

jeux de
RÔLE
14

CHRONIQUES D'OUTRE MONDE



Hawkmoon

Jorune

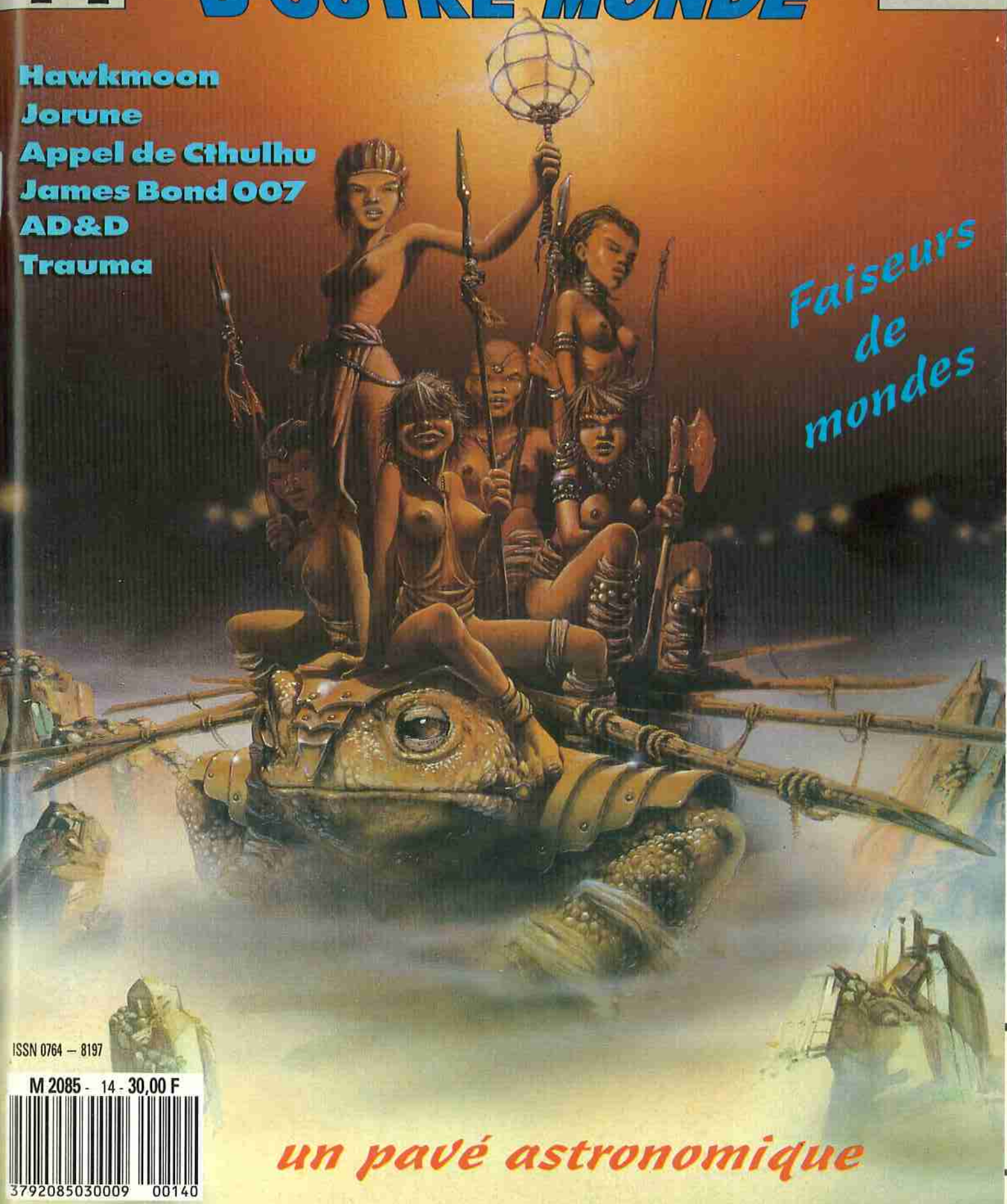
Appel de Cthulhu

James Bond 007

AD&D

Trauma

*Faiseurs
de
mondes*



ISSN 0764 - 8197

M 2085 - 14 - 30,00 F



un pavé astronomique

GAME'S

E SPECIALISTE DU JEU D'ADULTE

LES JEUX DE ROLES
LES WARGAMES
LES JEUX DE PLATEAU

A PARTIR DU 1^{er} NOVEMBRE

DES LOGICIELS DE JEUX
Arcades, Aventures,
Wargames, Jeux de Rôle
EXPOSITION
DE FIGURINES PEINTES
DEMONSTRATIONS DE JEUX

