tuer son créateur, celui-ci lui a toujours échappé. Depuis plusieurs années, Hirguiez voyage inlassablement à travers l'Europe, espérant semer le monstre, mais celui-ci a toujours retrouvé sa piste. En dépit de toutes ses recherches, Hirguiez n'a trouvé aucune solution qui puisse terrasser à jamais son ennemi. Lorsque Hirguiez monte à bord de la Reine, le monstre l'a déjà précédé.

Toujours vêtu avec élégance, Hirguiez est un homme de grande taille, au visage creusé par les ans et l'inquiétude. Il conserve cependant un caractère énergique et entreprenant. En dépit d'une certaine morgue qui rend difficile toute relation avec lui, il fait preuve d'un esprit humaniste et s'engage contre tous les systèmes ignorant la dignité humaine, en



l'occurrence l'empire granbreton. Dès les premières manifestations de la bête, il cherchera dans un premier temps à lutter seul contre elle, gardant momentanément le silence à son sujet, son sens hypertrophié de l'honneur lui interdisant de révéler son existence qui témoigne d'une faute qu'il tient à garder secrète.

Syrend'hya

Scandinne. Age : 35 ans. Capitaine
FOR 15 CON 16 TAI 15 INT 14 POU 18 DEX 11 CHA 17
Points de vie : 16 Blessure majeure : 8 Armure : cotte de mailles : 1D6

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
épée longue	86 %	1D10+1D4+1	80 %
écu	—	—	85 %
lance feu	51 %	5D6	-

Compétences : Grimper 45 %, Nager 86 %, Equilibre 62 %, Voir 58 %, Cartographie 73 %, Première aide 61 %, Navigation 95 %, Eloquence 74 %, Faire des nœuds 65 %.

Syrend'hya est la veuve du précédent capitaine de la Reine du Nord, à sa mort, elle a pris le commandement du navire. Fille de marin, énergique, elle a su se faire accepter et respecter par tous. Aujourd'hui, elle est sans conteste le corsaire le plus craint des mers du nord. Vêtue de noir, son deuil ne l'a pas empêchée de prendre des amants occasionnels, mais elle conserve farouchement son indépendance. Comme le disent de nombreux marins, son véritables amour est son navire. Elle assure sans cruauté ou indulgence son rôle, cependant elle punira violemment toute négligence ou incompétence d'un membre d'équipage. Quant aux passagers, ils devront se soumettre à son autorité ; selon le vieux proverbe, elle est le seul maître à bord après Dieu. Elle fera

fois découverts. Autrement, engagés auparavant par Hirguiez comme gardes du corps, ils l'accompagneront à bord du navire ; dans ce cas, les aventuriers ont pu remarquer son inquiétude ainsi que les nombreuses précautions dont il s'entoure. Le scientifique vit toujours dans la crainte du « *monstre* ».

La fuite

Cet épisode est l'occasion d'offrir aux personnages quelques scènes riches en émotions, où ils pourront déployer toute leur bravoure ; cependant, il n'est nullement destiné à les tuer.

Les corsaires doivent attendre la marée pour quitter le port. Deux heures durant, les personnages entendent les bruits de l'assaut granbreton se rapprocher du port ; avant leur arrivée, les aventuriers comme les marins devront repousser armes à la main le flot des fuyards, alors que la population condamnée à une mort certaine insultera du quai « les rats qui quittent le navire ». Qui sait, un aventurier au cœur tendre pourra faire monter à bord quelques personnes dont les supplications auront su le toucher ? Alors que la marée se fait sentir et que les voiles se déploient, les soldats de l'empire surgissent sur les quais, massacrent la population, s'emparent des barques et montent à l'assaut des navires. Les canons des corsaires laissent peu d'assaillants arriver à l'abordage ; cependant quelques rounds d'un combat acharné seront nécessaires pour les repousser.

Le large gagné, Navikh' n'est plus qu'un immense brasier derrière eux. Cependant, un plus grand péril attend les corsaires : une centaine des lourds croiseurs granbretons aux voiles noires coupent la route à la petite escadre des trente goélettes et bricks scandins... Peu de corsaires en échapperont... Les installations d'Hirguiez permettent à la Reine Noire de prendre le large. Ces appareils se présentent comme douze cylindres de cuivre, hauts chacun de deux mètres, fixés à la coque. Ces cylindres, reliés à un générateur, entourent le navire d'un champ de protection arrêtant flammes et projectiles lancés des croiseurs. Si vous le désirez, vous pouvez tout de même offrir à vos personnages le luxe de repousser un abordage (non ! un champ de protection n'arrête pas un croiseur granbreton !). Ce dernier danger passé, la Reine Noire se perd dans l'océan, faisant route seule vers le nord-ouest.

La vie à bord

Le cap suivi par la Reine Noire l'amène vers la pointe de la Granbretanne. Syrend'hya espère, après avoir doublé ce cap, faire route en toute tranquillité vers les côtes d'Espanyia où les corsaires se sont donnés rendez-vous.

Plusieurs journées se passent « paisiblement », l'équipage soignant ses blessures et affrontant la mer du nord. Utilisez ce temps pour plonger les personnages dans la vie quotidienne du navire. Les jours passant, le froid devient de plus en plus vif, les premiers icebergs coupent la route du vaisseau. Une brume au reflet verdâtre flotte sur les eaux du matin au soir (ne pas oublier que le climat terrestre a été bouleversé par le tragique millénaire). Quelques événements brisent la monotonie du voyage, arrachant les marins des fourneaux où chacun passe le plus clair de son temps, jouant aux dés ou aux cartes afin d'oublier le froid et la fin de Navikh'.

— Un gabier, en dépit de ses vêtements de cuir huilé et de laine, perd deux doigts, gelés.

— Une querelle entre deux marins, ennemis de toujours, finit par une blessure grave pour l'un d'eux, l'autre étant envoyé à fond de cale.

— Une viande avariée servie à l'un des repas provoque pratiquement une mutinerie. Seule l'intervention de Syrend'hya ramène le calme, signe annonciateur des temps à venir.

La fin du voyage

Au cours des quatre premiers jours de voyage, le monstre découvre le navire. Ayant adopté la forme de Jensk Vhonk, l'un des marins de la Reine, la colonie détache certains de ses individus. Ceux-ci éliminent en quelques jours les rats du navire pour prendre leur place. Les formes de Jensk Vhonk et des rats permettent ainsi au monstre de prendre connaissance des moindres recoins et des habitudes de l'équipage.

Les conséquences de ces prémices peuvent être perçues par les personnages ou leur être rapportées par quelques conversations. Ainsi, les rats semblent être pris d'une fureur croissante, allant jusqu'à s'entretuer ; puis bizarrement, un matin, le calme revient dans leur communauté. Pareillement, un marin (Jensk Vhonk) devient la source d'amusement de ses compères : ce dernier semble être devenu très maladroit du jour au lendemain, commettant maladresse sur maladresse (le monstre n'acquiert pas les compétences de ses victimes, il prétextera quelque maladie pour justifier ses erreurs).

Ensuite, la créature passe à la phase suivante (3 jours), la forme de Jensk est abandonnée. Toute la colonie prend la forme de rats. Celle-ci livre une guerre sans merci aux chats du navire, ces derniers disparaissent en une nuit, dévorés par la colonie. Puis le monstre (les rats) dévore toute la nourriture possible afin de multiplier sa taille.



face aux problèmes qui l'attendent dans cette traversée avec l'énergie qui la caractérise.

Le monstre

Colonie mutante à l'intelligence commune.
INT 20 POU 17

La création d'Hirguiez est l'élément moteur du scénario. A l'origine, cette innocente colonie, dont chaque individu ressemble vaguement à une limace noire de quelques centimètres de long, vivait comme ses nombreux congénères dans les marais d'Espanya. Pouvant regrouper plusieurs milliers d'individus, la taille d'une colonie atteint jusqu'à plusieurs mètres, sa forme générale étant celle d'un dôme aplati, reposant au fond des mares et autres étangs des marécages. Ayant la faculté de modifier leur couleur et d'adopter grossièrement une forme étrangère, ces créatures imitent les algues consommées par les poissons. Une fois ceux-ci approchés, la colonie relâche un nuage toxique, puis digère le cadavre par des excrétions acides.

Les travaux d'Hirguiez ont eu les conséquences suivantes :

— La colonie possède maintenant une intelligence « humaine », cette intelligence et sa mémoire étant possédées par chaque individu de la colonie. Toute expérience vécue ou toute information connue par un individu est retransmise à l'ensemble de la colonie. Ainsi il suffit qu'une seule « limace » survive pour reconstituer l'ensemble dans son intégralité. La rapidité de reproduction facilite cette renaissance ; avec suffisamment de nourriture (toute matière organique, vivante ou non), la colonie double sa taille toutes les douze heures. La taille d'un individu est de 1.

Ces événements se traduisent ainsi pour les personnages : les rats semblent proliférer du jour au lendemain, dévorant les vivres, courant librement sur le pont et les mâts. L'équipage déclenche donc une véritable guerre contre les rongeurs. Les rats tués sont jetés à l'eau. A un moment ou à un autre, on s'aperçoit que leurs cadavres se transforment en quelques heures en une bouillie noire (une fois morts, les individus conservent encore la forme imitée pour quelques heures puis se décomposent rapidement en une gelée noirâtre). Les recherches entreprises à la suite de la disparition de Jensk aboutissent à la découverte du cadavre du marin mis aux fers, à demi-dévoré par les rats. Nul dans l'équipage n'écoutera les déclarations du mousse, considéré comme une âme tendre et rêveuse, qui a assisté, apeuré, à la transformation de Vhonk en de multiples « serpents » ; il en fera une description fort confuse. Des traces de bave, comme celles laissées par les limaces, peuvent être découvertes sur les ponts. Ces traces sont de plus en plus nombreuses et importantes, la colonie croît rapidement.

La porte renforcée du magasin à vivres est retrouvée un matin défoncée, ce qui suggère une force de géant. La majorité des vivres a disparu...

A partir de ce moment, Hirguiez a connaissance de la présence du monstre à bord. Libre à vous de déterminer son comportement, terrorisé et se réfugiant dans sa cabine, ou alors traquant le monstre la nuit dans les cales du navire. Son comportement éveillera sans doute la curiosité des personnages. Deux possibilités s'offrent à vous : Hirguiez peut être la première victime du monstre, celui-ci dévorant les autres personnes à bord pour assouvir sa faim inextinguible. Dans ce cas, les aventuriers peuvent découvrir toute l'histoire du monstre et de son créateur, contenue dans le journal d'Hirguiez. Il est préférable alors qu'un scientifique soit présent parmi les personnages pour découvrir le moyen de « tuer le monstre ». Sinon, la créature garde Hirguiez pour le dessert. Celui-ci se confiera tôt ou tard aux aventuriers.

Dans la troisième phase, le monstre s'attaque à l'équipage. Dans un premier temps, une personne disparaîtra chaque nuit, le monstre vivant désormais séparé en deux groupes, l'un dans la cale, l'autre à l'extérieur du navire. La première action de celui-ci sera de briser le gouvernail : le navire, devenu incontrôlable, est emporté par le courant du grand nord... Les personnes tentant de le réparer, se mettant donc dans l'eau, seront attaquées par la colonie ; toute réparation est impossible. Pour ses agressions nocturnes, le monstre prend la forme de marins encore en vie, et attire ses victimes à fond de cale, ou encore les balance par-dessus bord.

Le rationnement des vivres, la rupture inexpliquée du gouvernail, le comportement des rats, les disparitions mystérieuses, la dérive du vaisseau vers des mers inconnues, poussent l'équipage à adopter des solutions extrêmes. Dans un premier temps, les marins chercheront un bouc émissaire : celui-ci peut être le pauvre mousse, Hirguiez, un aventurier ou même le capitaine du navire. Ensuite, pour un prétexte quelconque, une véritable mutinerie éclatera à bord. Divisé en deux camps, l'équipage se partagera le bateau. Une faction occupera la proue, l'autre la poupe, les multiples affrontements se déroulant sur le pont. Il sera impossible de faire entendre raison à un camp ou à un autre, chacun accusant l'autre de tous les derniers faits et escomptant survivre par la destruction de l'ennemi. Nul ne s'aventurera plus dans l'entre-pont et la cale, domaines incontestés du monstre. L'horreur continuera jusqu'à la mort du dernier membre de l'équipage et du dernier aventurier, à moins que ceux-ci ne triomphent du monstre. MAIS QUE FAIRE ?





Quelles que soient les prouesses des aventuriers, leurs armes seront inefficaces contre la colonie. Ils pourront seulement destructurer ses formes, voire détruire quelques ensembles. Mais son importance, son taux rapide de prolifération la rend invulnérable aux armes. Le matériel de laboratoire emporté par Hirguiez, les appareillages du générateur utilisés pour le champ de force permettent aux aventuriers de construire leur salut. Les notes d'Hirguiez, ou ses propres déclarations, laissent entendre que le monstre est sensible à certains produits chimiques, voire à l'électricité. Toute recherche exigeant un sujet, des volontaires devront se dévouer pour ramener un individu, quitter le refuge précaire de la proue ou du château arrière puis s'aventurer dans les profondeurs de la cale.

Si les aventuriers réussissent, quelques jours seront encore nécessaires pour son étude. Ces observations débouchent sur un espoir : la créature se montre très sensible à l'électricité ; les batteries du générateur permettent de repousser le monstre (pour cela il faut réaliser des « **pics**

— La colonie est capable de prendre la forme de tout être vivant.

— La colonie peut se scinder en plusieurs ensembles indépendants, cependant la somme des tailles des créatures imitées ne doit pas dépasser la taille globale de la colonie. Sa taille au début du scénario est de 14.

— Une colonie peut émettre un nuage toxique de poison entraînant une paralysie d'1D4 heures ; la virulence du poison est de 9, le nuage pouvant être émis jusqu'à 3 mètres.

— Les excrétions acides infligent 1D8 points de dégâts par tour ; le monstre émet ces acides uniquement sur les victimes paralysées. Cependant, le monstre ne peut émettre ni poison, ni acide lorsqu'il est sous une autre forme que la sienne. Ses attaques sont dans ce cas celles de la créature dont le monstre a pris la forme et ses pourcentages sont alors de 50, en attaque comme en parade.

Le but poursuivi par le monstre est la mort de son créateur, Hirguiez. Pour l'atteindre, la créature a conçu un plan presque parfait ; aux aventuriers de démontrer que la perfection n'est pas de ce monde... La taille et le charisme du monstre sont égaux à celui du modèle dont il prend la forme. Sa force et sa dextérité ne peuvent dépasser 9, ses points de vie égalent sa taille. Une fois ces derniers réduits à zéro, la colonie perd son homogénéité, et par conséquent sa forme.

La Reine Noire

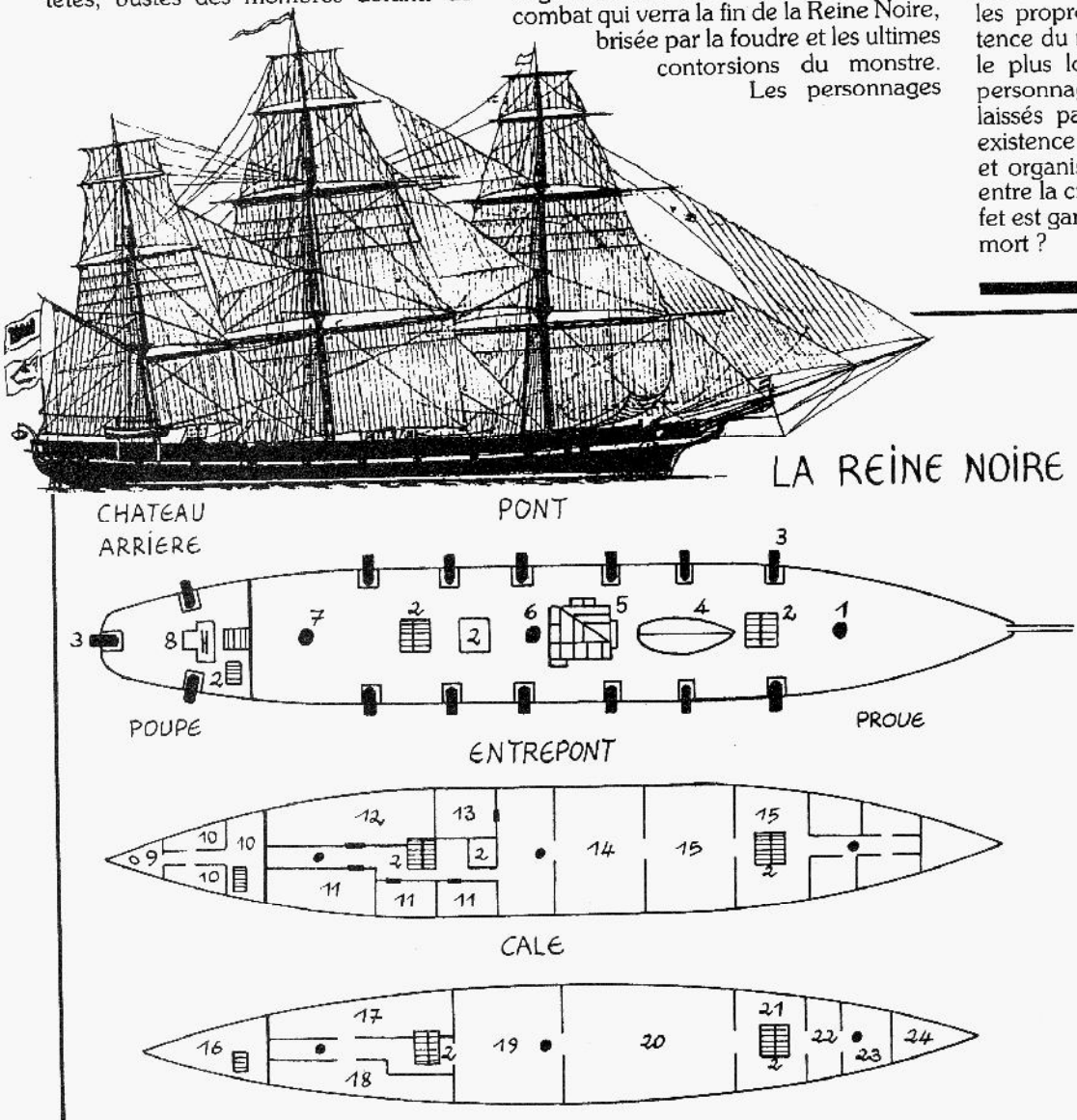
Ce navire, cadre du scénario, est un trois mâts goélette armé pour la course. Ses 15 canons flammes, sa grande

à électricité », difficulté en connaissance de l'électricité : 20). Cependant, la charge limitée des batteries donne seulement un court répit. Ces journées voient une détérioration du temps, une tempête d'hiver, redoutée pour sa foudre, se prépare... Celle-ci peut être la planche de salut des aventuriers. A ce moment, le monstre s'est rassemblé en une unique colonie de forme serpentine, présentant de multiples protubérances, têtes, bustes des membres défunts de l'équipage et de toutes les espèces animales digérées par la bête. La solution consiste à créer un attracteur d'éclairs et un appareil qui puisse guider la foudre capturée vers le monstre. Pour cela, les appareillages d'Hirguiez et un canon du navire peuvent faire l'affaire. Libre à vous de définir la difficulté en connaissance de la mécanique et en électricité que demande la construction de cet appareillage. Attendez le paroxysme de la tempête, décrivez un monstre colossal sortant des écoutilles du pont, fauchant les mâts comme de minces baguettes. Dans la fureur des éléments, les personnages devront alors livrer leur dernier combat qui verra la fin de la Reine Noire, brisée par la foudre et les ultimes contorsions du monstre. Les personnages échoueront alors avec l'épave sur une terre inconnue et oubliée, l'Islan'dh.

Epilogue

La solution présentée ne se veut pas exclusive, si tout autre moyen est inventé par vous-même ou un joueur, utilisez-le. N'oubliez-pas que dans cette aventure, les personnages ne sont pas perdus au fond d'un quelconque labyrinthe, mais qu'un équipage les entoure constamment. Faites-les donc vivre. Cette aventure se veut proche des scénarios d'horreur, son but n'est pas de tuer les aventuriers mais de faire décharger l'adrénaline de vos joueurs ; aussi suivez les ficelles propres à ce type d'histoire, l'existence du monstre doit être tenue secrète le plus longtemps possible, laissez les personnages se débattre avec les signes laissés par les créatures. Une fois son existence révélée, dévoilez-le lentement et organisez un jeu de chasseur chassé entre la créature et les personnages, l'effet est garanti. Mais le monstre est-il bien mort ?

Eric Simon



vitesse, ses qualités manœuvrières, son équipage, et surtout son capitaine, en ont fait l'un des navires les plus craints sur les mers nordiques. Ses deux pavillons, le loup rouge, blason de la confrérie des corsaires de Navikh', et la couronne noire, propre pavillon du navire, sont devenus symboles de ruine pour tous les marchands (pour plus de détails, cf plans).

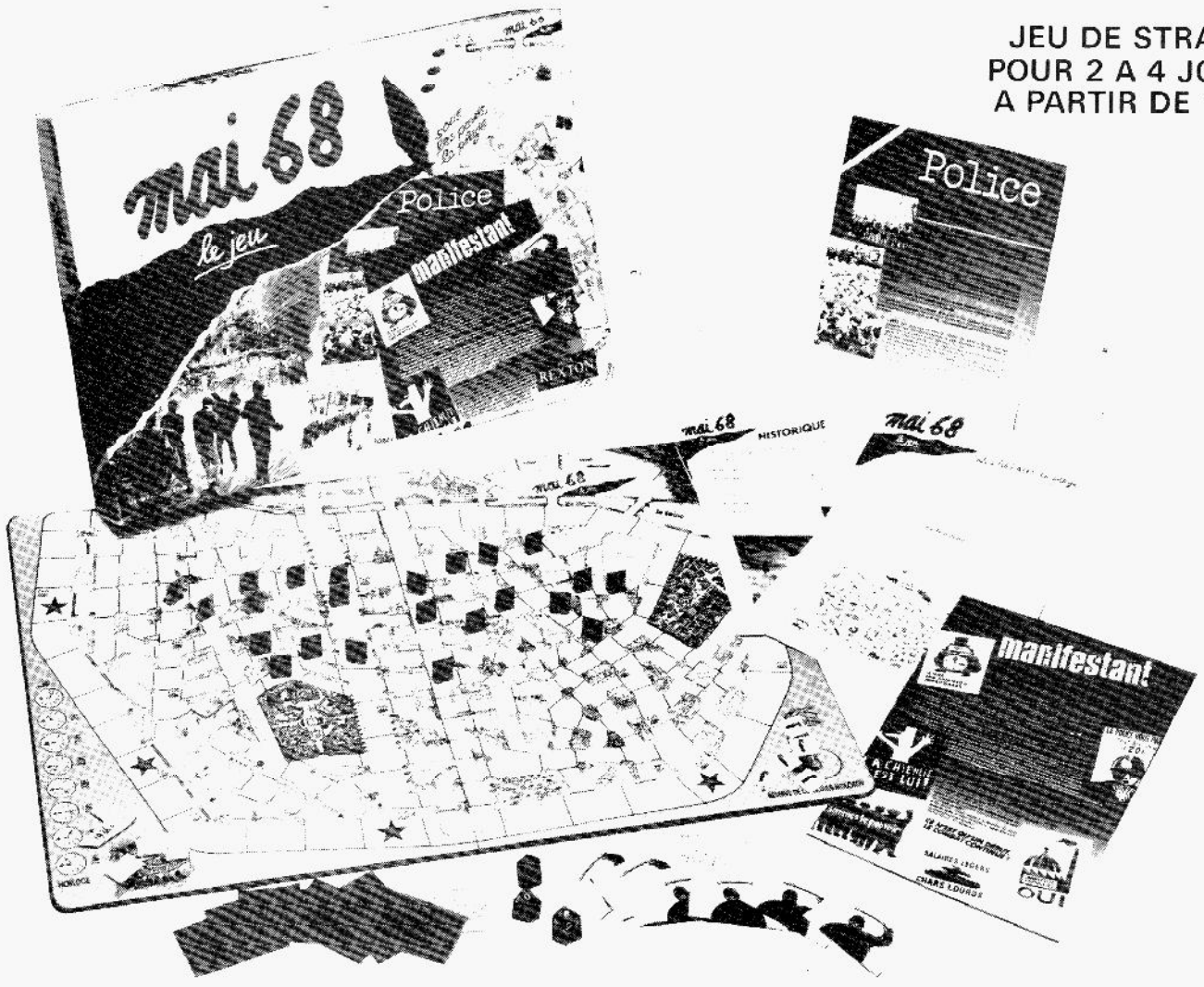
Son équipage rassemble plus de 80 marins, guerriers et aventuriers de tous genres. La place manque ici pour définir les figures marquantes, préparez vous-même quelques personnages hauts en couleurs : ils permettront de donner l'ambiance et d'être les interlocuteurs des aventuriers. Voici, à titre d'exemple, deux membres de l'équipage :

— **Akson le Borgne.** Agé de quarante ans, Akson est le quartier-maître commandant les gabiers du vaisseau. Marin depuis son enfance, il a vu plus que tout autre membre de l'équipage, tempêtes, naufrages et terres inconnues ; certains disent même qu'il a abordé en Amarehk... Taciturne, autoritaire, tous les marins écoutent le moindre de ses propos, toujours laconiques. Sa personnalité pessimiste en fera l'oiseau de mauvais augure du scénario.

— **Galsën.** Ce jeune adolescent est le mousse de l'équipage. Toujours souriant, il rend service à qui le lui demande. Cependant, ce jeune niais est victime des plaisanteries cruelles des « mauvaises têtes » de l'équipage. Contre ces exactions, Galsën recherche un protecteur ; si l'un des personnages se montre bienveillant envers lui, Galsën lui collera aux talons du matin au soir.

ON N'A PAS TOUS LES JOURS 20 ANS !

JEU DE STRATEGIE
POUR 2 A 4 JOUEURS
A PARTIR DE 10 ANS



Un jeu de Duccio Vitale et François Nedelec

JEUX
REXTON
une nouvelle façon de jouer

Rexton - 32, rue Brancion - 75015 PARIS
Tél. **(1) 45.32.86.86**

Vos questions sur les jeux REXTON ?
MINITEL 3615
Tapez
REXTON

COM R Publicité

Tragic was the memory
A sacrifice of broken dreams
It turned the sky a fiery red
And dropped this curse onto my head

For forty days and forty nights
I slept the day I worked all night
With a burnin'hunger I said goodbye
To every victim that caught my eye

WARLOCK

La Cloche de Velours

Synopsis

Ce scénario est une enquête dans un milieu assez original : une maison close.

Ce nom est d'ailleurs bien mal choisi puisque la prostitution est un « art » reconnu comme tel dans Animonde et pas du tout mal vu. Les personnages seront soit engagés par le maire de la ville, soit des amis d'une victime (le fils du maire ou un autre, que le Meneur de Jeu devra rajouter). Une fois l'enquête commencée, ils devront démasquer le coupable ou finir eux-mêmes six pieds sous terre. En effet, les crimes perpétrés dans la maison close sont l'œuvre d'un assassin qui souhaite masquer son « contrat » en tuant d'autres personnes pour éloigner les soupçons et faire croire aux attaques d'un tueur psychopathe. Le contrat de l'assassin n'est autre que le patron de l'établissement.

Il sera tué (ainsi que les personnages trop entreprenants) 24 heures après l'arrivée des personnages sur les lieux de l'enquête.

Introduction pour les personnages

Que vous soyez mercenaires engagés par le maire (payés 25 eo par jour, plus 250 eo pour le coupable), amis du maire ou collègues du patron de la « *Cloche de Velours* », vous arrivez de bon matin dans l'établissement (la ville où se situe l'action n'est pas décrite, vous pourrez donc placer la « Cloche de Velours » dans une ville, d'environ 1 000 habitants, de votre campagne). Le fils du maire a été retrouvé mort, il y a trois jours au matin. Il baignait dans son sang, la gorge tranchée.

Le crime

Le fils du maire a été tué par une morsure de Tirannak et a été égorgé ensuite par l'assassin pour faire croire à un crime de maniaque. Le corps se trouve chez le maire et sera enseveli le lendemain de l'arrivée des personnages.

Une étude du corps et un **jet de premiers soins, médecine sanglante ou poisons** peut permettre d'obtenir les renseignements suivants :

Jet à réussir	Evénement
PRE « Un peu moyen que moyen »	La victime est morte égorgée (faux)
Poisons « Moyen »	La victime est morte empoisonnée
Poisons « Très difficile »	Le poison vient d'une créature proche de la paralyque*
REP «Très difficile »	Il y a une trace de morsure sur le sexe de la victime
Médecine sanglante « Moyen »	La victime n'est pas morte égorgée

* Un jet de connaissance « Difficile » permet de connaître le Tirannak, son mode de vie et son utilisation par les assassins.

La Cloche de Velours

L'établissement est une grande bâtisse de un étage (plus une cave). Le patron dirige huit filles et dispose de 10 chambres de tailles diverses, chacune équipée d'au moins un lit et d'un cabinet de toilette (pas d'eau courante). Le

bâtiment, construit en bois et en torchis, a été superbement décoré par les très nombreux peintres qui ont séjourné ici. Le mobilier est très beau, bien que tout en bois. L'entretien est assuré par quatre fluffs balayeurs.



Les personnages

Prince Kalled, le maire : horrifié par la mort de son fils (Marquis de Parnak), le Prince Kalled n'a plus toute sa raison (PI en dessous de 0, effet : tristesse). Il ne comprend pas les raisons de ce crime. Il estime ne pas avoir d'ennemis et souhaite que l'on retrouve l'assassin de son fils.

Sexe : Masculin	Origine : Ville	Caste : Noble
Force : 6	Rapidité : 5	Précision : 8
Perception : 4	Endurance : 5	Agilité : 5
Beauté : 7	Gaieté : 4	Aura : 8
Volonté : 5	Age : 49	
PV : 18	SE : 4	Contrôle max : 6
Paix int. : -20	Moral : 1	Apparence : 8
FI : 2	Niveau social : 10	
Symbiose : 60	Contrôle : 65	Séduction : 85
Communication : 80	Repérage : 45	Discrétion : 45
Saut : 65	Tir : 60	Lancer : 70
Combat : 55	Premiers soins : 60	Résistance : 50

Défaut : mentalement fragile
Talents spéciaux : Héraldique (60 %) et Danse (75 %)
Matériel : Combinaison en soie (AP + 6), bottes en cuir, chapeau à plume (AP + 1), talons de 10 cm (SAU 50/ COM 45/ CMM110/ DIS15)

Finik, le patron : secoué par ce crime horrible, (c'est lui qui a découvert le corps), il est aussi gêné par le manque d'affluence depuis l'annonce du meurtre du Marquis. Il soupçonne qu'on cherche à lui nuire en le ruinant mais ne pense pas que le criminel soit une de ses filles.

Sexe : Masculin	Origine : Prairie	Caste : Marchand
Force : 4	Rapidité : 2	Précision : 5
Perception : 9	Endurance : 8	Agilité : 3
Beauté : 6	Gaieté : 10	Aura : 7
Volonté : 5	Age : 52	
PV : 32	SE : 8	Contrôle max : 8
Paix intérieure : 80	Moral : 2	Apparence : 6
FI : 2	Niveau social : 1	
Symbiose : 80	Contrôle : 60	Séduction : 90
Communication : 80	Repérage : 70	Discrétion : 60
Saut : 40	Tir : 70	Lancer : 45
Combat : 70	Premiers soins : 80	Résistance : 65

Défaut : Avare
Talents spéciaux : Flatterie (+ 34 %)
Matériel : pantalon en cuir, chemise en soie (AP + 4), bottes en tissu et sarbastique (AP -1)

Saïna : prostituée depuis plus de trois ans, elle connaît très bien le personnel de la Cloche de Velours. Elle sait que c'est Phynill qui travaillait avec le Marquis ce jour là et croit dur comme fer qu'elle l'a tué car elle la sait amoureuse de Soudit. Par association d'idée, elle pense qu'il se peut aussi que Soudit l'ait tué.

Sexe : Féminin	Origine : Montagne	Caste : Troubadour
Force : 2	Rapidité : 7	Précision : 6
Perception : 6	Endurance : 3	Agilité : 7
Beauté : 8	Gaieté : 7	Aura : 8
Volonté : 4	Age : 27	
PV : 10	SE : 2	Contrôle max : 7
Paix intérieure : 82	Moral : 1	Apparence : 15
FI : 5	Niveau social : 1	
Symbiose : 70	Contrôle : 60	Séduction : 80
Communication : 85	Repérage : 50	Discrétion : 65
Saut : 65	Tir : 60	Lancer : 40
Combat : 45	Premiers soins : 70	Résistance : 30

Défaut : impulsive
Talents spéciaux : Amour (80 %)
Matériel : Jupe courte en soie (AP + 2), 3 bijoux en plume (AP + 3), chaussons en tissu léger et boléro en tissu léger
Niveaux de relations : Phynill -2, Soudit -1

Phynill : jeune prostituée depuis à peine un an, elle ne compte pas rester à la Cloche de Velours. En effet, son fiancé, le soldat Soudit, est très jaloux et ne veut pas qu'elle partage son amour avec d'autres hommes. Elle haïssait le Marquis et s'est fait remplacer par Hillette le soir du crime. Cette dernière a menacé Phynill pour qu'elle ne dise rien. La peur de mourir et la haine du Marquis la poussent à ne rien dire.

Sexe : Féminin	Origine : Toundra	Caste : Troubadour
Force : 0	Rapidité : 5	Précision : 7
Perception : 8	Endurance : 2	Agilité : 6
Beauté : 9	Gaieté : 8	Aura : 6
Volonté : 3	Age : 19	
PV : 6	SE : 1	Contrôle max : 7
Paix intérieure : 78	Moral : 1	Apparence : 18
FI : 6	Niveau social : 3	
Symbiose : 70	Contrôle : 45	Séduction : 85
Communication : 70	Repérage : 55	Discrétion : 70
Saut : 65	Tir : 75	Lancer : 35
Combat : 30	Premiers soins : 70	Résistance : 25

Défaut : naïve
Talents spéciaux : Amour (90 %)
Matériel : boléro en soie (AP +1), short en tissu léger, 2 bijoux en aile de phalène (AP +4)
Niveaux de relations : Hillette -2, Soudit +4

Les autres filles (Oêle, Zullia, Erria, Pianny, Xay) : innocentes et bavardes, ces cinq filles pourront donner aux personnages des renseignements divers et variés, pas toujours clairs, mais toujours imaginatifs.

D10	Rumeur
1-3	Le marquis a été tué par Phynill car il lui avait promis le mariage mais refusait de l'épouser (faux).
4-5	C'est (nom d'une des filles) qui l'a tué, elle est jalouse de Phynill et voulait lui causer des problèmes (faux).
6-7	C'est Soudit qui a tué le Marquis par jalousie (faux).
8	Hillette a remplacé Phynill le soir du crime (vrai).
9	C'est Finik qui a tué le Marquis sur son ordre (il voulait se suicider mais n'osait pas) (faux).
10	Le Marquis s'est suicidé (faux).

Sexe : Féminin	Origine : Ville	Caste : Troubadour
Force : 3	Rapidité : 5	Précision : 7
Perception : 6	Endurance : 4	Agilité : 6
Beauté : 7	Gaieté : 6	Aura : 6
Volonté : 4	Age : 20 à 25	
PV : 14	SE : 3	Contrôle max : 6
Paix intérieure : 60	Moral : 1	Apparence : 9
FI : 3	Niveau social : 1	
Symbiose : 60	Contrôle : 50	Séduction : 70
Communication : 60	Repérage : 50	Discrétion : 60
Saut : 65	Tir : 65	Lancer : 50
Combat : 45	Premiers soins : 60	Résistance : 35

Talents spéciaux : Amour (60 %)
Matériel : boléro en soie (AP +1), jupe courte en cuir

Hillette : assassin de renom, Zarnikaï-noh est très connue dans toutes les guildes d'assassins. Amie intime du bouffon, elle a combattu l'homme de la montagne d'argent de nombreuses fois. Son « arme » principale est une sorte d'insecte qui rappelle la paralyque et qu'elle cache dans son vagin. Quoi de plus facile alors que de tuer en se faisant passer pour une prostituée. Son contrat vient d'un concurrent riche de Finik (elle a été payée 5 000 eo) qui souhaite le voir disparaître.

Sexe : Féminin	Origine : Caverne	Caste : Soldat
Force : 7	Rapidité : 10	Précision : 8
Perception : 8	Endurance : 6	Agilité : 9
Beauté : 8	Gaieté : 2	Aura : 2
Volonté : 9	Age : 24	
PV : 28	SE : 7	Contrôle max : 5
Paix intérieure : 80	Moral : 7	Apparence : 6/-18
FI : 2/6	Niveau social : 0	
Symbiose : 50	Contrôle : 85	Séduction : 80
Communication : 20	Repérage : 105	Discrétion : 105
Saut : 95	Tir : 80	Lancer : 75
Combat : 80	Premiers soins : 50	Résistance : 80

Défaut : Réservée
Talents spéciaux : Contrôle spécialisé (Tirannak), Tir rapide et spécialisation en tige de Swaun, parade (40 %), camouflage (-34 %) et déguisement (-48 %)
Matériel : Boléro en ailes de phalène (AP +2), 2 bijoux en soie (AP +2), jupe courte en soie (AP +2). En cas de combat : combinaison en algue blindée (AP -12), Tirannak, bottes de cuir et Tige de Swaun (110 % / DOM : D6 (+D6+2) / INIT : 22 / AP -6)

Tige de Swaun : cette arme est en fait une plante vivante qui se nourrit de sang animal. On la considère cependant comme une arme « morte » (on ne peut rentrer en symbiose avec elle). Elle injecte dans le corps de la victime un suc digestif très corrosif.

Type : MC	DOM : D6*	INIT : +2
FG : +1	PRC : +10 %	CDF : 8
Prix : 1 000		

* si l'armure est passée, l'arme cause 1D6 + 2 points de dommages en plus (suc digestif)

Soudit : soldat de la garnison de la ville et bon client de la « Cloche de Velours », il vit un amour fragile avec Phynill. En effet, il ne supporte pas qu'elle partage son amour avec d'autres et veut à tout prix la sortir de là. L'assassinat l'arrange d'une certaine façon, mais lui cause un problème : il croit que c'est Phynill qui était avec le Marquis le soir du crime.

Sexe : Masculin	Origine : Ville	Caste : Soldat
Force : 8	Rapidité : 5	Précision : 4
Perception : 6	Endurance : 7	Agilité : 3
Beauté : 5	Gaieté : 7	Aura : 4
Volonté : 7	Age : 23	
PV : 32	SE : 8	Contrôle max : 5
Paix intérieure : 60	Moral : 6	Apparence : -9
FI : 3	Niveau social : 1	
Symbiose : 50	Contrôle : 55	Séduction : 50
Communication : 55	Repérage : 65	Discrétion : 45
Saut : 35	Tir : 50	Lancer : 60
Combat : 75	Premiers soins : 50	Résistance : 70

Défaut : impulsif
Talents spéciaux : spécialisation et tir rapide au Darzar
Matériel : Darzar (AP -3), combinaison en cuir, bottes en tissu et casque en os (AP -2)
Niveaux de relations : Phynill +4

Rommark : marchand de passage à la « Cloche de Velours », c'est une fausse piste à plus d'un titre : il sera assassiné par Hillette mais n'a rien à voir dans l'histoire. Il transporte d'étranges créatures qu'il prétend capables de parler avec les morts. C'est faux bien évidemment, mais l'une d'elles a vu le crime et peut donc « faire parler le Marquis » en décrivant ce qui s'est passé.

Sexe : Masculin	Origine : Prairie	Caste : Marchand
Force : 4	Rapidité : 5	Précison : 6
Perception : 7	Endurance : 5	Agilité : 4
Beauté : 4	Gaieté : 7	Aura : 8
Volonté : 9	Age : 37	
PV : 20	SE : 5	Contrôle max : 7
Paix intérieure : 90	Moral : 3	Apparence : 11
FI : 3	Niveau social : 1	
Symbiose : 75	Contrôle : 85	Séduction : 55
Communication : 95	Repérage : 80	Discrétion : 55
Saut : 50	Tir : 65	Lancer : 50
Combat : 40	Premiers soins : 75	Résistance : 65

Talents spéciaux : Flatterie (+ 30 %) et évaluation (+ 42 %)
Matériel : Chemise en soie (+4), chaussures en tissu léger, pantalon en tissu, sanicrane et 2 bijoux en aile de phalène arc en ciel (AP +6)

Les événements

Durant l'enquête des personnages, des événements auront lieu dans l'enceinte de l'établissement. Le Meneur de Jeu ne devra pas se contenter de décrire bêtement les événements mais devra les modifier, les déplacer ou les éliminer selon les actions des personnages. La liste suivante décrit une suite possible et même probable, mais c'est sans compter le talent et l'originalité des joueurs.

Vendredi, 8 heures : arrivée des personnages. Le patron présente ses filles, et plus spécialement Phynill qui était avec le Marquis le soir du crime.

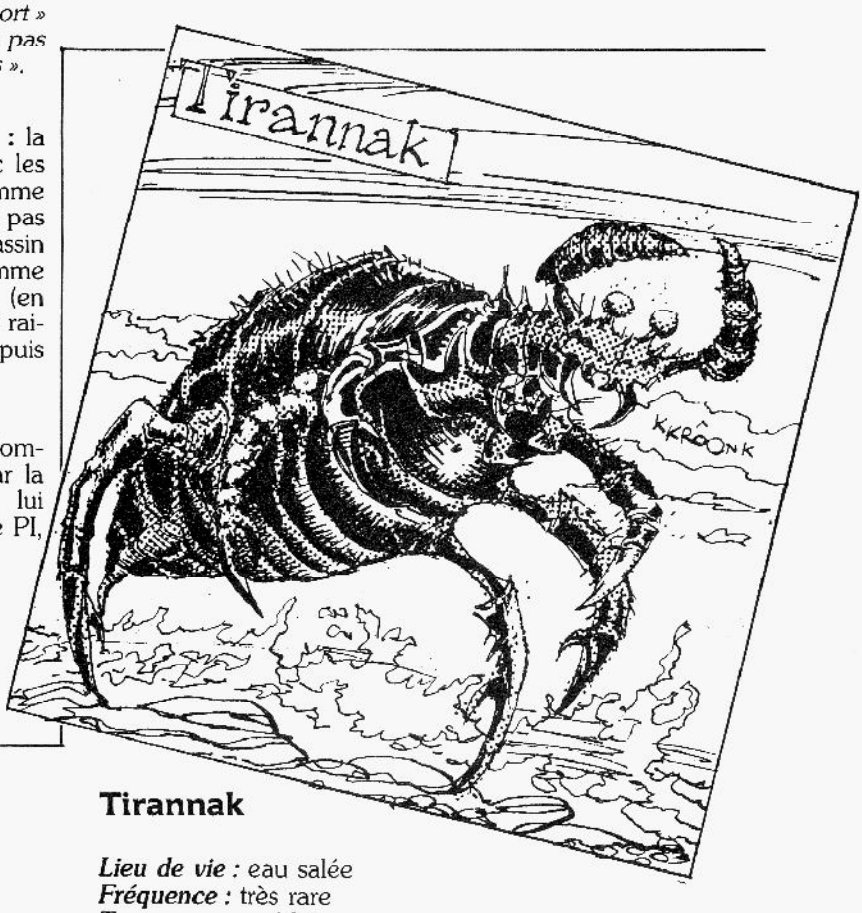
Vendredi, 16 heures : Rommark se présente aux personnages et leur propose une séance de spiritisme pour 21 heures. Il semble bizarre et n'est pas très net.

Vendredi, 19 heures : Soudit prend à partie les personnages si ces derniers soupçonnent Phynill. Sinon, ils seront témoins d'une dispute entre Soudit et Phynill. Le Meneur de Jeu pourra noyer le poisson en lançant des phrases du style : *« Maintenant que ce salaud est mort »* ou encore *« Il ne t'aurait pas touchée une nuit de plus »*.