Samedi 12 Novembre : L'ARC ET LA GRIFFE

Samedi 19 Novembre : TEMPETE SUR L'ECHIQUE

Vendredi 23 Novembre : WARHAMMER BATTLE

à la boutique du Forum des Halles, niveau -2

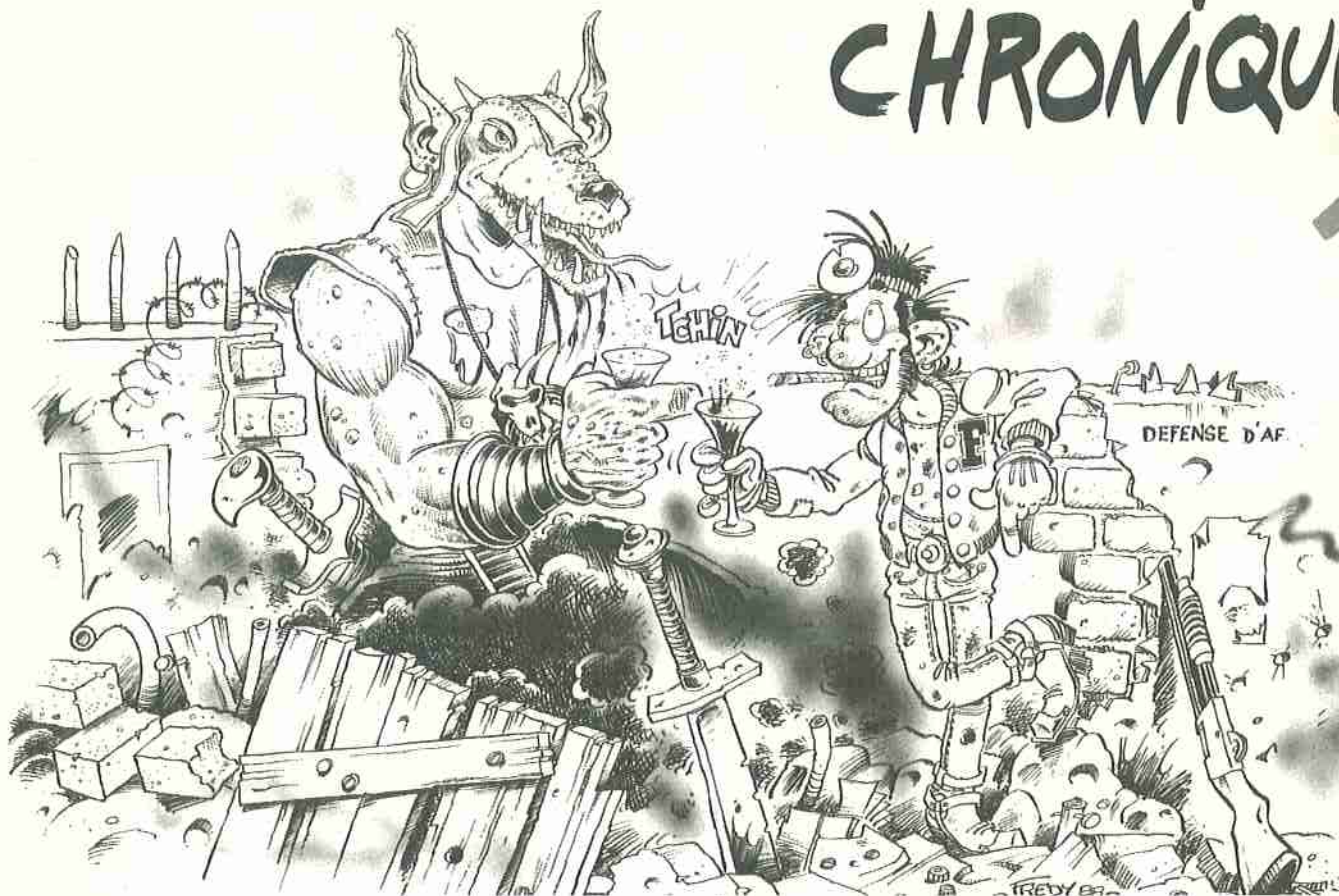
2 BOUTIQUES SPECIALISEES

Forum des Halles

niveau -2

La Défense

LES 4 TEMPS Niveau 2



VU ET ENTENDU

Part one : des JdR pour le meilleur et pour le pire.

CHRONIQUE D'UN JEU

Hawkmoon : exclusif! Elric de Melniboné et Dorian Hawkmoon von Köln sont-ils cousins?

DÉFENSE D'OUBLIER

Jorune méconnu, Jorune délaissé, mais Jorune excellent.

CHRONIQUE D'UN AUTRE JEU

Duelmasters, boucherie par correspondance : ça saigne dans les arènes!

MYTHOLOGIE CHRONIQUE

Dieux indiens sous toutes les coutures.

LES ENFANTS DE LA NUIT

Ou touche pas ma poupée, un scénario plutôt pathétique pour l'Appel de Cthulhu, et une présentation de l'auteur, chauffeur de taxi mais néanmoins génial.

LA BONNE AVENTURE

Ou touche pas mon barrage, un scénario béton pour JB 007.

CHRONIQUEZ-VOUS

Les lecteurs parlent aux lecteurs : zines, manifs, clubs, PA, coups de gueule et droit de réponse...

FAISEURS DE MONDE

Un pavé plein de conseils et d'exemples pour faire sa planète soi-même. La rencontre de l'astronomie et de la poésie...

LE CRI DU GITAN

Ou touche pas à mes manouches : un scénario délicat pour AD&D.

307^e MISSION EN TERRITOIRE ENNEMI

Ou touche pas à mon zinc, un scénario planant pour Trauma.

TRAUMATO KETCHUP

Vol 747 pour Sydney

Pour décoller dans Trauma : une aide de jeu aérienne.

VU ET ENTENDU

Part two : Fang, dans son périlleux numéro d'Orqueries, des jeux de plateau pour vos cavernes, et tout ce qui va prochainement obscurcir vos nuits blanches.

Notre hideux bulletin d'abonnement se trouve à la page du bulletin d'abonnement. Logique non?...

S

*alut les p'tits cloportes.
Ça fait maintenant
deux ans qu'on arrive à
vous fourguer du
Chroniques à peu près
régulièrement.*

*Crénom on en est assez fiers et on
a voulu fêter ça! On a envoyé qui
vous savez chercher le gâteau chez
la vieille pâtissière du coin. Il est
rev'nu avec la caisse et deux bougies
de mobylette.*

*Y'avait plus l'temps d'y r'tourner,
on a décidé de reporter les festivités
à la sortie du numéro 100. On l'a
envoyé bouler. Vexé, il est parti faire
la fête avec qui vous d'vinez. Le
champ' était bien frappé, ils ont été
bien torchés...*

Vous trouverez, entre les pages 42 et 43, un encart (4 pages non numérotées) « coup de gueule » signé conjointement par les rédactions des magazines Casus Belli, Dragon Radieux et évidemment Chroniques d'Outre Monde.

Français



Anglais



Jeux de Rôle

**MARVEL
SUPER
HEROS
Schmidt
France**



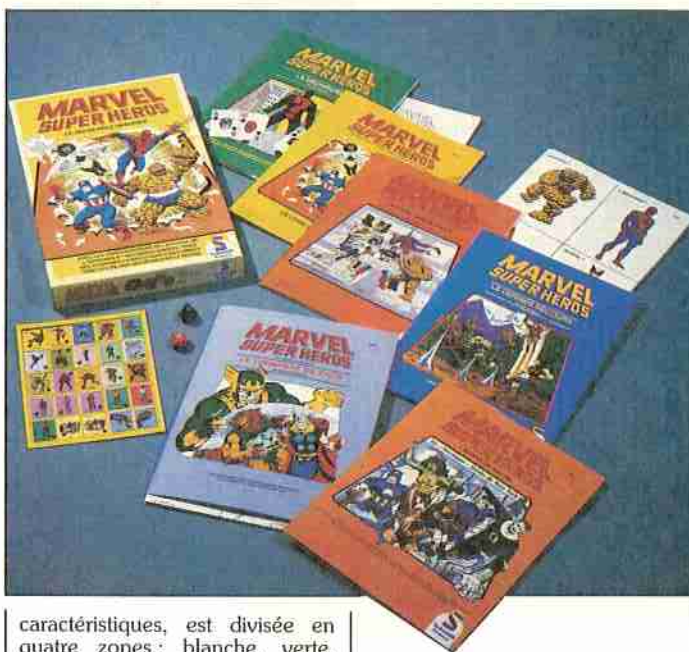
Enfin, les fans de l'Araignée qui se précipitent chaque mois sur leur Strange vont pouvoir s'identifier à leur héros favori sans avoir à passer par l'intermédiaire d'un dictionnaire français-anglais : Schmidt a traduit le jeu que TSR a consacré aux héros de Stan Lee !

Tout de suite, il convient de préciser une chose : l'éditeur américain a publié deux jeux sous ce titre, le second étant sous-titré « Advanced Set ». Celui qui est traduit est le premier des deux, destiné, de l'aveu des auteurs, « à ceux qui n'ont jamais pratiqué un jeu de rôle ». La profondeur du système de simulation s'en ressent, et les amateurs de systèmes détaillés risquent d'être très déçus par celui-ci. On ne pourra alors que leur conseiller d'attendre l'hypothétique traduction de la version avancée. Mais passons aux choses sérieuses !

L'apparence : similaire à celle de Chill et l'Œil Noir. Une grande boîte renfermant trois livrets, une planche de pions, un plan d'un quartier de New York (c'est du moins ce qui est indiqué sur la légende) et deux dés à dix faces, le tout rigoureusement conforme à la version américaine.

Premier livret : le livre des combats ! Comme son nom l'indique, il contient toutes les règles sur les combats et l'essentiel du système de simulation. Est-il encore besoin de présenter ce système, dérivé de celui de James Bond, avec l'adjonction d'une table colorée pour visualiser aisément les résultats, principe repris dans nombre d'autres jeux, comme Chill, Maléfices...

Chaque colonne de la table, correspondant à une valeur des



caractéristiques, est divisée en quatre zones : blanche, verte, jaune et rouge. Le résultat d'un jet de dés correspond à l'une de ces zones, et la couleur obtenue indique l'échec ou la réussite d'une action et l'intensité de cette réussite. Le système est simple, avec les limites de sa simplicité : il n'est pas toujours évident de trouver comment l'appliquer à des situations un tant soit peu complexes.

Le second livret, le livre des règles, indique comment utiliser la

table pour résoudre divers détails (réactions des PNJ...) et donne des indications (assez vagues) sur l'univers de Marvel. Le chapitre sur la création des personnages clôt ce livret.