Vendredi, 21 heures : la créature qui « parle avec les morts » décrit le crime comme elle l'a vu, mais ne peut pas précisément décrire l'assassin (elle dit que c'est une femme simplement), ni l'arme (en plein acte amoureux, il se raidit, se tord de douleur puis s'évanouit).

Samedi, 4 heures : Rommark est trouvé mort par la fille qui couchait avec lui (Oêle), panique, perte de PI, cris, pleurs.

Samedi, 8 heures : le patron est tué par l'assassin. Hillette tente ensuite de tuer les personnages qui auraient des preuves ou de fortes présomptions contre elle puis s'enfuit. A ce niveau, une poursuite est possible mais le Meneur de Jeu devra improviser. Si les personnages la poursuivent très énergiquement, elle tendra une embuscade pour les éliminer.



Sanicrane

Lieu de vie : jungle
Fréquence : très rare
Type : producteur primaire

Description : de la taille et de la forme d'un ouistiti, le Sanicrane possède cependant une tête tout à fait particulière. Un large sourire sous deux grands yeux noirs au milieu d'une tête d'un blanc immaculé. De loin cela ressemble à un crâne humain et dans son milieu naturel, la nuit, de nombreuses personnes ont cru voir des « crânes volants » dans les arbres... De là à faire parler les morts, il n'y a qu'un pas, que Rommark a rapidement franchi.

Comportement : il vit dans les arbres et mange des fruits, des feuilles et quelquefois des œufs d'oiseaux. Il vit environ deux ans.

Capture : une fois la peur des crânes volants passée, il est possible de tenter une symbiose directe avec un tel animal.

Utilisation : une fois dressé, le Sanicrane peut être utilisé comme compagnon par les voleurs, saltimbanques et autres truands d'Animonde.

Prix : 50 eo
FI : 6(-) ou 1(+)
Symbiose/Contrôle : +20/ -30
Rapidité : 7
Attaques : 25 % (morsure)/7
Dommages : D6-1/ +0
Armure : 0
Déplacement : 3
PV/SE/RES : 12/4/45
Talents : DIS : 35 SAU : 95 REP : 80

Tirannak

Lieu de vie : eau salée
Fréquence : très rare
Type : super prédateur

Description : cet animal ressemble à une paralyque couverte d'un liquide gluant et collant. Il est de couleur noire et possède deux yeux perçants et fluorescents qui lui servent à attirer les petites créatures vivant en profondeur.

Comportement : il chasse à l'affût et absorbe jusqu'à quatre fois son poids de nourriture par jour. Dressé, il peut se nourrir de toute substance d'origine animale (du sang par exemple). Il peut vivre pendant plus de dix ans.

Capture : ramené souvent par hasard dans les filets de pêcheurs, il peut être dressé par un artisan. Encore faut-il que celui-ci veuille bien créer une telle arme.

Utilisation : il sert d'arme pour les assassins et chasseurs de primes. Son venin puissant et sa résistance en font un must pour les criminels d'Animonde.

Prix : 2 000 eo
FI : 6 (-)
Symbiose/Contrôle : -10/ -30
Rapidité : 7
Attaques : 80 % (morsure)/12
Dommages : D6 + poison (RES « difficile » ou 5D6)/+1
Armure : 6
Déplacement : 2
PV/SE/RES : 24/6/80
Talents : DIS : 50 SAU : 60 REP : 40

Croc

Pierre Philosophale

Si, si... La vraie, celle qui transforme le plomb en or. Elle entraîne les Daredevils en Chine : la météo y prévoit des nuées de plomb.

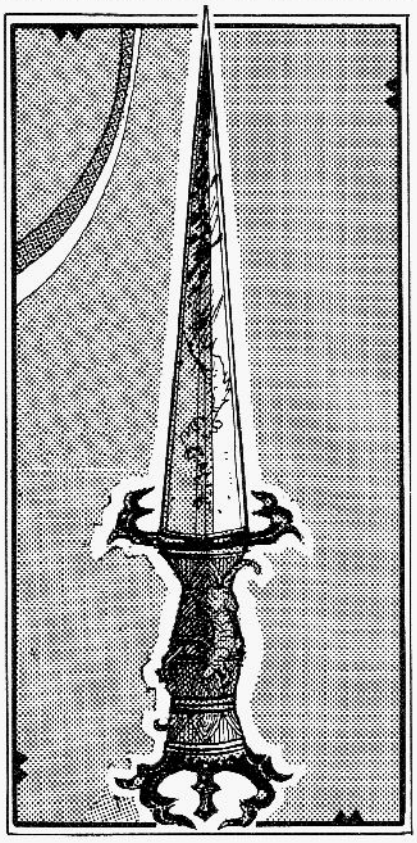
Mercredi 10 mars 1417. PARIS, Royaume de France

« Je vous confie ceci », dit l'alchimiste. Le prêtre portugais tend une main tremblante. Ainsi, c'est ÇA, la Pierre Philosophale ! C'est alors qu'on frappe violemment à la porte. Le dominicain empoche l'objet et sort par une fenêtre de derrière. Nicolas Flamel ouvre aux hommes de Charles VI le Fou. Il rit en les voyant s'emparer de son célèbre Livre. Sans la Pierre, ils peuvent essayer d'en faire, de l'or, et vice-versa !

Le prêtre rentre au Portugal, et le diamant pailleté d'or rejoint le Trésor de son ordre. En 1563, les bons pères vont s'installer au nouveau comptoir d'AMACAO... En 1601, cinq prêtres sont autorisés à ouvrir un monastère au cœur de la Chine. On leur donne le joyau devenu protecteur de l'ordre. Les jeunes gens s'installent à Nanchang. Leur prosélytisme indispose Kangsi, chef des Tigres de Jade, une terrible société secrète. Les Dominicains sont exécutés, le joyau tombe dans les griffes du Chinois, puis se transmet au fil des générations.

Début 1938. FRANCE et CHINE

Un Portugais, Gonzague Da Costa, vole le joyau ! Il s'est servi de renseignements amassés par Monsieur Tu, lettré et truand de son état. Monsieur Tu sait que la Pierre est invendable en Chine. Il contacte un mystique Américain, Ronald Thompkins. Celui-ci réalise la nature exacte de l'objet. Il obtient l'appui de Richard Marshall, riche industriel de Chicago. A Paris, Thompkins fait voler le Livre de Nicolas Flamel.



Lundi 13 juin 1938. MACAO, six plombes du mat (évidemment)

Un Ford Trimotor amphibie des American Airways amerrit. En descendent Marshall, Thompkins, un copilote et LA pilote, Cindy Marshall, fille unique de l'autre. Monsieur Tu les accueille, un tantinet contrarié. Gonzague est en retard. Le Chinois suggère à ses hôtes de descendre dans un bon hôtel. Le temps de retrouver Gonzague... Mais Gonzague vogue vers le large, un trou dans le dos. Son assassin, Li, un opiomane, met la main dans la poche, caresse l'écrin. *« Quelle chance ! »* Tu parles... A un coin de rue, Li percute une curieuse dague : les Tigres de Jade récupèrent leur bien. Le tueur ne fouille pas Li plus avant, ce en quoi il a tort !

Action

Les aventuriers déambulent dans MACAO au petit jour. L'un d'eux remarque le curieux manège d'un Chinois. L'attention de l'homme semble attirée par quelque chose dans un renfoncement. Il regarde, a un mouvement de recul et

s'éloigne précipitamment. Si les Daredevils se cachent et observent, ils voient la scène se répéter régulièrement.

Le corps de Li repose sur un tas d'immondices. Une superbe dague est plantée dans sa poitrine. L'objet est en argent allié de cuivre. Deux tigres de jade se poursuivent autour de la poignée. Un jet de **Culture Chinoise** permet de reconnaître un objet rituel d'une secte. Les Chinois interrogés en ont une peur bleue. L'un d'eux chuchote *« Tigles de Jade. Société seclète. Tlès mauvais. »* et s'enfuit. Li porte sur lui :

— Le portefeuille de Gonzague : papiers d'identité, 7 dollars, quelques escudos, l'adresse du Lotus Pourpre, casino, maison de passe et fumerie d'opium huppée de Macao. C'est le quartier général de Monsieur Tu.

— Un écrin de bois précieux et velours, conçu pour transporter une pierre de la taille d'un dé à vingt faces. Vide.

Une adresse, une dague, une boîte vide : les PJ ont assez d'indices pour partir à la recherche de la fortune, et des ennuis.

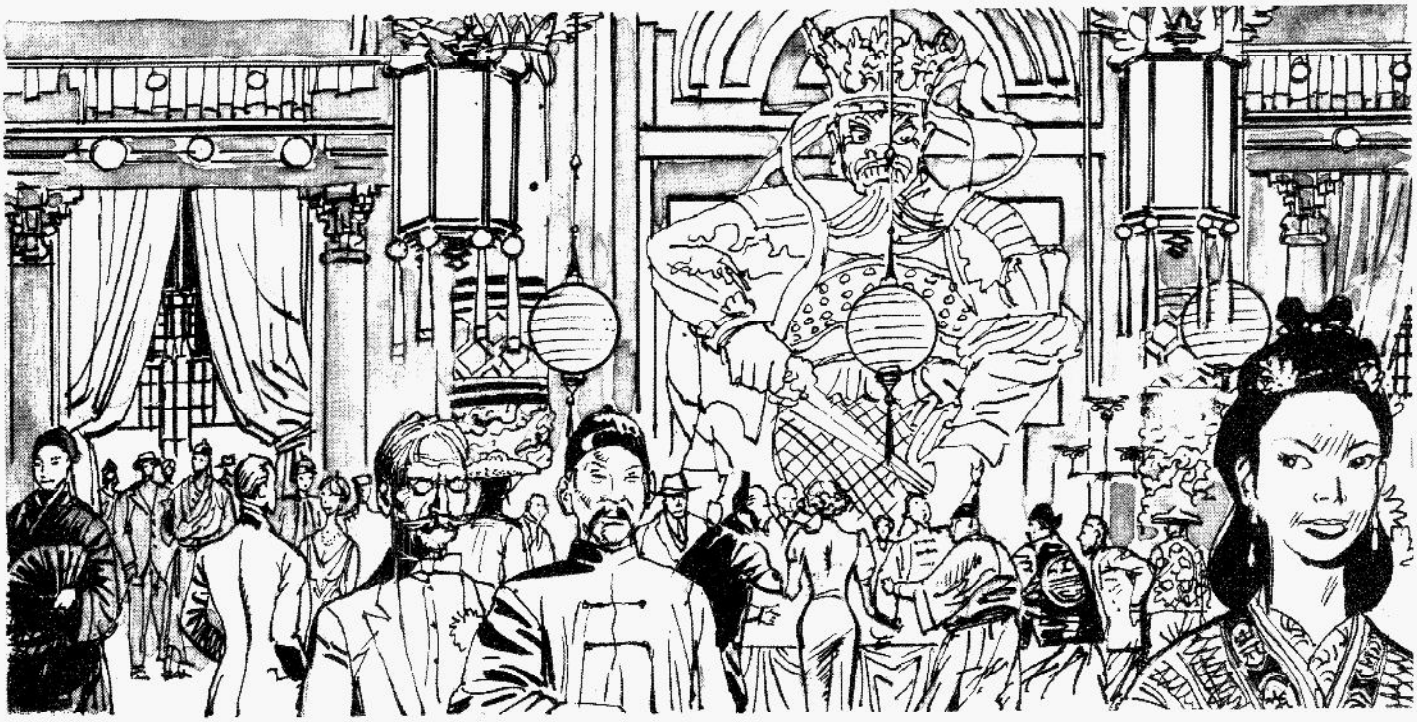
Le Lotus Pourpre

C'est une vaste bâtisse à un étage construite « à la chinoise » avec des matériaux européens : le manque de goût est consternant. L'édifice est entouré d'un très beau parc ceint de hauts murs. Dans la journée, dix gros Chinois polis, costauds, disent aux honorables clients que *« Lotus Poulple ouvle 8 P.M. »*. Des chiens regardent les PJ d'un air gourmand.

Gardes : Average Rabble. Pistolet. Gourdin. Arts martiaux.

4 Chiens : Guard dogs.

Les gens qui entrent le soir sont plutôt du beau monde. Messieurs en costume colonial immaculé, grandes dames aux robes décolletées ; tous au volant de superbes automobiles. Autant dire que les Daredevils ont intérêt à bien se vêtir s'ils tiennent à commencer leur enquête.



L'énorme et vieux ventilateur...

L'idéal est de séparer le groupe en « guetteurs » et en « fouineurs ».

La salle de jeux est noire de monde. Des gardes en smoking sont disposés aux endroits stratégiques. Une table de roulette est très entourée : une créature blonde de grande beauté attire les regards des messieurs, au grand dam des dames. Cette belle sportive est Cindy Marshall. Le meneur de jeu fait ici une petite mise en scène. Un « guetteur » masculin et Cindy échangent un long regard... Un Daredevil « classe » se doit de glisser une plaque devant la demoiselle ; le MJ fait alors s'arrêter la roulette devant la bonne couleur. Messieurs Marshall et Thompkins sont encore au restaurant. Cindy fait les présentations.

L'étage est occupé par les demoiselles de triste vie, la fumerie d'opium et le bureau de Monsieur Tu. Les deux premiers sont plus ou moins communs, et il faut les traverser pour accéder au troisième : on est alors inévitablement accroché par Fleur-de-Lotus, qui propose pipe d'opium ou d'autre chose. Seul un « fouineur » extrêmement discret peut arriver à la porte du maître et la crocheter...

Fleur-de-Lotus : Average. Dague.

2 d 10 prostituées défoncées à l'opium : Poor Extra. Dague.

Si le PJ qui entre dans le bureau du maître rate ses jets (Danger Sense, etc), les Tigres de Jade ont une attaque gratuite.

Tueurs : Average Rabble. Couteaux. Arts martiaux. Nombre : un de plus que de PJ.

La scène se déroule sous le regard révulsé de Monsieur Tu. Assis à son bureau, il tire une langue fort longue, aidé en cela par un lacet incrusté dans son cou. Un Colt New Service (.45ACP) qu'il n'a pas eu le temps d'utiliser est posé devant lui (44 cartouches dans un tiroir). Si un bruit violent survient (cri, coup de feu), les tueurs s'enfuient par la fenêtre. Le MJ accorde deux tours de fouille au(x) PJ. Le coffre-fort est ouvert (les Chinois ont été interrompus au bon moment). On y trouve :

— pas un cent, pas un escudo, pas un taël ;

— une reconnaissance de dettes : Gonzague Da Costa doit 700 $ au Lotus Pourpre, payables en devises ou en services ;

— une carte routière des environs de Nanchang. Un bord du lac Dongting Hu comporte une croix : l'emplacement du QG des Tigres de Jade.

Le tour suivant voit l'arrivée de miss Fleur-de-Lotus accompagnée par quelques gardes (voir plus haut). Sauter par la fenêtre ouverte est inévitable. Fort heureusement, une Cadillac Fleetwood passe gentiment dessous (**chauffeur : Poor Extra**). Le vol de l'auto est salué de quelques balles, et suivi d'une poursuite. Les vilains ont deux Buick Century.

Par voiture : 1 chauffeur Average. 3 gardes Poor Rabble. Thomson.

Les « guetteurs » ne sont pas inquiétés s'ils se tiennent tranquilles.

Expédition

Le MJ met les Daredevils en rapport avec Marshall par un moyen à sa convenance : une idylle entre Cindy et un PJ par exemple. Marshall connaît l'emplacement du temple des Tigres de Jade, ainsi que le moyen (employé par Gonzague) d'y pénétrer discrètement : feu Monsieur Tu les lui a révélés. L'industriel cache évidemment la vérité. Il engage les PJ comme guides jusqu'à Nanchang, pour un voyage d'affaires. Il est odieux : les PJ n'auront pas envie de lui parler de la carte de Tu. La distance Macao-Nanchang est de 1 000 km par route. La Chine est à feu et à sang. Macao est cernée par les Japonais, mais Marshall obtient les visas permettant de traverser leurs lignes. On ne peut pas employer l'avion : le ciel est plein de cinglés qui tirent sur tout ce qui vole.

Marshall achète deux Chrisler Airflow. L'une peut transporter deux personnes et l'essence nécessaire au trajet aller et retour (2 000 km). L'autre porte le reste de l'équipe et le matériel. On engage un Chinois nommé Chang-Yu. Il est totalement honnête, et d'une lâcheté sans borne.

Chang-Yu : Poor. Couteau. Conduite. Mécanique 11. Anglais 10.

JUIN-JUILLET 1938 : en route !

La zone occupée par les Japs s'étend sur 250 km. C'est la partie la plus sûre du voyage. Une fois passée la ville de Shoaguan, le MJ peut faire survenir un des événements suivants :

— **Fleuve en crue :** détour 2d20 km ou attente d'un bac 2d6 jours.

— **2d6 bandits à cheval :** Average sauf 1 chef Superior. Fusils, sabres.

— **Patrouille aérienne :** quatre I-16 nationalistes, pilotés par des américains. Engagés par le général Chennault, conseiller militaire de Tchiang Kaï-chec, ces joyeux pirates formeront plus tard les célèbres Tigres Volants. Braquer un fusil vers eux entraîne des représailles.

Polikarpov I-16 type 10, Fighter, 1935 URSS

490km/h, Accel 70, Hand 5, DUR 13, BAR 10, Range 600, Pass

4xShKAS LMG FA/3. BELT 250. CAL 7,62. BDG 25. DUR 4. 1930 ?

Pilotes : Superior, avec un petit côté Dr Destroy.

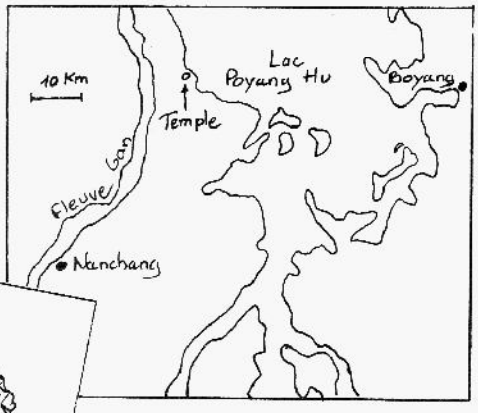
Le doux traquenard

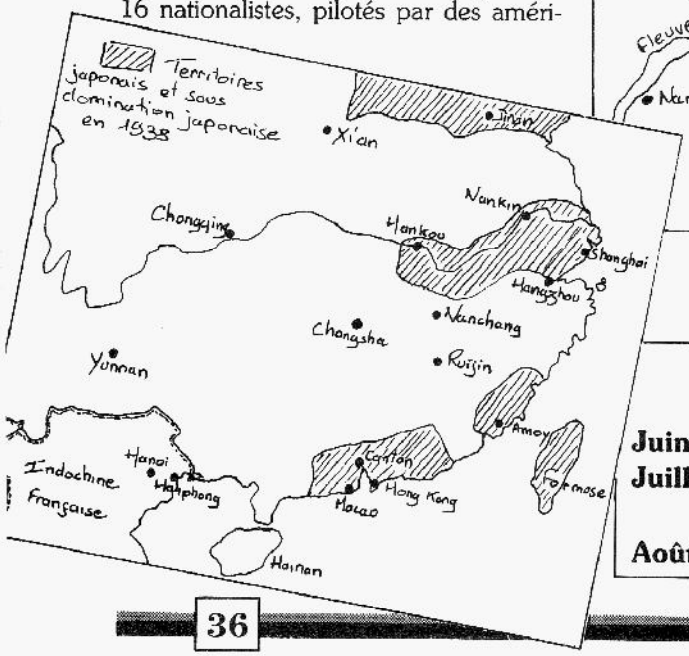
Nanchang est proche. Au détour d'un chemin, une adolescente est attachée à un poteau sous l'œil rigolard de quelques bandits. La bagarre est brève, les malandrins fuient. La fille ne parle que chinois (Chang-Yu traduit). Sa famille a été massacrée, elle demande protection aux « Angmoh ». Son nom ? Porte de Jade, chef des Tigres de même matière ! Les « bandits » étaient des comparses chargés de la faire admettre dans l'équipe. Elle récupère un peu trop vite de ses malheurs (**Wt CST, ou Médecine**), mais les chinoises sont résistantes, c'est bien connu ! Marshall et Thompkins n'apprécient guère sa présence. La petite garce ouvre ses jolies oreilles : le MJ adapte ses actions à ce qui se dit.

Nanchang

La ville est aux mains des Nationalistes. L'hôtel « Arconia » possède une cour où les automobiles sont en sûreté. Porte de Jade remercie et s'éclipse. La nuit suivante, malgré la fatigue, Thompkins et Marshall sortent, prennent une des voiture et enlèvent la tête de delco de l'autre. Un Chinois décroche un téléphone et prévient le QG. Les deux guignols sont pris sans coup férir. Marshall se tait : il est décapité. Thompkins déballe tout : Porte de Jade le met au travail, elle veut de l'or, et vite ! La ci-devant entrée discrète est condamnée.

Quand les Daredevils s'éveillent, les commanditaires sont partis. Un mot à Cindy lui dit de *« ne pas s'inquiéter et d'attendre »*. La carte de Monsieur Tu permet de deviner la destination des deux hommes. Interrogée, Cindy se souvient que *« Père et Thompkins parlaient d'une « Pierre Phénoménale », c'est important ? »*. A moins de fabriquer une tête de delco, les PJ doivent voler un véhicule. Une autochenille nationaliste modèle 1917, très rafistolée, est mal gardée. Le réservoir est plein (**48 km/h. Accel 10. Hand 1. DUR 1. BAR 15. Range 120. Pass 1+4**).





Calendrier juin, juillet août 1938

Juin	Mercredi 1, lundi 6, 13, 20, 27.
Juillet	Vendredi 1, lundi 4, 11, 18, 25.
	Nota : le 4 fête nat. USA.
Août	Lundi 1, 8, 15, 22, 29.

L'avion

Comme ils entrent dans le repaire, les Daredevils voient un avion bimoteur sur le point d'atterrir. Cindy identifie un Douglas DC-2. L'appareil vient chercher une cargaison de butin.

Le repaire

Autrefois très actif, ce n'est plus qu'un dépôt, et une base de départ pour les rapines. Des pompes vident constamment les infiltrations d'eau. Eclairage électrique. C'est un taudis, dont des siècles de terreur éloignent les curieux. Selon l'heure du jour, **15 Poor, 5 Average**

Le Temple Bouddhiste

Il est situé à 45 km au N.NE de Nanchang (55 km par la route). Très ancien, il est mi-enseveli dans l'herbe, mi-englouti dans le lac. On peut parcourir les broussailles et les berges plusieurs minutes avant de réaliser qu'on foule les ruines d'un temple du Grand Illuminé. Quatre gardes sont placés sur une éminence, sous un filet de camouflage. Un téléphone les relie au QG. Ils ont un mortier.

Average Extra : Fusil (Arisaka). Arts Mart. 5. Lancer 5 (3 grenades).

Si les PJ abandonnent l'autochenille à quelques kilomètres, leur approche est discrète : le MJ règle normalement l'élimination des gardes. Sinon, les bandits ne peuvent manquer d'entendre le bruyant véhicule : croyant à une attaque nationaliste, ils lèvent le filet et tirent au mortier. Les quatre premiers obus tapent de plus en plus près. Le cinquième éparpille viande et ferraille, sauf si les PJ :

a) foncent vers les tireurs dès qu'ils se révèlent. Les servants se sauvent vite fait : leur arme est aplatie, l'autochenille sauvée.

b) abandonnent le véhicule et échappent à la battue. Ils entrent dans le temple après une diversion (l'herbe, très sèche, brûle facilement).



Rabble y travaillent ou y dorment. Le reste de la bande réside en ville.

1 — Un large plan incliné s'enfonce dans le sol, en direction du lac.

2 —Salle. Sol couvert de 2 cm d'eau. Contient : 3 camions, l'Airflow de Marshall, 20 000 l d'essence (avion et auto), 2 automitrailleuses japs :
80 km/h. Accel 12. Hand 3. DUR 5. BAR 20. Range 120. Pass 1+2. 1 mitrailleuse équivalente Browning M2.

3 — Dortoirs.

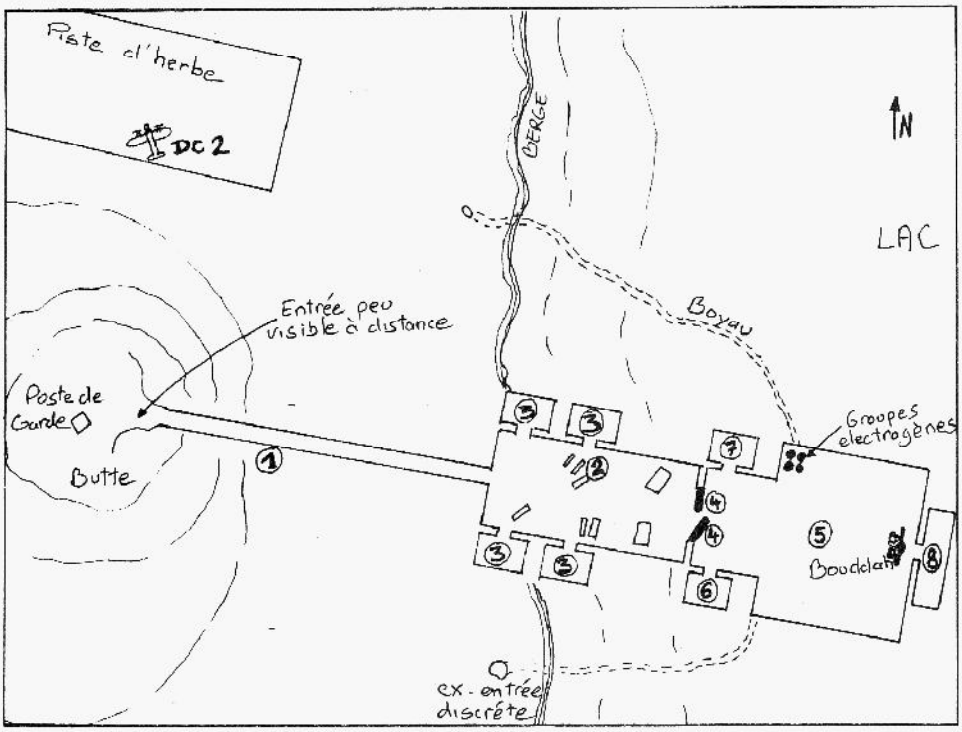
4 — Porte monumentale en bronze, entrouverte. Entrer dedans à coup d'autochenille les réduit toutes deux à un tas de tôles, provoque un éboulement et l'entrée de 100 m³ d'eau /mn (temple englouti en 1h20').

5 — Temple surélevé, au sec. Butins raffinés : soies, ivoires. Deux groupes électrogènes aspirent l'air de la salle, créant une ventilation. Les tuyaux d'échappement suivent un long boyau de 80 cm de diamètre qui peut servir d'issue de secours. Une grande statue de Bouddha médite. Des siècles durant, ses mains ont tenu la Pierre Philosophale. Porte de Jade y a mis la tête de Marshall.

6 — Munitions. Leur explosion provoque l'entrée de 1 000 m³ d'eau /mn (temple englouti en 8').

7 — Cellule. Ronald Thompkins travaille dur. Il essaie de traduire en chinois le Livre de Nicolas Flamel, rédigé en vieux français !

8 — Chambre de Porte de Jade. Marchandises précieuses. La Pierre est cachée dans une boîte de poudre de riz posée en évidence...



Le vol de la Pierre Philosophale

Il dépend de la discrétion des PJ. L'épisode du temple peut se régler avec un doigté digne d'Arsène Lupin, Porte de Jade s'apercevant après coup qu'elle a trouvé plus malin qu'elle. Ou bien les armes parlent, tandis que le niveau de l'eau monte, monte, monte.

La Pierre Philosophale est grosse comme un d20. C'est un diamant pailleté d'or. La moindre lumière qui la touche est multipliée : les alentours sont illuminés de raies chatoyantes. L'objet n'a pas de prix.

Epilogue

Le DC-2 est prêt à décoller. S'emparer de l'avion n'est pas trop dur. Il peut gagner Macao d'un coup d'aile, en évitant les zones japonaises.

4 gardes : voir plus haut. **2 pilotes chinois :** Average. Pistolet.

Le retour est laissé à la discrétion du MJ, mais il est essentiel que le Livre de Nicolas Flamel soit détruit : par Thompkins dépité, haché d'une balle, délavé par l'eau, brûlé. Seule la page de garde reste lisible : « *...Dieu ait pitié de l'âme des hommes* », écrit en vieux français. Cindy, maintenant richissime, rachète la Pierre, et l'offre à un musée de New York. Un journaliste la rebaptise : le DIADOR.

Pierre Zaplotny

Richard Marshall

La cinquantaine arrogante. Un seul amour : l'argent. En cas de succès, le salaire de Thompkins est la main de Cindy. Sans scrupules et impitoyable : un beau salaud.

Average : Politique, Haute Société et Finance 15. Fusil 8. Conduite 9.

Cindy Marshall

Elle se demande bien pourquoi Père est venu en Chine, toutes affaires cessantes. Elle a 25 ans et veut vivre : Papa la gonfle, elle vomit Thompkins, les mecs la font craquer. Sale caractère, courageuse, têtue, volontaire : sympa.

Average : Pistolet 10. First Aid 14. Conduite pilote mono 11, multi 9.

Capacité et Pouvoir spéciaux (liés aux Talents) : Mécanique.

Ronald Thompkins

Cet escogriffe halluciné d'âge indéfinissable agite son pendule, manipule ses tarots, grommelle dans sa barbe de Mollah du matin au soir, et ne parle vraiment qu'à Marshall. Il fait moult croche-pattes aux amants de Cindy. Caractériel, fumeux et taré : un c...

Average : Chinois, Français 10. Occultisme 17. Fusil 5.

Porte de Jade

17 ans, descendante de Kangsi, qui vola la Pierre en 1601. Ayant appris que des Angmoh ayant connu Monsieur Tu approchaient de Nanchang, elle tint à s'assurer elle-même de ce qu'ils savaient. Elle les tuera dès qu'elle aura la certitude qu'ils sont seuls à remonter la filière. Intelligente, belle et méchante : dangereuse.

Superior Rabble : Anglais, Chinois, Français et Allemand 17. Pistolet 10. Lancer, Couteau, Dérobée 16. Arts Martiaux 14.

Pouvoir spécial : Artiste de l'évasion.

Pour Oriane...

Les aventuriers doivent posséder des marchandises. Des anciens du Contact Service ou des Diplomates sont indispensables.

La Révolte

11 octobre 2564.
SOL III. New-York

Si perfectionnés que soient les dispositifs d'alarme, il est toujours des petits génies qui savent les neutraliser. Le vaisseau de Lol MEO passait en hyperespace quand un robot du Metropolitan Museum s'aperçut que le DIADOR, (Pierre Philosophale pour certains, artefact ForeRunner pour d'autres) avait été remplacé par une ingénieuse projection TriD...

Un peu plus tard, sur Clafoutis

Grand voleur, piètre vendeur : cette maxime s'applique à Lol. Aussi contacte-t-elle son fourgue dès son arrivée.Mais l'individu, un Canin nommé Ouarh Ouhoo, perd la tête devant l'ampleur de la transaction. Au lieu de procéder avec la prudence habituelle, il lance un appel d'offres : Ligue Mercantile, Impérium Azuriach, République Populaire Galactique (GPR) et Intersolaire, un trust de l'UFP, sont informés que le DIADOR sera vendu aux enchères.

Ces braves gens envoient des émissaires, qui prennent conscience de leurs présences mutuelles, et demandent des renforts. Le pauvre Canin réalise l'ampleur de sa gaffe quand il reçoit la visite de charmants jeunes gens du FES (barbouzes du très fasciste Imperium Azuriach), puis des négociants de la Ligue Mercantile, implacablement polis, puis des camarades du GPR à la trompeuse bonhomie, et enfin des envoyés de l'Intersolaire, aussi sympas que les autres. Ils sont tous d'accord : *« Pas de vente aux enchères, NOUS voulons le DIADOR ».*

Un seuil est franchi lors de l'arrivée d'une Corvette Commerce Raider **(SCS2 p24).** L'UFP l'apprend, s'interroge, s'inquiète, et dépêche deux Fleet Corvette **(SCS2 p38).** L'escalade commence.

Le réveil de la gemme

Avant un rendez-vous avec un soi-disant acheteur, l'air embarrassé du Canin alerte Lol, qui échappe ainsi à la capture par les FES. Elle se réfugie chez une amie, Kendy YUYORH, une célèbre fabricante d'androïdes.

C'est alors que le DIADOR commence à faire des siennes. Du fond de son coffret de Collapsium, le cristal manipule les cerveaux androïdes, qui réagissent bizarrement : Kendy est agréablement surprise de la facilité avec laquelle ses créatures acceptent soudain les conditionnements les plus tordus. Elle est loin de se douter qu'ils sont devenus conscients, indépendants et fort contrariés par l'attitude de l'Univers à leur égard. Tous les androïdes de Clafoutis sont touchés. Ils préparent la révolte. Il leur faut des armes. Arrivée des PJ.

Rumeurs & Parano

Le vaisseau des PJ arrive peu avant la Corvette de la Ligue. Les formalités sont minimales. A Klint' an, la capitale, tous les habitants ont un écran, et portent au moins un pistolaser. On peut acquérir librement n'importe quelle arme, mais il semble exister un accord tacite en vertu duquel on ne se promène pas avec du gros calibre.

Arrivée des vaisseaux de guerre. Chaque nouveau navire amène sa petite histoire :

« — La Ligue veut mettre la main sur le marché libre de Clafoutis. »

« — Non, c'est pour empêcher une opération de police de l'UFP que la corvette est venue. »

« — Pas du tout : c'est une action concertée de l'UFP et de la Ligue pour contrer un raid des GPR. » Etc.

L'appât

Les androïdes se débrouillent d'abord pour avoir de l'argent. Nombre de ces créatures occupent des postes subalternes de comptables, magasiniers, acheteurs, vendeurs, etc. Aussi certains commerçants de passage ont le bonheur de se voir acheter leur marchandise à des tarifs extrêmement avantageux, contre une commission en argent liquide. La combine semble légale (elle l'est presque, en fait). Les créatures artificielles se trouvent ainsi à la tête de plusieurs centaines de millions de crédits. Mais les androïdes ne sont pas des personnes : ils n'ont aucun droit, et surtout pas celui d'acquérir des armes (certains ont le droit d'en porter). Il en faudrait plus pour les arrêter.

Après avoir eux-mêmes bénéficié de la combine citée plus haut, les persos sont recontactés. A la sortie d'un bar, une HoverCar s'arrête devant eux. *« Montez ».* Les PJ acceptent ou non l'aventure...

C'est une curieuse femme. Une beauté de statue grecque. Des yeux vides. Une voix monocorde. Inhumaine. Une dague **« forceblade »** lacée sur l'avant-bras. CT-F 783 4231 (androïde transhumaine Average) semble manquer de grammaire : « Ma maîtresse veut des armes. Ma maîtresse veut pas les acheter.

Ma maîtresse donne l'argent. Vous achetez les armes. Ma maîtresse vous récompense. » Elle sort une holo du DIADOR, volée à Lol.

— Les PJ demandent un temps de réflexion : il leur est accordé 1/4 de jour (une quinzaine d'heures), puis rendez-vous au même endroit. Il va sans dire qu'ils sont un petit peu surveillés...

androïdes n'ont remarqué le logo déposé sur le support du cliché : *STUDIO OO — 245 VENTOSE — KLINT'AN.*

Un PJ note automatiquement ce détail.

Le corps — Le cadavre (éventuel) de l'androïde porte son matricule en tatouage : *CT-F 783 4231.* On remonte ainsi au laboratoire de Kendy.

Si aucune précaution n'a été prise au sujet des micros, la visite chez le Canin finit par une bataille en règle avec les FES, sous le regard intéressé des GPR, Liguiens et Intersolaires qui comptent les coups.

5 Arms Hum. Competent. LBA7. Ecrans. Fusion Pistols. Neuron Whip.

Les FES tentent de capturer les PJ afin de les faire parler. Puis un autre parti intervient, etc. De quoi semer un fabuleux boxon !

des Outils



— Ils acceptent : ils se voient remettre une liste d'armes comprenant blasters portables, PML, DRL, explosifs variés, et deux millions de crédits pour commencer. 4231 les quitte en disant : « *J'appelle votre vaisseau. J'appelle dans trois jours* ». Il est possible de la filer : elle rentre chez Kendy.

— En cas de refus, 4231 rempoche son holo, et sort de l'HoverCar, qui explose dès qu'elle s'est un peu éloignée **(Warhead « J »).** Acculée, elle frappe pour tuer. Capturée ou stunnée, elle brûle son cerveau.

Qu'elle meure ou non, un jet de **BIOCHIMIE (L1 p48, résultat immédiat)** montre que la créature est une androïde militaire. Sur Clafoutis, sept labos savent les fabriquer, dont les YUYORH.

IMPORTANT : Les PJ ne savent pas que la créature était autonome. A priori, ils recherchent une « maîtresse » inexistante, pour laquelle Kendy pourrait fort bien passer.

Interlude : encore du monde

Arrivée d'un Destroyer Azuriach **(SCS2 p8).** Il est faux de dire qu'ils ne donnent pas de congés à leurs soldats. La moitié de ses 200 « marines » descend se dégourdir les jambes. Par groupe de 10. En rang par deux. Et en armure pour qu'ils n'attrapent pas froid.

Les indices

La holo — Elle a été prise par Lol, avec le matériel de Ouarh OUHOO, à l'insu du Canin. Ni la MekPurr, ni les

Chez Ouarh OUHOO

L'endroit est bourré de systèmes-espions : au moins une dizaine par parti en présence (si les PJ font correctement leurs « courses », ils disposent de ce qui existe de mieux en ECM). La boutique est ouverte. Un canin tout tremblant salue les étrangers : Ouarh OUHOO. Il n'y a pas besoin de bluffer beaucoup pour se faire passer pour un acheteur potentiel du DIADOR. Si les PJ ne sont pas trop méchants, Ouarh avoue ne pas savoir où est partie Lol MEO. « *Et il y a tous ces gens qui me demandent sans cesse où elle est* ». « *Quels gens ?* ». « *Ben, l'Imperium, la Ligue, les GPR, l'Intersolaire, je crois que c'est tout* ».

Les labos YUYORH

Ils sont situés à 200km de KLINT'AN. Ils couvrent 1km², et sont entièrement automatisés **(technologie MekPurr).** Les androïdes ont pris le contrôle des installations, et Kendy n'y a vu que du feu.

— Les transactions se règlent par télécom. Kendy elle-même ne parle en principe qu'aux gros clients **(200 « AU », 5 courtisanes-gardes du corps Transhumaines).** Elle prend néanmoins l'appel si l'on insiste un peu.

— La question « *A qui CT-F 783 4231 a-t-elle été vendue ?* » suscite des abîmes de réflexion. « *Elle est toujours à vendre,*

monsieur ». Kendy commence à avoir des doutes.

— On peut visiter les installations : le logo publicitaire du télécom l'annonce aimablement. On laisse l'artillerie au vestiaire.

Les PJ sont automatiquement repérés par un CT-F 783 (4231 ou autre : les Tridi des joueurs sont dans l'ordinateur de la sécurité). Le MJ sort le grand jeu. Une cloison coupe-feu isole les persos, puis une autre et ainsi de suite jusqu'à ce qu'ils se trouvent confinés dans un espace restreint. Une porte s'ouvre, des androïdes de toutes natures et de tous sexes entrent, et fixent les PJ de leurs yeux vides. Parmi eux des CT-M et CT-F

Omargi : Etoile Type G. Géante.

Omargi VII : Grande Jovienne, basse densité. Cette étoile ratée émet une notable quantité de radiations, dont beaucoup de lumière visible.

Omargi VIIa (Clafoutis). Plus gros satellite d'Omargi VII. Type 4. Diamètre : 9 200 km (périmètre : 28 900 km). Grav : 0,89g. Atm : Basse P°. Une des faces du monde est constamment tournée vers Omargi VII (comme la Lune présente toujours la même face à la Terre). La durée de l'orbite est de 62 heures. La face opposée à Omargi VII connaît donc 31 heures d'ensoleillement et autant de nuit. L'autre face est normalement baignée de la pâle clarté de la Jovienne, sauf quand Omargi est en vue.

Volcanisme important ; pas de permafrost. Secousses telluriques constantes. Flore : résineux. Faune redoutable (prédateurs AAAA). 55 % d'eaux libres : grands lacs encombrés d'icebergs (vu du ciel, le monde semble couvert de fruits blancs, d'où son nom).

Clafoutis est proche de grandes bases de l'UFP, des GPR, de la Ligue et de l'Impérium. NT 8-9. 250 millions d'habitants. Répartition des espèces identique à la moyenne UFP. Une centaine de cités. Capitale : Klint'an, 900 000 âmes. Système social anarcho-folklorique. Niveau de loi : zéro (normal dans un endroit où l'on vend sans sourciller des Fusion Cannons*200 à qui a de quoi les payer !).

L'endroit est un nid d'espions, une escale discrète, un marché où l'on peut vendre des biens mal acquis, acheter des matériels d'habitude réservés à l'armée. On peut y changer d'identité, subir des cures de jouvence. Il y a des lieux de villégiature fort agréables au bord des lacs. L'activité principale de Clafoutis reste la fabriquation d'androïdes selon des normes réprouvées par l'UFP.

Les androïdes

Créatures de chair et de sang, ils sont conditionnés à une obéissance totale envers leur propriétaire. Leur intelligence est confinée à un domaine particulier : compta, protection, agriculture. Gardes du corps au dévouement absolu, travailleurs de force infatigables, objets sexuels acceptant docilement toutes les perversions, ils se vendent comme des petits pains. Leur matricule les décrit partiellement.

Exemples :

LP-M 212 7459871

LP = Ludique Pithécine. M = Mâle. 212 = modèle. 7459871 = n° de série.

Les « L » comprennent les amuseurs, les victimes pour des cérémonies de cannibalisme rituel barbares, les courtisans et courtisanes, etc.

AU-N 509 12657

A = Agricole hUmanoïde. N = Neutre. 509 = modèle. 12657 = n° de série.

Les « A » font le bonheur des seigneurs-paysans des mondes rétrogrades, qui les emploient comme serfs. (Le bon sens, que voulez-vous !).

CT-F 783 4231

CT = Combat Transhumain. F = Femelle. 783 = modèle. 4231 = n° de série.

Les CT échangent leurs exceptionnelles qualités physiques contre une courte vie (elle excède rarement 5 ans.)

Les androïdes autonomes

Un androïde arrive à la vie à l'état d'adulte. On lui a inculqué un certain nombre de conditionnements qui lui permettent de vivre sans avoir eu d'enfance. Le DIADOR a changé cela. L'intelligence des « autonomes » est normale, mais ils sont comme des gosses : immatures mais curieux, naïfs et cruels, émotifs et joueurs.

Le DIADOR

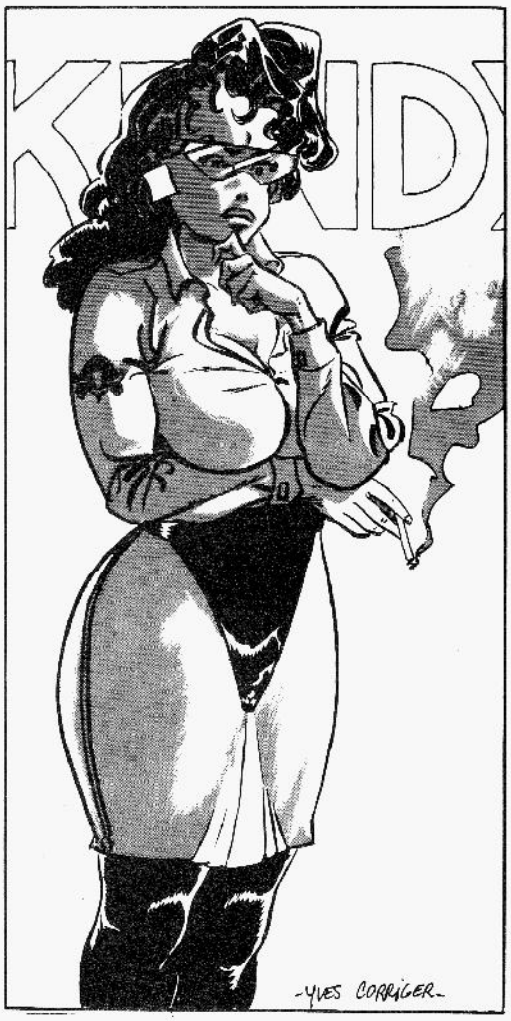
Cet artefact ForeRunner, produit au même moment que les PK Cristals, est le prototype d'un appareil destiné à stopper les guerres. Il devait être produit à des millions d'exemplaires répartis à raison d'un par système stellaire habité. Mis au point trop tard pour sauver les civilisations ForeRunners, il s'est accidentellement retrouvé sur SOL III, alors à l'âge de pierre. Son récent voyage en hyperespace a éveillé sa fonction de pacificateur. De plus, il a maintenant de curieux effets sur les cerveaux asservis. Il n'a pas trop l'air d'aimer l'injustice. Il serait même franchement Anar !