Le dernier livret est un scénario, Le Jour d'Octopus, opposant l'Araignée, Captain America, Captain Marvel et La Chose au fameux Docteur Octopus. Intéressant pour s'initier au maniement du jeu, ce scénario, alternant les

MALEFICES, et... GARGILL!

Jeux Descartes

combats, avec une vague petite enquête au tout début, montre bien vite ses limites.

Le jeu de rôle de super-héros est un genre particulier qui a ses amateurs forcenés et ses détracteurs acharnés (même au sein de la rédaction!). Marvel Super Héros, avec ses règles simples et son background tout prêt (il suffit de lire les comics de la firme ou leur version française) permet d'entrer facilement dans le jeu et intéressera tous les fans.

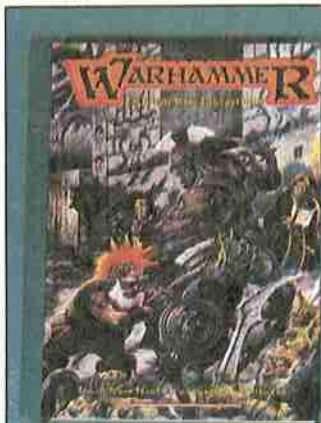
Pour aider à se lancer, Schmidt a publié simultanément quatre suppléments pour ce jeu : un écran, accompagné d'un guide de New York, un scénario solo et deux scénarios de groupe. L'écran est d'une utilité discutable, vu le principe de table unique sur lequel repose le système. Celle-ci, reproduite en deux exemplaires, côté MJ et côté joueurs, est entourée de nombreuses tables de prix, armes, etc., que l'on utilise assez peu en cours de jeu pour pouvoir aller les rechercher dans les règles. Le guide de New York, bien que succinct, est la partie la plus intéressante du package (on notera au passage que les légendes des illustrations n'ont pas été traduites).

Le solo, Le Marteau de Thor, emmène Thor dans une assez classique grande enquête à travers Asgard pour déjouer un complot de son demi-frère Loki. Il est fortement recommandé de réfléchir avant d'utiliser son marteau, si l'on veut réussir cette quête. Les deux scénarios, enfin, La déchirure et Le Dernier Recours, sont prévus l'un pour une équipe composite de héros (mêlant Vengeurs et Araignée) enquêtant sur une phrase mystérieuse prononcée par un blessé, et l'autre pour les Vengeurs de la Côte Ouest (cf. Titans, ed. Lug). Le premier est correct, mais Le Dernier Recours est un scénario dirigiste, consistant essentiellement en une suite de combats jusqu'au repaire du grand méchant. À éviter.

On peut regretter les choix discutables de Schmidt pour des suppléments peu intéressants comme base de départ pour ce jeu.

Toutefois l'éditeur devrait redresser le tir avec le prochain arrivage puisqu'il doit contenir le très utile « New York, New York ».

Un dernier mot sur la traduction. Dans l'ensemble, à part quelques anglicismes et tumeurs maladroites ici et là et quelques erreurs dans les noms des personnages de Marvel (L'Etranger et le Maître de l'Évolution confondus en Extra-Terrestre hautement évolué, étant la plus grave), je n'ai pas trouvé de problème particulier.



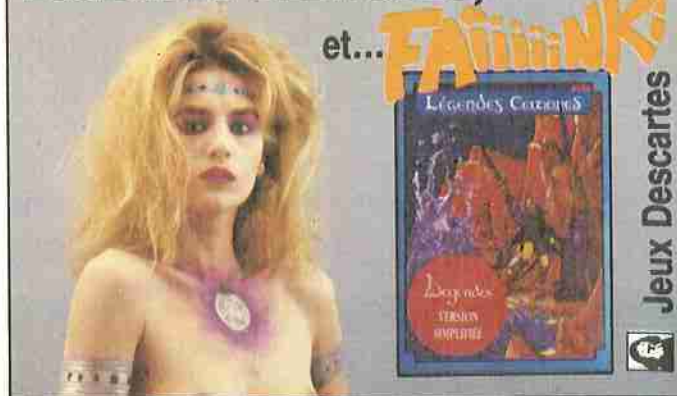
WARHAMMER, LE JEU DE RÔLE FANTASTIQUE Jeux Descartes

Après un peu de retard, voici finalement la traduction du JdR de Games Workshop, Warhammer RPG, « Un univers féroce d'aventures périlleuses ». Un gros bouquin de 370 pages est nécessaire pour familiariser les joueurs aux règles et au contexte de ce jeu d'heroic fantasy où s'affrontent une fois de plus Loi et Chaos.

Vous incarnerez donc un héros luttant contre les forces chaotiques qui tentent de dominer le « Vieux Monde » et, visiblement, vous aurez du pain sur la planche! Dans Warhammer, le JdR, c'est l'opulence. Les auteurs n'ont pas mérogé sur la quantité : ils proposent en effet plus de soixante carrières

LEGENDES CELTIQUES,

et... **Fiiiiink!**



Jeux Descartes

de base, sept types de magie, plus de 150 sorts, 110 créatures et 21 religions. Malheureusement, le jeu nous arrive en plein bouclage et nous détaillerons tout ça une prochaine fois.

En attendant, vous pouvez toujours aller faire un tour dans votre magasin pour juger sur pièces...