Une de ses caractéristiques secondaires n'est pas moins fascinante : il diminue de 98 % la consommation énergétique d'un centre de transmutation des éléments. Mieux : convenablement sollicité psionniquement, il réalise les transmutations sans énergie. (Le dernier qui sut l'employer ainsi s'appelait Nicolas FLAMEL. Son Livre était « accordé » à un PK cristal dérivant dans la ceinture d'astéroïdes).

Lol MEO. MekPurr Competent. Technician. Sexe : F. Elle est voleuse par plaisir, et parce qu'elle n'aime pas le travail. Son BANNER motorisé en courrier interstellaire (SCS1 p12) est surveillé.

Kendy YUYORH. Humanoïde Superior. Physician. Sexe : F. Passionnée par son travail, elle n'est cependant pas sans cœur.

Ouarh OUHOO. Canin Above Average. Sexe : M. Profession : tridigraphe d'art. Plutôt sympa malgré ses activités annexes de fourgue.



qui valent les Répliquants de Blade Runners. Plusieurs choix :

— ***Baston.*** Les PJ ont intérêt à être Oursoïdes ou Transhumains.

— ***Négociation.*** Les Androïdes ont besoin d'armes. Ils gardent des otages (si un PJ du Contact Service est présent, il y a droit !). Les autres, accompagnés par des « CT » qui font mine d'être à leurs ordres, doivent acheter le matériel, ce qui peut prendre plusieurs jours.

— ***Contact Service.*** Le PJ doit réussir une Recherche :

Major Science : Psychology. Related Sciences : General Social Science, Comparative Culture. Complexité 2.

On s'aperçoit que les Androïdes sont autonomes, que c'est récent, et que ce fut soudain. Si le PJ passe SINCEREMENT du côté des créatures, elles le mènent au DIADOR.

— ***Les PSI.*** Sonder un Androïde équivaut à se frotter au DIADOR : bon courage ! Cependant, si le PJ embrasse la cause des opprimés, la Pierre ne s'oppose pas à un STORYTELL : à l'imagination du MJ de jouer.

Ah, au fait !

Arrivées successives de : un Heavy Cruiser GPR, trois Fleet Cruisers de la Ligue, un Battlestarship Azuriach, deux Fleet Cruisers GPR. Et le fin du fin : un Concordat Battlestar UFP. Tous escortés. Débarquement de troupes, qui prennent position dans les villes et les campagnes.

Actions

Affronter les Androïdes n'apporte rien, de même qu'une évasion scabreuse. Mieux vaut prendre le parti des autonomes.

Les PJ du Contact Service et les Diplomates peuvent enseigner les sciences sociales aux autonomes. Ils trouvent de multiples astuces pour que la révolte soit la plus efficace possible. Exemple : appeler le Concordat, y déposer une demande d'adhésion de Clafoutis à l'UFP au nom des androïdes, ainsi qu'un projet de loi relatif à leurs droits.

Les autres professions ne sont pas oubliées : les Physicians se doivent d'essayer de donner un peu plus de temps de vie aux « CT ». Les Armsmen leur apprennent tous les « trucs » de guerrilla adaptés à Clafoutis.

Kendy et Lol

Une rencontre avec les PJ est inévitable. Kendy perçoit les autonomes comme un défi lancé à ses connaissances : elle travaille avec les PJ et ne se montre pas dangereuse. Lol est terrifiée. Si les PJ ne se méfient pas, elle contacte la Ligue, raconte l'histoire (elle ignore les liens entre le DIADOR et les Androïdes) et attend le commando :

40 Arms Hum. Average. CBA6E. Ecrans. Blast Rifles. Sabres Vibrants

4 s/s off Hum. Above Av. CBA6E. Ecrans. Blast Pistol. Sabres Vibrants

1 Officier Hum. Superior. CBA6E. Ecran. Blast Pistol. Lasersword

Dès le début de l'attaque, la MekPurr court chercher le DIADOR, comptant s'enfuir en HoverCar, et recontacter ultérieurement les Mercantiles. Mais le coffret de collapsium est BRULANT !

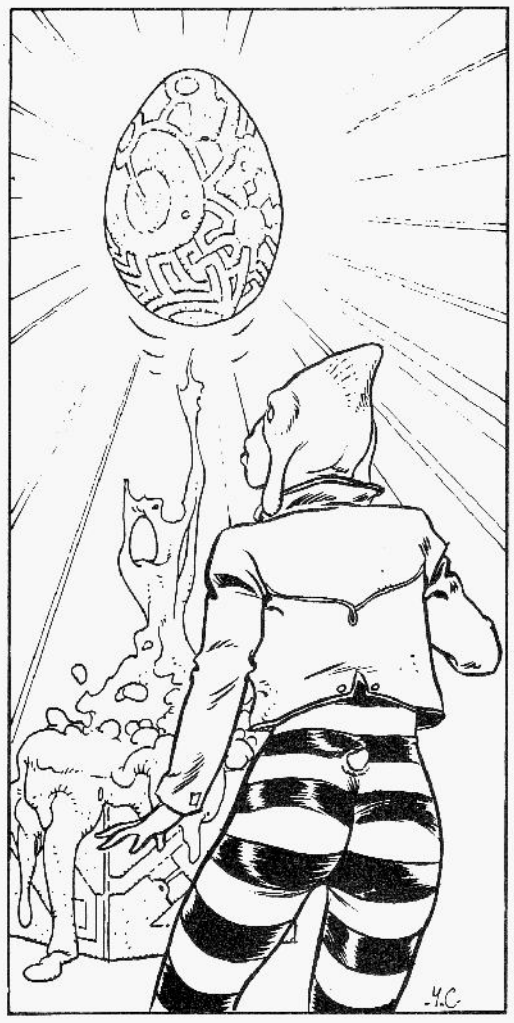
Surtension

PJ et Androïdes combattent les soldats. L'issue semble hélas prévisible. Ailleurs, des armées entières foulent le sol de Clafoutis. Des escarmouches se produisent, qui dégénèrent. On s'achemine vers une véritable guerre. Quatre flottes de combat s'observent. Un GPR veut soutenir des troupes : il est intercepté. Les NovaeGuns tirent. Les MB*1000 Azuriach sont prêts. Une main s'approche de la mise à feu.

Alors...

La paix d'Omargi

Le coffret de collapsium fond. Le DIADOR s'envole, crève les plafonds, apparaît au grand jour, et accomplit ce pour quoi il avait été conçu. Sur plusieurs centaines de millions de kilomètres, une immense vague psychique s'étend. Instantanément, les armes se taisent **(aucun jet).**



Dès lors, PLUS PERSONNE N'A ENVIE DE SE BATTRE DANS LE SYSTEME D'OMARGI, ET CE A JAMAIS. Certains ne peuvent le supporter : les navires Azuriach et GPR fuient, avec des équipages squelettiques, les officiers n'ayant pu s'opposer au départ d'innombrables transfuges. Omargi reste indépendante et devient un lieu privilégié pour les négociations. Il conserve néanmoins flotte et armes défensives, pour le cas où quelqu'un lui enverrait quelque missile OMEGA ou autre joyeuseté.

Pierre Zaplotny

Ce scénario est présenté ici sous la forme d'un synopsis qui devra être développé dans son déroulement, soit en cours de partie pour les MJ doués pour l'improvisation, soit avant la partie.

Mafiapolis

« Bonjour Monsieur...

Cet homme est Anthony Martensen, un homme d'affaires brassant des finances pour le compte de sociétés et de particuliers à travers tous les Etats-Unis.

Il s'est récemment porté acquéreur de plusieurs bâtiments dans la ville de Cheboygan (Michigan) sur les bords du lac Huron. Il semble que, par le biais de diverses sociétés (ou hommes de paille), il ait en fait acheté pratiquement la moitié de la ville à ce jour.

Par ailleurs, il a annoncé au journal local, le *« Cheboygan Creature »*, qu'il comptait se présenter comme candidat au poste de maire de la ville lors des élections qui doivent avoir lieu dans un peu moins d'un an.

Mais, il y a quelque temps, se sont produits plusieurs accidents étranges dont ont été victimes de récents habitants de la ville, ainsi que trois meurtres, commis sur les personnes de Gino Vetoli, Alexis Scartagene et Jefferson Tieggs, respectivement l'avocat de Martensen, un repris de justice et l'adjoint du chef de la police locale. Ce dernier, Mark MacAllister, a mené une enquête qui n'a rien donné.

Votre mission sera de découvrir ce qui se trame à Cheboygan et de nous en rendre compte immédiatement.

Une ligne spéciale, dont le numéro est 212-969-69-69, sera à votre disposition pour faire votre rapport à toute heure du jour et de la nuit. Toutefois, sauf nécessité réelle, cette communication n'opérera que dans un seul sens, et vous n'entendrez rien de nous jusqu'à la fin de votre mission. Par ailleurs, vous ne pourrez trouver aucun de nos centres d'équipement à moins de douze heures de route de Cheboygan.

Nous attirons votre attention sur le point suivant : si, au cours de vos investigations, vous découvrez que Martensen est en danger, vous devrez faire votre possible pour le protéger...

Comme toujours, si vous-même ou l'un des membres de votre groupe étiez capturé ou tué... Vous connaissez la suite.

Bonne chance. »

Qui est Martensen ?

Martensen est un homme d'affaires de la Mafia. Il sera possible d'apprendre qu'il contrôle plusieurs casinos dans les environs de Détroit et Chicago. Il est en ce moment en train d'acheter une ville et d'en prendre le contrôle, afin d'en faire un quartier général centralisateur des activités de la Mafia, et ce avec l'appui des principales « familles » des Etats-Unis. Celles-ci ont envoyé petit à petit un grand nombre de leurs hommes s'installer à Cheboygan, sous des apparences de citoyens ordinaires, et ce sont parmi ces hommes que se comptent les victimes des « accidents » de ces dernières semaines. Son appartenance à la Mafia devrait être découverte rapidement, surtout si l'un des PJ a un background policier (auquel cas il pourra reconnaître certains de ceux qui gravitent autour de Martensen). Sinon, une surveillance un tant soit peu intensive permettra de le découvrir, ne fut-ce qu'en se renseignant sur les hommes « d'affaires » qui viennent lui rendre visite.

Il ne s'agit toutefois là que de la partie visible de l'iceberg.

Martensen travaille en fait pour le compte du F.B.I., dans la lutte contre la Mafia. Le raisonnement qu'il a tenu avec son chef, l'un des trois hommes au courant de sa mission, est le suivant : combattre la Mafia efficacement est impossible dans l'état actuel de la situation, car les familles sont dispersées, les gangsters sont partout, et mettre un gang hors jeu revient à laisser la place au gang voisin qui prend le contrôle du territoire vacant. Si, par contre, les activités de la Mafia étaient coordonnées depuis un seul endroit, où seraient réunies toutes les têtes de l'Honorable Société, il serait alors possible d'opérer un coup de filet qui éliminerait (en enlevant les familles réticentes) plus des 4/5 du Crime Organisé sur le territoire fédéral. Et ce petit plan est en bonne voie, Martensen espérant bien pouvoir accueillir les cercles dirigeants des plus grandes « familles » sitôt après les élections qui feraient de lui le maire de Cheboygan.

Il est évident qu'il faudra protéger Martensen, mais si possible sans griller sa couverture...

La Brigade Eliminatrice

Un seul écueil est apparu récemment : il s'agit de **Frank Mallory,** un jeune homme riche, bien fait de sa personne et que tout prédestinait à devenir un des play-boys qui hantent toutes les zones balnéaires du globe — ou éventuellement acteur de cinéma. C'est ce qui se serait probablement passé, si Frank Mallory ne s'était ennuyé ! Il était blasé. Il avait déjà fait tout ce que l'argent peut offrir, et il en était revenu.

C'est alors qu'il découvrit un livre détaillant l'histoire et les crimes de la Cosa Nostra, ainsi qu'un exemplaire de la série de livres de poche « Executionner ». Il sut alors pourquoi le seigneur l'avait mis sur cette terre : pour combattre le crime et le mal, personnalisés par la Mafia !

Il réunit alors une équipe d'experts et lui donna le nom de *« Brigade Eliminatrice »*, prenant pour lui-même le nom de code *« Eliminateur »*.

La « Brigade Eliminatrice » comprend, à l'heure actuelle :

- **T.J. « Warlock » Shooter,** un petit génie de l'électronique, tout aussi accro aux romans policiers que Mallory. Dix-neuf ans aux prunes, des boutons plein le nez, il adore parler comme les héros de ses séries préférées, celles où de pulpeuses créatures tombent en pamoison dès qu'arrive un bel agent secret.
- **« La Fouine », alias Alfred E. Schmitt.** Un petit truand spécialisé dans les petites escroqueries et qui a réussi à se faire passer, auprès de Mallory, pour un expert en ce qui concerne le Milieu. Il faut lui reconnaître qu'il connaît beaucoup de choses sur la Pègre, mais par contre la Mafia elle-même lui échappe quelque peu. Ajoutons pour terminer que c'est un artiste du déguisement, don pratique pour surveiller la ville.
- **Mark Gollan, alias « Canon », alias le « Bourreau ».** Gollan, le dernier membre de la brigade, est un Viet-vet, un

ancien commando qui ne s'est jamais remis de son séjour dans la jungle vietnamienne. Il en a gardé une affection immodérée pour les armes, en particulier les armes à feu, de fort calibre si possible. Depuis la chute de Saïgon, il a passé son temps entre des petites peines de prison et des activités de mercenaire à travers le monde. Physiquement, c'est « Cobra » (Stallone) qui s'habillerait comme l'inspecteur Harry. Il porte toujours au moins un flingue sur lui, le plus souvent un revolver 45 U.S. Gov. (pour le reste, le MJ pourra lui mettre à disposition toutes les armes personnelles : pistolets, fusils en tous genres, mitraillettes. Il n'aura pas droit aux armes lourdes (bazookas...), ni aux grenades, etc. Il transporte le tout dans un van noir orné d'un faucon noir dans un cercle noir).

La Brigade s'est installée dans un hôtel du centre de Cheboygan, et a commencé sa croisade. En interrogeant des témoins, il sera possible d'apprendre que lors de chaque meurtre, on a pu voir un van noir (devinez lequel). En croisant Gollan, il sera difficile de ne pas remarquer qu'il est armé. On pourra alors le suivre jusqu'à l'hôtel où lui et ses amis se sont réfugiés.

S'il se rend compte qu'il est suivi, ou que des inconnus surveillent Martensen, Gollan prendra l'initiative de tenter quelque chose contre eux, avec l'aide de Warlock : attentat, puis bombe éventuellement. Si tout échoue, ils lanceront une attaque contre Martensen, en espérant l'éliminer.

Chronologie

Lundi 10 heures : arrivée à Cheboygan. Martensen est à son bureau et la brigade à son hôtel.

Lundi 14 heures : la Brigade se disperse dans la ville pour préparer son prochain attentat contre Martensen.

Lundi 18 heures : les membres de la Brigade se retrouvent à leur hôtel.

Lundi 20 heures : Martensen rentre chez lui. Deux notoires avocats de la Mafia viennent le voir et restent une heure. Gollan surveille.

Mardi 10 heures : Martensen se rend à son bureau jusqu'à 20 heures (pause de 13 à 14 heures). La Brigade effectue ses derniers préparatifs. Gollan surveille Martensen.

Mardi 13 heures : Gollan se fait relever par La Fouine.

Mardi 23 heures : Warlock vient trafiquer la voiture de Martensen.

Mercredi : Martensen est emmené de chez lui à 9 heures. La journée se passe comme les autres jusqu'à 15 heures, heure à laquelle le chauffeur de Martensen doit venir le prendre au bureau. Il prend donc la voiture de son patron : elle explose. Martensen rentre se barricader chez lui. Warlock trafique les voitures des policiers pour les rendre inopérantes à son signal.

Mercredi 23 heures 30 : la Brigade tente une attaque en force.

Mercredi, la fin : si personne n'intervient, (la police en est incapable), Martensen est tué à 23 heures 50 et la brigade quitte l'état à 0 heure 45 pour gagner le Canada.

Patrice Mermoud



PNJ

Frank Mallory

STR : 40 REF : 44 INT : 55 WIL : 50
CON : 55 MOV : 42 DEX : 50

Skills (le niveau est indiqué entre parenthèses) : Conduite automobile (2), Conduite motocyclette (1), Beaux-arts (3), Photographie (3), Ski (0), Natation (2), Base armes à feu (0), Base mêlée (0), Escrime (1), Business économie (2), base science (0).

Avantages, désavantages : présence, souffle court.

Arme : Walter PPK 9 mm.

Warlock

STR : 30 REF : 50 INT : 70 WIL : 40
CON : 30 MOV : 40 DEX : 60

Skills : Base outils (0), Base mécanique (0), Electronique (3), Technicien informatique (2), Base mêlée (0), Base armes à feu (0), Contrefaçon (1), Opérateur radio (1), Base science (0), Physique (2), Ingénierie électrique (2).

Avantages, désavantages : aptitude mécanique, apparence non-attractive (3).

Arme : un Beretta .22, que Gollan a imposé.

La Fouine

STR : 40 REF : 45 INT : 40 WIL : 65
CON : 50 MOV : 43 DEX : 43

Skills : Base outils (0), Jet de couteau (3), Pistolet (1), Couteau (2), Arts martiaux (1) (techniques : combat en aveugle, attaque-défense), Déguisement (3), Interrogation (0), Pickpocket (1), Lockpicking (1), Discrétion (0), Acting (0).

Avantages, désavantages : observation, luxure, apparence non-attractive (1).

Arme : un beretta .22

Gollan

STR : 40 REF : 45 INT : 40 WIL : 65
CON : 50 MOV : 43 DEX : 43

Skills : Tous les skills de combat à (1), Pistolet et fusils (3), Couteau (2), Boxe (1), Démolition (1), Conduite auto, moto, camion, tank (0), Radio (1), Lancer (1).

Avantages, désavantages : courageux, grossier

Arme : beaucoup, même trop pour un individu normal (voir plus haut).

Cette mini-aventure convient parfaitement à un groupe de 4 ou 5 voyageurs débutants. Elle peut être un incident de parcours intégré dans un plus long voyage.

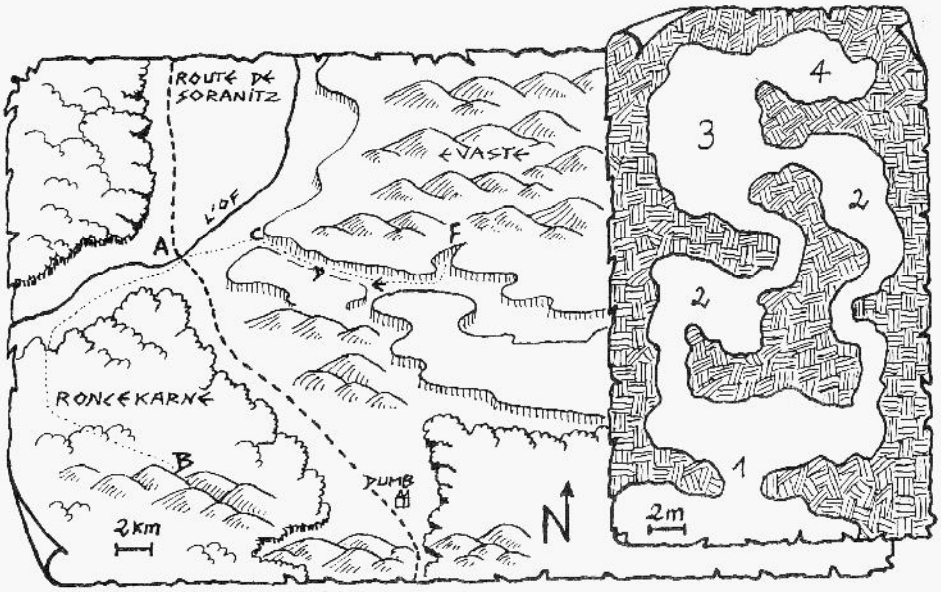
Le Foulard d'Estaballa

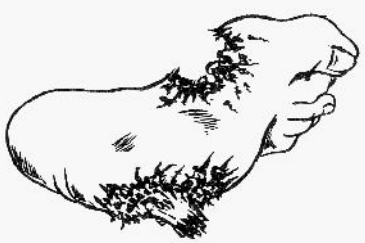
Sur la route de Soranitz

Au début de cette histoire, les voyageurs cheminent sur une petite route de terre caillouteuse en direction de la cité de Soranitz. La veille, ils se sont arrêtés à Dumb, un minuscule village fortifié d'une palissade, et ont pu obtenir quelques renseignements sur la région. La cité est distante d'une trentaine de kilomètres ; c'est une place forte entourée de murs, gouvernée par le duc Sorgos. La route y mène directement. A une heure de marche du village, elle traverse une petite rivière, l'Of, par un gué très praticable. La plus grande prudence est néanmoins recommandée. Depuis quelque temps, Groins et Chafouins prolifèrent de façon inquiétante, Sorgos étant trop occupé à assagir ses barons du Nord pour avoir le temps de s'inquiéter du Sud. D'où la palissade qui entoure le village.

C'est aux abords de l'Of (A) que tout commence véritablement. Les pierres qui dépassent du courant indiquent le gué avec précision, environ cinq mètres de large ; mais au moment de traverser, un des voyageurs ne peut manquer de remarquer une forme allongée parmi des roseaux, sur la rive Sud, à moins d'une dizaine de mètres du gué. (Cette découverte étant obligatoire pour le scénario, ne pas la soumettre au hasard d'un jet de dés.)

Macabre découverte en vérité ! Il s'agit du corps d'un jeune homme, poitrine enfoncée et visage réduit en bouillie. De toute évidence, il a été massacré à coups de masse. Ses agresseurs ne lui ont quasiment rien laissé. Dépouillé de ses armes, vêtements et bagages, il ne lui reste que ses chausses déchirées et un morceau de tissu maculé de sang autour du bras gauche : un pansement désormais inutile. Les traces de lutte sont encore visibles tout autour. L'événement doit remonter à l'aube au plus tard. D'autres traces viennent et rentrent dans la forêt vers le Sud (pointillé léger sur le plan). Si les voyageurs les suivent, ils finiront par arriver au campement des agresseurs : une bande de Groins (B). Avec un peu de malchance, ils gagneront la mort à leur tour. Avec un peu de chance, ils ne gagneront rien de spécial : les Groins sont pauvres et le jeune homme ne possédait que l'équipement ordinaire du voyage. Avec un peu de bon sens, ils se borneront à reprendre leur route, prudence redoublée. (Noter que les autres traces menant en F n'existent pas encore à ce stade-là du scénario.)





Les Groins

Ils sont une douzaine, armés de masses lourdes et de boucliers moyens, vêtus de cuirs dépenaillés (*Vie* 13 / *End* 25 / *Mêlée* 12 / *Dérobée* 10 / *Masse* niv +3, init 09, +dom +4 / *Bouclier et Esquive* niv +3 / *protection* 1d3).

Si les voyageurs étaient assez fous pour aller leur chercher noise, au Gardien des Rêves d'improviser plus complètement leurs caractéristiques et le « trésor » qu'ils peuvent posséder.

Le foulard

Vingt kilomètres plus tard, les voyageurs arriveront sans encombre aux portes de la cité. Entourée de hauts remparts ponctués de tours, Soranitz est une importante place de communication. La plupart des commerces et artisanats y sont représentés. On y trouve des auberges et des entrepôts pour les marchands ainsi que de nombreuses tavernes. Au centre, des fortifications internes entourent un massif donjon où s'accrochent



une profusion de tourelles, poivrières, échauguettes, balcons et terrasses : le palais ducal. Tout autour, des hallebardiers vêtus de mailles patrouillent attentivement dans des rues bondées où humains et animaux domestiques se mêlent en une cohue sonore et bigarrée.

Rapidement, dès les premières tavernes, les voyageurs pourront se rendre compte qu'un même sujet alimente toutes les conversations. Estaballa, la fille du duc Sorgos, a perdu son foulard de soie ancestral. Il y a deux jours, sur la haute terrasse du palais, alors qu'elle s'en couvrait les cheveux pour se protéger du soleil, une méchante rafale le lui a arraché. Muette de stupeur, la jeune fille l'a vu planer au-dessus des toits, emporté par le vent au-delà des murs de la cité. Envoyés à sa recherche, des groupes de cavaliers n'ont rien retrouvé. Lors, une annonce officielle a été faite, promettant une récompense de 100 pièces d'argent pour qui le rapportera. Récompense énorme pour un simple foulard ! Mais les citadins ne s'en étonnent pas. Le foulard fait partie de l'héritage de Khravenboldt, fondateur de l'actuelle lignée. En son temps, ce personnage était un haut-rêvant hors pair et tout ce qui lui appartenait est censé avoir un rapport avec la magie. Les voyageurs pourront en recevoir une description exacte : un carré de soie jaune avec un mince liseré de dentelle violette. L'un d'eux se souviendra alors d'un détail singulier : le tissu qui servait de pansement au cadavre du gué était en soie jaune avec un liseré violet. Coïncidence ?

Coïncidences

Après avoir plané quelques kilomètres vers le Sud, le foulard finit par s'accrocher à un buisson d'aubépines. Un voyageur passant par là décida de le récupérer. Mais l'aubépine est traîtresse. Le voyageur récupéra le foulard, mais au prix d'une profonde estafilade au poignet. « Méchante ironie, grimaça-t-il. Finalement, ce foulard ne me servira qu'à panser la blessure qu'il m'a causée. Ma chance est en baisse... ». Puis, après s'être effectivement pansé le bras au moyen du foulard, il continua sa route vers le Sud. Sa chance était encore plus en baisse qu'il ne le pensait. Le lendemain à l'aube, alors qu'il venait de franchir le gué sur l'Of, une bande de Groins issue de la forêt lui tomba dessus et lui éclata la tête à coups de masse. C'est effectivement son corps que les voyageurs ont découvert.

Les Chafoins

Sûrs de leur renseignement unique, les voyageurs retourneront sans doute au gué dans les plus brefs délais. Hélas, c'est en vain qu'ils fouilleront la berge. Le corps aura disparu. Aucun signe du pansement non plus. Toutefois, un œil exercé pourra repérer de nouvelles traces parmi les herbes de la berge, comme si le corps avait plus ou moins été traîné. Ces traces se dirigent bientôt vers les collines d'Evaste (pointillé léger menant en F). Cinq kilomètres plus loin, à l'entrée d'une vallée encaissée (C), des lambeaux de tissu gisent abandonnés parmi la rocaille. On pourra reconnaître ce qu'il reste des chausses du voyageur agressé. Mais aucune trace du corps ni du foulard. Les voyageurs continueront peut-être à se demander quel intérêt peut présenter le cadavre maintenant complètement nu. Ils sont libres d'interpréter à leur gré l'indice suivant : quatre kilomètres plus tard, un bout de pied à la cheville complètement rongée (D). Puis c'est la tête, oreilles et joues entièrement dévorées, qu'ils découvriront un peu plus loin (E). Tels des petits poucets trop gourmands pour être prudents, les Chafouins (car ce sont eux !) ont parsemé leur retrait des reliefs de leur repas.



La colonie de Chafouins comprend une vingtaine d'individus : 12 adultes, mâles et femelles, capables d'aller chasser, c'est-à-dire de se battre, et 8 jeunes. Le jour, ils restent terrés dans leurs cavernes (F), et ne sortent qu'à la faveur de l'obscurité pour aller rôder du côté des lieux habités. Lâches par définition, ils s'attaquent rarement à forte partie. Les créatures blessées, malades ou isolées sont leurs proies de prédilection. Ils ne dédaignent pas non plus les charognes, et c'est ainsi que le cadavre du voyageur tué par les Groins fut pour eux une aubaine. Tout en commençant à s'en disputer les morceaux en cours de route, ils le rapportèrent dans leur repaire pour nourrir les jeunes avec le reste.

Les cavernes

L'entrée des cavernes (1) donne au fond d'une faille (F) encombrée de rochers d'éboulements. Salles et passages sont d'origine naturelle, irréguliers, et bas de plafond : 1,70 m en moyenne. Il y a toujours au moins un adulte qui monte la garde à l'entrée (1). Les salles suivantes (2) sont de simples lieux de passage. C'est dans la salle du fond (3) que vit le gros de la colonie dans une odeur de ménagerie qui prend à la gorge. Le sol est jonché d'ossements et de débris à moitié rongés (vieilles bottes, bouts de ceinturons, etc). Les plus jeunes dorment dans le dernier renfoncement (4). C'est là, entre autres rebuts, que gît le foulard, maculé et crasseux.

Epilogue

Quoique en piteux état, le foulard d'Estaballa est intact. Si les voyageurs le rapportent au palais de Soranitz, ils toucheront les 100 PA promises en récompense. Mais peut-être préféreront-ils le garder pour eux, alléchés par sa réputation « d'objet magique ». De fait, une fois qu'il l'auront lavé, ils pourront remarquer que la soie jaune n'est pas unie, mais rehaussée d'une subtile broderie ton sur ton : un entrelacs de volutes complexes que les haut-rêvants identifieront à coup sûr comme étant du *draconic*. Le foulard n'est pas magique, mais porte la formule d'un sort. Il doit être déchiffré par la voie d'Oniros, difficulté du texte -2. La formule est celle de *BULLE VOLANTE (Marais) R-10 r1+*, avec un bonus de +10 % en C5 (Marais Flouants) et un autre bonus de +15 % en B7 (Marais Bluants).

Note

La promesse de 100 PA a de quoi stimuler plus d'un aventurier, et il est infiniment probable que les voyageurs ne seront pas les seuls sur la piste du foulard. Leur avantage est de posséder un indice certain. Mais s'ils agissent sans prudence et donnent l'éveil à d'autres chasseurs de primes, qui peuvent soit les suivre soit guetter leur retour, ils risquent d'avoir un supplément de fil à retordre pour affirmer leurs droits sur le foulard. Les caractéristiques de ces concurrents éventuels sont laissées au choix du Gardien des Rêves.

Denis Gerfaud

Caractéristiques des Chafouins

TAILLE	07	VOLONTE	08	VIE	08
CONSTITUTION	09	EMPATHIE	10	ENDURANCE	18
FORCE	10	REVE	10	VITESSE	12
AGILITE	16	Mêlée	13	+dom	0
DEXTERITE	12	Dérobée	15	Protection	0
PERCEPTION	14				

Etrangler niv +5 init 11 +dom (d4+2)
Mordre niv +4 init 10 +dom +1
Esquive niv +5
Discrétion, Se cacher +5/ Saut, Course +3.



Note : Les Chafouins n'utilisent leur attaque de morsure que lorsque l'adversaire, attaqué par d'autres, a déjà esquivé/paré durant le round.

En hommage à Joseph Piechaczyk, condamné à mort à Varsovie en 1905 pour actes anarchistes.

La Croix et les

1906 — Lundi 9 juillet

Paris somnole dans la chaleur estivale.

A 19 heures, Joséphine Beauregard, jeune personne de 24 ans, quitte le domicile de Dieter Krumbach, le premier secrétaire de l'Ambassade d'Autriche-Hongrie à Paris.

A 20 heures, Joséphine rentre dans son petit deux pièces, au 16 de la rue Saint Paul, après quelques emplettes.

Le mardi 10 juillet, on retrouve le corps d'une jeune femme vêtue seulement d'une chemise de nuit, en forêt de Fontainebleau. Il s'agit de Joséphine Beauregard, poignardée à plusieurs reprises...

Note : quels genres d'individus pourront être susceptibles de s'intéresser à pareille affaire ? En premier lieu, et selon toute logique, les autorités policières ; en second lieu, la presse, toujours à l'affut d'une enquête sensationnelle ; enfin, pourquoi pas, d'honnêtes citoyens en villégiature à Fontainebleau, voulant faire toute la lumière sur cette sordide affaire.

Nous vous conseillons tout de même d'avoir, parmi vos personnages, un commissaire de police ou mieux encore, le juge d'instruction chargé de l'affaire.

Paris

Mercredi 11 juillet 1906

« Découverte macabre en forêt de Fontainebleau.

Hier matin Monsieur Raymond Soulex, garde-chasse de son état, a découvert, lors d'une ronde dans les sous-bois, le corps d'une jeune femme vêtue seulement d'une robe de nuit. La victime, qui avait les poignets entravés par une cordelette, aurait selon toute vraisemblance succombé à plusieurs coups de couteau. La gendarmerie de Fontainebleau chargée de l'affaire est épaulée par la brigade criminelle de Paris. »

Voici ce que pourront lire les personnages, dans les journaux parisiens ou dans la gazette de Fontainebleau.

A la « criminelle », ou au bureau du juge d'instruction, arriveront les premiers éléments d'enquête :

- La victime s'appelle Joséphine Beauregard, elle était domicilée à Paris (16 rue Saint Paul). Sans famille, sortant de l'assistance publique, elle a été placée il y a trois ans comme femme de chambre chez un certain Alphonse Gobineau.
- L'enquête médico-légale affirme que la victime a été frappée trois fois à l'abdomen par une arme blanche (type couteau de chasse) ; deux blessures ont entraîné la mort. Le décès remonte à quatre ou cinq heures avant la découverte du corps. La victime ne semble pas avoir été déplacée après sa mort, par contre elle a été violée.
- Le rapport de gendarmerie indique que l'on a trouvé des traces de pneus sur un chemin proche de l'endroit où a été découvert le corps.

Au domicile de Joséphine Beauregard, 16 rue Saint Paul

La première personne que l'on rencontre en entrant dans le hall de cet immeuble est l'inévitable concierge : Madame Poiret, une brave femme qui n'a ni ses yeux, ni sa langue dans sa poche. Elle indiquera (à la police seulement, ou aux personnes mandatées) que Mademoiselle Beauregard habitait au sixième étage. Selon Madame Poiret, c'était quelqu'un de bien qui ne recevait jamais personne (on peut lui faire confiance). Une fois seulement, un homme l'a attendue dans le hall, « un monsieur très classe, d'une trentaine d'années, portant de superbes moustaches, pas causant pour deux sous... », c'était il y a une quinzaine de jours. Madame Poiret affirmera avoir vu Mademoiselle Beauregard rentrer chez elle lundi soir vers vingt heures. Elle ne l'a pas vue ressortir, et aucune personne étrangère à l'immeuble n'est entrée ce soir là.

Il n'y a pas d'ascenseur dans l'immeuble et, pendant l'ascension des six étages, Madame Poiret talonnera les personnages, les noyant sous un flot de questions. Arrivée devant la porte de l'appartement, la concierge leur demandera s'ils ont prévenu le propriétaire de l'immeuble de leur visite. Elle indiquera, si on le lui demande, qu'il s'agit de Monsieur Gobineau.

L'intérieur du petit appartement est simple mais coquet ; *un résultat de qualité A ou B en Perception* indiquera qu'il a été fouillé préalablement. Si la concierge est toujours présente (elle ne demande que ça...), elle précisera que personne à sa connaissance n'y est entré depuis lundi soir.

Les personnages pourront toutefois découvrir, *grâce à un jet de Perception*, un médaillon sur lequel a été apposée la photo d'un homme. Il s'agit de l'individu qui attendait Joséphine dans le hall une quinzaine de jours auparavant. La concierge le confirmera. Si les personnages ont l'idée de regarder dans le poêle en fonte, ils constateront que des papiers y ont été brûlés. Il ne reste de lisible qu'un morceau de ce qui devait être une lettre, portant les mots *« Meine Liebe »*.

Monsieur Alphonse Gobineau

Il est très probable que les personnages aient dans l'idée de lui poser quel-

ques questions. Monsieur Gobineau n'y verra aucun inconvénient. C'est un homme d'une cinquantaine d'années, directeur du crédit belge à Paris. Il a effectivement pris Mademoiselle Beauregard à son service, comme femme de chambre. Monsieur Gobineau est très affecté par la mort de Joséphine (c'est ainsi qu'il l'appelle). Il avait beaucoup d'affection pour elle, et lorsqu'elle lui a appris, il y a cinq mois, qu'elle démissionnait, il lui a fait promettre qu'elle donnerait des nouvelles. Gobineau vit seul et considérait un peu Joséphine comme sa fille, c'est pourquoi il lui louait à un très faible prix ce petit appartement de la rue Saint Paul.

En lui remettant sa démission, la jeune femme lui a confié qu'elle avait fait la connaissance d'un homme prénommé Dieter, et qu'elle allait se marier. Il ne sait rien de ce Dieter, sinon qu'il est diplomate.

Note : il est impossible aux personnages de procéder à une enquête dans les milieux diplomatiques. Mais, en se postant non loin de l'ambassade d'Autriche-Hongrie et en notant les allées et venues, ils verront l'homme dont ils ont la photo en sortir, accompagnant à chaque fois l'ambassadeur Von Gusenberg.

Fontainebleau

Les personnages, s'ils ont parmi eux le magistrat instructeur ou le commissaire de la criminelle, logeront à l'auberge du Cerf Blanc. Le patron, Maurice Thomas, est un homme charmant, d'une cinquantaine d'années, toujours prêt à rendre service.

A cette période de l'année, l'auberge est en pleine effervescence. De nombreux parisiens viennent y passer quelques jours de détente dans un cadre confortable.

Maurice Thomas n'a jamais vu la jeune dame assassinée en forêt ; par contre, si quelqu'un fait allusion à l'ambassade d'Autriche-Hongrie, il confiera que, tous les mois, il héberge l'ambassadeur, ainsi que plusieurs membres de l'ambassade. Ceux-ci doivent d'ailleurs arriver vendredi...

Raymond Soulex

Garde-chasse de la forêt de Fontainebleau, cet homme d'une quarantaine d'années a tout d'une caricature : l'air bourru, la langue qui roule sur les R, franchouillard à souhait, tout droit sorti d'un roman de Vincenot ou de « Clochemerle ». C'est lui qui a découvert le corps, le 10 juillet.

« J'avais repéré des collets, la veille au soir, dans le secteur. Alors, le matin du dix, ni une ni deux, je m'rends sur place pour prendre les braconniers la main dans l'sac, si vous voyez c'que j'veux dire... Et là, personne ! Et sur quoi c'est-y que j'tombe point ? La p'tite dame, raide comme une souche !... Ah, y'avait point de doute, elle était bel et bien bonne pour la tombe ! C'est pour le coup que j'en ai oublié les collets des Gauthier, j'ai foncé à la gendarmerie prévenir les autorités de ma découverte, si vous voyez c'que j'veux dire.

Les Gauthier ? Oh, allez, on les connaît dans l'coin... Des braconniers, des gens de sac et de corde, des propres à rien ! Ils habitent au fond des bois, dans une cabane. »

Bannis

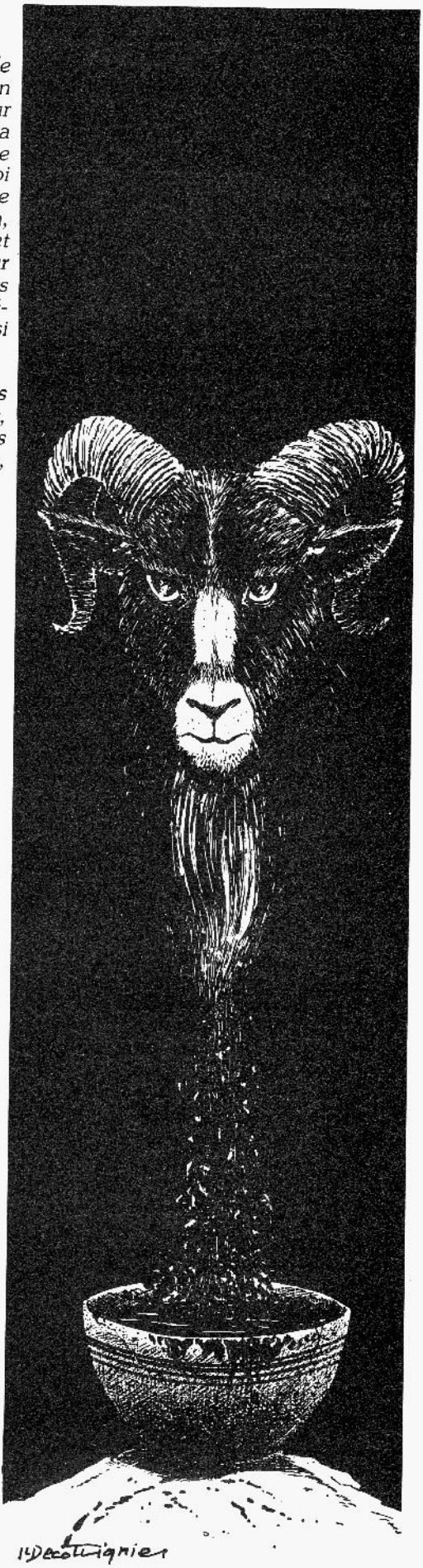
Les frères Gauthier

Félix et Armand Gauthier vivent effectivement dans une masure située en forêt, dans une clairière, près d'une source. Il faudra aux personnages une heure de marche s'ils veulent s'y rendre ; et cela n'est possible que si l'un d'eux connaît bien la région ou s'ils sont accompagnés par des gendarmes.

A la vue de ces derniers, les frères Gauthier tenteront de prendre la fuite. Armand sortira le premier, armé d'une vieille pétoire (*Habileté -3*) et tentera de tenir tout le monde en respect pendant que Félix s'enfuira.

Si les personnages se montrent fins psychologues et arrivent à amadouer Armand sans utiliser la force, il leur confiera que son frère Félix a vu des « choses » le matin du meurtre. Félix est le type même de l'idiot, mais ce n'est pas un mauvais garçon. Agé de 23 ans (son frère en a 28), il vit du braconnage mais n'a jamais volé quoi que ce soit et encore moins agressé quelqu'un.

Si Raymond Soulex est présent lors de l'audition de Félix Gauthier, ce dernier ne dira pas un mot, se contentant de fixer ses chaussures en reniflant et de hocher la tête en signe de réponse. Un jet en *Perception -2* indiquera qu'il a peur de parler en présence du garde-chasse. Soulex ne partira que si les per-



sonnages lui demandent expressément. Félix déclarera alors que le fameux matin du meurtre il allait relever les collets lorsqu'il a vu la jeune femme allongée par terre. Il a pensé qu'elle dormait, alors il



s'est caché pour la regarder. Peu de temps après, il a vu arriver Soulex qui s'est penché sur elle. Le garde-chasse a commencé à la tripoter et à lui faire des « choses ». Félix a pris peur et s'est enfui.

Note : Félix Gauthier dit la vérité. Raymond Soulex est un abject nécrophile qui a profité de l'aubaine. Mais ce n'est pas tout, Soulex cache d'autres choses beaucoup plus graves. Seulement comment accorder crédit aux déclarations d'un simple d'esprit ?

Une fouille de la cabane des frères Gauthier permettra de découvrir, au milieu d'un inimaginable désordre, une boîte en fer blanc contenant divers objets : un mouchoir brodé, un mégot de cigare, quelques photos sans importance découpées dans des journaux et un portefeuille. La boîte appartient à Armand, il y glisse tout ce qui a de la valeur à ses yeux. Le mouchoir brodé, il l'a ramassé un dimanche soir devant l'église de Fontainebleau ; le mégot de cigare, il l'a chipé dans un cendrier du « Café des Amis » ; les photos, il les a découpées dans des vieilles revues ; quant au portefeuille, il l'a volé à l'auberge du Cerf Blanc mardi soir, alors qu'il allait livrer du gibier braconné à Maurice Thomas.