I SIGNORI DEL CAOS Ed. BlackOut

Les Italiens s'y mettent eux aussi! Et devinez quel est le thème de leur premier JdR? Al-lons, par quoi ont commencé les Français, les Allemands?... Gagné! I Signori del Caos (Les Seigneurs du Chaos, mais oui!) bénéficie d'une présentation à la Gallimard : un livre-boîte contenant deux livres (règles du jeu et magie), un scénario (I Prigionieri delle Nebbie, je vous laisse traduire) et une feuille de personnage. On y rencontre des orcs, des dragons, des zombies, des gobs et des lycanthropes (non??).



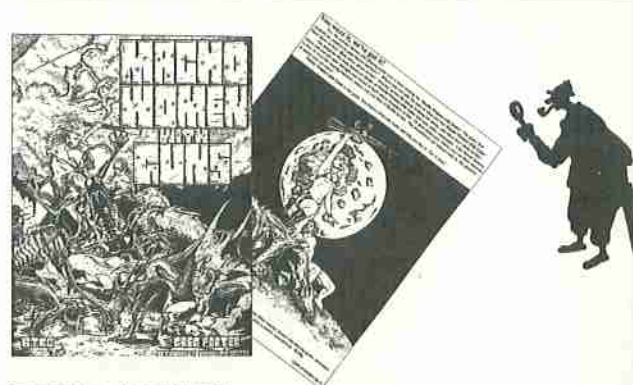
C'est du niveau de l'Œil Noir et ça amusera ceux qui cherchent un nouveau sabir à jacter pour dérouter les autres à la fac ou au lycée.

LA TABLE RONDE,

et... **CLONG!**



Jeux Descartes



MACHO WOMEN WITH GUNS Blackbourg Tactical Research Center

Gag de 16 pages présenté à la Gencon, cet été, Macho Women With Guns est réservé aux fans des films où des filles bien roulées, vêtues du minimum vital et équi-

pées des derniers perfectionnements en matière d'armement, font face à toutes sortes d'ennemis épouvantables (merci Ripley!). Le système (de combat) semble tenir la route mais remplit le seul livret de règles. À voir, pour ses illustrations sexistes en diable.

CYBERPUNK R. Talsorian Games

Après le délire de Teenagers from Outer Space, les créateurs de Mekton reviennent à des choses sérieuses avec Cyberpunk, « Le jeu de rôle du futur sombre ».

Au début du XXI^e siècle, les mégacorporations ont pris le contrôle effectif de la planète, cadre qui ne devrait pas décevoir les fans de Blade Runner et Robocop. Certains profitent de leur état de cyborgs pour tenter de survivre dans ce monde. On est loin ici des cyborgs invraisemblables de Cyborg Commando. En fait, l'état de cyborg se manifeste surtout par des prises permettant de se connecter directement sur divers appareils et machines, y compris sur le « Net » (filet), un réseau de télécommunications couvrant le monde entier et A L'INTERIEUR duquel il est possible de s'aventurer (on y combat alors à l'aide de logiciels spécialisés, tel le « Manticore », un programme de classe « Assassin »), ou de microprocesseurs intégrés.

Au niveau des systèmes de jeu, Cyberpunk fait dans le classique, avec un système à la Star Wars (dé + talent + caractéristique, comparé à un seuil de difficulté).



Le système de combat, correct et détaillé, occupe un des trois livrets à lui seul.

Bien conçu, pas toujours bien présenté (le système de marges — cf. James Bond et Animonde — est mal utilisé, et pas aussi clair que dans ces deux jeux), sur un thème ciblé, Cyberpunk mérite qu'on s'y arrête.

PS : On se demandait ce qui allait succéder aux robots et aux ninjas, maintenant on sait. Avec Space Time, Cyberpunk, Berlin XVIII et semble-t-il bientôt un autre jeu français, le futur proche et pas si rose que ça semble bien parti.

SPACE TIME BlacksBurg Tactical Research Center

Space Time est un jeu de rôle de science-fiction, édité par le BTRC et réutilisant le système de leur jeu précédent, Timelords.

L'Humanité a conquis l'espace et les planètes environnantes.

Malheureusement, elle n'a pas conquis ses vieux démons... Et c'est après une guerre d'indépendance martienne que, d'une Terre presque complètement anéantie et de ses planètes sœurs, partent des expéditions vers les étoiles lointaines. Elles rencontrent une autre race humanoïde, les Umans.

Le thème en lui-même est loin d'être désagréable à défaut d'être original. Il mêle histoires de space-opéra et aventures au sol, de type Blade Runner par exemple. Mais Dieu que le système est lourd ! Comme Timelords, il s'agit d'un amalgame d'éléments venus des jeux Hero Games et de Morrow Project. Le tout est évidemment très pacifique : 48 pages consacrées au combat, directement ou indirectement (armes particulières, combats entre véhicules...) sur les 105 qui composent les règles proprement dites !

Pour ceux qui aiment passer une soirée de jeu à régler un combat, ça peut être intéressant...