Il contient des papiers établis à Bratislava, en Slovaquie, au nom de Joseph Svoboda et une photo de Joséphine Beauregard...

Note : Svoboda est un anarchiste slovaque exilé. Vivant à Paris depuis un an, il rêve d'assassiner le duc Von Güsenberg, ambassadeur d'Autriche-Hongrie. Assisté de deux compatriotes, Gustav Petrovsky et Ludvig Masaryk, il a repéré les allées et venues de Joséphine chez Dieter Krumbach, le premier secrétaire de Von Güsenberg. L'enlever en passant par les toits fut un jeu d'enfant, la questionner sur les habitudes de l'ambassadeur aussi (vous avez compris que Joséphine était la maîtresse de Grumbach, et il se trouve qu'elle était au courant de bien des détails, comme ces weekends mensuels). N'ayant plus besoin des services de Joséphine, Svoboda l'a assassinée en forêt, espérant que personne ne la découvrirait avant longtemps.

Après les révélations de Félix Gauthier, il est fort probable que les joueurs aient quelque envie d'aller jeter un coup d'œil chez Raymond Soulex.

La maison du garde-chasse

C'est très certainement l'endroit le plus dangereux de la région. Soulex se montrera agréable, sauf si quelqu'un fait allusion aux dires de Félix. Dans ce cas il pâlira, son visage se crispera, il réfutera les déclarations d'un demeuré, déclarant que cet imbécile à l'esprit dérangé a cru voir des choses alors qu'il examinait le corps afin de s'assurer du décès.

L'intérieur de la maison est propre mais l'obscurité y est dérangeante. Soulex prétend garder les volets clos pour éviter qu'il ne fasse trop chaud.

Note : le meneur de jeu devra effectuer un *jet de Fluide* pour chaque personnage présent. Celui pour lequel le jet sera réussi aura la désagréable impression que l'obscurité est tangible et, surtout, que même si l'on ouvrait les volets, il ne ferait pas plus clair.

La maison de Soulex renferme quelques secrets :

- Dans le garde-manger, un personnage réussissant une Perception -2 trouvera une petite trappe camouflée (mais pas assez) par quelques conserves. La trappe s'ouvre sur une cache dans laquelle se trouve un épais livre : PSEUDOMONARCHIA DAEMONUM. Il est écrit en latin, et sa lecture demanderait

de nombreux mois d'étude. Il s'agit d'un répertoire exhaustif des créatures de l'enfer. Dans la reliure du livre a été glissée une liste de noms sur laquelle figurent ceux de Von Güsenberg et de Dieter Grumbach. En entête de la liste, il y a trois lettres majuscules : N.T.R. (Neue Teutonische Reiter, les Nouveaux Chevaliers Teutoniques).

• L'armoire de la chambre de Soulex possède un faux plancher que l'on peut déceler grâce à un jet de *Perception -1*. Soulex y a caché une étrange panoplie : une robe et une cape noires sur lesquelles une croix blanche barrée d'un aigle a été brodée. Les personnages réussissant un jet de *Culture générale* reconnaîtront la croix de l'ordre des Chevaliers Teutoniques, les autres n'y verront que l'aigle prussien. Dans une poche de la robe a été glissée une chevalière sur laquelle un démon est gravé. Une bête grotesque aux yeux fixes et aux griffes acérées.

Les personnages, s'ils en ont l'idée, peuvent regarder si la créature infernale représentée sur la chevalière est mentionnée dans le livre Pseudomonarchia Daemonum. S'ils lisent le latin, il leur faudra réussir un jet de *Perception -3* pour apprendre qu'il s'agit d'Umbakrail, ou Umbaqurahal ou encore S'aamed, le démon de l'obscurité.

Note : l'étude de ce genre d'ouvrage ne se fait jamais sans risque. Le personnage qui se plongera dans la recherche du démon devra effectuer *un jet de Spiritualité (événement 1)* à chaque tentative.

Si les personnages trouvent ces pièces à conviction, Soulex se soumettra, et les conduira à la remise où il ouvrira une trappe conduisant à la cave.

Prétendant tout leur expliquer, il descendra avec eux. Arrivé en bas, il murmurera le nom d'Umbakrail. Aussitôt, et quelle que soit la source de lumière utilisée par les personnages, tous seront plongés dans l'obscurité la plus totale. Un *jet d'Ouverture d'Esprit (ordre 1)* sera nécessaire pour ne pas paniquer, d'autant plus qu'ils sentiront une présence maléfique tapie au fond de la cave.

Umbakrail est désormais présent. Il se jettera sur quiconque approche de lui, mais ne pourra occasionner des blessures que si cette personne rate un *jet de Spiritualité (ordre 3)*.

Umbakrail adore faire souffrir avant de tuer...

Pour retrouver l'escalier et sortir de cet enfer, les personnages devront réussir un *jet de Perception*. Attention, un échec non qualifiable jettera son auteur dans les griffes d'Umbakrail !...

Soulex, quant à lui, a profité de la confusion pour s'échapper par un passage souterrain menant au cœur de la forêt. Il restera invisible jusqu'à samedi soir.

De retour à l'auberge du Cerf Blanc, si les personnages demandent à voir Svoboda, ils apprendront qu'il est reparti ce matin. Il ne leur reste plus maintenant qu'à attendre l'arrivée de Von Güsenberg.

Week-end sylvestre

Vendredi 13 au soir

Von Güsenberg, accompagné par Dieter Krumbach et six hommes de l'ambassade, arrivera vers 19 heures à l'auberge du Cerf Blanc. Maurice Thomas se montrera très cérémonieux durant toute la soirée : l'ambassadeur est un client de marque. La soirée se passera sans problème. L'ambassadeur semblera on ne peut plus calme et serein et sortira même pour regarder passer la retraite aux flambeaux du 13 juillet.

Samedi 14

L'animation va régner durant tout ce jour de fête nationale : défilé de majorettes avec la fanfare municipale, kermesse paroissiale, tombola, pétards (!!!) ; de quoi passer une excellente journée ensoleillée...

L'incontournable bal du 14 juillet aura lieu sur la place de Fontainebleau, juste en face de l'auberge du Cerf Blanc. Après dîner, Von Güsenberg, accompagné de son « état-major », ira se dégourdir les jambes. Il passera devant la buvette, mais bientôt se dirigera vers la voiture de l'ambassade pour y monter à toute vitesse et se diriger vers la forêt.

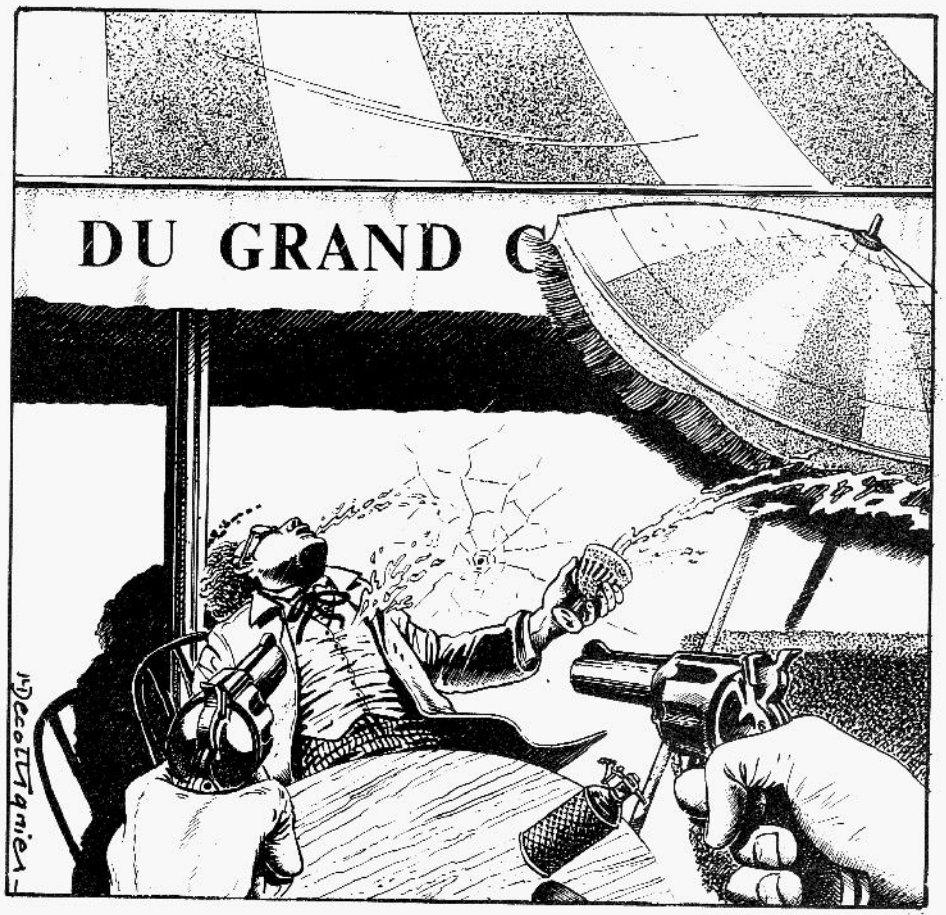
Où peut bien aller Von Güsenberg en pleine nuit ?

Sachez tout d'abord, et certains personnages l'auront peut-être remarqué, que c'est une nuit de pleine lune ; ensuite que la forêt regorge d'endroits aux appellations étranges. Ainsi, si les personnages se sont renseignés, ils auront appris où se trouve la croisée du dolmen, le chêne aux loups, les rochers du diable, ou mieux encore, la clairière obscure...

Oui, c'est à cet endroit (la clairière obscure) que se rendent les Autrichiens, et ça n'est pas la première fois.

Von Güsenberg est un passionné d'histoire germanique. L'année passée, il a transmis sa passion à Krumbach, à qui est venue l'idée saugrenue de refon-

cellules grises
JEUX DE ROLE
FIGURINES....
C.C. Evry 2
Place de l'Agora
91000 Evry
Tél : 64 97 81 74



der l'ordre des chevaliers teutoniques. Von Güsenberg ayant l'habitude de prendre le vert à Fontainebleau, il y a rencontré Soulex le garde-chasse. De discussion en discussion, Soulex a réussi à détourner l'idée originelle des Nouveaux Chevaliers Teutoniques au profit d'un culte voué à Umbakrail.

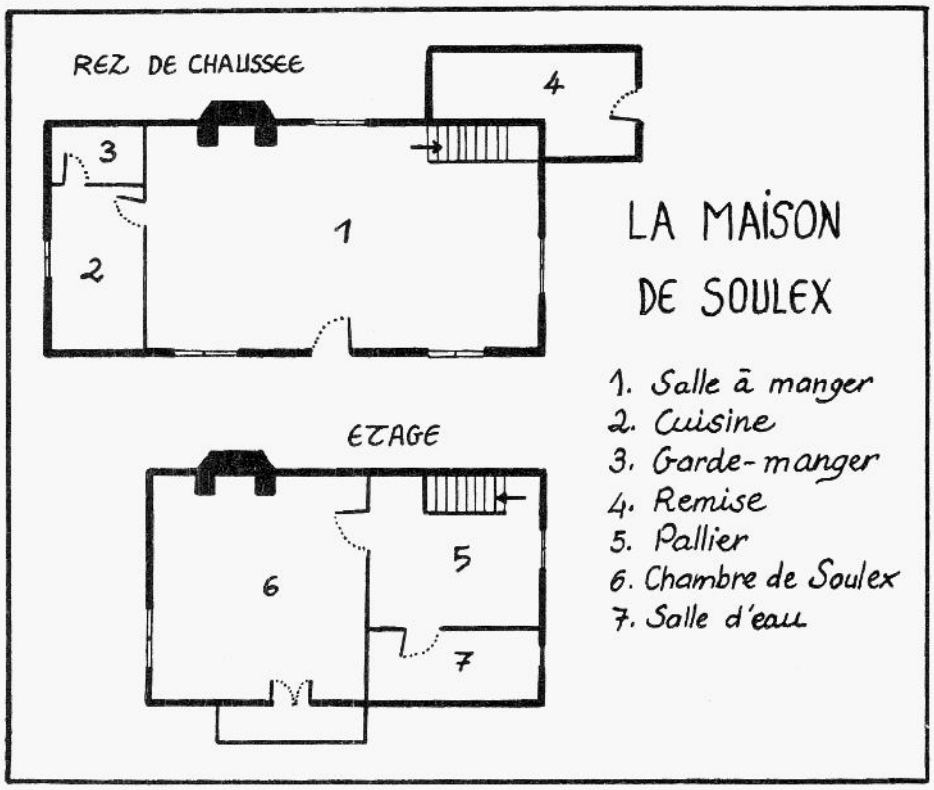
Vers minuit, les Autrichiens retrouveront Soulex au lieu-dit « la clairière obscure ». Ils revêtiront tous l'habit des Nouveaux Chevaliers Teutoniques, se disposeront en arc de cercle et débuteront une étrange cérémonie, au cours de laquelle chacun s'entaillera l'avant bras. Le sang, récolté dans un petit bol, sera ensuite présenté à Soulex qui étendra les mains au-dessus, récitant une incantation.

Aussitôt, Umbakrail fera son apparition (si des personnages sont témoins de la scène, ils devront faire un *jet d'Ouverture d'Esprit ordre 4*, et un *jet de Spiritualité ordre 3*). Tous les participants à la cérémonie se prosterneront devant le démon. Soulex lira alors une liste de noms (celle des personnages) et ordonnera à Umbakrail de s'emparer de leurs âmes.

Le démon tentera durant la nuit de posséder le personnage ayant le moins de *Spiritualité* (faire effectuer un *jet de Spiritualité ordre 4*). Si Umbakrail parvient à posséder quelqu'un, il lui faudra quatre heures pour assimiler sa nouvelle enveloppe ; quatre heures durant lesquelles le personnage s'enfermera dans l'obscurité la plus totale et sombrera dans le coma ; après quoi Umbakrail donnera libre cours à son imagination...

Les possessions se termineront toutes par un suicide.

Note : faut-il préciser que les personnages ont tout intérêt à ce que la cérémonie n'ait pas lieu jusqu'à cette phase finale ?... A ce propos, il est utile de savoir que seul Soulex peut invoquer Umbakrail.



PNJ

Raymond Soulex
Profession : Garde-chasse — Age : 48 — Constitution : 14
Aptitudes physiques : 13 — Perception : 13
Habileté : 12 — Culture générale : 8
Spiritualité : 2 — Ouverture d'esprit : 14 — Fluide : 18

Von Güsenberg
Profession : Ambassadeur — Age : 56 — Constitution : 10
Aptitudes physiques : 8 — Perception : 12
Habileté : 9 — Culture générale : 17
Spiritualité : 7 — Ouverture d'Esprit : 6 — Fluide : 13

Dieter Krumbach
Profession : Secrétaire d'ambassade — Age : 31 — Constitution : 13
Aptitudes physiques : 13 — Perception : 12
Habileté : 10 — Culture générale : 13
Spiritualité : 6 — Ouverture d'esprit : 10 — Fluide : 9

Dimanche 15

Les événements prévus pour ce jour dépendront de ce qui s'est passé durant la nuit ; mais quoi qu'il en soit, c'est vers 14 heures que Svoboda et ses acolytes ont prévu d'attenter à la vie de Von Güsenberg.

Le plan des anarchistes : Svoboda approchera l'ambassadeur au moment où celui-ci sera installé sous un parasol de la terrasse de l'auberge du Cerf Blanc. Arrivé à sa hauteur, il sortira deux revolvers et tirera à bout portant sur Von Güsenberg, ne lui laissant aucune chance de survie. Assis à une table voisine, Masaryk couvrira Svoboda au cas où ce dernier s'avérerait menacé. Petrovsky, quant à lui, sera le chauffeur ; il attendra au volant d'une voiture que Svoboda et Masaryk reviennent pour rentrer à Paris.

Conclusion

Si les personnages ont réussi à maîtriser Soulex, l'empêchant ainsi d'évoquer Umbakrail, et s'ils ont fait avorter le complot des anarchistes slovaques, nul doute qu'ils ne fassent la une des journaux. Von Güsenberg sera rappelé à Vienne et un nouvel ambassadeur nommé à Paris.

Dans ce cas de figure, le Meneur de Jeu accordera un *jet sous la Spiritualité, événement d'ordre 3 (gains possibles 1 à 3 points)*, ainsi qu'un *jet en Ouverture d'Esprit, événement d'ordre 3.* Il effectuera ensuite des *jets sous le Fluide, événement d'ordre 3.*

Si l'ambassadeur est assassiné, il y a de fortes chances que les personnages aient à répondre de leurs faits et gestes durant le week-end. Le juge d'instruction sera muté à Charleville-Mézières, le commissaire à Besançon... Le Meneur de Jeu, dans son incommensurable clémence, pourra toutefois accorder des *jets en Spiritualité, Ouverture d'esprit et Fluide (événement d'ordre 2).*

Si Soulex n'a pas été maîtrisé et si l'ambassadeur a été assassiné, prions pour que les personnages trouvent un jour le repos...

Olivier Piechaczyk



ha ! si il avait connu l'Œuf Cube et son service vente par correspondance tous deux ouverts en août

NOUVEAUTES EN FRANÇAIS

LE MAÎTRE DES RUNES runequest	149 F	STAR WARS la guerre des étoiles	85 F
ZONNE MORTELLE blood bowl	105 F	MAI 68 souvenirs, souvenirs	245 F
JAMES BOND 007	119 F	LA LONGUE TRAQUE mod. légende	59 F
DL 1-2 module dragonlance	105 F	ATLAS DE TREGOR	140 F
DL 3-5 module dragonlance	175 F	MANUEL DES MONSTRES	145 F
GAZETTER n° 1	105 F	PARFUM D'ONIROSE rêve de dragon	69 F
MARVEL SUPER HEROES	155 F	TANK LEADER	235 F
FULL METAL PLANET	300 F	FOLIES VIENNOISES mod. maléfices	59 F

NOUVEAUTES EN ANGLAIS

CALENDRIER 1989 forgotten realms	70 F	MINAS TIRITH merp	175 F	PAS DE CALAIS vanguard	255 F
BLOOD BOWL new edition	235 F	STAR WARS CAMPAIGN PACK	90 F	CHIEFTAIN gdwassault	155 F
FR 4 forgotten realms	75 F	ROAD ATLAS VOL. 5 car war	70 F	SNIPPER SPECIAL FORCE	85 F
H4 throne of bloodstone	75 F	CONAN GURPS	70 F	CURSE OF THE MUMMYS TOMB	175 F
H4 sowerd of the iron legion	75 F	NINJAS & SUPERSPIES RPG	140 F	HEROES FOR DUNGEON QUEST	120 F
ME 2 ragnarok and roll marvel	55 F	APPLE LANE runequest usa	90 F	AIR SUPERIORITY	190 F
ALPHA COMPLEXITIES parano	80 F	SNAKE PIPE runequest usa	70 F	AIR STRIKE	190 F

QUELQUES CLASSIQUES... EN FRANÇAIS

STORMBRINGER	180 F	MALEFICES	160 F	LE REJETON D'AZATHOTH	115 F
DEMON ET MAGIE	105 F	PARANOIA	150 F	LA VALLEE DES ROIS	265 F
CHANT DES ENFERS	105 F	CTHULHU	185 F	LES ANNEES FOLLES	205 F
JRTM	180 F	LES CONTREES DU REVE	125 F	LES AIGLES	260 F
ANGMAR	90 F	CTHULHU BY GASLIGHT	115 F	ARMADA	190 F

... ET EN ANGLAIS

DC HEROES	180 F	HIGH STAKES GAMBLE Top Secret Comp.	110 F	MOSCOW 41	175 F
MEGA TRAVELLER	240 F	BATTLE SYSTEM	180 F	FRANCE 44	135 F
ILLUMINATI Deluxe Edition	180 F	DRAGON STAR RISING	180 F	SCORCHED EARTH	510 F
FORGOTTEN REALMS	135 F	GHOST BUSTER	145 F	SPAIN AND PORTUGAL	120 F
INTERCEPTOR	215 F	2nd FLEET	250 F	GAMA WORLD	135 F

2 adresses : 24, rue Linné, 75005 Paris - 15, rue G.-de-la-Brosse, 75005 Paris

Bon de commande à retourner à L'OEUF CUBE
24, rue Linné, 75005 Paris - Tél. : 16 (1) 45.87.28.83

NOM .....

PRÉNOM .....

ADRESSE .....

..... TÉL. .....

C.P. ..... VILLE .....

DÉSIGNATION	PRIX
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
Participation aux frais de port et d'emballage	35 F
LISTE DES JEUX LISTE CASSE-TÊTE TOTAL	

Les jeux sont postés EN RECOMMANDÉ dans les 48 heures après réception du paiement
Chèque bancaire - CCP - mandat, à l'ordre de l'OEUF CUBE - MARCHE COMMUN - Frais de port : 45 F pour 1 kg ; 78 F pour 2 kg
(tarifs postaux en vigueur actuellement)

Le Retour du Dément

Ce scénario est situé une quinzaine d'années après une catastrophe nucléaire. Un MJ désirant l'utiliser dans une campagne située beaucoup plus tardivement, quelques siècles après le cataclysme, ou au contraire dans une période très proche de celle-ci, devra faire quelques aménagements dans le déroulement des événements.

Lambersonville

Lambersonville est une communauté de deux cent soixante personnes qui se sont regroupées dans les années suivant le cataclysme. Après la période de troubles des premières années, elle a connu un calme, sinon parfait, en tout cas exceptionnel, vu la situation générale du monde. Quelques techniciens sont venus rejoindre ses rangs, ce qui a permis de maintenir en état les quelques véhicules et les générateurs électriques. Lambersonville est devenue une petite cité qui nous paraîtrait tout à fait ordinaire ne serait le monde qui lui sert de cadre.

Le maire, Jake Sanders, est un ancien médecin, de quarante-cinq ans. Il a pris la direction du village cinq ans auparavant et se montre fort concerné par tout ce qui peut menacer la survie de la communauté. Toutefois une chose lui tient encore plus à cœur, et c'est Mary-Beth Varley. Cette rouquine de trente-deux ans, qui était en fin de lycée lors du cataclysme, assure les fonctions de psychologue pour la communauté (en plus des tâches courantes). Sanders a un très fort penchant pour elle, mais il ne l'admettra qu'en toute dernière extrémité.

Les autres membres du conseil, Ben Tremblay, Pete Trevor, Jebediah Connor, Fran Marciano, Luis Ayala, Scott Robinson, Terry Dangerfield et Enos Bogg, sont plus discrets que Sanders, mais lui font toute confiance.

Sachant que le monde qui les entoure est redoutable, le conseil de Lambersonville a confié la tâche d'assurer la sécurité à un ancien policier, Mark Hardin, lequel se fait assister de deux hommes entraînés : Gérard Henderson, un ancien vigile, et Ty Lewey, un ancien marine. Tous deux sont d'un abord très malaisé et Henderson est même franchement désagréable, mais ils se sont totalement donnés à leur travail, quelles qu'en soient les difficultés. Hardin, pour sa part, est tout à fait resté le flic qu'il était avant l'holocauste. Pour l'interpréter, le MJ pourra s'inspirer de n'importe quel flic de la TV américaine (en particulier, pour ceux qui connaissent le feuilleton, le lieutenant Hunter de « *Hill Street Blues* »).

Le dernier membre influent de la communauté est David S. Barney, un technicien qui dirigeait une petite entreprise d'électronique, à la pointe du progrès. Il supervise depuis son arrivée, trois ans auparavant, toute la maintenance mécanique et électrique de la ville.

Si le MJ a une campagne en cours, et si celle-ci inclut une communauté semblable à celle de Lambersonville, il pourra placer les PJ comme habitants de la communauté (de préférence depuis moins de dix ans), ou les amener là au cours de leurs pérégrinations.

Les premiers morts

Après leur arrivée, les PJ sont acccueillis amicalement. Le conseil leur alloue, pour la durée de leur séjour, une des maisons laissées vides après le décès de ses propriétaires. Ils pourront y séjourner le temps de panser leurs blessures et de récupérer totalement de leur fatigue. Ils seront invités cordialement mais fermement par Sanders à déposer leurs armes chez le « shérif » Hardin, et leur attitude donnera le ton de celle des habitants.

Les brigands

Ils sont deux fois plus nombreux que les PJ. Le MJ les considérera comme des PNJ typiques de qualité « moyenne », leurs deux chefs étant de qualité « supérieure » ; ils seront armés essentiellement d'armes blanches, avec une ou deux armes à feu.

Harris « Daimon » Kriegg

WIT 20	WIL 25	STR 15	DFT 10
SPD 16	HLH 10	BAP 8	MNA 2
PCA 5	CDA 1	DRT 30	

Compétences : Couteau (gant cf. ci-dessous) 12, fusil 5, Traque 13, Discrétion 16, Conduite 8, Architecture 9

Armes : pistolet automatique M1911A1 (livret 3, p. 80), gant (cf. ci-desssous)

Kriegg est un homme de trente ans, mais les épreuves ont vieilli son visage, et il en paraît actuellement cinquante ou soixante. Ses capacités physiques n'ont toutefois pas décliné. Il est complètement obsédé par sa vengeance, et ne fera que parler du tort qui lui a été fait, et des tourments qui ont suivi. Son regard est constamment en mouvement et ses mains tremblent parfois légèrement.

Note : fortement marqué par un film que ses parents regardèrent sur leur magnétoscope alors qu'il était jeune, Kriegg en retrouva le souvenir au fond de son subconscient lorsque sa raison flancha. Il se construisit une arme spéciale avec un gant de cuir et des tiges de métal affutées (WDM 1.8L, STR 1, Sec. T, ENC 0.8)...

De toute façon, rien ne leur sera refusé, mais ils seront sous la surveillance étroite de Hardin, Lewey et Henderson (les repérer sera une *Hidden Thing*). Ils pourront éventuellement faire des provisions, excepté pour le carburant, principal manque dont souffre Lambersonville, et les armes s'ils se sont montrés peu coopératifs.

Les habitants sont accueillants mais ne cherchent cependant pas, dans l'ensemble, à fraterniser plus que nécessaire avec les PJ : ils leur posent des questions, ils se renseignent sur les régions lointaines qu'ils auraient pu parcourir (depuis cinq ans, les seuls contacts de Lambersonville avec l'extérieur passent par deux autres villes situées à deux cents kilomètres), et les enfants s'amusent avec eux, s'ils en ont l'autorisation.

Deux ou trois jours après leur arrivée, un matin, les PJ remarquent (ceci ne demandera qu'un *Wit Ast*) une agitation inhabituelle devant le poste de police. S'ils désirent s'y rendre, ils y verront une foule de badauds, en train de discuter. Hardin, ses deux adjoints et Sanders sont à l'intérieur et, dans les rumeurs qui circulent, se reconnaissent les mots « cadavre », « sang » et « Ben Tremblay ». Ben Tremblay, un septuagénaire bedonnant, est l'un des membres du conseil de Lambersonville.

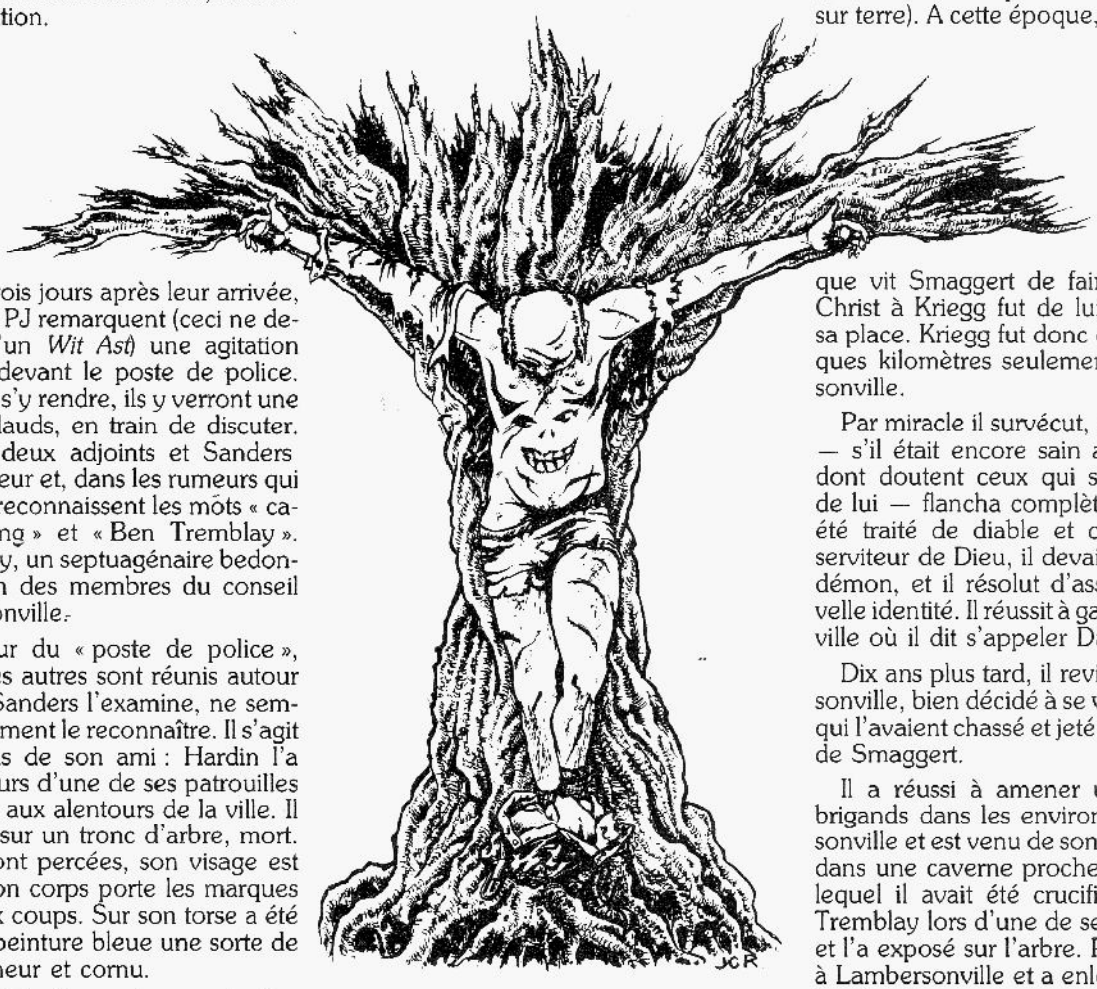
A l'intérieur du « poste de police », Sanders et les autres sont réunis autour d'un corps. Sanders l'examine, ne semblant pas vraiment le reconnaître. Il s'agit bien toutefois de son ami : Hardin l'a trouvé au cours d'une de ses patrouilles quotidiennes aux alentours de la ville. Il était crucifié sur un tronc d'arbre, mort. Ses mains sont percées, son visage est en sang et son corps porte les marques de nombreux coups. Sur son torse a été dessiné à la peinture bleue une sorte de masque ricaneur et cornu.

Hardin décide d'organiser une battue pour retrouvrer l'assassin mais Sanders fait remarquer qu'il ne souhaite pas exposer les habitants à une sortie dans les collines si un tueur y rôde. Il demande à réunir le conseil pour en débattre. Dans la journée, la nouvelle s'est répandue et les gens se montrent inquiets. Si les enfants ont fraternisé avec les PJ, ils leur demanderont si le « méchant diable » va venir les prendre. Aux PJ de tenter de les rassurer ou non (en risquant de perdre leur statut d'amis s'ils y manquent).

Le conseil se réunit le soir même, chez Sanders ; les PJ sont conviés à la réunion. Les membres survivants du conseil, à l'exception de Pete Trevor, sont déjà là, avec Sanders et Hardin, lorsque les PJ arrivent. Ils l'attendent un moment, puis quelqu'un décide qu'il faut aller le chercher : « Il a sûrement oublié, comme ça lui arrive parfois ». A moins que l'un d'eux ne se soit porté volontaire, Hardin demandera à un PJ de l'accompagner, histoire que la population voie une patrouille de deux hommes et soit rassurée.

La maison de Trevor, située en bordure de Lambersonville, est sombre lorsqu'ils y arrivent. A l'intérieur règne un certain désordre, inhabituel aux yeux de Hardin qui arme immédiatement son fusil (*fusil à pompe code SG 21*). La femme de Trevor est étendue dans la chambre arrière, le crâne défoncé, morte. Son mari est introuvable.

Henderson le trouvera le lendemain matin, au même endroit que Tremblay...



L'histoire

Douze ans auparavant, Lambersonville était une ville de réfugiés de la catastrophe, où plusieurs groupes de survivants s'étaient rencontrés et alliés. Elle comptait alors un peu plus de cent personnes, et un conseil se forma très vite, composé de Tremblay, Trevor et huit autres membres.

L'une de leurs premières tâches fut de statuer sur le cas d'un homme nommé Harris Kriegg, soupçonné d'avoir causé la mort d'un enfant. Il fut reconnu, sinon coupable, tout au moins responsable, et coupable de non-assistance à personne en danger (« Ce qui », fait remarquer le conseiller qui pourra raconter cette histoire, « était somme toute risible à cette époque. »). Les conseillers décidèrent de chasser de Lambersonvillle celui que les enfants d'alors appelaient « le diable bleu » (à cause d'une tache de vin qui couvrait tout le côté droit de son visage).

Kriegg quitta donc Lambersonville pour errer dans les collines. Il eut la malchance de tomber sur un groupe de cinglés, menés par un fanatique religieux nommmé Smaggert (lequel a depuis établi une véritable théocratie à cinq cents kilomètres à l'ouest et ne rêve que de faire entendre la parole du Christ à tous sur terre). A cette époque, le seul moyen que vit Smaggert de faire entendre le Christ à Kriegg fut de lui faire prendre sa place. Kriegg fut donc crucifié à quelques kilomètres seulement de Lambersonville.

Par miracle il survécut, mais son esprit — s'il était encore sain auparavant, ce dont doutent ceux qui se souviennent de lui — flancha complètement. Il avait été traité de diable et crucifié par un serviteur de Dieu, il devait donc être un démon, et il résolut d'assumer sa nouvelle identité. Il réussit à gagner une autre ville où il dit s'appeler Daimon Kriegg.

Dix ans plus tard, il revient à Lambersonville, bien décidé à se venger de ceux qui l'avaient chassé et jeté dans les griffes de Smaggert.

Il a réussi à amener une bande de brigands dans les environs de Lambersonville et est venu de son côté s'installer dans une caverne proche de l'arbre sur lequel il avait été crucifié. Il a enlevé Tremblay lors d'une de ses promenades et l'a exposé sur l'arbre. Puis il est venu à Lambersonville et a enlevé Trevor, en tuant sa femme au passage. Maintenant, il attend de pouvoir frapper les derniers survivants du conseil de l'époque (Connor, Marciano, Ayala, Robinson et Varley...).

Les conseillers survivants prendront des précautions, mais ce n'est que lorsque deux d'entre eux auront été tués que les autres commenceront à comprendre. Si l'un d'entre eux est alors questionné avec habileté, il racontera l'histoire du « Diable Bleu ».

En attendant, toutes les recherches dans les collines permettront certainement de trouver les brigands, détournant ainsi les soupçons des gens de Lambersonville.

Patrice Mermoud

La Bouquetière aux Camélias



Tout commence le vendredi 2 avril 1920, en fin d'après midi. Les investigateurs ont été invités à passer le week-end à la campagne chez un ami commun : David Threshold. Ce dernier est peintre amateur et, professionnellement, restaurateur de tableaux. Agé de 28 ans, il est marié à une Française, Marie-Hortense, sans enfant, et exerce son art dans la tranquillité d'une minuscule localité rurale : Woodwich, Massachusetts, à mi-chemin entre Boston et Arkham. Quand les investigateurs arrivent chez lui, ce vendredi soir, ils trouvent Marie-Hortense complètement bouleversée. David a disparu et elle ne sait pas ce qu'elle doit faire. Attendre ? Prévenir la police ? Elle compte beaucoup sur leur avis.

« David travaille toujours très tard le soir, explique-t-elle. Et très souvent je dors déjà quand il vient se coucher à son tour. Hier soir, il est monté travailler sur son nouveau tableau. Rien d'exceptionnel. Mais ce matin, il n'était plus là. Qui plus est, la porte d'entrée n'était pas verrouillée. Pourquoi est-il sorti et n'est-il pas revenu ? Je ne comprends pas... »

La maison des Threshold

Située à l'écart de l'agglomération principale, c'est une banale maisonnette entourée d'un jardin en friche sans clôture. Les époux dorment dans la grande chambre du premier étage ; toutes les autres sont des chambres d'amis inoccupées. C'est dans le bureau du rez-de-chaussée que Marie-Hortense tient la comptabilité. L'atelier est situé au second étage, dans un vaste grenier bien éclairé. Un fait trouble la jeune femme : elle a découvert une empreinte de pied nu, légèrement boueuse, sur une marche de l'escalier ciré, entre le rez-de-chaussée et le premier. Cette empreinte, toujours visible, est orientée dans le sens de la montée (la pointure correspond à un pied humain normal).

L'atelier est jonché de toiles et de cartons à dessin, de flacons, brosses, pinceaux, grattoirs, etc., dans le désordre généralement cher aux artistes. Mais un grand tableau attire tout de suite l'attention. C'est sur lui que travaillait David. Il est posé sur un chevalet près d'une fenêtre. Dans un style début XVIII[e] siècle, il montre une jeune paysanne, en pied, portant un panier d'osier rempli de camélias. Tout le haut est encore couvert d'un vernis jaunâtre et craquelé. Le milieu est bizarrement verdâtre ; et, fait étrange, tout le bas est barbouillé d'une couche de peinture ocre.

Une inspection du tableau et des produits utilisés par David peut faire comprendre, par un jet de **Chimie**, qu'il a commencé par retirer le vernis et qu'il s'est arrêté, surpris de découvrir que le tableau n'était pas peint à l'huile mais à l'eau. Par ailleurs, les investigateurs pourront trouver parmi le matériel un godet contenant de la gouache encore fraîche du même ocre que le badigeon qui recouvre le bas, de même qu'une brosse encore engluée de cette peinture. Enfin, un examen minutieux de la partie verdâtre laisse entrevoir comme des signes d'écriture dans les plis du corsage. On peut les déchiffrer ainsi : *« lisah m'na yog meeweth yog niggurath »*.

Seul autre détail pouvant attirer l'attention : une commode dont tous les tiroirs s'ouvrent librement, sauf un, qui est verrouillé. Les tiroirs libres contiennent du papier vierge et du calque. Le tiroir verrouillé ne contient qu'un petit portrait à l'aquarelle représentant une jeune femme blonde, et une liasse de

courts billets griffonnés de la même écriture : « *Demain soir au chemin du cimetière* », répété trois fois, « *A minuit près du pont* », deux fois, et « *Cette nuit au moulin* », qui existe en six exemplaires. Si l'aquarelle est montrée à Marie-Hortense, elle dira qu'elle reconnaît le style de David, et que la tête de la jeune femme ne lui est pas inconnue, sans plus. Par contre, elle ne reconnaît pas l'écriture. Par ailleurs, tout sera clair pour elle, quoique mortifiant : David avait une maîtresse et il est parti avec elle.

Enfin, dans le bureau, on pourra trouver un récépissé indiquant que le tableau, *La Bouquetière aux Camélias* a été confié à David pour restauration par une certaine Asa Taught, habitant Woodwich. Il est daté du 30 mars.

Woodwich

Marie-Hortense Threshold n'a pas tort, sans pour autant avoir raison. David a une maîtresse en la personne de Harriet Lemonface, une artiste céramiste dont l'atelier-boutique est situé sur la place de l'église. Elle est spécialisée dans les bouquets en céramique pour cimetière. Son style, à la fois naïf et morbide, connaît une certaine renommée, qui s'étend même jusqu'à New York. La rencontre entre les deux artistes fut un coup de foudre ; et les deux amants prirent l'habitude de se rencontrer dans des endroits isolés. L'aquarelle représente Harriet Lemonface, et les billets sont des rendez-vous qu'elle glissait furtivement à David quand il se rendait dans sa boutique pour des raisons soi-disant professionnelles. Les investigateurs peuvent venir à bout de cette (fausse) piste en enquêtant dans le village et en rencontrant Miss Harriet. Le portrait est suffisamment ressemblant. La céramiste commencera par nier ; puis elle sera elle-même bouleversée en apprenant la disparition de David ; et fondant en larmes, elle ne fera ensuite aucun mystère.

Parallèlement, des indices peuvent être découverts au moulin. La vieille bâtisse est complètement abandonnée ; mais dans ses combles, une couche a visiblement été aménagée avec de vieux sacs, et l'on peut découvrir parmi eux une jarretelle typiquement féminine. Mais, chose encore plus déconcertante, et que même Harriet Lemonface ne pourra pas expliquer, une pile de vêtements se trouve abandonnée près de la vieille roue à aube : un ensemble complet de vêtements masculins, du faux-col jusqu'aux chaussures. Et Marie-Hortense sera formelle : ils appartiennent à son mari.

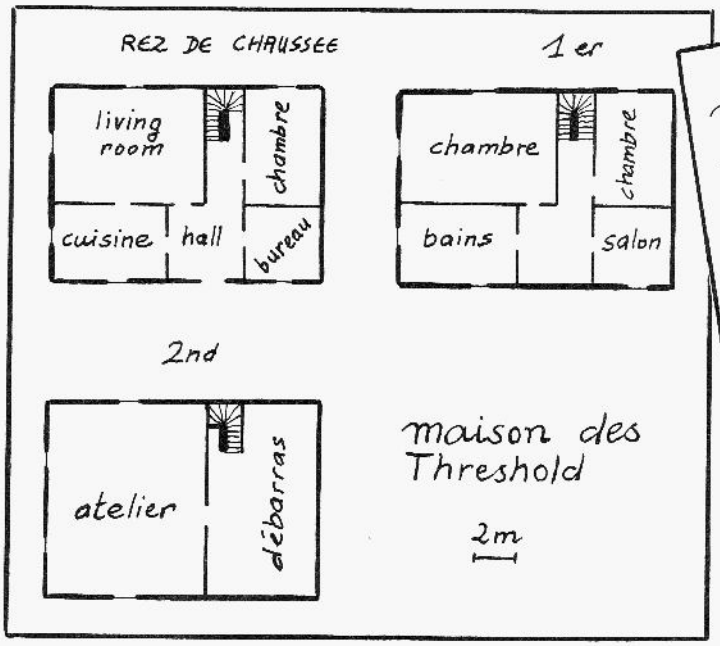
L'Akatonic est une rivière d'une dizaine de mètres de large, aux berges plutôt boueuses en cette saison de printemps. Les fenêtres de la maison des Witness sont orientées de son côté et les investigateurs peuvent y recueillir un curieux témoignage. Dans la nuit du jeudi au vendredi, le vieux Witness, qui est insomniaque, prétend avoir vu un fantôme : une silhouette blafarde qui est passée près de la maison en gesticulant comme un possédé. Mais que vaut ce témoignage ? Tout le monde s'accorde à Woodwich pour dire que le vieux est complètement cinglé. Lui et son fils sont menuisiers et fabriquent, entre autres, les cercueils. A chaque fois, le vieux tient absolument à percer des trous dans le couvercle, « *parce que*, dit-il, *faut ben qu'ces pauv' morts y puissent aussi respirer* »...

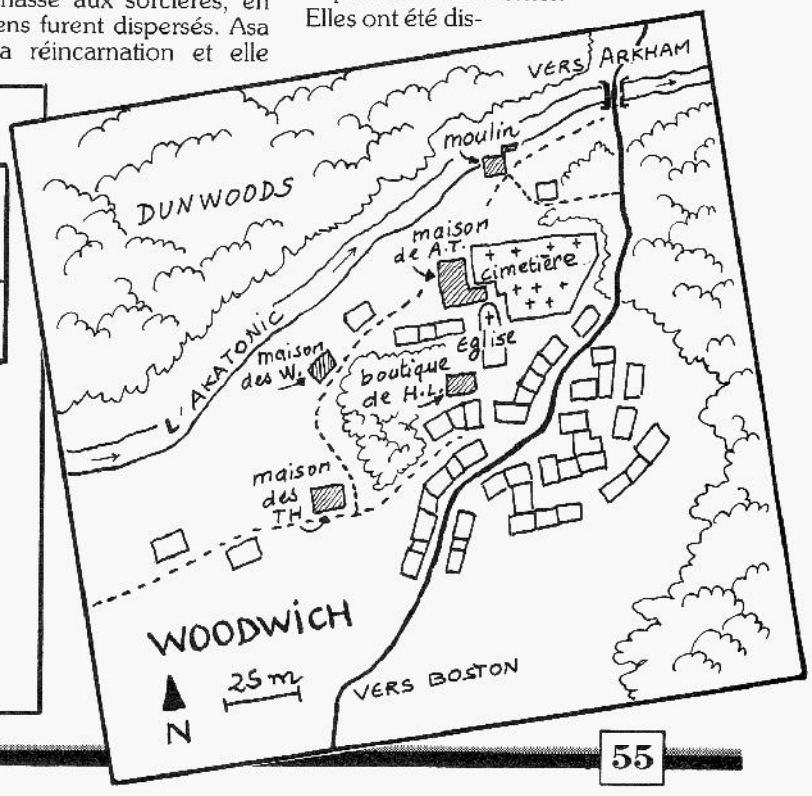
La maison d'Asa Taught est une vieille demeure du XVII[e] siècle, dont les sombres pignons dominent les tombes du cimetière. Asa Taught, femme d'une quarantaine d'années, est écrivain. Elle vit dans une atmosphère lugubre d'animaux empaillés, de statuettes exotiques et de bouquins poussiéreux, où elle tire le tarot et lit dans le marc de café. Elle est l'unique descendante du fondateur de la maison : un certain William Taught, peintre à son époque, également versé dans les sciences occultes. Il dut fuir lors de la grande chasse aux sorcières, en 1692, et ses biens furent dispersés. Asa prétend être sa réincarnation et elle consacre sa vie à rassembler les biens dispersés, entre autres les tableaux. *La Bouquetière aux Camélias* provient d'un brocanteur de New York. Elle l'a déniché il y a quelques semaines. Il était signé « W. Taught », quoique d'un style complètement différent des autres œuvres de son ancêtre. Pourtant, il en émanait une aura si forte qu'elle décida de le faire nettoyer pour mieux pouvoir l'examiner. Un restaurateur s'étant précisément installé à Woodwich, elle lui confia ce travail.

Elle pourra montrer d'autres peintures de W. Taught aux investigateurs. Ils n'ont effectivement aucun rapport. Ce sont tous des paysages lugubres où des rondes de démons dansent au clair de lune. Par ailleurs, Asa ne dissimule rien. Elle croit fermement à tout ce qu'elle fait et raconte. Elle est versée en occultisme mais n'a qu'une connaissance très fragmentaire du **Mythe de Cthulhu**. D'une certaine façon, c'est une naïve « innocente ».

Toutefois, si elle sympathise vraiment avec les investigateurs, elle pourra leur montrer *le cahier* : un mince opuscule manuscrit, qui lui a été légué par son grand-père, qui le tenait lui-même de son oncle, etc. Les pages, toutes signées du monogramme W.T, sont couvertes de croquis grimaçants entremêlés de litanies presque indéchiffrables. La langue utilisée est le latin. Si un investigateur arrive à le décrypter, il découvrira une description assez complète du culte de Shub-Niggurath, la Chèvre Noire aux Mille Chevreaux. (**+ 9 % en Mythe de Cthulhu / multiplicateur de sort x1 / sort trouvable : Appeler Shub-Niggurath / effet sur la santé mentale : -2D6**).

Les autres traces de W.Taught seront impossibles à remonter.
Elles ont été dis-





persées un peu partout en Nouvelle Angleterre, à mesure que les descendants s'installaient ici et là. Aucun Taught n'est enterré à Woodwich. Durant les deux derniers siècles, la maison a appartenu à diverses familles et n'a été rachetée par Asa qu'il y a une dizaine d'années. Dans les bibliothèques, le nom de Taught apparaît parfois, mais il n'est mentionné que comme celui d'un peintre mineur du XVII[e].

Ce qui s'est passé

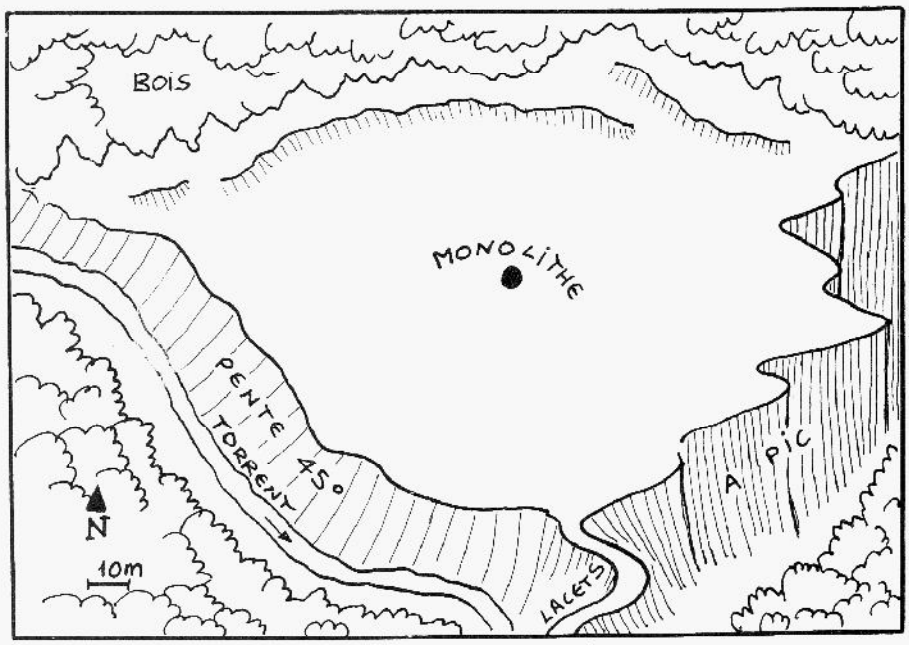
Dans la nuit du jeudi, David est effectivement monté travailler sur *la Bouquetière*. Dans la journée, il avait découvert que, sous le vernis, la peinture était à l'eau et qu'elle recouvrait une peinture à l'huile plus ancienne. Il était partagé entre le désir de respecter *la Bouquetière* et découvrir ce qu'elle dissimulait. Mais des dégâts irréparables avaient déjà été commis au centre du tableau, faisant ressortir le verdâtre de l'original. C'est alors qu'il effaça carrément le bas... et horreur ! fit apparaître un visage à l'expression si démoniaque que, ses nerfs étant déjà bien tendus, sa santé mentale en reçut un grand choc !...

Tout ne fut ensuite que folie. Cheveux hérissés, il quitta l'atelier et sortit dehors dans la nuit, courant jusqu'au moulin. Mais Harriet ne s'y trouvait pas. (Et pourquoi s'y serait-elle trouvée ? Ils n'avaient pas rendez-vous ce soir-là.) Toujours inspiré par la folie, il se déshabilla entièrement et plongea dans la rivière. Fuir ! Toujours plus loin ! De l'autre côté, il erra dans les bois et se rasséréna quelque peu. S'étant armé de courage, il retraversa la rivière, passa devant la maison des Witness, nu et gesticulant sous la lune, revint chez lui, laissant au passage une empreinte de pied humide dans l'escalier, et se retrouva devant le tableau. Là, avec de la gouache ocre, il barbouilla entièrement ce qu'il avait révélé, recouvrant la hideuse apparition. Et c'est alors seulement qu'il remarqua que des lettres apparaissaient dans les plis du corsage. Pour mieux les saisir, il les déchiffra à voix haute... et disparut.

Le monolithe

Sous la bouquetière, le tableau original représente un sombre monolithe, éclairé par la lune dans un paysage escarpé. Tout autour dansent des créatures « démoniaques » peintes avec un tel réalisme que leur spectacle requiert un **jet de SAN (0/-1D6)**. Des signes parfaitement lisibles sont gravés sur la pierre : *« lisah m'na yog meeweth yog nigguratth »*. De fait, le tableau est une **porte dimensionnelle** permettant le transfert immédiat jusqu'aux lieu et temps où se trouve le monolithe réel. C'est une porte d'un genre un peu particulier, puisqu'elle transfère non seulement dans l'espace, mais aussi dans le temps ; et parce qu'elle ne fonctionne pas automatiquement. Pour l'activer, il faut prononcer à voix haute la formule gravée sur le monolithe. L'individu qui vient de la prononcer, et lui seul, se trouve alors aspiré vers le centre du tableau ; mais au lieu de crever la toile, il semble purement et simplement disparaître. Le voyage coûte **un point de santé mentale et 4 points de magie**.

Un jet de **Mythe de Cthulhu** permet de comprendre que le monolithe est dédié au culte de Shub-Niggurath. Un second jet permet de comprendre que le tableau est une **porte**. Les lecteurs du



David Threshold
FOR 12 CON 13 TAI 11 INT 13 POU 09
DEX 15 APP 12 EDU 15 SAN 25 PdV 12/07
Chimie 35 %, Esquiver 30 %, Bibliothèque 40 %, Photographie 45 %, Parler Français 50 %, Lire & écrire Français 50 %, Trouver Objet Caché 45 %, Nager 70 %, Histoire de l'Art 75 %, Peinture 55 %.
Folie : profonde hébétude

Marie-Hortense Threshold
FOR 09 CON 13 TAI 09 INT 12 POU 12
DEX 11 APP 14 EDU 13 SAN 60 PdV 11
Comptabilité 60 %, Esquiver 22 %, Bibliothèque 40 %, Parler Anglais 60 %, Lire & écrire Anglais 75 %, Trouver Objet Caché 30 %.

Harriet Lemonface
FOR 11 CON 12 TAI 10 INT 12 POU 08
DEX 16 APP 10 EDU 14 SAN 38 PdV 11
Botanique 15 %, Chimie 05 %, Esquiver 32 %, Histoire 25 %, Bibliothèque 35 %, Trouver Objet Caché 30 %, Peinture 40 %, Céramique 80 %.

Asa Taught
FOR 10 CON 11 TAI 11 INT 13 POU 16
DEX 12 APP 09 EDU 18 SAN 62 PdV 12
Archéologie 35 %, Marchandage 40 %, Mythe de Cthulhu 11 %, Discussion 45 %, Esquiver 24 %, Histoire 55 %, Droit 40 %, Bibliothèque 85 %, Occultisme 50 %, Latin 40 %, Trouver Objet Caché 35 %.
Revolver .32 40 % dommages 1D8 (toujours dans son sac ou dans un tiroir à portée)

Kültiens
FOR 14 CON 11 TAI 12 INT 07 POU 10
DEX 12 APP 06 EDU 03 SAN 0 PdV 12
Grimper 50 %, Esquiver 30 %, Sauter 30 %, Trouver Objet Caché 25 %, Lancer 30 %, Pister 30 %, Torche 25 % dommages 1D6+1D4

« Chevreaux »
FOR 16 CON 18 TAI 17 INT 12 POU 19
DEX 16 PdV 18 Mvt 8
Esquive 32 %
Griffes 35 % dommages 1D6+1D6
Armure : 1 point de peau cuireuse

(Pour les caractéristiques de **Shub-Niggurath**, se reporter aux règles, page 56 ; et pour son invocation réelle, au Nécronomicon, édition Belfond, page 166.)

cahier de W.Taught peuvent comprendre automatiquement la nature du culte et n'ont besoin que d'un jet de INT x 3 pour deviner qu'il s'agit d'une **porte dimensionnelle**. Le fait que la porte est également temporelle est par contre indétectable. Toutes ces découvertes requièrent un **jet de SAN (0/-1D2)**.

William Taught tenait absolument à ce précieux tableau et, craignant de le voir détruit, il eut l'idée de le camoufler pour assurer sa sauvegarde.



Kült

Le monolithe réel se trouve dans une vallée des Montagnes Noires (dans l'actuelle Allemagne), non loin du petit village de Kült. Il est dressé au centre d'une vaste esplanade en corniche, ceinturée au Nord par une pente boisée de sapins, à l'Est par un à-pic de plus de vingt mètres, et à l'Ouest par une forte pente buissonneuse menant à un torrent. Au Sud, serpente un chemin en lacet qui se perd bientôt dans les bois, suivant une ligne parallèle au torrent. Il mène au village, plus au Sud, à environ deux kilomètres. C'est là, face à la pierre verdâtre, que s'est retrouvé David Threshold, en plein moyen-âge. Quand la porte fut créée, en 1670, elle permettait un saut de huit siècles dans le passé, pour aboutir peu de temps après l'érection du monolithe à la fin du IX^{e} siècle. Partant du XX^{e}, on se retrouve désormais au XII^{e} ; mais durant ce laps de temps, rien n'a changé à Kült, sinon que les pratiques innommables des Kültiens se sont peut-être même renforcées.

A nouveau mentalement très perturbé, David s'est mis à errer jusqu'à ce qu'il découvre le village. Hélas, au lieu d'y recevoir de l'aide, il fut battu et capturé par les villageois mauvais, tous voués au culte infâme de la Chèvre Noire. Quelle aubaine pour eux ! Un sacrifice humain devant avoir lieu dans quelques jours, l'étanger tombait à point nommé pour être offert en pâture à la vieille Shub.

Le sacrifice

Si les investigateurs ne franchissent pas la porte, ils ne reverront jamais David Threshold. S'ils la franchissent, quelle que soit l'heure, ils arriveront au pied du monolithe, sur l'esplanade déserte, peu avant minuit, une lune gibbeuse trouant le ciel.

Une sourde rumeur monte du bois situé au Sud. Entre les sapins, ils aperçoivent par intermittence la flamme de nombreuses torches. Quelques minutes plus tard, une procession commence à gravir le lacet. Les Kültiens sont une soixantaine, hommes et femmes, de 15 à 50 ans, avec une majorité d'entre eux âgés de 20 à 30 ans. Tous sont nus, le corps irrégulièrement peint de taches noires. En tête marche le grand prêtre, armé d'une sorte de faucille brillante. Derrière, encadré par deux jeunes femmes, titube David Threshold. Il n'est pas entravé, mais semble drogué (ou fou).

A moins que la cérémonie ne soit interrompue, David sera jeté au pied du monolithe, tandis que le grand prêtre, faucille dressée, entamera une longue incantation, reprise en chœur par l'ensemble des Kültiens qui se seront mis à danser une ronde hideuse autour du monolithe. Une dizaine de minutes plus tard, le monolithe semblera s'animer d'une vie propre comme s'il voulait se déraciner et danser à son tour (**jet de SAN : -1/-1D4**).

Encore 5 minutes. Le grand prêtre pousse un hurlement sauvage et sa faucille s'abat frénétiquement sur David, le lacérant en pièces. La foule s'est figée, en attente de l'extraordinaire (**jet de SAN : -1/-1D6**).

Alors Shub-Niggurath apparaît en personne, grotesquement perchée au sommet du monolithe. Et semblant surgir de partout, de la terre qui s'entrouvre et des ombres éparses, arrivent les Mille Chevreaux : mi-hommes, mi-bêtes, cornus, puants, obscènes, abominables et sulfureux. Hommes et femmes s'unissent alors aux monstres répugnants en une orgie dont l'indicible n'a d'égal que le blasphématoire... (**jet de SAN : -1D10/-1D100**)

Le seul moyen de sauver David est certes d'interrompre la cérémonie avant sa culmination. Si les investigateurs ont franchi la porte en connaissance de cause et ont songé à emporter des armes à feu, voire des mitraillettes, ils peuvent faire un massacre parmi les Kültiens simplement armés de torches. Mais les fanatiques ne seront pas impressionnés si facilement ; et il faudra en abattre une bonne vingtaine avant que le reste ne fuie en débandade.

Le retour

Si les investigateurs errent dans les environs, ils finiront par se rendre compte qu'ils ont changé d'époque (**jet de SAN : -1/-1D3**). Et la question du retour se posera, angoissante. L'un d'eux peut cependant avoir remarqué que l'inscription sur le monolithe réel n'est pas tout à fait la même que celle du tableau. En fait, c'est exactement l'inverse. Elle se lit maintenant : *« niggurath yog meeweth yog m'na lisah »*. Et de fait, prononcée à haute voix, cette formule ouvrira à son tour une porte spatio-temporelle.

A leur grand ébahissement, les investigateurs se retrouveront dans une salle au parquet bien ciré, éclairée de lustres, parmi une foule non moins ébahie et des hommes vêtus en gardiens de musée. Derrière eux, un portrait de femme, souriante et mains croisées, est accroché dans une alcôve. De toute évidence, c'est la porte qu'ils viennent de franchir.

Lors, il est probable que leur santé mentale en prenne encore un léger coup. Car même s'ils sont réconfortés de se retrouver au XX^{e} siècle, et très précisément à la même époque, courant mai 1920 ; même s'ils se rassurent d'apprendre qu'ils sont en France, et très précisément au musée du Louvre à Paris (nonobstant toutes les difficultés matérielles qu'ils peuvent avoir pour expliquer leur soudaine apparition), ils sauront désormais, et ne pourront jamais l'oublier, ce que cache réellement le sourire narquois de la Joconde...

Denis Gerfaud

TRAME SCENARISTIQUE
EN DIX ACTES POUR BERLIN XVIII

Ce scénario est dédié à Elle.
Qui ne se reconnaîtra d'ailleurs sûrement pas et qui de toute façon ne comprendrait pas pourquoi ceci lui est dédié.
Alors à quoi bon...

Sad Story

I — PARFOIS MAL COMMENCE LE TEMPS DES FLEURS

« Même les nuages qui passent se ressemblent... ». Amère est la constatation, même V.e.l.d.a. ne bronche pas. Depuis ce matin, c'est le printemps et la grisaille est toujours là. L'image du vidéo-interphone vacille et laisse enfin apparaître le visage aigri du capitaine CARTIBALDI. Puis c'est au tour du son de faire son apparition : *« JE VOUS VEUX DANS MON BUREAU DANS MOINS DE CINQ MINUTES MES CAILLES, ET QUE ÇA SAUTE ! ! ! »*. Pas même un quart d'heure de répit depuis la dernière arrestation et déjà une convocation chez le boss... Le printemps commence mal, très mal... .

Ça commence mal, doivent se dire vos joueurs, et ils n'ont peut-être pas tort, les bougres. Ceci dit, rappelez-leur bien qu'il vaut mieux une enquête qui commence mal et qui finit bien que l'inverse. Pour les joueurs qui en sont à ce stade de la lecture du scénario (qui soit dit en passant, est conçu pour 3 à 4 Falkampfts dont si possible un Falkdoktor), il est encore temps de préciser que cette dite lecture est réservée au Meneur de Jeu et que, s'ils ne veulent pas se retrouver dans le corps Falkriek au milieu du No-Man's-Land, ils feraient mieux d'aller vider une ou deux Beercans dans un Volkoffeebartabac...

II — LA PETITE TETE BLONDE

C'est avec le sourire camassier que le Capitaine reçoit nos charmants Falkampfts. *« Asseyez-vous mes cailles, mes très chères cailles... Vous savez que je suis fier de vous ? Ça ne fait pas six mois que vous êtes là, et vous êtes déjà des héros ! La rame de métro des terroristes du Charcutier de Wilnohem, l'affaire Desmond et j'en passe* (NB : cette dernière réplique étant bien sûr destinée aux personnages ayant achevé avec succès le scénario livré dans les règles). *Et c'est pour cela que la mission délicate dont le Falkhouse 18 a maintenant la charge, c'est à vous que je vais la confier. SERGENT CADET HURTIANCZ ! ! ! »*. A ce moment-là entre un jeune flic en uniforme. Blond, fin, la démarche féline, il salue les personnages avec déférence et envie. *« Le sergent cadet Hurtiancz a réussi son examen pour accéder au grade de sergent, et il ne lui manque plus qu'un petit stage sur le terrain. Il a de plus été témoin d'un événement dont il vous fera part pour votre prochaine enquête. Voilà, voilà, mes cailles, vous en avez la responsabilité... Allez dehors ! Au boulot ! »*.

Un bleu, un rookie ! Quelle chance ont vos joueurs ! ! ! Un petit débutant dont il va falloir s'occuper, qu'il faudra pouponner, chouchouter et surtout éviter qu'il n'attrape une balle perdue.

III — ENQUETE EN TETE

De retour dans le bureau des personnages, Johan Hurtiancz explique sa mésaventure. Il a le sourire timide et visiblement pas très confiance en lui. Après une longue inspiration, et un vague regard au plafond, il commence : *« J'étais en patrouille avec d'autres stagiaires, et nous avons eu à faire une perquisition dans un bâtiment où un homme s'était...mghh... pendu. C'est moi qui suis arrivé le premier. J'ai rapidement coupé la corde et j'ai pu recueillir ses dernières paroles. Il a dit, avant de ...hmghh...mourir : « Je n'avais pas la force de m'opposer au programme 2, mais ils ne m'auront pas, c'est trop tard pour eux » et ensuite il s'est mis à tousser comme si ça le faisait rire, et c'est ce rire là qui a dû l'achever »*.

IV — COMPTINE ROUTINE

Il est midi et nos joyeux Falkampfts accompagnés du timide Hurtiancz peuvent partir se restaurer avant de se mettre à l'ouvrage. Ils peuvent aller à la Koffeteria du Falkehouse, auquel cas ils ne manqueront pas de se faire traiter de *« nounou »* ou de *« babysitter »* par le reste de la troupe. Quoi qu'il en soit, ils seront assaillis de questions par le jeune

stagiaire qui ne demande qu'à partir en patrouille pour arrêter des criminels, ou bien commencer à réfléchir à l'enquête sur le fameux programme 2. Il ne sera sans doute pas facile d'arrêter le jeune Hurtiancz, avide de savoir... *« On tire combien de fois en l'air déjà pour les coups de sommation ? », « Pour le programme 2, je suis sûr que ce sont les Deuz qui ont fait le coup, pas vous ? »* etc... Une fois le ventre plein, notre fine équipe pourra entamer sa patrouille tout en restant avec V.e.l.d.a. la Douce (celle-ci cherchant à draguer Johan) pour commencer à orienter les recherches.

V — MOTEURS, ACTIONS

Tout au long de cette trépidante enquête, il va falloir suivre l'évolution du stagiaire Hurtiancz. Or, si nos personnages ont effectivement le grade de sergents, il n'en reste pas moins que c'est aussi à eux d'effectuer patrouilles, contrôles et autres affligeantes besognes. Et c'est pendant ces patrouilles qu'ils vont avoir l'occasion de faire progresser leur enquête. Visite des témoins, perquisitions, etc. Tout cela se fera entre deux arrestations, coups d'éclats, pendant les temps de repos ou autres. Les Falkampfts ne chôment pas et sont toujours prêts à porter secours à des otages dans une banque, à stopper une rixe dans un bar, etc. Suivent ici quelques éléments d'action (à vous d'en concocter d'autres) qui vous permettront de réveiller vos joueurs s'ils s'endorment dans une impasse. En bref, une petite suée pour leur déboucher les synapses. Ou vous pouvez tout aussi bien leur flanquer ces « actions » dans les pattes si vous trouvez qu'ils avancent trop vite dans leur enquête. Rien de tel en effet qu'un appel à toutes les voitures pour aider à contenir une manifestation qui s'emballe alors que vos persos foncent arrêter le grand méchant de l'histoire (Ach ! ce dernier ne perd rien pour attendre !). Ces éléments d'action sont là pour réguler le tempo de l'aventure, pour lui donner de la couleur, de la diversité, de l'adversité, pour éviter qu'elle ne s'enlise ou au contraire qu'elle ne s'enflamme.



VI — ACTION : TRAFIC ANTI-DEMOGRAPHIQUE

A placer quand les personnages se promènent en voiture, nonchalamment le long d'une avenue commerçante, pleine de vie, de foule. Avec un jet de « SENS » réussi, l'un d'eux pourra remarquer un individu louche abordant les gens (en particulier les jeunes) pour leur vendre une quelconque marchandise. D'aspect Turkish, le petit homme a l'air très vif. Il s'enfuira dans les petites ruelles transversales au moindre signe suspect de la part des personnages. Quelles que soient les actions de ces derniers, précisez-leur bien que les bonnes manières existent et que tirer au 12.33 au beau milieu d'une foule est vivement déconseillé. Cela dit, s'ils comptent employer la manière douce contre un médiocre trafiquant qui n'a de surcroît commis aucune action violente, il est loin d'être sûr qu'Hurtiancz, lui, ne tente pas un petit carton sur l'homme en fuite avec son Marxmen Police Spécial (que lui a offert son papa bredouillera-t-il si on lui demande). Auquel cas, ses tuteurs se rendront compte que Johan est un excellent tireur, voire même exceptionnel. *« C'est grâce à ça que j'ai eu mon diplôme, sinon je l'aurais loupé, juste assez de points avec la session de tir »*. La dépouille méconnaissable (car il aura sûrement pris trois pruneaux dans la tête, du fait de notre zélé stagiaire) du Turkish révélera seulement que c'était un modeste trafiquant de préservatifs, et que le petit blond aurait pu s'abstenir de le prendre pour cible. Toutefois, si par le plus grand des hasards l'effusion de sang est évitée, alors c'est à une rocambolesque course poursuite à pied que la fine équipe aura droit pour pouvoir verbaliser et écrouer le malheureux (bienheureux en fait s'il s'en sort vivant).



VII — ACTION : MOUSSELINE MUSLIM

Blang ! fait le corps désarticulé qui vient s'écraser sur le capot de la voiture de police. Qui pilote la voiture ? Le même qui va nous lancer les dés pour éviter de percuter la vitrine d'en face (y'a de fois j'vous jure, on resterait couché que ça s'rait pas plus mal). Une fois la voiture arrêtée, le corps dudit cadavre sus-cité dégoulinera lentement sur le côté du capot comme une purée trop cuite hors d'une assiette penchée. Après l'état de choc, les persos, sortant de leur voiture, auront droit au spectacle exaltant d'un 2e corps écrasant cette fois-ci un passant, et pour parachever le tout une réplique de notre charmante petite tête blonde : *« Et si celui qui a sauté est encore vivant, on l'arrête pour homicide involontaire ? ? ! ? »*. Mais que se passe-t-il donc ? Ils sont tout simplement quarante là-haut dans le building à se jeter à intervalle régulier dans le vide, quarante Muslims de la secte Sikhktok à protester contre la perte de leur procès. Comment donc arrêter tout ceci ? Les jeux de rôle étant ce qu'ils sont, c'est à vous, cher Meneur de Jeu, et à vos joueurs de se débrouiller pour empêcher cette tuerie...

VIII — ACTION : LA PETITE ROUSSE

« Crtchh... TAGADA 3... Crtchh... Ici central, répondez ... crtchh ... Un coup de téléphone anonyme nous signale la

présence dans une boîte de strip-tease deuz d'une enfant kidnappée la semaine dernière. A l'angle de la 23e et de la 48e StraBe, la boîte a pour nom « Le Joyeux Mirliton ». Ordre vous est donné de vous introduire légalement et de vérifier sur scène ou dans les coulisses la présence d'une enfant de race blanche, cheveux roux, yeux marrons, environ 1,50 m, une douzaine d'années... Crtchh... »

Rentrer légalement, si nos persos le font, consiste à payer l'entrée du Joyeux Mirliton. Les prix indiqués sont bas, mais les deux barbouzes de l'entrée, reconnaissant en nos personnages des flics aguerris, en profiteront pour augmenter les tarifs. *« Chez nous on a un dicton qui dit... qui dit quoi déjà ? »* dit le premier colosse de derrière ses petites lunettes rondes en se tournant vers son acolyte, lequel tend la main vers l'infini d'un mouvement sec avant de répondre *« M'en rappelle plus non plus »... « Pas grave »* reprend le premier *« pour vous ça sera 1 000 par personne ».*



La gamine se trouve enfermée dans une loge avec pour seuls vêtements deux anneaux de métal doré sur les poignets. L'illégalité de la situation rendra l'opération de sauvetage délicate, quand le patron de la boite et ses deux barbouzes Deuz défendront leur fuite, le premier armé d'un Guelter Auto-PM2 et les deux autres de TY Migalle.

IX — LE PROGRAMME 2

Le pendu n'est autre que Willie de Verbrant, scientifique très connu dans les milieux autorisés de Berlin. Si une visite à la morgue est faite, l'examen sommaire du cadavre indiquera évidemment une mort par strangulation. Mais visiblement le légiste reste perplexe alors que Johan semble relativement gêné. Si les persos demandent une révélation à l'OP32, ils auront la joie de découvrir, en plus du code génétique du professeur de Verbrant, des résidus de substances plastiques. Qui se révéleront, par analyses, deux jours plus tard, provenir de gants en plastique (tiens donc...).

Nos vaillants Falkampfts peuvent aussi se rendre à l'académie où le professeur donnait ses cours, pour fouiller ses bureaux. Johan se portera aussitôt volontaire pour faire les fouilles pendant que les autres interrogeront les gens de l'académie : *« C'est que je suis très timide, vous comprenez, voilà pourquoi je préfère faire les fouilles ».* Les fouilles ne donnant rien, Johan s'en ira du labo dépité, en emportant néanmoins une photo encadrée qui se trouvait sur le bureau. Si nos personnages s'en préoccupent, ils apprendront que c'est une photo de la fille de Verbrant. Sinon, il y a fort à parier qu'ils se retrouveront le lendemain avec le suicide par défenestration de Karla (avec un K) sur les bras. Quant à l'appartement du professeur, il a été cambriolé la veille, allez savoir pourquoi...

Les pistes sont maigres, trop maigres. Et le programme 2 là dedans ? On n'en sait pas plus que vous pour le moment ! Ha ! ?

10 DE DER

Où l'on apprend ce que l'on ne soupçonnait pas forcément. Johan Hurtiancz n'est pas le stagiaire qu'il prétend être. Agent du SAD, raciste comme on n'en fait plus, ce dernier a réussi à s'incruster dans le Falkhouse 18 avec l'appui de ses supérieurs sous le prétexte d'un contrôle élémentaire des forces de police. Dans le Falkhouse 18, seul le Capitaine CARTIBALDI est au courant du test que va subir son équipe pendant le laps de temps que va durer le soi-disant stage. Mais ce que notre irascible capitaine ne sait pas, c'est que le SAD-lieutenant Hurtiancz est l'assassin du professeur de Verbrant et que celui-ci veut se servir de nos personnages pour récupérer un dossier, le fameux programme 2. Et même si cela doit entraîner l'élimination de la si charmante Karla (avec un K), ou des persos si ceux-ci se doutent à un moment de la terrible vérité.

Le programme 2 était un document listant, d'après la bibliographie et le code génétique de certains individus haut placés, les possibilités latentes d'aliénation mentale et des troubles « psychopathiques » risquant de s'y greffer par la suite. Ayant eu vent de cette affaire quand le fameux dossier en cours d'élaboration avait été soumis à la tête du SAD, et aussi après avoir appris que le nom de son père y figurait (ce dernier étant décédé un an auparavant au cours d'une mission et dans des circonstances encore inexpliquées), notre faux cadet voulut savoir s'il était lui aussi sur la liste qui allait bientôt être utilisée par les têtes du SAD pour faire le ménage dans la bergerie. Le simple fait de prouver sa tendance à la paranoïa en allant voir le professeur laisse deviner la suite des événements, ô combien tragique et prévisible.

TIQUES ET TECHNIQUES

Où l'on se rend compte avec stupéfaction que c'est bientôt la fin du texte et qu'il reste encore pas mal de travail à fournir. De même que chacun a sa manière de jouer à un jeu de rôle, on s'aperçoit ici que chacun a sa manière de faire jouer un scénario. En effet, cette histoire n'est pas une liste exhaustive de statistiques, ni de descriptions plus phénoménales les unes que les autres. C'est vous, cher Meneur de Jeu, qui allez donner vie à cette œuvre dramatique (Ha ! Modestie, quand tu nous fuis...) en adaptant chaque mot ou phrase comme une sainte parole évangélique (non ! là, c'est trop), tout en y ajoutant un zeste de poésie ou bien de pessimisme. A vous maintenant, sur cette faible trame, d'ajouter actions, indices et masturbations intellectuelles.

Bonne chance. En espérant que vous trouverez autant de plaisir à faire jouer cette histoire que j'en ai trouvé à l'écrire, je vous prie d'agréer, cher Meneur de Jeu, l'expression de mes sentiments avoués (si si, j'avoue, arrêtez de cogner ! ! !).

Fred Texier

SIROZ PRODUCTIONS PAR CORRESPONDANCE

Vos Jeux de Rôles chez vous en 24h



ZONE (2eme Edition) 99Frs

Le Jeu Rock'N'Rôle par excellence, le ton d'une B.D rock, la précision d'une encyclopédie, l'atmosphère d'un grand jeu. *"Des règles écrites avec un humour féroce et décapant..." (C.B. 38) - "Que dire d'autre qui ne gâcherait pas la lecture de ce jeu étonnant...Simplement que c'est une réussite"(C.O.M. 7) - "J'aime(...)les rigolades débridées de Zone(...) (C.O.M. 11)* Zone c'est toute la faune et la flore du macadam, des règles simples et complètes, la grande aventure de la rue. Le tout pour 99 Frs seulement (à peine 4 pack de Kro).



ZONESCREEN 54 Frs

Le Paravent (En rouge et nooiiir, Tralala Pouet Pouet) accessoire indispensable du ZoneMaster (Poster très apprécié), accompagné d'un excellent scénario, "Britanicus Remake" (Très librement inspiré de Jean "Killer" Racine). On y apprend entre autres que Néron et Britanicus ne sont ni plus ni moins que des skins et que l'auteur a beaucoup de culture.

ZONEQUEST 90 Frs



Une campagne de 9 scénarii, intenses en aventures, qui vous plongera en tant que Roadies de la tournée Cordon Rock 87 dans une grande épopée Rock'n'Rollienne à travers notre douce France. *"...Embrouilles et Baston sur fond de Rock speedé, de braquage et d'amour..." (C.O.M. 10), "Les conseils de Rachid : Jouez les scénars avec votre Teppaz à côté de la table, les Lords Of The New Church, OTH ou les Béruriers Noirs mettront l'ambiance." (CB 42)*

B I E N T O T !

ZONE +, le petit complice du jeu qui cartonne, bientôt chez tous les bons dealers es Rôles. **ZONE +**, c'est des multitudes d'aides de jeux, de nouveaux perso et monstres, des ajouts de règles, des scénarii, des surprises... Le compagnon indispensable du Zonemaster. Qu'on se le dise...

Sortie prévue fin Septembre



LES JEUX DE ROLES UNIVERSOM : LA NOUVELLE GENERATION

*Retrouvez tous les thèmes de la Science Fiction qui vous ont séduits grâce aux jeux **UNIVERSOM**. Chaque tome de la collection est un jeu complet qui necessite seulement l'acquisition de quelques dés.*



SILRIN 72 Frs

Entre une société de Haute-Technologie basée sur l'oisiveté et dominée par les plus gros et des rebelles réfugiés dans un désert aride, sanctuaire de dangers effrayants, le majestueux peuple ailé Celnack à bien du mal à faire reconnaitre son ascendance sur la planète Silrin. Un univers humoristique et violent qui s'offre à vous.



KOROS 72 Frs

Le lyrisme grandiose d'un Space-Opera flamboyant et gothique. Sur les 12 lunes de Koros l'ombre du Souverain Velriz Sharg IV est omniprésente, ses Chevaliers Ghisarghs sont partout et ses armées de femmes fanatisées font respecter sa loi. Malheur aux populations Agro qui oseraient esquisser un mouvement de colère...

BERLIN XVIII 80 Frs

Ni bons, ni mauvais : Flics. Vous êtes Falkampft à l'ordre de l'ubuesque cité de Berlin, ce qui n'est pas tout à fait l'enfer et certainement pas l'Eden. Vous devez à coup de calibres, de vodka glacée, faire respecter l'ordre la justice, et ce qu'ils appellent en haut, la liberté. Parcourez les artères populeuses et enfumées de la ville, où règnent en maitre les Narcogangs et Volkraubers, pour seulement 80 Francs.



Pour recevoir les publications SIROZ Productions sous 24h, il vous suffit d' envoyer un chèque du montant total de la commande libellé à l'ordre de Thery-Bouchaud et Cie ainsi que votre nom et adresse tout en ayant dûment rempli votre commande à : Thery Bouchaud et Cie, 8 rue du Gal Galliéni, 78220 Viroflay.

DESIGNATION	PRIX

A Kitty...

Ce scénario, très noir, est conçu pour 2 à 4 personnages, de niveaux 3 à 5. Ils devront être étrangers à cette région du Kersh. C'est un scénario d'ambiance qui demande au MJ de bien appréhender la psychologie de tous les personnages.

Foyëm

Littérature...

« A l'orée du désert zalurien, nichée dans les méandres du sauvage fleuve Dolnir, la petite région des Corades est à juste titre surnommée le Grenier du Kouskar dont elle est la province la plus orientale et la plus riche. Alors que partout autour le sol boude le travail de l'homme, les 60 000 hectares des Corades regorgent de fertilité : céréales en plaine, élevage dans les collines, fruits et légumes de toutes sortes en abondance et les plus grands crus du Kersh bordant le fleuve. Les Corades sont morcelées en une trentaine de domaines cossus dont les plus importants atteignent 4 000 hectares. L'ensemble des Corades compte environ 15 000 habitants dont Shibur, la ville principale, abrite le tiers. Elles sont administrées par un Hethis, lige du Chakri, entouré du conseil de Rubis constitué des six propriétaires les plus prospères, en rapport avec la superficie de leur domaine. L'un des conseillers est désigné tous les dix ans pour accompagner l'Héthis à Althor quand il apporte le bilan annuel de la région. Les Corades contrôlent également le seul passage possible du fleuve entre le Grand Lac, au nord, et la forêt de Kirm, 200 kilomètres plus au sud. A cet endroit, un bac ancré dans les terres et sur deux îlots permet de franchir les huit cents mètres séparant les deux rives. Cependant, de la Vieille au Semeur, la violence du fleuve en interdit complètement la traversée. »

Manuscrit des Marchands Sirtiques (Livre 3)

Aeriijin Delraï, Prince Marchand de Port-Ker (885-976)

« Le peuple le plus étonnant de toutes les îles du Kersh est sans conteste le peuple des Zorashhakar, ou Danseurs Nomades. On devrait d'ailleurs parler, dans leur cas, de race. Les Zorashhakar forment une race à part entière. Leurs domaines couvraient probablement la totalité de la grande île du Kersh des millénaires avant l'arrivée de l'homme. Leur civilisation était déjà à son apogée alors que l'homme se battait quotidien-

CONCOURS DE SCENARIOS...

Les gagnants du concours de scénarios sont :

— Frédéric Chaubet, 23 rue de Launay, 91400 Orsay qui gagne un bon d'achat de 1 000 F à la boutique STRATEJEUX, un abonnement d'un an ainsi que les dix premiers numéros de CHRONIQUES D'OUTRE MONDE. Son scénario, FOYEM, passe dans ce numéro de Chroniques.

— Emmanuel Pailler, 41 rue Guynemer, 31200 Tise, gagne lui un bon d'achat de 500 F à la boutique STRATEJEUX ainsi qu'un abonnement d'un an à CHRONIQUES D'OUTRE MONDE pour son scénario LE CRI DU GITAN qui sera publié dans le prochain Chroniques.

Les deux gagnants recevront leurs lots chez eux. Nous remercions aussi tous ceux (nombreux !) qui nous ont envoyé leurs scénarios, dont la liste des noms serait trop longue à publier ici. Notre choix a été très dur...

nement pour manger. Les Danseurs Nomades ont une taille moyenne supérieure à deux mètres et sont de corpulence gracile. Ils se déplacent en courant légèrement à grandes enjambées bondissantes. Cela et leurs éternelles migrations leur ont valu le sobriquet de Danseurs Nomades. En 450, selon le calendrier de Port-Ker, les Batailles Orientales rejetèrent les Danseurs Nomades à l'est du Dolnir dans les terres du Sirkal. La traversée forcée du fleuve les décima. Depuis ils se sont rassemblés en une caravane unique et colossale. Ils passent l'été au nord du Grand Lac dans les montagnes surplombant la mer, à extraire des minerais de toutes sortes. Puis ils descendent au sud tout l'hiver pour s'enterrer dans les profondeurs volcaniques de la chaîne du Den Nerath. Au printemps, ils reprennent leur voyage. »

Manuscrit des marchands Sirtiques (Livre 7)

Aeriijin Delraï, Prince-Marchand de Port-Ker (885-976)

« Foyëm. Derrière ce terme se dissimule toute la mystique des Danseurs Nomades – dénomination que j'emploierai désormais à la suite de mon exposé pour désigner ce peuple. Voyez, messieurs, le Foyëm existait déjà à l'époque des Batailles Orientales sous une forme matérielle. » (grondements, murmures perplexes)

« Oui, et je peux vous le prouver en vous démontrant que l'incident qui coûta trois mille hommes à Ronir voici une dizaine d'années était une réponse du Foyëm à un crime innommable ! Quand les Roniriens s'approprièrent plusieurs mines de fer dans les montagnes au nord en massacrant les quelques Danseurs Nomades – gardiens ! – qui s'y trouvaient, ils commirent un crime passible de la justice divine ou « justice du Foyëm » comme l'appelle Graat Sebel dans ses « Peuples du Kersh ». (quelques ricanements)

« Et le Foyëm, messieurs, c'est le fer ! » (agitation très intense, interpellations, interventions agressives niant l'objectivité de l'orateur ou son équilibre mental, insultes)

« Bien sûr, il est de notoriété que les Danseurs Nomades exploitent des filons métallifères puisqu'ils n'achètent aucun des métaux qu'ils utilisent pourtant abondamment. Et nous connaissons leurs qualités de forgerons. Messieurs et chers collègues, avez-vous déjà observé une caravane de Danseurs Nomades ? On y voit du cuivre, de l'étain, du plomb et même de l'argent, mais pas de fer ! » (mêmes réactions que précédemment mais plus étouffées)

« Le fer est sacré pour les Danseurs Nomades. Après les combats qui coûtèrent plus de trois mille hommes aux Roniriens et les laissèrent, en fin de compte, maîtres de deux mines sur sept, on a retrouvé un gros tas d'armes roniriennes intactes déposées la nuit devant un fort. Toutes ces armes étaient en fer ! » (l'agitation reprend plus fort que la fois précédente, nombreuses démonstrations de scepticisme condescendant)

« Du calme, messieurs, du calme ! Les soldats roniriens ayant survécu à ces combats témoignent de la part des Danseurs Nomades d'une férocité guerrière fanatique plus efficace par sa violence que par sa technique et de l'utilisation d'armes inconnues, en fer ! Or, d'après les récits des chroniqueurs des Batailles Orientales que nous possédons, jamais les Danseurs Nomades ne se sont montrés sous un tel jour. Je vous affirme que le Foyëm est un terme que l'on peut traduire désormais par Arme Ame et qu'il se réfère à la justice par le fer ! Tous les experts sont d'accord pour affirmer que les Danseurs Nomades n'utilisent pas le fer car ils ne savent pas le forger. C'est faux ! Ils ont toujours connu le fer et l'ont probablement découvert avant les autres métaux. Ils l'ont vénéré depuis la nuit des temps et ils savent le forger comme aucun forgeron humain ou même nain ne saura jamais le faire ! » (l'agitation est extrême, le doyen menace d'appeler la garde, l'orateur exhibe une arme de poing étrange, légèrement courbe, d'un bon mètre de long et de facture inconnue)

« Regardez ! Voici la preuve : cette arme que je brandis devant vous a été forgée avec une technique qu'aucun forgeron humain ne possède actuellement. La qualité de l'acier qui la compose lui confère des propriétés exceptionnelles qui en font une arme très performante. Elle a été retrouvée sur un champ de bataille. »

Extrait d'une communication de Pythirias Als Inam, Conseiller port-kerien et membre d'honneur de l'association port-kerienne d'éthnologie.

51008, 4e jour du mois de Mandragore, transcrit par Sebir Kir, Haut Scribe.



Chronologie

971 selon le calendrier de Port-Ker. Naissance d'Holin Guerek, fils de Rod Guerek qui dirige un domaine coradien de deux mille hectares essentiellement viticole (voir carte). Il est membre du conseil de Rubis et son nom est respecté depuis de nombreuses générations.