Scénarios et Extensions



TERROR AUSTRALIS Jeux Descartes

Pour ceux qui ont toujours rêvé de visiter l'Australie, mais qui ne lisent pas l'anglais, voici l'occasion d'y faire un tour, par investigateur interposé. Nous ne vous redisons pas tout le bien que nous pensons de cette extension exotique pour l'Appel de Cthulhu (cf. Chroniques n° 7), avec sa partie géographie et anthropologie extrêmement bien faite, sa carte aux couleurs subtiles et ses trois scénarios dépayssants : Rêve de Bunyip, Yirimbura ou l'Orgueil des Justes, et La Cité sous les Sables.

Nous vous souhaitons simplement bon voyage en Alcheringa, le monde onirique du continent australien, et bonne chance...

LES RANGERS DU NORD Hexagonal

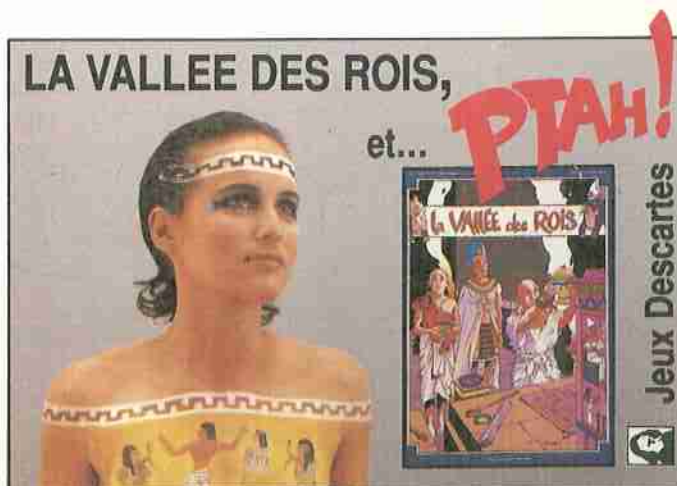
Ce nouveau module de campagne est utilisable avec JRTM, Rolemaster et Fantasy Hero. Très complet, il fournit de nombreuses informations utiles sur le royaume d'Arthedain : géographie, climat, écologie, histoire, politique, et bien évidemment habitants. Cartes et plans à l'appui, vous saurez tout sur le pays des farouches Rangers qui gardent et protègent les frontières orientales contre les forces des Ténébres. Ce livret, très dense, se termine par quelques aventures courtes qui s'étalent sur 4 périodes différentes. Elles entraîneront les personnages dans la bibliothèque d'Annuminas, à la cour royale d'Arthedain, à la frontière d'Angmar, à

celle de l'ancien Arthedain, dans la baie de Forochel, et à Rood. Les fans trouveront également dans cette extension les caractéristiques complètes d'Aragorn et de Gandalf. Indispensable aux amateurs de JRTM.

CŒUR CRUEL Jeux Descartes

Le dixième livret de scénario pour Maléfices est signé Hervé Fontanières. C'est encore gentil de dire qu'il est desservi par une

présentation décevante, une maquette triste et des illustrations nulles... L'histoire elle-même emmènera les personnages dans les Pyrénées Atlantiques où plane depuis 700 ans l'ombre du Baron Hugues de Laas. Ils y perdront leur reflet et peut-être leur âme... Un scénario très « Maléfices » malheureusement lourd et assez indigeste. Dommage que les auteurs aient oublié que le charme de Maléfices réside aussi dans son look personnel et son ton littéraire !





HAWKMOON, l'écran Oriflam,

En voilà un écran qui va flasher sur vos tables de jeu ! Hubert de Lartigue a réalisé ici un écran original et assez joli. Côté meneur de jeu, vous trouverez évidemment toutes les tables nécessaires à la bonne maîtrise d'une partie : table des armes, des armures, des blessures et des mutations, les

prix, le tableau de résistance, etc. Tout au long des 16 pages du scénario de Pierre Henri Level, pour qui sonne le Glas, vous découvrirez le nord de l'Espanya, une région encore inexploitée. Les aventuriers, confrontés à un homme au visage « volé », parviendront-ils à déjouer les plans des Granbretons ?

STAR TREK THE NEXT GENERATION OFFICER'S MANUAL Fasa

Il y a un an qu'a débuté aux USA la nouvelle série de Star Trek, dont trois épisodes sont disponibles en France en vidéo. Au bout d'une saison, le nouvel Enterprise et son équipage se sont déjà attirés un public de fans qui, s'il n'est pas encore aussi étendu que celui de la première série, n'en est pas moins passionné.

L'action se situe 80 ans après le voyage au cours duquel le capitaine Kirk s'est rendu célèbre dans toute la galaxie. La mission de ce nouveau vaisseau est toujours « d'explorer de nouveaux mondes étranges, de découvrir de nouvelles formes de vie, de nouvelles civilisations et, au mépris du danger, aller là où nul n'est jamais allé ».

Il n'était donc que justice que Fasa publie un supplément pour le jeu Star Trek, donnant tous les détails (ou presque) permettant de jouer dans cet environnement nouveau. On a ici un livret de 144 pages (dont une cinquantaine consacrées au vaisseau Enterprise NCC-1701-D, et aux nouvelles technologies), avec la présentation standard des suppléments Fasa (rapports, articles de presse fictifs...). On constate une nette amélioration pour les illustrations, lesquelles étaient catastrophiques autrefois. Un seul regret, par manque de place apparemment, seules deux des fiches des membres du nouvel équipage ont été incluses dans le livret. Un must pour tous les joueurs et les fans de Star Trek !

WARHAMMER ARMIES Games Workshop

Ces listes officielles pour Warhammer Fantasy Battle ont pour elles la qualité des illustrations et la concision. Un must pour tous les dingues de bastons sur table.

GURPS JAPAN GURPS SPACE SPACE ATLAS Steve Jackson Games

SJG Strikes Back ! Le nouvel arrivage de GURPS est composé de trois livrets de civilisation. GURPS Space détaille les règles adaptant le système de base de GURPS à un environnement de space-opéra (vaisseaux, planètes, armes...) et le Space Atlas le complète en dressant les cartes d'une trentaine de planètes sur lesquelles les aventuriers peuvent aller se promener au cours de leurs voyages.

Pas franchement folichon, tout ça, tonton Steve, tu n'aurais pas autre chose ? Eh bien si, GURPS Japan est là ! Ceux qui me disent qu'il s'agit de jouer des samourais et des ninjas ont gagné le droit de rejouer la prochaine fois. Le dirai-je ? Une terrible appréhension me saisit tandis que j'ouvre ce livret. Comment GURPS pourrait-il se comparer à Bushido et à Land of Ninja (pour RuneQuest III). Ne risquai-je pas une nouvelle déception similaire à

celle occasionnée par le terrible Oriental Adventures ? Gurps Japan tient tout à fait la distance face à ses concurrents sérieux, et surclasse de très loin le gadget de TSR.

Ses pages sont pleines d'indications très précieuses sur le Japon et sans grossières erreurs. L'auteur, il est vrai, n'en est pas à son coup d'essai : Lee Gold est la créatrice du mythique Land of the Rising Sun (chez FGU, lequel a malheureusement été desservi par le trop lourd système de Chivalry & Sorcery). Une réussite à conseiller même à ceux qui utilisent les autres jeux cités plus haut.

ORION RISING TSR

Nouveau supplément pour Top Secret S.I., ce livret de 128 pages examine en détail l'or-



ganisation Orion, qui sert dans le cadre du background fictif établi par TSR, à contrer les sombres desseins de la sinistre organisation WEB (remplacez-les par MI6 et Le Spectre, ou par Uncle et Trush, si vous préférez). Orion Rising présente en particulier les sections locales, au nombre de 12, réparties à travers le monde. Il détaille à chaque fois le bureau lui-même, sa localisation, la ville dans laquelle il est situé (cf. les « Villes pour James Bond ») ainsi que plusieurs mini-scénarios localisés dans chacune de ces villes.

L'ensemble est bien présenté et plaira à tous les arbitres ayant choisi une campagne Orion-WEB.

AGENT 13 SOURCE BOOK COMMANDO TSR

Deux nouveaux suppléments pour Top Secret S.I.

Le premier, comme son nom l'indique, est un guide pour utiliser le système de Top Secret S.I. en campagne années 30. L'argu-

ment principal, l'Agent 13, repose sur une série de romans distribuée par TSR, mettant en scène le « Justicier de Minuit » face à la terrible et criminelle « Confrérie », dans un style pulp assez amusant. On y trouve tous les ingrédients classiques de ce type de sourcebook : chronologie, adaptation des règles au monde en question, fiches des personnages des romans, et conseils pour la maîtrise de cette campagne. Pour ceux qui ne veulent pas se lancer dans les jeux plus complexes que sont Justice Inc. et Daredevils...

Commando est un supplément du même type, pour ceux qui préfèrent les campagnes « Mercenaires ». Plein d'armes lourdes, et peu de jugeote.