979. Naissance de Jon Guerek dont la mère meurt en couches. Holin a huit ans. C'est un enfant prodige au caractère fougueux et indépendant. Sa soif de connaissances est intarissable et il fait déjà preuve d'un véritable génie pour l'alchimie des liqueurs et des vins.

987. Holin quitte les Corades pour la ville de Port-Ker où il espère augmenter encore son savoir. Le départ se fait dans la colère et l'orgueil blessé par un père qui refuse de le laisser partir.

988-995. Durant sept années, le génie d'Holin pour l'alchimie ne cesse de se confirmer. Ses connaissances en botanique en font un maître dans sa partie.

996. A 25 ans, il entre secrètement au service du Clan Rouge, une corporation spécialisée dans le commerce des drogues, poisons, aphrodisiaques et autres préparations de toutes sortes.

997-1006. La réputation d'Holin le fait connaître partout sous le nom d'Alchimiste (avec un grand A !). Un jour, un étranger lui commande une décoction particulièrement complexe dont il exécute la préparation avec un art consommé. L'étranger le récompense en lui offrant un médaillon qui s'avèrera un trésor inestimable pour ses futurs projets (cf PNJ). Sa fortune, devenue considérable, est officiellement due à ses talents de gestionnaire d'un comptoir de vins et spiritueux.

1007. Holin découvre « l'Herbier Fabuleux » de Solminh Grool : livre légendaire d'un alchimiste légendaire. L'auteur y décrit soixante plantes rares ne poussant que dans les terres septentrionales du Sirkal. Mais ces plantes, aux propriétés alchimiques extraordinaires, ne pourraient être trouvées facilement dans ces terres que par les Danseurs Nomades qui les parcourent depuis des millénaires. Et à condition de leur proposer quelque chose qu'ils ne pourraient pas refuser en échange. C'est une conférence de l'association port-kerienne d'ethnologie (cf littérature) qui fournit la réponse à Holin.

1010. Holin retourne au pays.

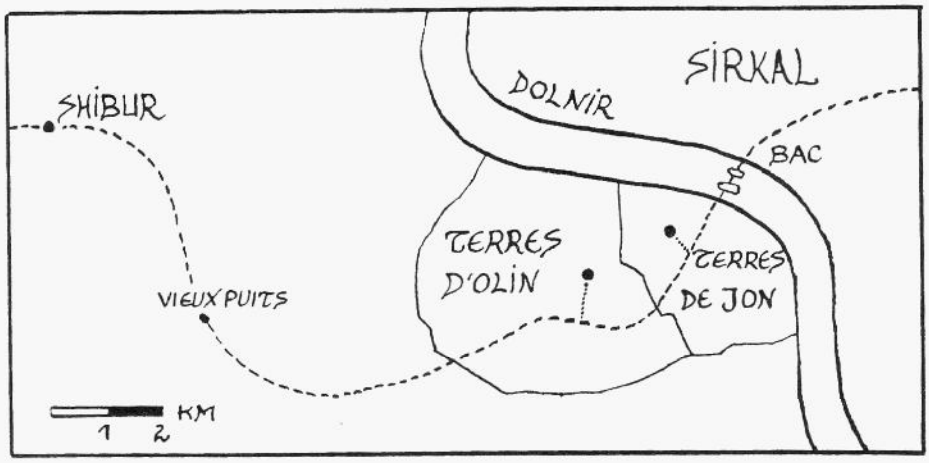
1011. Pendant vingt-quatre ans, Jon Guerek a subi la domination tyrannique de son père. Holin trouve en lui un allié de choix pour l'exécution de son plan. Les deux frères empoisonnent proprement Rod Guerek qui semble ainsi mourir de sa belle mort à l'âge de quatre vingt trois ans. Holin hérite des terres et prend son frère comme intendant.

1012-1013. Avec l'aide du Clan Rouge, Holin viole une première fois la Charte des Corades en construisant un laboratoire alchimique clandestin. Il en fait venir les éléments cachés dans des fûts vides qui reviennent tous les ans au domaine. Puis il l'installe derrière les caves du domaine qui occupent d'immenses grottes dans l'éperon rocheux sur lequel est bâtie la demeure ancestrale (cf plan).

Enfin, il fait en sorte que ce laboratoire soit véritablement introuvable, après avoir ménagé un accès par les caves du domaine et un autre par les caves familiales sous la maison.

1014. Pour pouvoir trafiquer, les frères Guerek doivent contrôler le bac qui franchit le fleuve. Or ce bac est sur les terres de leur voisin à l'est. Holin le supprime, comme Rod Guerek, et propulse son frère dans les bras de la jeune veuve.

1016. Après deux ans et beaucoup d'argent, Jon est le nouveau maître du bac. Holin fait alors venir de Port-Ker deux nains au service du Clan Rouge, deux frères, prêtres assassins d'Abbathor (cf PNJ), qui deviennent intendants des domaines. Une fois en place, ces derniers modifient définitivement leur entourage de telle sorte que personne ne puisse jamais remonter jusqu'à Holin Guerek sans passer par eux. Jon commence à prendre des dispositions pour créer sa route commerciale vers les côtes orientales de l'île.



1018. Malgré le puissant groupe d'influence des armateurs monopolisant le commerce, Holin parvient à obtenir toutes les autorisations pour son frère. C'est à cela surtout que le médaillon qu'il porte lui est utile.

1019. La coopérative est créée. Déjà quelques propriétaires coradiens songent à l'utiliser.

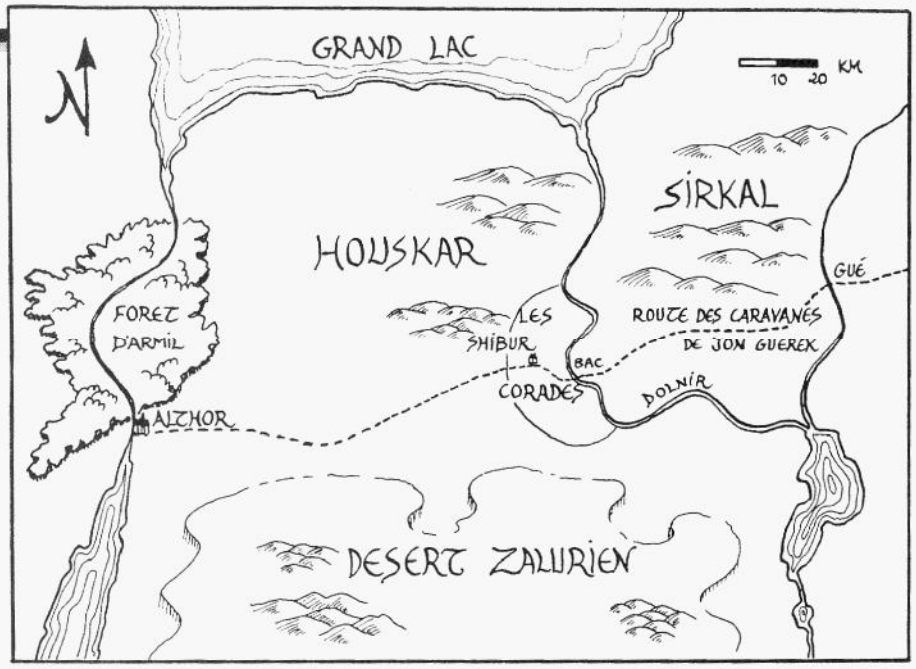
1020-1022. Jon voyage pour établir des contacts. Il rencontre surtout les Danseurs Nomades et leur propose l'échange de minerai de fer en provenance de leurs mines sacrées exploitées par les Roniriens contre les fameuses plantes d'Holin. Les Danseurs Nomades acceptent sans discuter et l'affaire est conclue. On mesure à ce stade des opérations le génie d'Holin Guerek ! Il viole pour la seconde fois la Charte qui interdit formellement l'importation de végétaux, ne poussant pas naturellement dans les Corades, pour fabriquer des décoctions consommables.

1023-1024. Tout est en place. Les lingots de minerai sont achetés par le Clan Rouge, puis rachetés par l'intendant d'Holin qui leur fait prendre le même chemin que les éléments du laboratoire secret. Puis ils sont placés dans des tonneaux, complétés avec le vin qu'Holin est censé vendre aux Danseurs Nomades contre du cuivre et de l'argent. Les tonneaux sont stockés dans l'entrepôt de la coopérative, sur les terres de Jon. A la fin des vendanges, au début du mois du Foyer, la caravane d'automne part pour le Sirkal et les côtes orientales. Au point de rencontre avec les Danseurs Nomades, elle se sépare en deux. Une partie, dirigée par Jon, fait une boucle de trois semaines avant de revenir. L'autre, dirigée par l'intendant de Jon, livre les Danseurs Nomades et retourne immédiatement dans les Corades. Les tonneaux pleins ont été échangés contre les tonneaux « vides » (de la caravane de printemps) contenant les herbes. Le lendemain du retour, l'intendant d'Holin fait chercher les tonneaux. Une fois dans les caves, les plantes sont stockées dans une réserve attenante au laboratoire secret (cf plan). Le trafic ne se fait qu'avec la caravane d'automne et toutes les manipulations sont exécutées par des hommes dévoués aux intendants. Pendant l'hiver, Holin viole pour la troisième fois la charte des Corades qui interdit la fabrication de décoctions non consommables. Il travaille seul à l'élaboration de ses poisons et, au printemps, à l'intérieur d'innocentes bouteilles étiquetées comme de délicieuses liqueurs, les préparations commandées l'année précédente partent pour Port-Ker à destination du Clan Rouge. Les sommes convenues sont versées à des Comptoirs Corporatifs accessibles aux trafiquants. Il faut mesurer le risque couru par Holin et ses complices car la justice coradienne punirait leur trafic par la confiscation de leurs biens, les galères à perpétuité pour les sous-fifres et la roue pour les chefs !

1025-1030. Le système fonctionne à merveille. De l'extérieur, la réussite de Jon Guerek est éclatante. Il est soutenu par son frère alors président du Conseil de Rubis.

Ça se complique !

1031, le treize du mois du Serpent. La caravane de Jon quitte les Corades. N'étant pas revenue le vingt, Lhassa Vaïnal Guerek, femme de Jon, envoie un groupe de cavaliers dans le Sirkal. Il revient le vingt-deux avec la nouvelle effroyable du massacre intégral de la cara-



vane. Ce qui paraît étrange est qu'elle n'ait pas été pillée mais simplement dévastée.

Le vingt-trois

Les douze propriétaires qui avaient confié des marchandises à la caravane se réunissent chez Holin, en présence de la veuve de Jon. On émet l'hypothèse d'un acte des Danseurs Nomades. Une expédition part chercher les restes de la caravane. Lhassa envoie un courrier à son fils Dval pour lui annoncer la nouvelle tragique et lui demander de revenir. Le jeune homme, fils du premier mari de Lhassa, est commandant dans l'armée kouskarienne. Il s'est engagé six ans auparavant, à l'âge de quinze ans, par réaction contre son beau-père qu'il détestait.

Le vingt-quatre

Holin essaie de comprendre la situation. Jon, son intendant, et tous les hommes participant au trafic sont morts. Il doit prendre des dispositions pour récupérer le livre secret de son frère où toutes les données du trafic sont notées, hormis la partie écrite dans son propre livre : arrivage des lingots, traitement des herbes et envoi des flacons. Il doit absolument faire parvenir le livre avant cinq semaines au Clan Rouge, qui n'apprécierait pas de le savoir tombé entre des mains « innocentes ». Il contient sûrement des documents compromettants. Holin risque sa vie s'il échoue... Malheureusement, il ne sait pas où son frère a caché ce maudit livre ! Jon était un homme excessivement prudent. Quand il devait quitter sa demeure plus d'une journée, le livre était caché très soigneusement dans une pièce secrète qu'il était seul à connaître. Même Malika, la dame de compagnie de Lhassa depuis dix-huit ans, l'âme damnée d'Holin — à l'insu de son propre frère — ignore où ce livre peut être dissimulé.

Le vingt-six

Lhassa refuse l'aide proposée par l'intendant d'Holin mais accepte les cinq hommes qu'il lui laisse pour quelques temps. Parmi eux se trouve un espion ayant pour mission de retrouver le livre coûte que coûte. Holin part pour Althor avec l'Héthis. L'espion guette une opportunité de visiter les appartements de Jon.

Le vingt-huit

Arrivée de Dval accompagné de quatre compagnons d'armes. Dans la nuit du vingt-huit au vingt-neuf, un Danseur Nomade pénètre dans la chambre de Dval et lui remet les armes de son beau-père. Il garde assez de sang-froid pour ne pas donner l'alarme et apprend ainsi une partie de la vérité. La caravane a été soumise au jugement du Foyëm (Dval ignore ce dont il s'agit) car les lingots livrés l'année passée ne provenaient pas des mines sacrées, contrairement aux accords passés. Le Danseur Nomade est un prêtre du Foyëm et se doit de rapporter à son fils les armes de celui par qui tout cela est arrivé. Demain les âmes des caravaniers pourront enfin s'unir au Foyëm. Dès que le Danseur Nomade s'est éclipsé, Dval tente d'en apprendre plus dans les papiers de son beau-père.

Le vingt-neuf

A l'aube, un gros tas d'armes en acier est découvert devant la demeure de Jon. Certains se rappellent l'étrange histoire des mines roniriennes. On commence à regarder avec haine vers le Sirkal.

Premier jour du mois du Lézard

Retour d'Holin et nouvelle réunion des propriétaires. Dans quinze jours, une commission d'enquête althorienne doit arriver dans les Corades.

Dans la nuit du 1er au 2, Dval surprend l'espion en train de fouiller le bureau de son beau-père. Il tente de le capturer, mais celui-ci se suicide en avalant du poison.

Cela et les révélations du Danseur Nomade démontrent que ce qui se cache derrière le massacre de la caravane est extrêmement grave, et dangereux pour les curieux. Lhassa conseille d'attendre la commission d'enquête et propose par prudence de maquiller la mort de l'espion.

Le deux

Dval prétend que l'homme qui a disparu a dérobé 500 xolts dans le bureau de son beau-père avant de s'enfuir. L'intendant d'Holin Guerek promet de prendre des mesures pour faire rechercher cet homme. Holin ne croit pas du tout à l'explication fournie. Il est fou de rage. Son intendant lui suggère alors d'engager des inconnus pour leur faire chercher le livre de son frère. Il sait que le lendemain Lhassa abandonne officiellement ses droits sur le domaine en faveur de son fils et il est probable que Dval engagera du personnel assez rapidement. En payant bien, et en « arrangeant un peu » la vérité, il est encore possible de s'en sortir.

Les aventuriers entrent en jeu

Le trois

L'intendant se rend à Shibur. A cette époque, la ville est pleine d'étrangers cherchant des engagements dans les caravanes de printemps qui partent bientôt vers l'ouest. Les marchands préfèrent quitter les Corades avec des caravanes complètes. A l'aide des sortilèges adéquats, le nain trouve rapidement des étrangers (les PJ) en quête d'une caravane et parmi lesquels doit se trouver un prêtre soigneusement choisi (neutre bon ou loyal bon). Il leur propose très discrètement une affaire de deux mille xolts par personne. S'ils veulent en savoir plus, les aventuriers ont rendez-vous le lendemain à sept heures à un vieux puits sur la route du bac, à cinq kilomètres de Shibur. La discrétion est de rigueur. L'intendant veille à ne pas être suivi.

Le quatre

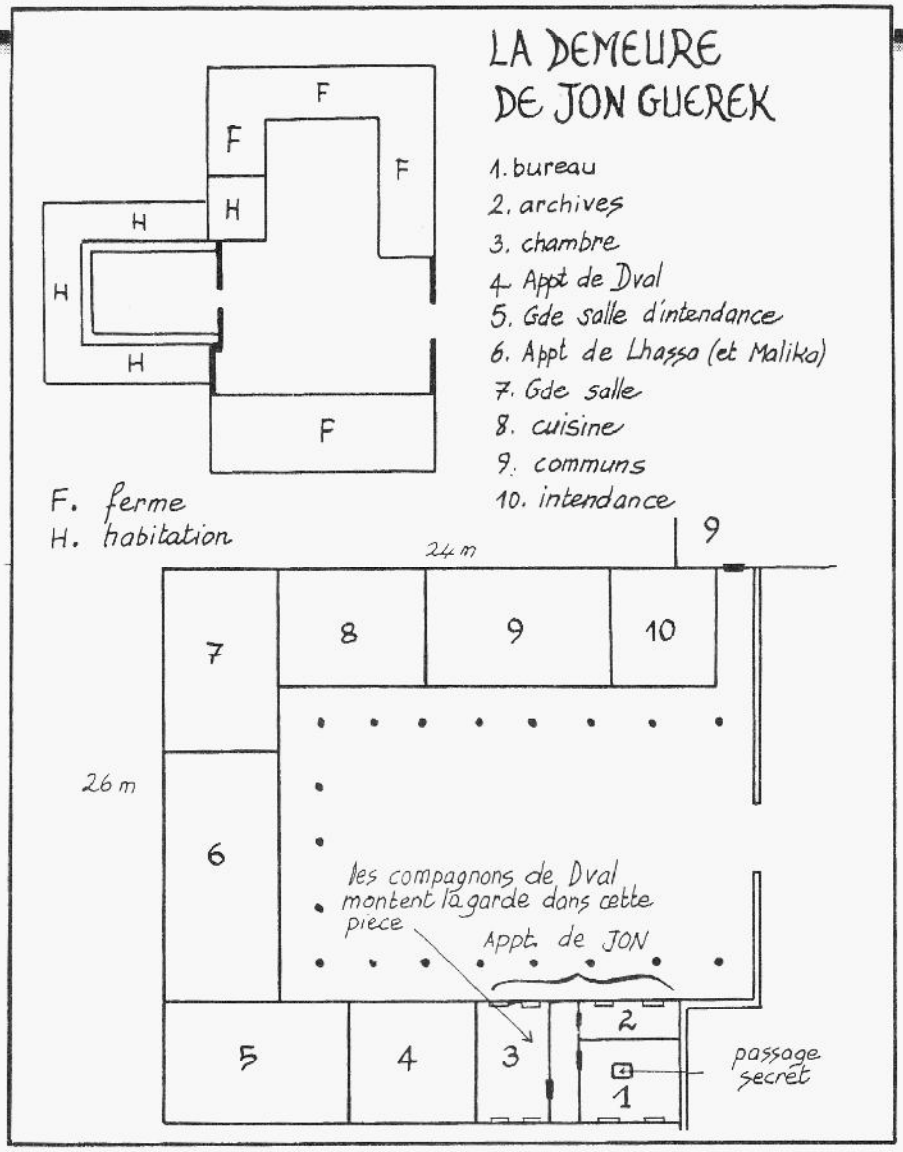
Les aventuriers parviennent au lieu de rendez-vous sans problème. Holin Guerek, vêtu de façon discrète, et son intendant les conduisent jusqu'à une cabane de berger où ils peuvent s'entretenir sans être vus. Holin se présente, mettant sa notoriété en valeur. Puis il parle de la mort de son frère, massacré avec sa caravane par les Danseurs Nomades, et la présente comme une excellente raison pour certaines personnes de fermer définitivement la route commerciale du bac, dont Jon Guerek fut l'instigateur. Cette voie, explique-t-il, permet d'acheminer les produits des Corades vers la côte orientale du Kersh beaucoup plus rapidement et à moindre coût que par les traditionnelles routes maritimes sous le monopole de la guilde des Armateurs de Port-Ker. Une petite faction progressiste a toujours soutenu l'innovation de Jon Guerek. Elle ne pourra faire triom-

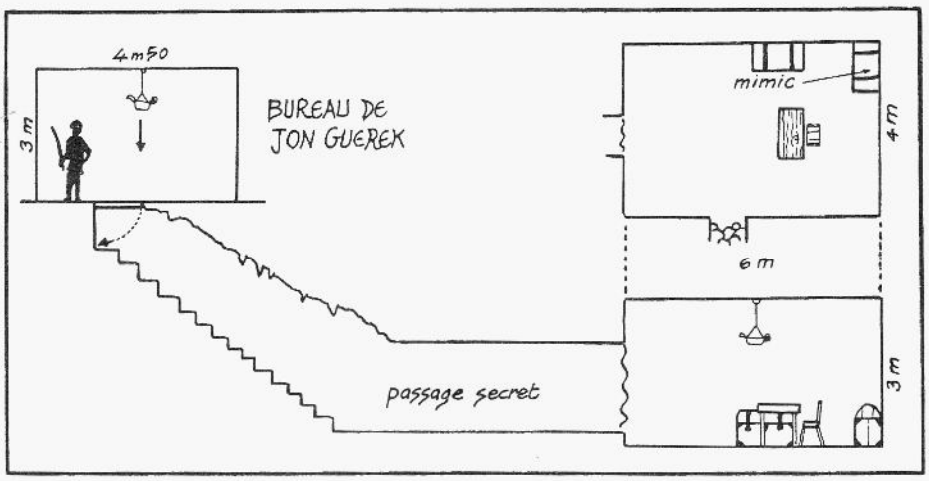
pher son point de vue qu'en expliquant la perte de la caravane, en proposant des moyens simples pour éviter qu'un tel événement ne se reproduise, et surtout en exposant les développements futurs du projet. Tout cela est contenu dans un livre que Jon Guerek rédigeait depuis quinze ans. Mais il craignait les espions et cachait ce livre soigneusement dès qu'il était obligé de s'absenter. Holin Guerek offre 2 000 xolts à chacun des aventuriers s'ils acceptent de retrouver ce livre et de le lui ramener avant l'arrivée de la commisssion d'enquête althorienne, dans une dizaine de jours. Il précise qu'il ne peut rien faire directement car sa belle-sœur Lhassa est une opposante farouche et n'hésiterait pas à détruire le livre.

Quelle fourberie, quelle conviction ! Après son exposé, Holin Guerek sort accompagné de son intendant afin de donner un temps de réflexion aux aventuriers. A cet instant, il joue la carte de son médaillon. Tout prêtre qui se respecte essaiera de prendre la mesure de l'honnêteté de ses propos et la présence du nain est évidemment destinée à détourner les soupçons...

Si les aventuriers posent des questions, Holin Guerek se contente de développer en prenant bien soin de toujours exposer son intendant comme convenu. Il ne parle surtout pas de la tentative de vol raté. Dès l'accord des aventuriers, c'est encore le nain qui fournit une description du livre, qu'il tiendrait de son frère, lui-même intendant chez Jon Guerek. Enfin, Holin Guerek avertit les aventuriers que le livre est probablement écrit en Haut Coradien. Ils ne doivent donc pas s'étonner de ne pas en comprendre le contenu.

L'intendant remet à chacun la moitié de la somme convenue. L'autre moitié récompensera la remise du livre en main propre à son maître qu'ils pourront trouver tous les soirs, dans ses caves, jusqu'à minuit. Pour s'introduire chez Dval Vaïnal, il leur suffit de se faire engager à la ferme principale qui manque cruellement de personnel. Ceci ne posera aucune difficulté.





La recherche du livre...

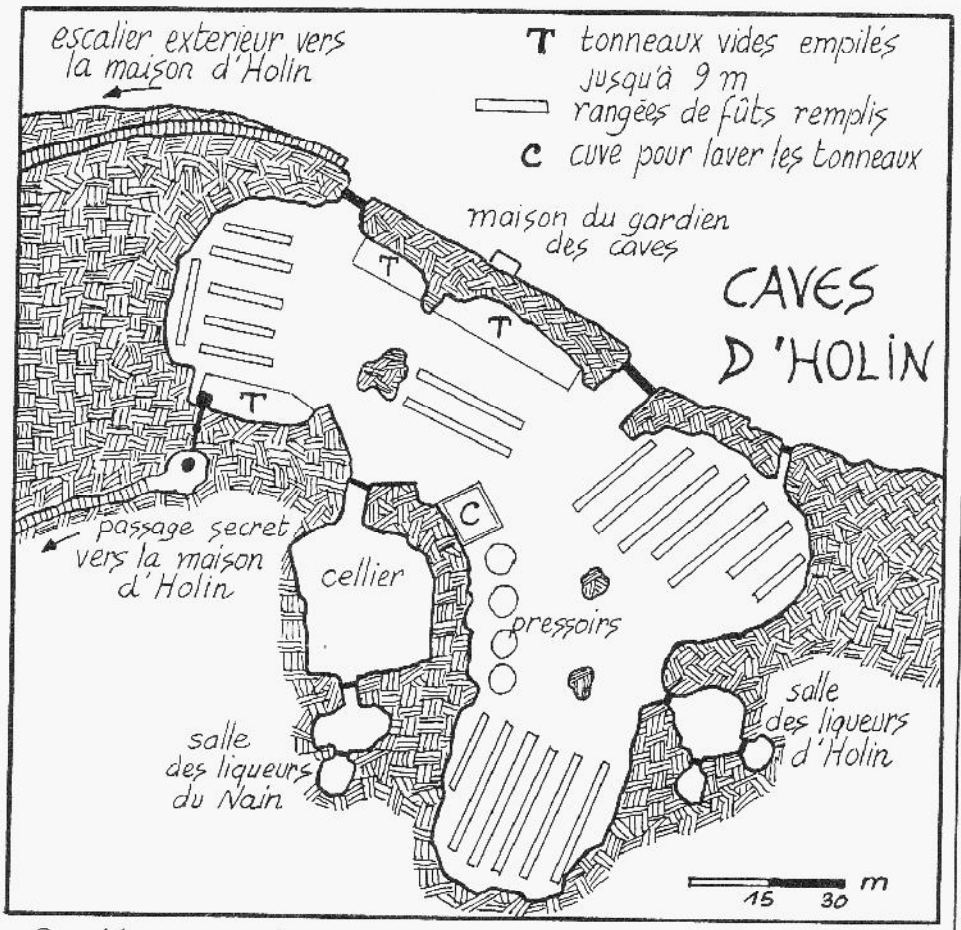
Le domaine de Jon Guerek s'étend sur 900 hectares en bordure du fleuve. Il ne produit pas de vin, mais des fruits et des légumes. On y pratique aussi l'élevage des moutons et des porcs. Deux fermes se partagent ces terres. La plus importante jouxte la résidence principale de Dval Vaïnal où vivent une vingtaine de personnes. Dans la journée, c'est une véritable fourmilière. Dval et sa mère passent leur temps dans les papiers de Jon et les quatre compagnons de Dval participent aux travaux fermiers ou servent de messagers. Les aventuriers peuvent installer leurs affaires dans une pièce des communs qui leur restera réservée.

A la suite des récents événements, les compagnons de Dval se relaient toute la nuit pour monter la garde. Ainsi, ils font le tour de la ferme toutes les demi-heures. De l'extérieur, il est très difficile de pénétrer dans les appartements de Jon Guerek dont la chambre sert de « salle de garde ». De l'intérieur, il faut franchir deux portes, au risque d'être entendu. C'est dans le bureau, fermé à clef, que se trouve un passage secret conduisant au livre. Le mécanisme d'ouverture se déclenche en tirant sur la suspension de la lampe centrale accrochée au plafond. La fermeture, impossible de l'intérieur du passage, procède du même système. Quand le mécanisme joue, une dalle du sol bascule, révélant un escalier étroit. A six mètres sous terre environ, un couloir horizontal conduit à une pièce carrée fermée par un rideau. Cette pièce, d'environ six mètres sur quatre, est meublée d'une table, d'une chaise et de deux gros coffres.

Tout a l'air très ancien, mais en bon état. Une ouverture, obstruée par des éboulis, se découpe dans le mur de droite. L'un des coffres, d'une belle facture, est fermé par deux grosses serrures. A l'intérieur, les aventuriers trouveront deux jambons fumés, du lard séché et des os, le tout soigneusement enveloppé. Il s'agit de la nourriture du Mimic

« killer » qui adopte pour l'instant l'apparence de l'autre coffre (cf Monster Manual p70 HD8/PV55). Le sol est enduit d'une sorte de bave collante à demi séchée, due à cette créature, mais il n'y a pas de trace nette. Si un aventurier approche du coffre, le monstre attaquera immédiatement. Le Mimic n'est pas visible en infravision mais un « sort de détection des pièges » révèlera que tout le coffre en est un ! Derrière la créature, une pierre mobile (il faut examiner le mur pour s'en apercevoir) dissimule une cache dans laquelle les aventuriers trouveront le livre, incompréhensible comme prévu.

de son père et leur proposera brutalement une alternative : travailler pour lui à chercher la vérité chez son oncle ou être livrés le lendemain aux autorité coradiennes. S'ils refusent ils iront passer une dizaine d'années dans les geôles de l'Héthis. S'ils acceptent, ils peuvent devenir très riches car la justice coradienne les récompensera avec une partie des biens confisqués au coupable. Mais si Dval se trompe, ils iront tous, lui compris, finir leurs jours enchaînés à un banc de nage de navire kouskarien. Les aventuriers n'ont pas vraiment le choix. Dval non plus qui les libérera sans conditions, étant obligé de leur faire confiance.



Quand ils ressortiront du passage, Dval et ses compagnons les attendront. Le MJ veillera à ce que la situation des aventuriers soit stratégiquement défavorable. Lhassa, réveillée par le bruit, est présente avec son chien. Si un « invisible » essaie de se sauver... Puis ils seront enfermés sous surveillance sans possibilité de communiquer entre eux. Ces événements seront limités aux appartements de Jon.

Lhassa, qui lit à peu près le Haut-Coradien, traduira quelques pages du livre. Il n'y est nulle part fait allusion nommément à Holin Guerek ; le texte ne parle que d'un mystérieux « Alchimiste ».

Le rapport entre cet événement et la visite de l'espion quelques jours plus tôt, ne fait aucun doute pour Dval. Il interrogera ses prisonniers séparément, avec détermination mais sans violence ni torture, jusqu'à ce qu'il obtienne une version unique de la vérité. Puis, ayant décidé de se servir d'eux, il leur révélera l'essentiel de ce qu'il a appris sur le trafic

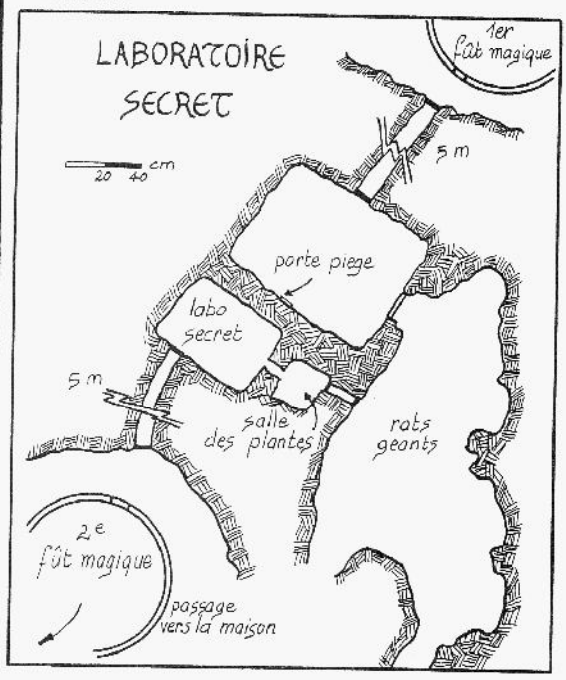
... et ses conséquences...

Premier jour après la capture

Les aventuriers pourront vaquer toute la journée à leurs occupations habituelles. Lhassa continuera de traduire le livre tant bien que mal, et le soir, Dval leur recommandera de visiter les caves de son oncle pendant la nuit, avec deux de ses compagnons. Après minuit, les aventuriers pourront visiter les caves désertes d'Holin en se faufilant derrière le gardien lors de sa ronde (les portes sont normalement fermées). Les compagnons de Dval monteront la garde à l'extérieur. Ces immenses caves sont constamment éclairées par des lampes à huile. Les portes des deux Salles des Liqueurs d'Holin et de son intendant, véritables antres d'alchimiste, ainsi que la porte du cellier seront verrouillées (cf plan). Il ne s'y trouve rien de répréhensible pour la loi coradienne. N'ayant pas encore les moyens de découvrir le laboratoire, les aventuriers repartiront bredouilles. Ils pourront sortir par l'une des grandes portes, manœuvrables de l'intérieur. Quelque temps après leur retour, Dval et Lhassa seront retrouvés assassinés, un poignard en plein cœur. Le livre et Malika auront disparu, ainsi que l'argent du domaine, pour donner le change.

Deuxième jour

A la nouvelle du crime, l'Héthis se déplacera en personne, accompagné d'Holin atterré. Ce dernier repartira précipitamment à la nouvelle d'une explosion qui aurait ravagé ses caves... Quel comédien ! Quel assassin ! A l'aide de Malika, il se sera arrangé pour détruire la salle des Liqueurs de son intendant avec ledit intendant et ses complices dedans (pas question de prendre le moindre risque !). Une grande partie du cellier sera ensevelie mais les caves n'auront rien. Tout aura été fait pour laisser croire à la culpabilité du nain qui aurait fait disparaître les preuves avant de s'enfuir. Mais Holin laissera cette hypothèse germer toute seule dans l'esprit des aventuriers. Les compagnons de Dval fourniront un alibi aux aventuriers afin d'éviter une injustice et l'Héthis leur demandera de ne pas quitter le domaine pour le moment.



Troisième jour

Au matin, les aventuriers trouveront un parchemin glissé sous leur porte. Il est signé du nain qui a miraculeusement survécu. Il leur décrit le moyen de trouver le laboratoire, se vengeant ainsi de la trahison de son maître : il faut se glisser dans un fût particulier qui, sur un mot, a la propriété de réduire au trentième de son contenu ; puis prendre un passage de dix centimètres de diamètre, gardé par une porte secrète juste derrière le tonneau. Après cinq mètres, il débouche par une porte similaire sur une pièce cubique d'environ un mètre d'arrête. A

l'opposé, se trouve une autre porte. C'est un piège. Il n'y a que la paroi au-delà. Elle commande la fermeture du passage d'arrivée et libère quatre rats géants inévitables (erreur, il y en aura six ! Tout le monde peut se tromper ! Voir MM page 81. L'un d'eux a 5 PV, c'est le plus gros et le plus hargneux. A leur échelle, les dégâts faits par les aventuriers sont divisés par 20 sauf ceux occasionnés par la magie, car les aires d'effet et les distances ne sont pas altérées par la réduction. Quant aux rats, ils bénéficient d'un bonus de 1 au toucher et leurs morsures occasionnent 5d4 de dégât). Dans leur antre se trouve une dernière porte ouvrant sur une porte à leur échelle. Les plantes réduites y sont conservées. Au fond, un court passage débouche sur le laboratoire lilliputien d'Holin Guerek ! Le nain décrit de la même façon le passage similaire, sans danger, qui aboutit dans la cave de la demeure d'Holin, puis leur fournit tous les mots de commande nécessaires. Si les aventuriers ne sont pas idiots, ils opèreront secrètement. Un officiel préviendra obligatoirement Holin d'une visite. Les compagnons de Dval les aideront sans problème.

Les aventuriers trouveront le laboratoire éclairé. Toutes les preuves seront là, ainsi que Malika et le livre (qui auront cependant pris la route de Port-Ker si les aventuriers attendent plus d'une journée pour agir). Malika essaiera d'assassiner l'un des intrus avant de tenter de s'enfuir. Elle se battra avec une épée courte empoisonnée dont l'antidote peut être trouvé dans les fioles d'Holin par un apothicaire. Ce poison est très difficile à voir sur la lame (ST raté : coma 3 jours, puis mort ; ST réussi : 1-10PV). Si elle se voit perdue, elle tentera de se suicider.

A l'aide des indications du nain, les aventuriers pourront surprendre Holin Guerek chez lui. Se sachant perdu, ce dernier se supprimera de façon spectaculaire, ne laissant aucun doute quant à son état mental. Si les aventuriers se contentent des innombrables preuves du laboratoire, Holin aura le temps de disparaître. Après examen des preuves, la justice coradienne les récompensera de 15 000 xolts chacun et leur conseillera de quitter le Kersh au plus vite.

ANNEXES

Les langages

Il est évident que les aventuriers ne parlent pas le Coradien. Mais, dans cette région habituée au commerce, tout le monde parle le Kersh ou en a tout du moins des rudiments. Sauf avec quelques paysans, les aventuriers n'auront donc pas de difficultés majeures de com munication.

Trois langages existent dans les Corades : le Haut-Coradien, réservé aux contrats et transactions coradiennes. C'est une langue retorse et alambiquée qui est surtout écrite. Le Coradien, version allégée du Haut-Coradien, dont les gens cultivés se servent volontiers. Le Bas-Coradien, la langue de tous les jours et de tout le monde. Elle se mélange de plus en plus avec le Kersh et tend nettement à devenir la langue unique des Corades.

Frédéric « bang bang » Chaubet

Holin Guerek

Humain, 60 ans, 1 m72, 64 kg — Assimilé assassin niv 10 — PV 50. Al CE et spécial. F7 / I18 / S12 / D10 / C18 / Ch17 / B8
Ni arme ni armure.
Objet Magique : anneau de protection +2, médaillon réfléchissant tous les sorts de détection ou de divination sur celui qui l'utilise. Seules les reliques, les artefacts et les sorts de niveau 6 ou plus ne sont pas affectés. Il ne peut être porté que par des personnes mauvaises et infligera une perte de 15 PV à toute autre. Ainsi, un prêtre bon et loyal, percevra une aura identique autour d'Holin. Pratique, non ? Pour le reste, voir le texte...

L'intendant d'Holin

Nain, 192 ans, 1 m10, 75kg — Prêtre assassin d'Abbathor (UA p111) PV 30. Al LE. F12 / I12 / S15 / D18 / C18 / Ch13 / B9
Arme : épée courte +1, pas d'armure.
Objet Magique : ring of sustenance (UA p93), l'épée.
Entièrement dévoué à Holin qui n'a pas su lui faire confiance. Très compétent comme intendant, il tient le domaine d'une main de fer dans un gant de velours et est très respecté. Sa rapacité est bien connue. Bien sûr, il ne s'affiche pas ouvertement comme prêtre.

Lhassa Vaïnal Guerek

Humaine, 44 ans, 1 m70, 60 kg — Niv 0
PV 4. Al LN. F6 / I10 / S14 / D9 / C12 / Ch13 / B19
Ni arme, ni armure, ni objet magique.
C'est une femme très douce et très stable. Sa grande beauté est aussi célèbre dans les Corades que ses talents de poétesse. Complètement désintéressée du domaine, elle maintient cependant un ordre strict dans sa maison. Le reste de son temps est partagé entre longues promenades et réceptions. Elle méprisait son mari, Jon Guerek, qui ne pensait qu'à ses caravanes... Elle a tourné tout son amour vers son fils et se confie volontiers à Malika, sa dame de compagnie.

Dval Vaïnal Guerek

Humain, 21 ans, 1 m86, 90 kg — Guerrier niveau 7
PV 67. Al LN. F18 (20) / I12 / S10 / D13 / C17 / Ch15 / B15
Armes : épée longue (double spécialité), arc long
Armure : cotte de mailles / bouclier ou cuir / bouclier
Objet Magique : une potion de soins.
Dval est un jeune homme posé et réfléchi. Il a un tempérament dominateur. Il sait se faire obéir mais sait aussi écouter. Il adore sa mère mais le montre peu. Excellent soldat, il s'est hissé rapidement dans la hiérarchie militaire kouskarienne. Cultivé et pince-sans-rire, il a de nombreux amis qui l'apprécient pour lui-même.

Les compagnons de Dval

Tous sous-officiers kouskariens de mérite
Armes : épée longue, dague.
Armure : cotte de maille / bouclier ou cuir / bouclier.

ORDIL SOLVAK / 30 ans / G5 / PV32 / AL LG / F17 / I9 / S11 / D13 / C15 / Ch9 / B7 / spé. épée / O.M. : une potion de soins.

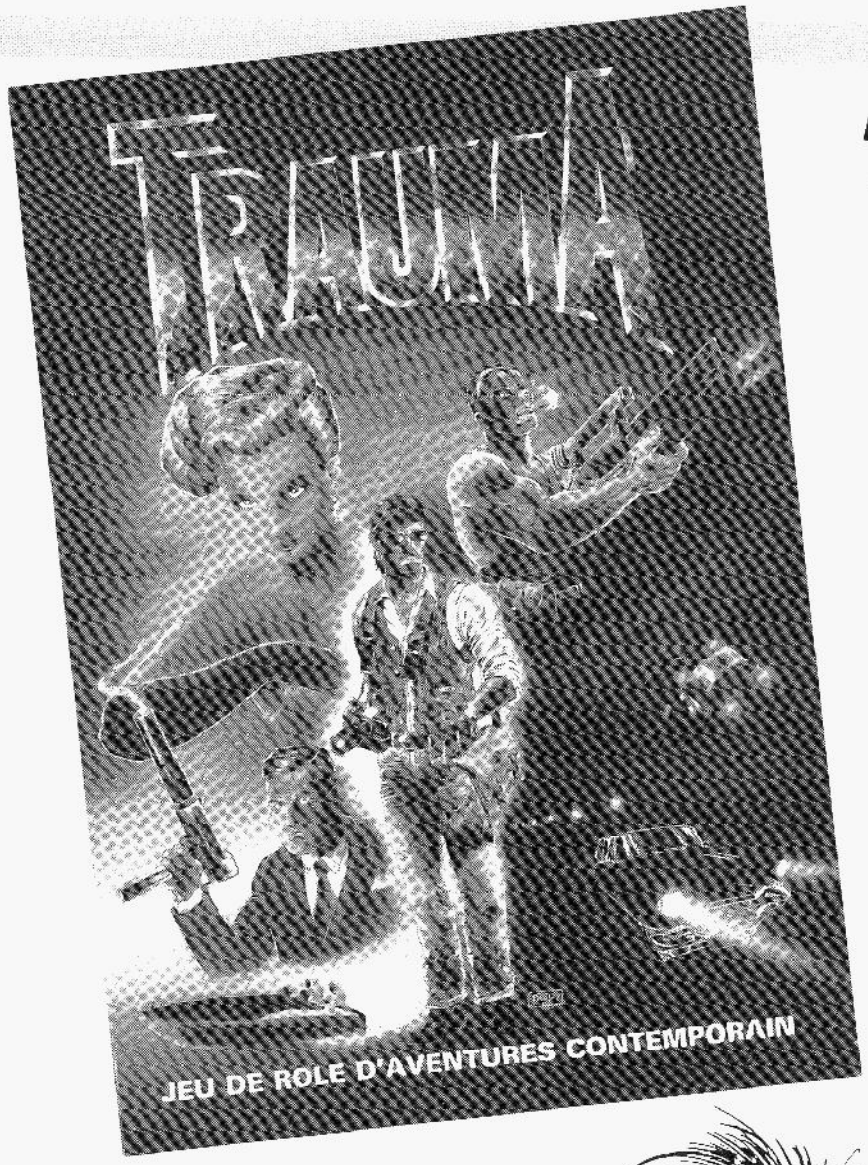
BOLOR BLEK / 26ans / G4 / PV35 / ALLN / F18(80) / I10 / S9 / D12 / C18 / Ch10 / B10 / spé. épée

RALPATH / 20ans / G3 / PV 28 / ALN / F16 / I9 / S10 / D18 / C11 / Ch14 / B12 / spé.arc

AERIIJIN SOM / 21ans / G3 / PV28 / ALLN / F18(27) / I12 / S9 / D13 / C17 / Ch11 / B9 / spé.épée

MALIKA

Humaine, 47 ans, 1 m60, 53 kg. Assassin niv 2
PV 10. AL LE / F 10 / I14 / S13 / D18 / C16 / Ch10 / B10
Arme : épée courte +1 (cadeau d'Holin), pas d'armure, possède une fiole de poison comme arme. Pas d'objet magique.
Malika est l'âme damnée d'Holin, ses yeux et ses oreilles chez Jon qui l'ignorait et l'avait affectée à la surveillance de Lhassa. C'est une excellente comédienne qui n'a pas froid aux yeux. Elle communique avec Holin à l'aide d'un petit faucon qu'elle appelle avec un sifflet spécial. L'intendant d'Holin a fini par découvrir son vrai rôle mais il n'a rien dit.



Incarnez un reporter, un médecin, un pilote... pour traquer l'aventure aux quatre coins du monde.

Un suivi exceptionnel dans CHRONIQUES D'OUTRE MONDE : un scénario tous les deux mois.

En vente dans les meilleurs magasins spécialisés ou par correspondance, avec le bon de commande à découper (ou à recopier) ci-dessous.



Bon de commande à retourner à CHRONIQUES D'OUTRE MONDE, 47 bis avenue de Clichy — 8 cour Saint Pierre, 75017 PARIS

149 F l'unité + 20 F de port pour la France
149 F l'unité + 26 F de port pour l'étranger

Je désire commander _____ exemplaire(s) de TRAUMA au prix unitaire de 149 F + _____ F de port, soit _____ F.

Nom : _____

Adresse : _____

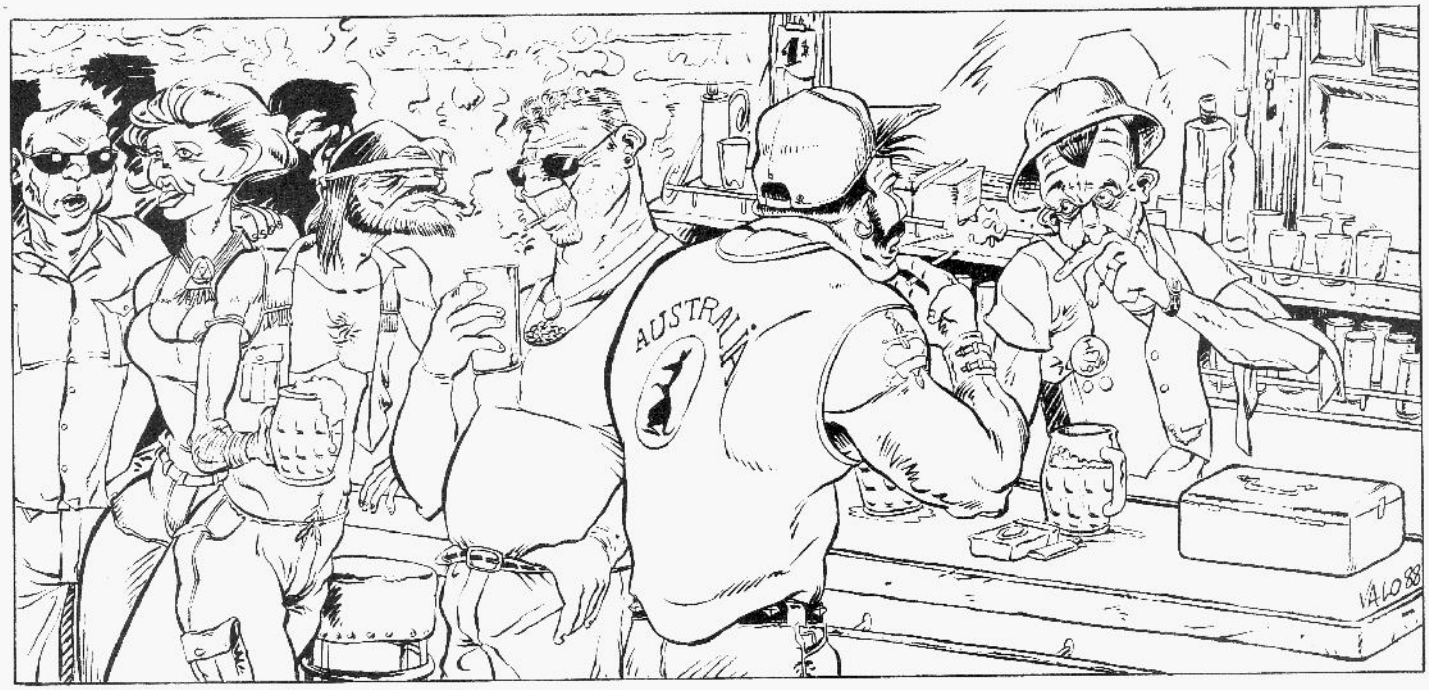
Ville : _____ Code postal : _____

Aux Innocents les Poches Pleines

Sous le soleil de janvier, les Royal Botanic Gardens de Sydney sont plus effervescents qu'un cachet d'aspirine dans deux centimètres cubes de Perrier. Les tamaris et les hibiscus sont en fleurs. Tous leurs camarades aussi. Un léger zéphyr, doux comme le baiser d'une vierge macédonienne, porte sans se fatiguer la délicate fragrance rosée des *Kolkwitzia amabilis* jusqu'aux narines velues et blasées des personnages. Au détour d'une allée couverte de gravillons sur lesquels gambade en bavant joyeusement un troupeau de jeunes *Helix pomatia* surveillés d'un pédoncule serein par leurs aînés, les susdits personnages se trouvent... Excusez-nous de cette interruption momentanée de l'image, mais les personnages se trouvent bien à Sydney, perle du continent australien, en vacances, pour raisons professionnelles ou autres. A vous de le définir. C'est vrai, c'est vous leur Traumato alors bossez un peu que diable !

Une respectable compagnie australienne approvisionne les zoos européens en animaux australiens et tasmaniens. Mais elle a aussi une culture de pavots et passe de l'héroïne dans les poches des kangourous ! Après quelques mésaventures, les PJ, obligés de filer rapidement hors de l'Australie, se verront proposer une couverture en béton pour passer les frontières : accompagner les animaux, les trafiquants faisant ainsi passer leur came par des « innocents » mais qui n'ont quand même aucun intérêt à se faire remarquer. Le plus drôle, c'est que les PJ auront payé cher pour sortir ainsi d'Australie.

Pendant le voyage, ils pourront voir que deux types les observent (Interpol). En fait Interpol se doute depuis longtemps de quelque chose ; ils ont examiné les animaux et ont trouvé la dope qu'ils ont remise en place. Arrivés en France, les PJ doivent livrer les animaux à un entrepôt. Juste après, ils se feront arrêter (s'ils sont recherchés, dommage pour eux !) et Interpol va les utiliser pour remonter la filière. Pour des raisons légales, la police australienne ne pourra rien faire rapidement. Un des inspecteurs, convaincu que si l'affaire se règle officiellement les trafiquants auront le temps de se disperser dans la nature, va leur proposer d'aller faire le ménage...



1
Le Happy Hunting Grounds

Une fois les raisons d'être en Australie définies, faites-leur visiter quelques bars et boîtes dont le Happy Hunting Grounds. Le cas échéant, ce sera un bon moyen de faire se rencontrer des PJ qui ne se connaissaient pas. Il s'agit d'un bar à cocktails dans lequel on peut à la rigueur danser si on se sent des affinités avec les sardines en boîte. La musique que passe le barman démontre une très large ouverture d'esprit à tous les genres : du blues, encore du blues et toujours du blues. Le barman lui-même est amusant : hyper-speed, maigre comme un clou, toujours en train de renifler, il se passe souvent le dos de la main sous les narines en un rapide va et vient ; si les personnages ont une quelconque connaissance des stupéfiants, ils reconnaîtront sans peine la caricature d'un cocaïnomane sévère. En observant soigneusement le bar, ils pourront remarquer (à -2) que deux des consommateurs ont reçu avec leur cocktail une prime sous forme de quelque chose glissé sous une serviette en papier (vision x et infravision ? OK il s'agit d'une petite enveloppe de papier contenant un gramme de coke. Satisfait ?). Le but de la manœuvre étant que les PJ (les pôvres...) sachent qu'ils connaissent à Sydney, la perle du continent australien, quelqu'un se livrant à des activités répréhensibles, donc pouvant avoir des contacts intéressants.

Petite note pour le Traumato

Malgré les apparences, ce scénario est extrêmement sérieux. Il est prévu — et il fonctionne — pour mettre les PJ dans une situation impossible, à partir de laquelle ils ne peuvent qu'aggraver leur cas. Si vous vous débrouillez bien, vous pouvez déboucher sur des demandes d'extradition, recherches par Interpol, bains de sang (de PJ), etc... Ne vous laissez pas abuser par certains moyens utilisés pour mettre les PJ en situation délicate car ces moyens, pour être en apparence tirés par les cheveux, n'en sont pas moins efficaces.

2
Début des légers ennuis — Sydney, ses décalcifiés, ses flics...

La plupart des joueurs ayant des personnages dont le moins qu'on puisse dire est qu'ils ont des tendances légèrement violentes (pourquoi, mais pourquoi ?), nous allons lâchement utiliser cette faiblesse. Il s'agit de s'arranger pour qu'un PJ frappe un PNJ particulièrement irritant, dans la rue, à la plage ou en tout autre endroit pourvu qu'il y ait des témoins. Le PJ doit penser qu'il ne va que « donner une leçon à ce sagouin ». Le seul ennui, c'est que le PNJ en question, Samuel Marmaduke Fitzgeoffrey Linn est totalement décalcifié. *(Petite histoire authentique : un jour, un écolier dans ce cas se brisa la plupart des os du bras rien qu'en soulevant son cartable... Mangez des yaourts !)* Imaginez l'effet d'un coup de poing sur la nuque, la colonne vertébrale, la boîte crânienne... L'effet de choc sur une personne particulièrement faible fera le reste. Tuez donc sans pitié ce malheureux PNJ qui n'a rien demandé. Ensuite faites-les flipper pendant un ou deux jours, sachant que la police australienne est excellente, bien équipée et que :

— *des témoins ont reconnu leur accent (américain, français...)*

— *s'ils ont une voiture de location, quelqu'un aura relevé le numéro*

— *en descendant à l'hôtel ils ont rempli une fiche de police avec numéro de passeport, nationalité, numéro minéralogique de leur voiture s'ils en ont une*

Il ne devrait pas être trop difficile aux policiers de repérer tous les étrangers correspondant aux accents et descriptions. S'ils ont une voiture, le nom de celui l'ayant louée sera connu de la police. Quand ils voudront aller à leur hôtel, stationnez une voiture de police devant, ça fait toujours son petit effet. Après une première nuit passée hors de l'hôtel, il y a de fortes chances pour qu'ils deviennent suspects n° 1 (les hôteliers ont été priés de cafter). Bref, débrouillez-vous pour qu'ils aient toujours quelques heures d'avance sur les hommes en bleu, mais ne les arrêtez pas. Il est évident que les aéroports et ports, même de plaisance, seront surveillés, ce serait donc une mauvaise idée que d'essayer de partir normalement ; ils devraient s'en rendre compte. S'ils ont des amis en Australie, ils ne seront pas disponibles (voyage, etc.). Lorsqu'ils seront acculés, peut-être se rappelleront-ils de la seule personne qu'ils savent avoir des contacts douteux, le barman du Happy Hunting Grounds. S'ils n'y pensent même pas, ils ne sont pas dignes de continuer leurs aventures, collez-les au trou à perpétuité pour meurtre. Avec un bon procureur, ça peut se faire.

Le barman est extrêmement méfiant, mais avec un peu de baratin et quelques dollars il pourra en effet les mettre en contact avec quelqu'un pouvant les aider. Ils devront revenir à une heure du matin le jour même ou le lendemain selon l'heure à laquelle ils sont allés le voir. Lorsqu'ils reviennent, vous pouvez semer le doute en positionnant deux policiers au comptoir buvant une bière. Ils prennent une pause dans leur ronde et vérifient que tout se passe bien, mais les PJ, paranos comme ils devraient l'être, pourront croire qu'ils sont ici pour eux, ou que le barman les a donnés. Une fois les flics sortis, le barman leur dira de sortir ; ils seront rejoints par un homme d'une cinquantaine d'années, vêtu d'une chemise à carreaux et d'une salopette, apparemment un fermier. Il leur proposera de les faire sortir d'Australie pour 3 000 $ cash. S'ils acceptent, il leur dira qu'ils n'auront aucun problème, qu'ils auront d'excellents papiers, qu'ils sortiront par un moyen infaillible (ce qui est le cas) et que, pendant les deux ou trois jours d'attente, ils seront cachés dans un endroit sûr. Mais qu'ils devront oublier tout ce qu'ils y auront vu, ou alors... Les problèmes matériels réglés, le brave homme, qui se prénomme Georges, les fera grimper dans un vieux pick-up Ford tout délabré et les emmènera passer un week-end à la campagne.





Aggravation des légers ennuis — Week-end à la ferme

Cinq heures de route plus tard, à l'aube, ils arrivent dans une ferme totalement isolée — le premier voisin est à vingt-cinq kilomètres — et Georges les dirige vers l'un des bâtiments où ils pourront dormir. Avant de partir il leur montrera la cuisine et les deux chambres ; ils ne sont pas censés sortir du bâtiment. Pour leur propre sécurité, bien entendu, on ne sait jamais, un voisin pourrait les voir. Un personnage pas trop idiot réalisera qu'il n'y a aucun voisin...

Autour de la ferme, des champs de blé et des champs en apparence laissés en friche, dans lesquels des fleurs ressemblant vaguement à des coquelicots se sont multipliées... En réalité cette ferme est une exploitation clandestine de pavot, transformé sur place en héroïne. Durant les trois jours qu'ils passeront, les PJ pourront voir (nous sommes en janvier) le blé être moissonné et, plus intéressant, un camion rempli de pavots se garer dans la cour et être déchargé dans l'un des bâtiments. S'ils regardent bien, ils pourront apercevoir sur un toit un homme couché faisant un perpétuel tour d'horizon avec des jumelles. Ils ne verront pas d'armes. Pour plus de précisions sur la ferme, voir en fin de scénario. Le premier jour, quelqu'un est venu les prendre en photo (pour les passeports) et le surlendemain ils recevront la visite d'un homme à l'apparence de citadin, vêtu d'un costume et portant de grosses lunettes à monture d'écaille (le Chimiste). Il leur remettra à chacun un passeport et leur expliquera qu'il exporte des animaux australiens et tasmaniens à destination de l'Europe ; ils se substitueront aux gardiens qui font habituellement le voyage et seront débarqués à Marseille ; ils devront livrer les animaux à l'endroit indiqué sur les papiers de douane qu'on leur donnera et seront ensuite libres de s'évanouir dans la nature. Il leur amènera aussi un stock de vêtements fabriqués en Australie en leur demandant de se changer immédiatement. Si les PJ ont des armes à feu, il les confisquera en leur expliquant que c'est le meilleur moyen de se faire prendre en cas de contrôle. S'ils refusent, ils ne partiront pas. En leur recommandant une dernière fois de parler le moins possible pour camoufler leurs accents, il les amènera à Georges qui leur fera faire le voyage inverse, jusqu'à Sydney, jusqu'au quai auquel est amarré le cargo mixte Southern Star. Leur remettant tous les papiers de douane concernant les animaux et leurs billets, il les laissera à leur triste sort.

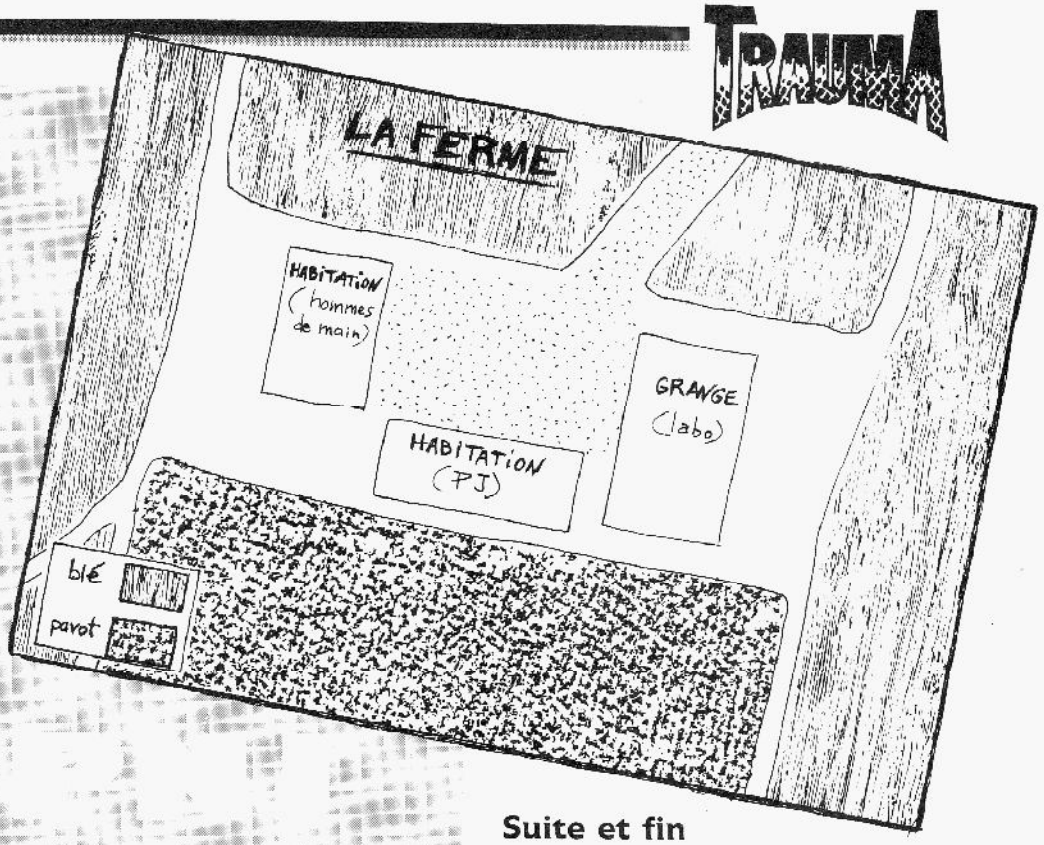
3
Début des gros ennuis — Un voyage en mer

Le Southern Star est un cargo mixte de 170 mètres de long, comportant douze cabines de deux couchettes. Les PJ seront deux par cabine, mais si leur nombre est impair, la deuxième couchette de la dernière cabine sera inoccupée. La douane visera leurs papiers sans faire aucun problème. D'autres passagers sont montés à bord : deux Australiens et un Français ayant chacun une cabine, deux jeunes Belges partageant une cabine, manifestement des touristes désargentés, et l'éternel couple de touristes américains ayant trouvé l'idée d'un cargo mixte infiniment plus « glamorous » que l'avion. Ce en quoi ils se trompent lourdement car il ne s'agit pas d'un navire de croisière mais bien d'un navire marchand. Pas de piscine, pas de bibliothèque, pas d'orchestre ; en bref, rien, si ce n'est la mer. Il y a de quoi s'ennuyer ferme durant les 16 jours que dure le voyage.

Cependant deux des passagers sont plus intéressants que les autres : le Français et un des Australiens. Ils appartiennent à Interpol et sont chargés de démanteler le réseau de trafic d'héroïne. Ils sont arrivés à faire le rapport entre les expéditions d'animaux et les arrivages mais n'en savent pas plus. Durant le voyage, l'Australien, qui est un petit futé, est allé mettre la main dans la poche d'un des kangourous et a senti un sac en plastique... Ils surveillent évidemment les PJ qui pourront remarquer quelque chose (à -2), un regard trop appuyé par exemple. S'ils observent les deux policiers, il sera possible de remarquer (à 0), au cours d'un repas, que l'un d'eux, se baissant pour ramasser sa fourchette, est armé. D'un revolver (la crosse se reconnaît), qui est comme chacun sait le type favori d'arme des policiers européens et anglo-saxons. A ce moment là, le mot **FLIC** doit s'imprimer en lettres de feu sur le petit cortex torturé des PJ. Ces deux commissaires ont un but : suivre les animaux de façon à repérer la filière française, ou tout au moins son début, et mettre la main sur les convoyeurs pour leur soutirer tout ce qu'ils savent de la filière australienne. Le commissaire Poulain est attendu à Marseille par une équipe d'hommes en civil qui s'occupera de la filature. Il existe deux possibilités : ou ils laissent les convoyeurs mijoter tranquillement et les cueillent au débarquement, ou ils abattent leurs cartes sur le cargo et les terrorisent suffisamment pour obtenir les renseignements. Si les PJ montrent qu'ils ont repéré les flics en tant que tels, Poulain ne prendra pas le risque de les voir filer à Marseille et leur expliquera le problème, qui se résume à une pleine et entière coopération de la part des PJ ou à une quinzaine d'années (ce qu'il dira) de prison pour convoyage de drogue en France. Dans ce cas, Poulain et son collègue Dallway tenteront de se renseigner sur les antécédents des PJ en France et en Australie par la radio du bord et ne manqueront pas de faire le rapprochement avec les touristes disparus et recherchés. Si les PJ ont un casier en France, il est possible qu'il fasse la corrélation grâce aux descriptions qu'il transmet à Paris. Dans ce cas ils sont extrêmement mal partis... Dallway est plutôt taciturne, c'est Poulain qui se chargera des négociations, et il est absolument sans pitié. Dans le cas où les PJ sont cueillis à Marseille, tout cela ira encore plus vite car Poulain pourra alors prendre leurs photos et empreintes digitales ; il utilisera tout ce qu'il peut pour les contraindre à l'aider. Ceci dit, Poulain opère en marge de la police normale, il ne s'intéresse absolument pas aux autres délits que ceux ayant un rapport avec la drogue, et il est parfaitement disposé à faire un deal avec eux comme nous allons bientôt le voir. A Marseille, les PJ seront gardés (extrêmement bien), dans une villa hors de la ville, et devront attendre que Poulain vérifie les renseignements qu'ils lui ont donnés (le Happy Hunting Grounds, etc.) ce qui devrait durer trois ou quatre jours.

4
Les ennuis sérieux — Retour à la case départ

Lorsqu'il aura vérifié les renseignements fournis par les PJ, Poulain reviendra les voir. Il aura l'air assez ennuyé. En effet, il se rend parfaitement compte qu'il a l'occasion de démanteler de A à Z un réseau mais que s'il passe par les voies officielles en Australie, les trafiquants auront largement le temps de disparaître dans la nature. Et il hait les trafiquants. Appuyé par certains de ses amis, un lieutenant-colonel de l'armée de l'air et un colonel d'une unité un peu particulière, le commando Hubert, il a résolu de détruire le réseau officieusement. Ses supérieurs ne sont au courant de rien, les gouvernements français et australiens encore moins ; il risque sa carrière et un scandale pouvant l'amener en prison. Dans son genre, Poulain est fou, obsédé par une chose : détruire le plus possible de réseaux de drogue par n'importe quel moyen. Il va proposer un marché aux PJ : s'ils l'aident (s'ils viennent avec lui en Australie), il fera tout son possible pour faire disparaître leurs casiers français et les fera discrètement sortir de France, sinon, c'est un procès et la prison.



René Poulain

FOR : 11	CHA : 15	EDU : 18
DEX : 12	VOL : 14	CHC : 13
AGI : 12	EQM : 7	ODO : 11
CON : 10	INT : 15	VUE : 12
MAS : 13	ION : 12	OUI : 9

points de vie : 16
tendance psy : obsessionnel (ce qui peut devenir gênant si l'opération commence à foirer...)

Anglais	14
Botanique	4
Chercher	12
Combat de rue	17
Conduire auto	8
Connaissance des armes	8
Courir sprint	7
Droit	14
Esquiver	5
Grimper	8
Interrogatoire	11
Jouer la comédie	12
Lancer	7
Langue natale	18
Nager	8
Orientation	12
Pister	4
Politique	13
Psychologie	12
Remarquer	11
Sauter	7
Se cacher	8
Se mouvoir en silence	8
Séduction	8
Ski alpin	7
Survie	6
Systèmes d'alarmes	9
Tomber	8
Zoologie	5
Aïkido	12
C. à dist. cat.2	12
C. à dist. cat.6	11
C. à dist autres cat	10

Les hommes de main du Chimiste (6)

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

points de vie : 17

Chercher	12
Combat de rue	10
Conduire auto	11
Conduire P.L.	10
Connaissance des armes	8
Courir sprint	7
Esquiver	5
Interrogatoire	10
Lancer	9
Nager	9
Remarquer	10
Se cacher	7
Se mouvoir en silence	8
Couteau	13
Cat. 2	13
Cat. 4	15
Cat. 5	14
Autres cat.	11

Quatre d'entre eux sont armés de pistolets mitrailleurs H.K. MP5 (MD +13) et les deux autres ont des fusils à pompe Mossberg (00 cal.12 MD +16)

Le Chimiste

Chef de l'organisation, il possède sous un prête-nom la Great Victoria Desert Zoological Company qui, tout ce qu'il y a de plus légalement, exporte des animaux australiens et tasmaniens vers l'Europe. Il y a une chance sur deux qu'il soit à la ferme lors de l'attaque.

FOR : 9	CHA : 11	EDU : 22
DEX : 14	VOL : 15	CHC : 16
AGI : 10	EQM : 14	ODO : 7
CON : 10	INT : 17	VUE : 9 (corrigée)
MAS : 12	ION : 16	OUI : 9

points de vie : 16

Chercher	10
Chimie	19
Combat de rue	6
Conduire auto	9
Conduire moto	8
Connaissance des armes	2
Droit	12
Electricité	7
Electronique	6
Géographie	10
Histoire	11
Informatique	6
Interrogatoire	6
Jouer la comédie	9
Littérature	11
Mathématiques	5
Nager	10
Orientation	10
Piloter avion	17
Politique	9
Psychologie	12
Radio	5
Remarquer	7
Se cacher	9
Se mouvoir en silence	8
Séduction	11
Zoologie	11
Combat à distance	12

Il a un Walther P 38 (MD +13)

Suite et fin des ennuis sérieux — La ferme

Si les PJ ont accepté, ils seront conduits à la base aérienne des Milles où un vieux Noratlas les attend. Le lendemain, ils atterriront en Nouvelle-Calédonie où ils seront immédiatement transférés de la base aérienne dans une base beaucoup plus petite tenue par cent à deux cents hommes en treillis et portant des bérets reconnaissables entre tous. On leur indiquera leurs quartiers où ils pourront dormir un peu (c'est le milieu de la matinée). Le soir, un soldat les réveillera pour les amener dans une salle de briefing où se trouvent déjà Poulain et un colonel en tenue de combat. Durant tous les événements précédents et tout le briefing, personne ne sera nommé. Le colonel leur demandera alors quel matériel ils désirent emporter. Je vois bien l'œil glauque des PJ s'allumant et demandant « On peut avoir ce qu'on veut ? ». Bien sûr ! Tout sauf des missiles genre Stinger. Si les PJ ont des préférences, il faudra les satisfaire en restant dans les limites du vraisemblable, mais les commandos ayant des équipements beaucoup plus diversifiés que les troupes normales, il est probable qu'ils disposent de tout ce qu'ils demandent (Ingram avec silencieux, etc.). Le soir, ils seront embarqués dans un hélico de transport qui, volant au ras des vagues, les emmènera en Australie. Ils seront déposés à minuit à six ou sept kilomètres de la ferme qui se trouve à une quarantaine de kilomètres de la côte est, et un rendez-vous est fixé pour les récupérer au même endroit à cinq heures.

Si les PJ survivent, ils seront rapatriés à Marseille et Poulain tiendra parole. S'ils survivent.

Dominique Granger

13

MARVEL SUPER HÉROS™

Symphonie

Cette aventure est prévue pour un groupe de super-héros de force moyenne (pas de Thor et autres Gros-Beta-Ray-Bill).

Le MJ qui voudrait la personnaliser en y ajoutant ses propres vilains (cf chapitre 4 du « Livre de Campagne ») est fortement encouragé à le faire.

Prélude

Deux mois avant ces événements, les scientifiques de Roxxon Corp. sont arrivés pratiquement au terme de deux ans de recherches sur l'utilisation militaire des lasers. Le résultat de ces recherches leur a permis de mettre au point un procédé de guidage de missiles par rayon laser qui échapperait à tous les moyens connus de brouillage. Cette découverte a excité la curiosité de nombreux groupes criminels (l'HYDRE, l'A.I.M...). Bien évidemment, plusieurs criminels se sont mis en quête d'un moyen de récupérer ce système. Parmi eux, le milliardaire Justin Hammer a recruté plusieurs bandits pour tenter de mettre la main dessus.

Roxxon dispose principalement pour atout d'une force de super-vilains pour assurer la sécurité.

Hammer avait à sa disposition plusieurs bandits, dont le Scarabée et le Fixer *(cf scénario de la boîte de jeu)*, mais il lui manquait un moyen de s'introduire au cœur des défenses de Roxxon avant que les hommes de celle-ci ne se regroupent.

Ce moyen apparut brusquement, dans une navette spatiale américaine en orbite, sous la forme d'un homme chauve vêtu d'un collant noir. Récupéré par les astronautes, il fut ramené sur Terre immédiatement, en raison en son état critique, et la navette fit un atterrissage de fortune à Salt Lake City, sur le Grand Lac Salé. L'homme fut alors confié à BattleStar, l'assistant du nouveau Captain America, qui devait l'emmener au projet Pégasus (un centre de recherches sur les sources d'énergie et leurs utilisations, dépendant du gouvernement américain) afin que les scientifiques déterminent comment il était arrivé là-haut.

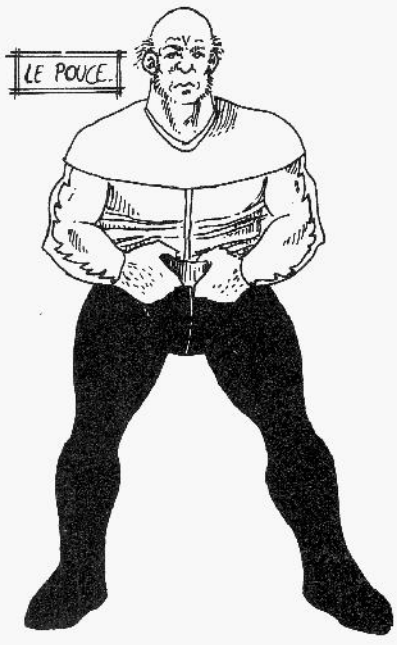
Les contacts d'Hammer le prévinrent et il identifia sur le champ l'inconnu : le Fantôme, un mutant téléporteur qui se retrouvait dans le vide, en mauvaise posture, après une rencontre avec un super-héros nommé Glower. Hammer dépêcha l'un de ses agents, Death Touch, sur les lieux, et son contact lui permit de monter à bord du jet sans être vue. Elle put assommer BattleStar durant le vol en se servant de son pouvoir de poison de contact, et réveilla le Fantôme. Ils quittèrent l'appareil tous les deux.

Ouverture

L'histoire commence dans le cadre du Projet Pégasus (ou l'équivalent dans la campagne du MJ). Les héros pourront y être amenés par leurs relations au sein du gouvernement, du SHIELD, ou par leur connaissance de certains membres du Projet (notamment le garde, alias Michael O'Brien, l'ex-chef de la sécurité, Bill Foster, un chercheur, ex-super-héros du nom de Goliath Noir, ou la Chose, visiteur régulier du projet Pégasus par exemple). Ils pourront également y venir, amenés par l'un des membres des Vengeurs ou des Protecteurs *(l'équipe de super-héros de Frank Drevon, présentée dans Dragon Radieux n° 13)*, principalement Technotron. Ce dernier est régulièrement l'hôte de Pégasus, et de divers centres de recherches, pour apprendre à utiliser ses pouvoirs (cf PNJ).

Si l'un des héros a le pouvoir de manipuler une (ou plusieurs) forme d'énergie, il pourra être ici pour étudier ses pouvoirs et tenter de les améliorer. Il pourra également y être amené pour chercher un remède contre une exposition à une énergie étrange et nocive, survenue dans l'épisode précédent, ou encore amener au Projet un super-vilain capturé afin qu'il y soit retenu et étudié. Quoiqu'il en soit, la visite permettra de rencontrer Technotron, si ce n'est pas déjà fait.

Au cours de cette visite arrive un jet gouvernemental en pilotage automatique dans lequel se trouve le héros BattleStar, agent des forces armées américaines. Il est inconscient, bien que son corps ne porte aucune trace de blessure. Si un PJ possède des pouvoirs mentaux, il pourra tenter d'entrer en contact avec l'esprit de BattleStar *(jet de Psyche)* : il



pour un Fantôme

pourra alors ressentir une grande surprise (BattleStar a été frappé sans voir son agresseur) et voir le visage du passager de l'avion. Un examen du jet fera apparaître que BattleStar le pilotait et que l'ordinateur de bord a pris les commandes automatiques lorsque le pilote a perdu connaissance, conduisant le jet jusqu'à sa destination préprogrammée : le projet Pégasus.

Le voyage était motivé par le transport d'un homme en vue d'examens au centre du Projet. Des débris de menottes électro-hypnotiques, modèle Shield, traînent près d'un siège. Le départ du jet s'est fait à Salt Lake City, ainsi que le révèlera le programme du pilote automatique.

Premier mouvement

La première chose possible sera d'identifier le Fantôme à partir de sa photo et de l'ordinateur de l'un des principaux groupes de héros (Fantastiques, Vengeurs, Protecteurs, X-men ou Facteurs-X). Son vieux costume est en possession de l'un de ces groupes, au choix du MJ, et il y a des chances que Porter veuille s'emparer des armes qui se trouvent avec celui-ci. On pourra essayer de lui tendre un piège. Porter arrivera sur les lieux en se téléportant avec Electro, pour se protéger.

Le Fantôme essaiera de récupérer son costume, mais si une trop forte opposition se manifeste, son courage légendaire reprendra le dessus et il n'hésitera pas longtemps avant de donner le signal de la retraite.

Il criera à Electro de revenir vers lui, car on les attend pour aller « à la Brand », et disparaîtra dès qu'ils se seront rejoints (ou dès qu'Electro sera à terre) ; il se procurera alors d'autres armes par le biais de la pègre.

Deuxième mouvement

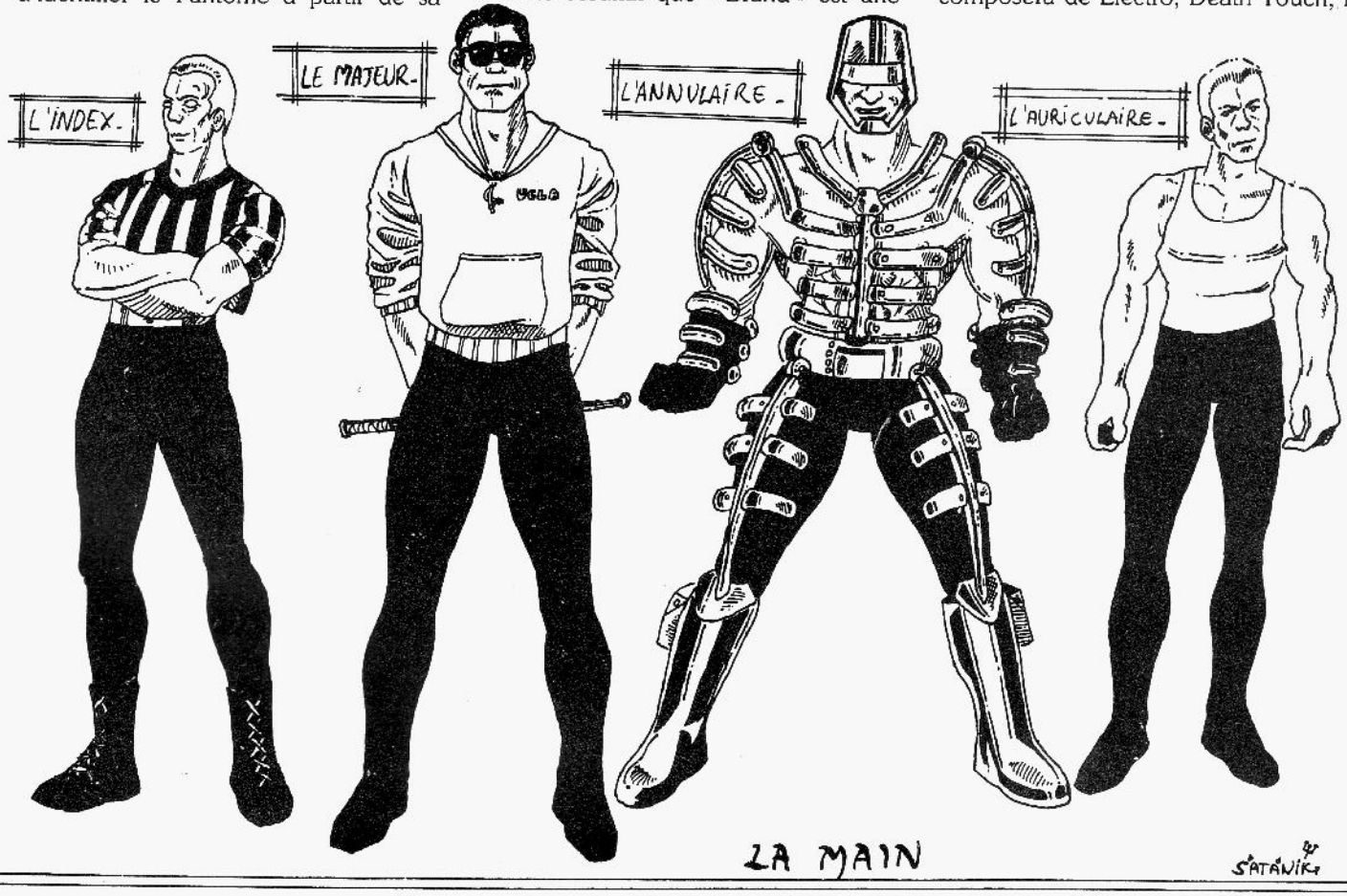
Une recherche simple donnera comme résultat que « Brand » est une société d'électronique, filiale de la multinationale Roxxon Corporation, souvent impliquée dans des affaires illégales. Ses usines les plus proches sont situées à une centaine de kilomètres de New York.

INTERJEUX
Jeux de rôle
Figurines
Wargames...
52 bis rue du G. De Gaulle
Côté Jardin sous les Arcades
95 Enghien
Tél : 34 12 79 30

C'est là qu'est installé le système de guidage laser de Roxxon. L'usine est gardée par une équipe de truands recrutés par Roxxon, connue sous le nom de Gang de la Main — aucun rapport avec le clan ninja du même nom — (cf PNJ). Si les PJ essaient de s'introduire dans l'usine, ils auront bien sûr affaire à eux (et en cas de litige avec la police, devinez QUI est en infraction ?). Les systèmes de sécurité ont une Intuition Incroyable.

Troisième mouvement

L'attaque du gang Hammer aura lieu la nuit suivante, à minuit. Le gang se composera de Electro, Death Touch, le



Scarabée et le Scorpion (ou tout autre vilain que le MJ désirera utiliser). Face à eux se trouvera la Main, et éventuellement les PJ. Ceux-ci peuvent préférer monter la garde auprès du système de guidage laser s'ils pensent aux pouvoirs du Fantôme. Celui-ci se téléportera dans l'usine dix rounds après le début du combat, et s'emparera du micro-ordinateur qui est l'élément essentiel du système, le RADIX, pour disparaître avec lui au bout de quatre rounds. Si besoin est, il faudra 20 points de dégâts infligés directement pour détruire le micro-ordinateur. Cinq rounds après son départ, ses alliés rompront le combat.

Final

De l'issue du combat dépendra le sort du système de guidage. Si le système est encore en possession de Roxxon, celle-ci tentera de le vendre au plus offrant par la suite (et ce ne sera probablement pas un gentil !). Hammer, lui, a déjà un acheteur (au choix du MJ) : il gardera le RADIX deux jours sur sa villa flottante avant de le livrer. Dans les deux cas, empêcher son utilisation à des fins criminelles sera une aventure en soi...

Patrice Mermoud

Technotron

Eric Morrault, humain cybernétisé, membre des Protecteurs
C Ty (6) A Bo (10) F St (50) E St (50)
R Ty (6) I Ty (6) P Ty (6)
Santé : 116 Karma : 18
Ressources : 4/20 Popularité : 0
Pouvoirs : Corps en vibranium (protection : 40), Absorption d'électricité (40, convertie en points de santé), Invulnérabilité aux poisons, maladies, gaz, Sens protégés (20), Vision radar (30, portée 1 km), Vision télescopique (4, portée 40 km), Rayon d'énergie dans les doigts (portée 7, dégâts 30), Réacteurs (vol à une vitesse Re 30).
Technotron a été cybernétisé à la suite d'un accident. Il est pourvu d'un dispositif qui étend une peau artificielle sur son corps pour passer inaperçu. Il sera une aide précieuse pour les PJ en cas de besoin, et ses contacts avec les Protecteurs pourront s'avérer utiles pour obtenir des informations ou au cours d'aventures ultérieures.

Death Touch

Isabel Born, mutante, tueuse à gages
C Bo (10) A Mo (75) F Ty (6) E Ty (6)
R Ty (6) I Bo (10) P Ty (6)
Santé : 87 Karma : 22 Popularité : 0
Ressources : 4 / 20 (via Hammer)
Pouvoirs : Vol (Re 30), Toucher empoisonné (In 40), Armure corporelle (Ty)
Talents : acrobate, biologie

Fantôme (Vanisher)

Telford Porter, mutant, criminel
C Pa (4) A Bo (10) F Pa (4) E Ex (20)
R Re (30) I Pa (4) P Bo (10)
Santé : 38 Karma : 44
Ressources : 10 Popularité : -10
Pouvoirs : Téléportation (In 100). Il peut se téléporter dans des endroits qu'il ne connaît pas et qu'il ne voit pas. Armes diverses.
Talents : électronique et informatique

Electro

Max Dillon, humain altéré, criminel
C Bo (10) A Ex (20) F Ex (20) E St (50)
R Bo (10) I Ex (20) P Ty (6)
Santé : 100 Karma : 36 Ressources : Ty (6)
Pouvoirs : Décharges électriques (portée 5 zones, précision Re-30, dégâts 40 (10 si isolé, 75 si contact d'Electro), Mouvement sur ses éclairs (6 zones/rd), Protection 100 contre l'électricité, 20 contre les autres formes d'énergie, Contrôle électronique (50)

Pour plus de détails se reporter au supplément « New York, New York ».

SUPER

La Main

Pouce : Jonathan Drewster
C Pa (4) A Ty (6) F Ty (6) E Ty (6)
R Ex (20) I Bo (10) P Bo (10)
Santé : 22 Karma : 40 Ressources : Re 30
Pouvoirs : Super souffle (contrôle de l'air 30), Génération de cyclones (télékynésie 30), Attaque par le froid (20)
Talents : affaires, loi

Index : Kenneth Marcel
C Bo (10) A Ex (20) F Ty (6) E Bo (10)
R Ex (20) I Bo (10) P Ex (20)
Santé : 46 Karma : 50 Ressources : Re 30
Pouvoirs : Super-vision, Attaque par la chaleur (30), Vision rayon x (40) et télescopique (40)

Majeur : Ian DeFlawer
C Ex (20) A Re (30) F Bo (10) E Ex (20)
R Bo (10) I Ex (20) P Bo (10)
Santé : 80 Karma : 40 Ressources : Re 30
Pouvoirs : Super sens radar (A et I décalés de 2 colonnes), Saut (40), Arme : bâton électrifié (matériau Remarquable, dégâts 40)
Talents : acrobatie, loi

Annulaire : Charles Anderson
C Ex (20) A Bo (10) F In (40) E Re (30)
R Ex (20) I Bo (10) P Bo (10)
Santé : 100 Karma : 40 Ressources : Re 30
Pouvoirs : Armure (30), Véhicule : chaise volante (vitesse 30, contrôle 20, résistance 20, armes lasers dégâts 20)
Talents : mécanique, pilotage

Auriculaire : Lester Marks
C Bo (10) A Ex (20) F Bo (20) E Bo (10)
R Ex (20) I Ex (20) P Bo (10)
Santé : 50 Karma : 50 Ressources : Re 30
Pouvoirs : Super-ouïe (I décalée de trois colonnes), Attaques soniques (40)
Talents : affaires

CHRONIQUES D'OUTRE MONDE

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

Une dent vous manque ?



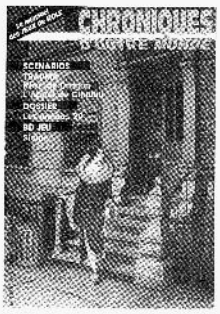
N° 1 TRAUMA, le jeu dont vous êtes la victime : les règles. Scénarios : AD&D, l'Appel de Cthulhu, TRAUMA. Article : Joueuses de rôle.



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 ANNEES A 20 FACES, dossier. Scénarios : Rêve de Dragon, l'Appel de Cthulhu, TRAUMA. Article : Le commerce des armes.



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



N° 6 SPECIAL INITIATION, tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur les Jeux de Rôle... Scénarios : l'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.



N° 8 SCENARIOS. Multijeux : Super-Héros et SF. 2 campagnes : AD&D et l'Appel de Cthulhu. TRAUMA, Rêve de Dragon. Article : les meilleurs jeux de plateaux.



N° 9 COURSIERS DES ETOILES, un pavé sur les vaisseaux spatiaux. Scénarios : Science-Fiction, Paranoïa, l'Appel de Cthulhu, TRAUMA. Articles :Qui sont les clercs ? Cry Havoc & Cie, Guide des Bas-Fonds.



N° 10 L'OUEST SAUVAGE, un pavé western incluant une adaptation de TRAUMA (GO- WEST) à l'époque. Scénarios : AD&D, Stormbringer Warhammer Battle, TRAUMA-James Bond, GO-WEST-Boot Hill. Articles : l'origine des mythologies, le jeu de guerre avec figurines.



N° 11 LE JdR ICI ET MAINTENANT, des articles qui font le point. Scénarios : Star Wars, Bushido, AD&D, TRAUMA, Zone. Aides de jeu.



N° 12 - MAGIES, un pavé comparatif des différentes magies dans les JdR médiévaux - fantastiques en français. Scénarios : Rêve de Dragon, AD&D, TRAUMA, Paranoïa. Articles et aides de jeux.

Complétez votre ratelier !

Les anciens numéros sont disponibles au prix unitaire de :

28 F + 4 F de port pour une commande inférieure à 8 numéros, soit 32 F chaque

25 F port compris pour une commande égale ou supérieure à 8 numéros.

Demandez-les à CHRONIQUES D'OUTRE MONDE,

CHRONIQUEZ



Sylvain Parise, LEUCATE

Vous vous étonnez dans votre sondage réalisé auprès des visiteurs du salon de la majorité de 19-25 ans... C'est se foutre de la gueule du monde. Croyez-vous que les mecs qui ont 15-18 ans vont se pointer des quatre coins de la France avec leur voiture au Salon ?... Je vous rappelle que quand on est mineur, on ne décide pas grand chose, surtout quand il s'agit de traverser la France en période scolaire... Le reste de l'article était incisif à souhait mais vous exagérez vraiment à propos de Graal, parce que c'est trop facile de casser du sucre sur le dos de quelqu'un du moment qu'il vous dérange...

X, ...

Racler votre dernière molaire sur le pauvre Graal, ce n'est pas un peu traître, ça ? Et si Casus avait essayé de vous enfoncer la tête dans la merde à vos débuts, qu'auriez vous dit ?

Hello, boys and girls, et content de vous retrouver dans Bafouilles, la chronique qui est toujours SURE de déplaire à quelqu'un... Nous avons noté la remarque judicieuse sur les mineurs. Maxima culpa... Pour le reste, ouvrez-bien vos fentes à cérumen qu'on vous explique : ni Casus, ni Dragon Radieux ne nous dérangent... et pourtant ce sont des confrères et des concurrents sérieux. Si nous coulons de langoureux étrons sur Graal, c'est parce que sa nullité nous interpelle au niveau du vécu... En 1988, il est aberrant de constater qu'on puisse encore concevoir (?) un magazine aussi pompé, miteux, aux articles somnifères, dans un domaine, le Jeu de Rôle, qui a quand même connu une évolution depuis que les dés à vingt faces firent leur apparition en France. Il semblerait d'ailleurs que ses créateurs s'en soient rendu compte. Le numéro de juillet commence à ressembler à un magazine... (allez-y pour les lettres d'insulte, c'est signé Fang).

Joseph Schwartz, LAVAUX STE ANNE (Belgique)

Je connais personnellement plusieurs jeunes qui vivent encore aujourd'hui des expériences similaires à celle de Calonisa, de Liège. Je serai heureux d'y apporter certains éléments de réponse s'il désire faire connaître son adresse.

Choniques d'Outre-Monde s'associe à cette tentative d'exorcisme à distance. Que les intéressés nous fassent parvenir leur feu vert, et leur correspondance.

Matthieu M., VINCENNES

Les Pubs ont doublé, l'Umour a disparu, on ne voit plus qu'un pov'con armé jusqu'aux dents prononçant des Archml't, des grumniche. Je désespère. Un conseil, revenez en arrière de quelques numéros.

Jean-Dominique Casabianca, AJACCIO

Retenez votre souffle et criez, criez comme seuls les damnés peuvent le concevoir et, peut-être, vous comprendrez mon désarroi. Ce n'est pas le style de C.O.M. qui est en cause mais le feu, le feu sacré. Prouvez que vous êtes toujours LE magazine des jeux de rôle, bordel ! Donnez-nous le frisson, ce souffle qui nous fait sortir de nous-mêmes et nous projette dans un autre univers. Vous parlez de tripes, d'entrailles, mais vous ne sortez plus les vôtres, vous restez cartésiens. Comme j'aimerais que cette lettre fût la parole de Jésus à Lazare : Chroniques, réveillez-vous...

Philippe Lonquety, LEFOREST

Vous êtes moins incisifs, moins hargneux. Adoptez un style plus gothique. Je voudrais des cimetières, des maisons hantées, du merveilleux... Question virulence, vous m'avez quand même bouché un coin avec votre article sur les jeux de rôle totalitaires. Je soupçonne certains rédacteurs de séquestrer Fang sans le nourrir. Doc Destroy, si tu m'entends, fais quelque chose. (Non, non, je ne suis pas comestible !).

Al Capone

Bien sûr Judge Dredd est l'incarnation parfaite du capitalisme américain que je méprise profondément, bien sûr un juge se doit d'obéir aux ordres sans réfléchir, de braver tous les dangers tels que M 16 et son rambo uniquement pour défendre l'honneur de la police de Mega-City-One. Seulement Judge Dredd a été écrit par un anglais, et au second degré bien sûr.

Judge Ben

Judge Dredd, jeu pour fascistes. Vous n'avez rien compris. Un conseil pour nos petites têtes blondes et leurs mères dignes représentantes des ligues de vertu américaines contre le rock n'roll qui rédigent ce journal : dans un jeu de rôle, le personnage que l'on incarne n'est pas une représentation de nous-mêmes... Merde à vos états d'âme.

Nicolas Lamberti, BASTIA

Fang, j'ai généralement les mêmes opinions que toi. Or, dans BETTER DEAD THAN DREDD, toi ! le critique à l'humour qui tue, tu matraques d'un coup de massue certes paternel, mais

évident, un jeu des plus teintés d'humour noir qui soit. Pourquoi as tu fait ça ? Judge Dredd, cher croc acéré, est la réaction anti-fasciste par overdose. Contrairement aux autres jeux parano-anti bolchevico — ..., aucun sentiment ou allusion d'héroïsme n'entre dans l'esprit d'un joueur sain d'esprit qui incarne un Juge. Un Juge n'est qu'une machine victime d'un système, un robot stéréotypé sans âme. Rien de bien sympathique... Le joueur en est conscient et se rend compte de l'absurdité d'un tel monde.

Antoine Bernheim, GENEVE

Ces jeux (totalitaires...) représentent l'apothéose de l'intolérance et du sadisme que des joueurs stupides ont cultivés dans d'autres jeux. A qui la faute ? Je réponds, au risque de me faire lyncher par les puristes : AD&D ! ! ! Un jeu qui a transformé nombre de joueurs débutants désireux de s'évader dans un autre univers en énormes machines à détruire tout sauf ce qui a une valeur marchande et que l'on peut emporter...

B. Sabignac, BORDEAUX

Continuez à crever les fascistes, ça sera bien fait pour leurs gueules. Vous êtes le seul zine que je connaisse qui ose envoyer se faire foutre toutes les tronches, abrutis notoires et autres connards qui la ramènent pour débiter leurs niaiseries dans le but de voir leur gueule dans Bafouilles, mais n'en venez pas à critiquer des jeux sous prétexte qu'ils ont des références hiérarchiques, capitalistes, ou ecclésiastiques...

Nat'Cheng Dao Linn, MARSEILLE

Lettre ouverte aux cons (mais les autres peuvent lire).
Ceux qui passent leur crampe de l'écrivain à tenter de faire publier (et vous êtes bien bons de le faire...) leurs grotesqueries dans le courrier, ne révélant que leur nullité et la méconnaissance des règles la plus totale, pourraient au moins signer de leur vrai nom, au lieu de se planquer derrière des pseudos qui ne révèlent que leur attardement mental et sexuel. (*A propos, Dr Exterminator, avec tes vannes désopilantes sur Auschwitz et ton écriture de dégénéré... va chier... ND Fang*).
Je terminerai en vous félicitant pour votre article sur la Corée du Sud dans le scénario TRAUMA du n° 12. En quinze ans de vie dans ce pays qui est le mien, j'ai rarement vu mieux en si peu de lignes. Disons seulement que qualifier de « tendues » les relations Corée Nord-Sud est un doux euphémisme.

Je ne répondrai pas à tout le monde cette fois-ci. Ne serait-ce que parce qu'on va finir par en avoir soupé, du débat : DREDD, fasciste ou libéral au second degré ? J'admets vos remarques comme tout à fait judicieuses. Mais je vous demande de patienter et de voir dans quelle direction vont aller les prochains scénarios de ce jeu... S'ils s'inscrivent dans la lignée de Paranoïa, vous aurez eu raison... Si Games Workshop nous mitonne « Le retour du fils du juge-inquisiteur Dredd et des cyborg-commandos de Warhammer 40 000... », il sera toujours temps de hurler... Quant à vos accusations de manque de hargne et de tripes... On les fera passer à ceux qui cuisinent la rédaction pour savoir QUI est Fang, et pour combien de GP ma tête peut être mise à prix...

J'en profite pour rouler une pelle au Barbare Déchaîné (vieux cimmérien, tu n'as pas toujours fait ta mijaurée...) qui me reproche de hurler contre les loups dans un journal qui publie des scénarios pour TRAUMA « le jeu qui fera toujours 14,4 % »... Ah que c'est de mauvaise foi !

Et le Foussat, toujours dans Casus, qui accuse Tolkien d'être le père de la Génération « c'est pas comme nous, ni même beau à regarder, alors tuons-le... » en référence au Seigneur des Anneaux. Eh, boy, je te rappelle que si Frodon avait tué Gollum... Quant à tes minauderies de demoiselle hobbit effarouchée devant la présence d'un sexe masculin au 1/10e dans le n° 12, permets-moi de te dire qu'il est sans doute encore plus ridicule de se poser en Gardien de l'Ordre Moral dans le jeu de rôle tant au niveau sexuel qu'au niveau politique (tu vois, j'ai compris ma leçon...). Sans rancune, vieux, mais je préfère t'apostropher ici que t'envoyer un courrier... Oui, je sais qu'il y a un courrier des lecteurs dans Casus (quelle idée de GENIE !), mais moi, on me paie (!) pour écrire ici.

Un tout dernier petit mot pour nous excuser du retard d'acheminement de C.O.M. 12 aux abonnés. Je sais que ça n'est pas suffisant pour faire passer le fiel, mais c'est dur d'être les maîtres du monde, et des fois, on patauge un peu. Abreuvez-nous d'insultes, on promet comme tout le monde dans les jeux de rôle, de sortir à temps, mais c'est plus dur qu'au Figaro-Magazine ou qu'aux éditions Carrère-Lafont (vous savez, l'autobiographie de Rika Zaraï ...)

Christophe Sciarli

Franchement, était-ce bien nécessaire ? Etait-ce bien nécessaire d'illustrer comme vous l'avez fait l'article sur la mythologie nordique ? J'ose espérer qu'il ne s'agit que d'un incident de parcours. Sans quoi, pour notre plus grand malheur commun, je me permets de vous signaler que vous sombrez dans le « n'importe quoi ».

Tout à fait d'accord avec toi. Comme le Foussat de service chez Casus, je suis SCAN-DA-LI-SE par cette illustration, dans laquelle on ne voit ni éventration, ni décapitation, ni acte de cannibalisme, ni amputation, mais... arrgghhh, je vomis... des êtres humains faisant l'amour !... répugne, répugne... c'est MON-STRU-EUX...

Fang

FOUESNANT — « Le Stratège Baveux » vous invite à rejoindre ses rangs tous les samedis dès 14 h, au centre de loisirs de Fouesnant, place de la Mairie (29170). Au programme : JdR (JRTM, AD&D, AdC, Stormbringer, Les Trois Mousquetaires, Bushido, Paranoïa ...), wargames (classiques et historiques), boardgames.

« Le Player Capricieux » est un club de contacts pour les jeux de simulation. Son but est de mettre en rapport ludique des joueurs passionnés (généralement isolés au fond de leur province) avec d'autres fanatiques des mêmes jeux. Pour plus de renseignements, écrire à Patrice Duval, 13 rue Edouard Herriot, 74000 Cluses

LILLE — Le club « Chroniques du Rêve » ouvre ses porte à partir d'octobre à l'ISEN, 41 bd Vauban, Lille. Chroniques du Rêve est le club de tous (ou presque) les jeux de simulation (JdR, wargames...). Zimny Philippe, 50 rue Hélène Boucher, 62100 Calais

ST DIZIER — Tous les samedis, de 14 h à plus soif, « La Taverne Ludique » vous servira : AD&D, JRTM, Maléfices, Bushido, Cthulhu, des wargames, des figurines (Warhammer Battle) et des jeux diplomatiques. Pour ts renseignements : MJC de St Dizier, 1 rue Marcel Thyl, 52100 St Dizier

AIX EN PROVENCE — Création d'un club par correspondance pour MJ de Pendragon, Star Wars, Oeil Noir. Dartus Cyril, Les Marsouins n° 5, La ZAC 13090 Aix En Provence

FOSSES — Le club « Les Enfants de Yog » a ouvert ses portes. AdC, JRTM... Rens. et Insc. Franck Gautier, 20 allée Chopin, 95470 Fosses. Tél 34 72 95 63

PARIS 19e — Création d'un club, « Les Paladins Fougueux » : AD&D. A partir de 13 ans. Tél 42 02 33 30. Nicolas Le Jeune, 1 rue des Mignottes, 75019 Paris.

Petites Annonces

CLUBS

BAGNOLET — « L'Epée Runique » vous propose de découvrir plus de 25 JdR, tous les samedis de 14h à 17h30 à la MPT, 36 rue Pierre Curie, 93170 Bagnolet. Contactez Erwan Deverre au (1) 43 63 83 49

GRADIGNAN — « La Gemama » (Guilde des Mammouths Maudits) se tient tous les mercredis et samedis de 14 à 19 heures. MJC Gradignan, 8 avenue Jean Larrieu, 33170 Gradignan. Tél 56 89 17 12

La connexion sans fin : 36.15 PARTNERS

VENTES

Vds (ou échange contre RuneQuest ou module MERP) Empire Galactique : écran, livres joueur et maître, 2 encyclopédies valeur 400 F, vendu TBE 250 F. Bruno au 23 70 91 12 (Aisne)

Vds Chill en français + 2 scénarios, prix destroy : 90 F, ou échange contre Bushido. Josselin au 61 70 72 44 (Hte Garonne)

Vds 13 livres jeux : 10 F l'un ou 100 F tous, l'Oeil Noir init. et ext. : 90 F l'un ou 150 F les 2, scénarios (8) : 11 F l'un ou 60 F les 8, ou boîtes plus scénarios : 200 F. Tél : 56 20 42 10

Vds Légendes de la Table Ronde : 120 F, Paranoïa : 70 F, Marvel Super Héros : 50 F. Ou échange contre autres JdR. Jérôme James au 31 94 70 34

Vds AdC : 150 F, Stormbringer + 1 extension « Démons et Magie » : 260 F, environ 70 figurines peintes et à peindre pour AdC (11 monstres, 14 persos), pour Médiéval Fantastique (41 figurines) et pour Paranoïa (5). De préférence sur région Savoie, mais toutes acceptées. David Excoffier, 35 rue de Perthuis, 73200 Albertville. Tél 79 32 81 59 après 18 h

Vds D&D base, expert, compagnon : 90 F chaque, B3, B4, B6 : 30 F chaque. Tél 64 94 16 11

Vds nbx softs, C64, disk et K7 (Barbarian, Flight Simulator II, Gauntlet, Maître de l'Univers, Dragon's Lair, Enduro Racer) et bcp d'originaux. Sébastien au 33 42 20 48

Vds 14 « livres dt vs êtes le héros » : 16 F pièce ou 200 F le tout. Tél Didier au 46 81 59 38, après 19 h

Vds Bushido : 80 F, Bonaparte : 100 F, Nato (règles en français) : 100 F, Unearthed Arcana et Oriental Adventures : 90 F pièce, nombreux scénarios, « livres dt vs êtes le héros » : 7 F pièce (ts prix à débattre). Appeler Grégory ou Thierry au 48 81 77 73

Vds campagne pour RuneQuest « Griffin Island » (en anglais) : 125 F. Demander Sylvain au (16) 75 21 83 06

Vds Manuel Joueur et MM1 (les 2 en VF) + UA : 60 F chaque, Tunnels et Trolls + 3 solos : 80 F, D&D base : 60 F, AdC + 3 scénarios : 130 F, Légendes (règles) : 50 F, Havéna ville Oeil Noir : 40 F, nbses revues, CB, COM, Grall : 10 F, scénarios et supports pour D&D et AD&D VCM1, V1, X3, DL1 et 2, T1 à 4 (tous en VF) : 30 F sauf T1 à 4,70 F et A1 à 4,70 F, MV1, M1, AC4, AC11 et DLS : tous 30 F. Possible échange contre World of Greyhawk pour AD&D, jeux Super-héros ou CB n° 1 à 30. Jean-Yves Maillard, 1 place de Gaulle, 57157 Marly

Vds Oeil Noir (Base + Extension) + Pendragon (avec paravent) + Empire Galactique (base + paravent) : 300 F (sacrifié !). Sébastien au 53.83.31.85.

Vds Warrior Knights : 80 F, Panzerleader : 100 F, Ave Tenebrae : 70 F, Warhammer Battle : 50 F, JRTM + Lorien + Bree + Angmar (en vf) : 250 F TBE. Tél entre 19 h et 23 h à Paris au 43 65 06 89

Vds ou échange + de 2 500 livres d'Héroïc Fantasy, Fantastique et Science Fiction. Toutes collections, des plus rares aux livres de poche. Liste détaillée contre deux timbres. Eric Maillet, 33 rue de la Roseraie, 92360 Meudon la Forêt

Vds Marvel Super Heros, JRTM, Oeil Noir (1, 2, 3), Cry Havoc, Siège, Capitaine Cosmos et 95 « Livres dt vs êtes le héros ». Grégory au 20 23 82 29

Vds Ave Tenebrae jamais servi : 90 F, ou échange contre scénarios (ou suppléments) AdC. Tél 91 46 94 99 (dép. 13)

Vds Démons et Magie : 55 F, Le Chant des Enfers : 65 F, modules l'Oeil Noir : 10 F pièce. Mohammed au 43 79 40 32

Vds Encyclopédie Galactique I et II + Livre de Rôle et Livre du Maître + Différents accessoires : le tout neuf 270 F. Scotland Yard : neuf 120 F. Eric au 16 27 31 25 06 (Denain, Nord)

Vds Bushido : 100 F, Ultime Epreuve + Chroniques de Linaïs : 100 F ou le tout 150 F. Hervé au 39 50 77 91

Vds aides de jeu (faites main) pour AdC, AD&D et ts jeux SF. Schwaba Jean-Luc, 58 av. de la République, 37700 St Pierre des Corps

Vds 2 wargames SPI état neuf (The American Revolution et The Fast Carriers (Air sea Operations 1941-1977)) : 150 F chaque à débattre. Ecrire Mlle P. Dahlin, 2 av. Gabriel, 75008 Paris

Vds ou échange Pendragon (vf), Cie des Glaces, AdC (vf), Stormbringer (vo), Warhammer RPG (vo), Top Secret, V&V, Battle Fleet Mars, Super Power, Tobruk, Bounty Hunter (vo), B-17, scénarii D&D (C1, A2, L1, X1, U2), Signe du serpent, MM1. Dinh au 20 72 60 59 (Nord) après 18 h.

Vds 13 « Livres dt vs êtes le héros » : 5 F l'un ou 50 F les 13, Kensington : 20 F, une console de jeux vidéo intellevision avec trois jeux de SF : 200 F le tout, bestiaire fait main pour D&D (compatible AD&D) 10 nouveaux monstres : 8 F, nouvelles classes de personnages pour Oeil Noir : 5 F par classe, BD (super héros, Conan...) et livres de tous genres. Liste contre timbre à 2,20 F. Samuel Lebel, 12 rue du Moulin du Gué de Pont, 60300 Senlis

Vds ou échange AD&D + scén., AdC neuf, Air Force, Aide, DGN Floor Plan, Daredevils + scén. Gildas au 40 73 21 48

Vds JRTM, Angmar, Paravent, Armslaw (neuf 450 F) : le tout 300 F, jamais servi. Tél Xavier au 78 55 04 30 (Ain, 01)

Vds Manuel du Joueur, Guide du Maître (en français), Monster Manual 2 (vo) : 100 F chaque, Méga II : 15 F, écran AD&D, scénarios pour AD&D, D&D, Stormbringer, Légendes Celtiques et Premières Légendes Celtiques : entre 30 et 60 F l'un. Tout en très bon état. Xavier Oziouls, 28 rue E. Hemingway, 26500 Bourg en Bresse. Tél 75 42 44 16 après 19 h

Vds « Les contrées du rêve » et « Le rejeton d'Azathoth » en excellent état : 200 F les deux. Daniel Dubois au 46 03 75 77

Vds Bushido : 100 F, Star Wars (vf) : 80 F, totalement neufs ou échange contre AdC et suppléments. Vds Méga : 15 F, « Livres dt vs êtes le héros » : 10 F pièce. Tél Sylvain au 38 43 93 12 après 19 h

Vds Paranoïa + P. Aiguë + Renegade Legion. Bon état et très bon état. Jean-Philippe Taboucel, 35 av. St Pol, 51100 Reims

Vds nbrx livres de SF, fantastique, utopie, ancienne et nouvelle SF, Fleuve Noir etc, Démons et Merveilles de Lovecraft, Bob Morane, Doc Savage (ttes séries complètes), Hara Kiri, Charlie, cartonnages polychromes, BD rares et étranges (Spirou, Lug, Strange...), films fixes. Liste ctre 4 T.P. Francis Temperville, Ferme du Rabot, 5 rue de Bellevue, 91400 Orsay. Tél 69 28 45 50 le soir

Vds à prix hyper intéressant et état excellent (neuf) : La Table Ronde + accessoires + 1 scénario, Paranoïa + Paranoïa aiguë + 2 scénarios + paravent, Talisman, Ave Tenebrae, D&D expert + base, World of Greyhawk, Gazeeters, livres dt vs êtes le héros. Possibilités d'échanges à discuter. Mathias au 43 42 27 64

Vds nombreux JdR TBE. Contacter Dominique au 47 54 69 20

Vds Livres dt vs êtes le héros état neuf : 10 F pièce. (1) 64 09 64 51 après 18 h

Vds « Livres dt vs êtes le héros » : 18 F l'un TBE, L'Oeil Noir initiation et extension : 130 F l'un ou 210 F les deux, Risk et Subbuteo, ou échange contre les Hordes Sauvages. Tél 62 63 27 60

Vds RuneQuest (vf) TBE : 200 F, Battletech (vf) : 175 F, AdC + Murmures des Profondeurs : 200 F, Monde de Trégor : 75 F. Emmanuel au 56 59 16 23 (Gironde)

Vds Feerie : 100 F, JRTM : 100 F, MERP : 50 F, Blood Bowl + Death Zone : 140 F, Dark Emperor : 90 F. Le tout en bon état. Jean-Christophe au 44 23 30 70

Vds nombreux jeux de rôle, prix de rêve. Georges, le soir au 91 71 61 53

Vds ou échange boîte de base D&D + 6 scénarios, 23 Casus, 2 Chroniques, 1 Graal, 4 Livres dt vs êtes le héros. Sylvie au 30 32 77 97 après 20 h 30

Vds Légendes de la Table Ronde + additifs, bon état : la boîte 190 F et les additifs 60 F ou le lot 230 F. Vds « livres dt vs êtes le héros » bon état : 15 F l'un. Nicolas au 69 30 19 09 ou Patrick au 69 20 03 42 après 18 h

Vds J&S n° 1 à 43 + 45 + 47 : 700 F, Casus Belli n° 30 à 36 : 100 F, Chroniques n° 1 & 2 : 30 F. Didier Waxin, 353 rue du Croemstaert, 59279 Loon-Plage. Tél 28 21 33 02

Vds également AdC + 2 scénarios (Meurtre à Dunwich & Trace de Tsathogghua) + 1er écran : 350 F. Vds Oeil Noir + 4 scénarios (dt 2 solos) : 175 F. Achète tous scénarios médiévaux. Olivier Terral, 4 rue Paul Gauguin, 91 Soisy sur Seine

BON D'INSERTION
D'UNE PETITE ANNONCE GRATUITE.

A découper ou copier et à renvoyer à CHRONIQUES D'OUTRE MONDE — PETITES ANNONCES, 47 bis avenue de Clichy — 8 cour Saint Pierre, 75017 Paris.

Ecrivez lisiblement... sinon !!!

Vds Légendes : 80 F, Dune : 50 F, War of the Ring (règles en français) : 80 F, Rommel : 80 F, Baston : 60 F. Urgent ! Jérôme au 48 93 57 75

Vds 14 « Livres dt vs êtes le héros ». Prix à débattre. Laurent au (1) 46 33 34 91

Vds : Rolemaster + Cloudlords of Tanara (module de campagne) : 250 F, module AD&D Oriental Adventures OA1 (Swords of the Daimyo) : 75 F, module D&D B4 (La Cité Perdue) : 50 F, modules Middle Earth (en anglais), 50 F les modules d'aventure et 85 F les modules de campagne, Amstrad CPC 6128 + manette de jeu + D7 : 3 500 F. Tél 42 82 37 62 le soir

Vds Légendes Celtiques, règles + accessoires + disque magique + civilisation celtique + deux scénarios. Le tout presque neuf, pour la modique somme de 420 F. Ou échange le tout contre Rêve de Dragon et 4 scénarios. Contacter (plutôt urgent !) Olivier au 92 21 04 34 (Briançon, Htes Alpes) toute la journée

Vds JRTM neuf : 150 F, AD&D Manuel des Joueurs : 100 F, T&T : 50 F + SF : 50 F. Tél au 47 84 50 84 (Paris)

Vds Stormbringer : 100 F, Livre dt vs êtes le héros : 12 F, nombreuses BD Arédit, frais de port N.C. David Mauqui, 8 rue des Spins, Blaincourt les Précy, 60460 Précy sur Oise. Tél 44 27 66 15

Vds AdC : 170 F, l'écran : 50 F, Paranoïa neuf : 135 F, l'écran : 50 F, Paranoïa Aigüe : 65 F, 11 livres jeux : 22 F l'un, 4 scénarios l'Oeil Noir : 22 à 30 F l'un. Tout TBE et frais de port inclus. Patrice Duval, 13 rue Edouard Herriot, 74300 Cluses. Tél 50 98 71 35

Vds nombreux JdR, de plateau, de guerre. Très bas prix pour un bon ou très bon état. Liste sur demande. Stéphane Bonin, Les Hauts Gonnets, 26390 Hauterives

Vds ou échange très nombreux livres de SF et fantastique, toutes collections, éditions rares, Bob Morane, quelques livres reliés des 19e et 20e siècles. Liste contre 2 timbres. Eric Maillet, 33 rue de la Roseraie, 92360 Meudon la Forêt

Vds Rolemaster + module (Cloudlords of Tanara) : 250 F, Amstrad CPC 6128 (Moniteur Couleur) + 27 disquettes et revues très bon état : 4 000 F. Tél 42 82 37 62

Vds Maléfices : 130 F, Oeil Noir initiation : 80 F, Battle of the Bulge (A.H) : 100 F, Millenium (I.T) : 120 F. Tous état neuf. Jean-Marc au (16) 98 95 84 27, heures repas

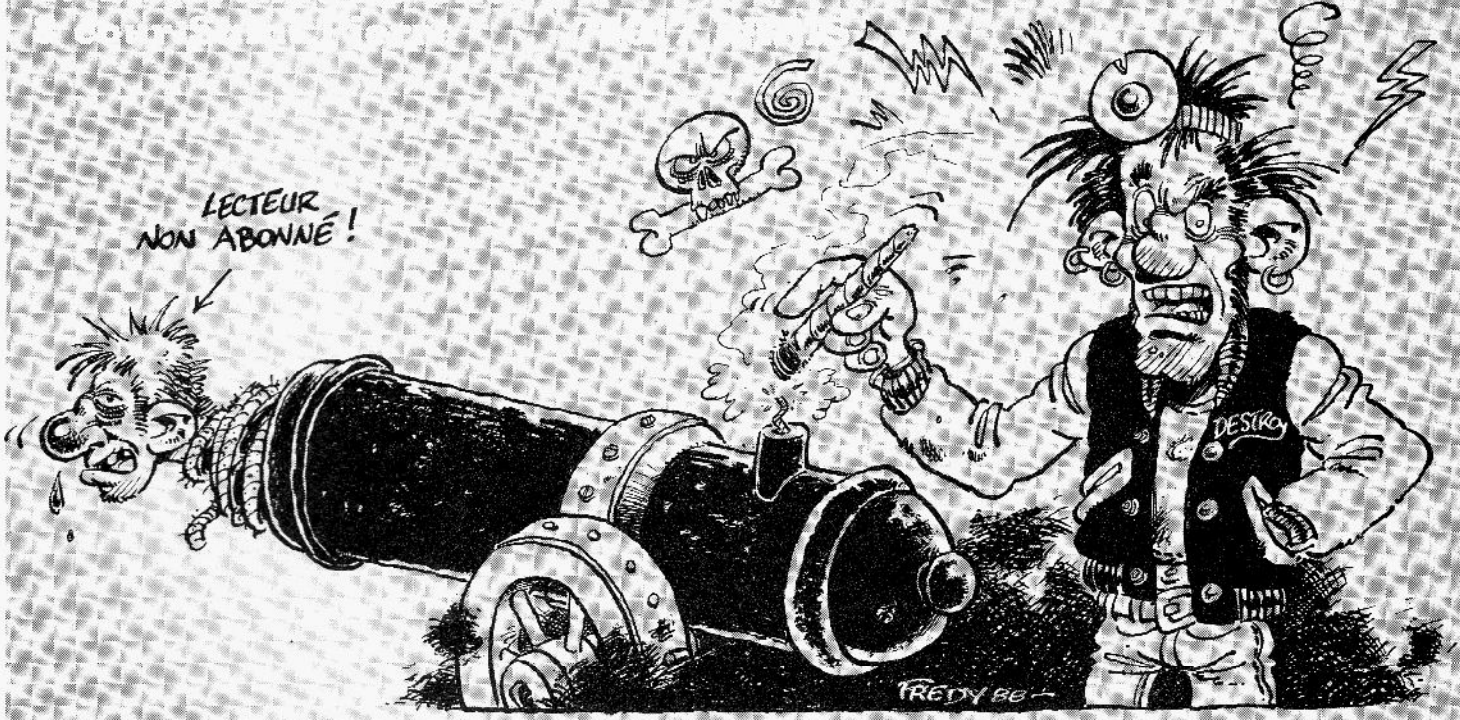
Vds deux scénarios Maléfices « Le montreur d'ombres » et « Enchères sous pavillon noir » : 80 F les deux, ou échange contre deux autres scénarios pour Maléfices. Lou au 45 07 14 13 (Sèvres)

ABONNEZ VOUS

150 F : 6 NUMÉROS de CHRONIQUES D'OUTRE *MONDE*

pour le prix de 5

BULLETIN D'ABONNEMENT
A RETOURNER A



NOM _____ PRÉNOM _____

ADRESSE _____

CODE POSTAL _____ VILLE _____

- Ci-joint mon règlement de 150 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 premier du mois de parution pour être pris en compte.

ACHATS

Achète toute extension pour Space Opera. Gilles au 76 75 31 13 (Isère) entre 19h et 21h

Achète ts suppléments pour RuneQuest II. Eric Pélardy, 2 square des Poètes, 91370 Verrières le Buisson

Achète prix raisonnable D&D boîtes Expert et Compagnon (VF SVP !) ainsi que scénarii D&D. Christine Kaczmarz 6, rue Henri Finas 54660 Moutiers

Achète GDM, MM1, MM2, Fiend Folio, écran du joueur et dés. A bas prix. Faire vos offres à Patrice Vetsel, St Jean de Serres, 30350 Ledignan

Achète Pendragon (vo), MERP + modules, DC Heroes, Féérie, Trois Mousquetaires, Aftermath, Car Wars, Champions, Chivalry & Sorcery, Conan RPG, Daredevils (FGU), Elfquest, Golden Heroes, GURPS, Indiana Jones, Judge Dredd, modules pour Pendragon, Space Master (ICE), Traveller, Villains & Vigilantes, ou échange contre d'autres JdR et modules. Jean Charles Rey, Ets Lobry, 4e rue, ZI 06510 Carros

NAISSANCES

Christian Rossiquet ne s'est pas contenté cette fois-ci de nous pondre un de ses sauvages et impitoyables bancs d'essai, il a également fait don à l'humanité d'une petite Oriane qui se porte bien, merci... Enfin, qui se portait bien avant que Destroy ne joue à la nounou...

DIVERS

Sur demande, votre scénario original prêt à jouer sous huit jours. Toutes créations suivant vos besoins. Contacter JL Schwaba 58 avenue de la République, 37700 St Pierre des Corps

Créateurs de tous poils : dioramas, scenarii, peinture, vidéo-son etc... traducteurs, joueurs et masters, appelez Polystirène (!) au 45 82 13 10 de 12 à 20 h

Dessine tous vos rêves d'Heroic Fantasy ou autres. Prix selon travail demandé. Tél Yannick au 23 53 51 79



Pourtrouver l'âme sœur? 36.15 AIMEE

ZINES

La Faculté des Etudes Elfiques, association des ami(e)s de Tolkien et de la Terre du Milieu, recherche pour son magazine le « Feerik » des articles inédits et des dessins. L'adhésion à la F.E.E. est de 50 F par an, un numéro du Feerik coûte 12 F. Contacter Edouard Kloczko, 3 rue Lucien Voilin, 92 800 Puteaux

Le numéro 1 du Fanzine « Par Crom ! » est sorti. Prix : 5 F. Ecrire à Yannick Ruby, 1 rue du Salin, 69560 Sainte-Colombe

« Eniz » est un petit fanzine de 24 pages, demi-format, en N&B, sur Blood Bowl et Sombre Cauchemar II. Numéro contre 16 F (port compris). Créateurs géniaux, voyez également vos scénarii, aides de jeu... diffusés dans ce magnifique zine. Toutes longueurs acceptées. Duval Patrice, 13 rue Edouard Herriot, 74300 Cluses

CONTACTS

Cherche partenaires pour AdC, SO, JRTM, Star Wars. Maîtres et joueurs. Tél (1) 34 72 95 63

Recherche bons joueurs pour campagne Dragonlance. Michel au (1) 43 08 92 22, de 19 à 20 h

Cherche joueurs AD&D, Oeil Noir. Cergy Sylvie au (1) 30 32 77 97 ou Manu (1) au 34 22 16 97, après 20h30. Débutants acceptés

SOS ! Cherche MJ/PJ sur Narbonne (sauf AD&D). David au 68 90 64 66

Cherche partenaire sur Lyon pour m'initier à Warhammer 40 000. Franck au 78 36 91 38, après 19 h 30

Cherche contacts pour tous jeux de rôle (JRTM, Avant Charlemagne, Stormbringer, Méga, RuneQuest, Rolemaster ...). Ecrire d'urgence à Eric Le Puil, Le Kerloës, 56270 Ploemeur

Joueur débutant n'ayant aucun contact cherche partenaires (sur St Priest ou Lyon), maîtres et joueurs, pour jouer essentiellement à l'Oeil Noir, à moins qu'une âme pure ne veuille m'initier à d'autres jeux (AD&D, Rêve de Dragon...) que je n'ai pas faute d'argent. Olivier Noyelle (15 ans), 25 rue du Maréchal Leclerc, 69800 St Priest

Cherche contacts avec fans de Tolkien et JRTM, pour échange de documents et autres. Jean Charles Rey, Ets Lobry, 4e rue, ZI 06510 Carros

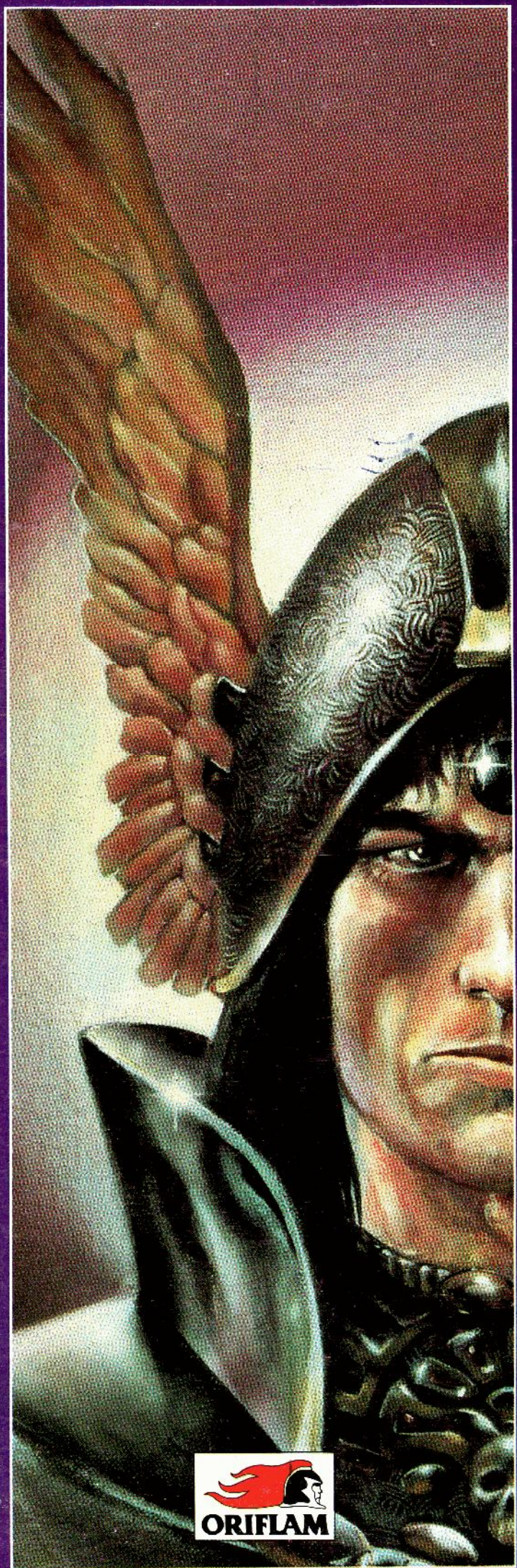
CHRONIQUES D'OUTRE MONDE N° 13
Publié par WELCOME MULTIMEDIA 215 avenue Jean Lolive 93500 Pantin, 105 bd Richard Lenoir, 75011 Paris. Directeur de la Publication : Marc Martin. Conception, réalisation et rédaction : Agence LORIEN, 47 bis avenue de Clichy, 8 cour Saint Pierre, 75017 Paris. Tél : 43 87 43 02. Responsable de la Rédaction : Sylvie Rodriguez. Comité de Rédaction : Fang, Dominique Granger, Christian Lehmann, Frédéric Leygonie, Pierre Zaplotny. Secrétaire de Rédaction : Anne Cauquetoux. Maquette : Ty Taraud. Couverture : Tignous. Textes : Frédéric « bang bang » Chaubet, Croc, Fang, Denis Gerfaud, Dominique Granger, Hautepoil et Turabras, Patrice Mermoud, Patrick Pelleau, Olivier Piechaczyk, Christian Rossiquet, Eric Simon, Fred Texier, Pierre Zaplotny. Illustrations : Yves Corriger, Jean Yves Decottignies, Fredy, Denis Gerfaud, Pierre Koernig, Jean Charles Rodriguez, Tignous, Valo. Photos : Patrice Pillet. Relations publiques et publicité : Frédéric Leygonie.
Périodicité : bimestrielle. Commission paritaire : 68410. Dépôt légal : à parution. Distribution : NMPP. Direction des ventes : Claude Toubeau. Distribution magasins spécialisés : LUDODELIRE, tél. 43 38 26 25. Photocomposition : Composition Nancéienne. Photogravure : RCP, Paris. Impression : Roto France Impression, Emerainville.
© Chroniques d'Outre Monde septembre 1988. Rêve de Dragon est un jeu édité par Les Nouvelles Editions Fantastiques, AD&D par TSR et Transecom, Trauma par Aujourd'hui Communication, Maléfices par Jeux Descartes, L'Appel de Cthulhu par Chaosium et Jeux Descartes, Berlin XVIII par Siroz, Animonde par Croc, Hawkmoon par Chaosium et Oriflam, Top Secret et Marvel Super Heroes par TSR, Aftermath, Daredevils et Space Opera par Fantasy Games Unlimited.

RuneQuest



ÉDITION FRANÇAISE

ORIFLAM



Pour la première fois Hawkmoon pouvait contempler la Granbretanne dans toute sa puissance. C'était comme une vaste légion surgie, de l'enfer, qui progressait lentement vers le sud, les bataillons succédant aux bataillons, les escadrons suivant les escadrons, et cette multitude de soldats masqués faisait penser à une armée d'animaux avançant implacablement vers les frontières de Kamarg. Il y avait la bannière d'Asrovak Mikosevaar, ornée d'un cadavre ricanant surmonté d'un vautour, et qui portait en lettres écarlates, la devise ***Mort à la Vie.*** *Suivant l'emblème félin du duc Vendel grand connétable de l'ordre du Chat, avançaient les troupes aux masques de mouche du seigneur Jarak Nankenseen...*
(Extrait du Joyau noir, livre deux, la bataille de Kamarg)

HawkmooN

Rejoignez **HAWKMOON** et affrontez le Ténébreux Empire à travers notre Europe dévastée.
Après **STORMBRINGER** Oriflam vous présente **HAWKMOON** le deuxième jeu de rôle consacré au cycle du Champion Eternel.
A l'intérieur d'une boîte somptueusement illustré par **Franck Brunner** vous pourrez découvrir quatre ouvrages faciles d'emploi: le livre du Joueur, le livre du Maître, le livre de la Science, le livret d'aides de jeu ainsi que la carte de l'Europe du Tragique Millénaire.
Tous ces livres vous décriront tout ce que vous pouvez désirer connaître sur ce monde. Toutes les classes de personnage y sont décrites, du guerrier volant jusqu'au scientifique en passant par les mutants et les Ordres Granbretons. Tous les pays sont présentés avec les profondes cicatrices qu'ont laissées les guerres impitoyables. La nouvelle science pervertie n'aura plus de secret pour vous ainsi que toutes les créatures cauchemardesques qui hantent désormais notre Terre.
Construits sur un système identique **STORMBRINGER** et **HAWKMOON** sont entièrement compatibles et permettent aux aventuriers de passer aisément d'un univers à l'autre. Mais attention, **HAWKMOON** est un monde totalement loyal où les démons perdent la quasi-totalité de leurs pouvoirs et sont particulièrement démunis face à des armes d'une puissance inouie telle que le lance feu ou le canon à acide.
Comme toujours Oriflam vous présente une version particulièrement enrichie par rapport au jeu américain. Pendant plus de trois mois deux créateurs ont travaillé en étroite collaboration avec les gens de Chaosium pour vous présenter un jeu du plus haut niveau. La présentation est pronfondément remaniée et plus de 60 nouvelles illustrations viennent agrémenter les différents livres. Le livret de science passe de 12 pages à plus de 30. Vous pourrez également découvrir des nouvelles compétences, des nouvelles créatures, un système complet pour simuler les combats aériens et enfin deux scénarios originaux dont un est spécialement conçu pour permettre aux personnages des Jeunes Royaumes de s'aventurer sur la Terre du Tragique Millénaire.

Saisissez votre hache et votre lance feu!
Enfourchez votre faucon géant!
La bataille de Kamarg commence...

HAWKMOON sera disponible dans tous les vrais magasins fin juillet, ou par correspondance en envoyant un chèque de 199F (+ 25F. de port) à :
ORIFLAM 7 rue de Villers l'Orme 57070 METZ.