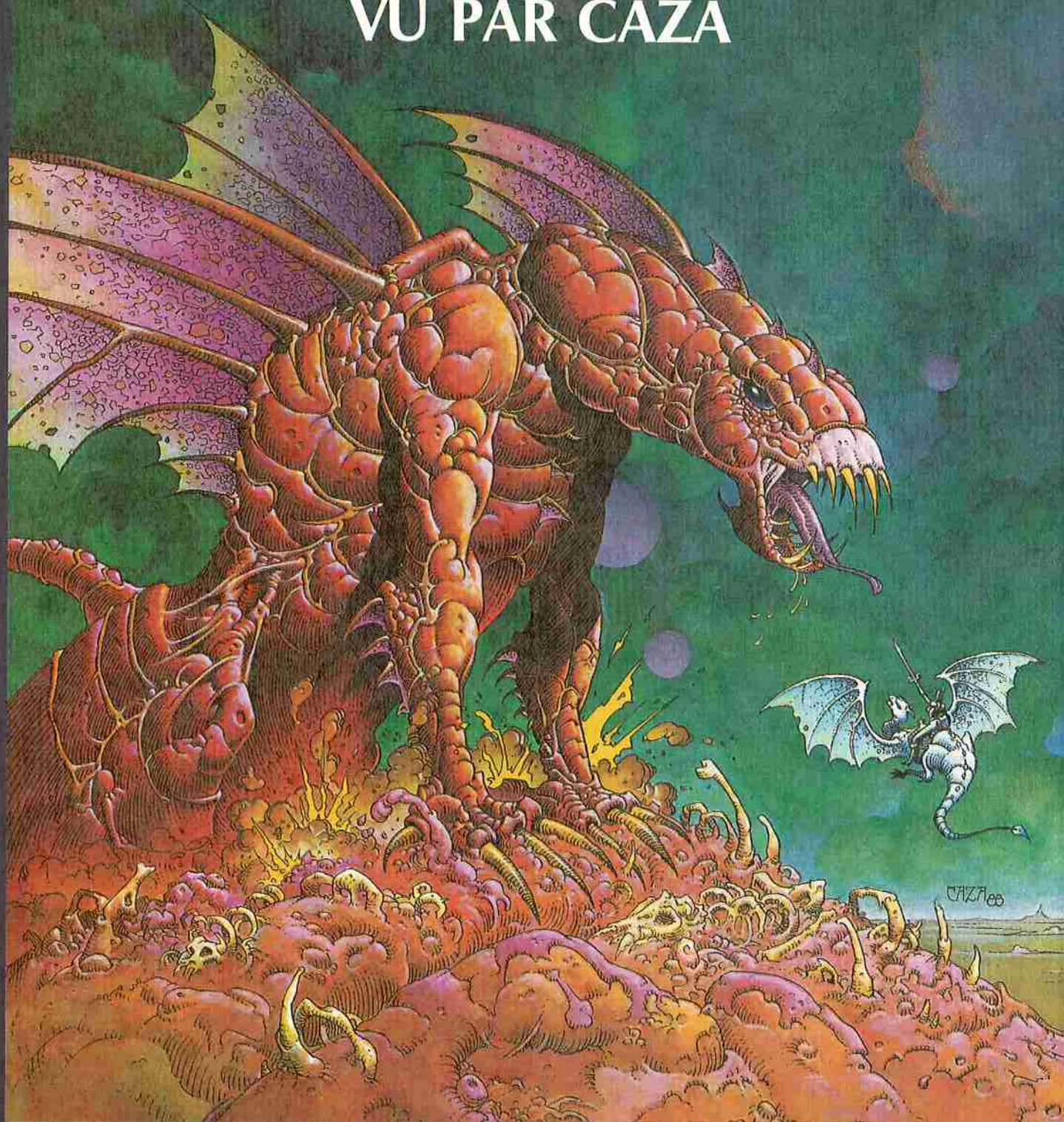
STRIKE FORCE Hero Games

Sourcebook pour Champions, conçu par Aaron Alston à partir de la campagne qu'il dirige depuis 1981 (l'auteur de Justice Inc. était, à l'époque, testeur chez Steve Jackson). A part les personnages, héros et vilains, de cette campagne centrée autour de deux équipes de héros — Strike Force et Shadow Warriors —, ce livret contient une très bonne étude de ce qui a marché et échoué dans cette campagne et des conseils pour établir et continuer une campagne de super-héros sur le long terme. C'est le genre de supplément que l'on aimerait voir dans toutes les boîtes de jeux, mais qui, hélas, ne peut naître que plusieurs années après leur sortie. Indispensable pour Champion-omane, et utile pour tout MJ branché super-héros !

GAMER'S HANDBOOK TO THE MARVEL UNIVERSE Volume 1 TSR

Il y a quelques années, le géant Marvel Comics, désireux d'informer à fond ses lecteurs, et de drainer un peu plus les quelques dollars qui traînaient encore dans leurs poches, commença la publication d'une série intitulée Marvel Universe (avec plein de mots devant, mais l'essentiel est là). Cette série détaillait l'histoire et les pouvoirs de tous les protagonistes importants des séries du MCG. On la trouve en France, sous le titre « Marvel de A à Z », dans « Strange spécial origines » (Ed. Lug). TSR a repris l'idée et publie, en quatre volumes, l'équivalent pour le jeu Marvel Super Herces (version avancée). Chaque volume (seul le premier est arrivé en France pour l'instant mais le second ne devrait pas tarder) comprend 125 fiches double face, avec les caractéristiques, les « role-playing notes » et le portrait des personnages (de A à D). Les joueurs anglophones de MSH-RPG seront aux anges, les joueurs d'autres JdR de super-héros peuvent y jeter un oeil avec intérêt.

DONJONS & DRAGONS VU PAR CAZA



D&D, AD&D NOTRE SEULE LIMITE VOTRE IMAGINATION

SIX MILLIONS D'AVENTURIERS DANS LE MONDE
VOUS ATTENDENT

DISTRIBUES PAR
TRANSECOM S.A.
PARC D'ACTIVITES LES DOUCETTES
AVENUE DES MORILLONS
GARGES-LES-GONESSE 95140



DONJONS & DRAGONS, AD&D, Regles
AVANCEES de DONJONS & DRAGONS
et PRODUITS DE VOTRE IMAGINATION
sont des marques deposees appartenant a TSR, Inc.

COPYRIGHT TSR, Inc.

Chronique d'un jeu

Maître Rossiquet nous détaille les ressemblances entre les deux cousins germains, Hawkmoon et Stormbringer. Incontestablement, il y a un air de famille bien que l'un ait sur la fesse droite un grain de beauté que l'autre arbore à la gauche...

Je traduisais

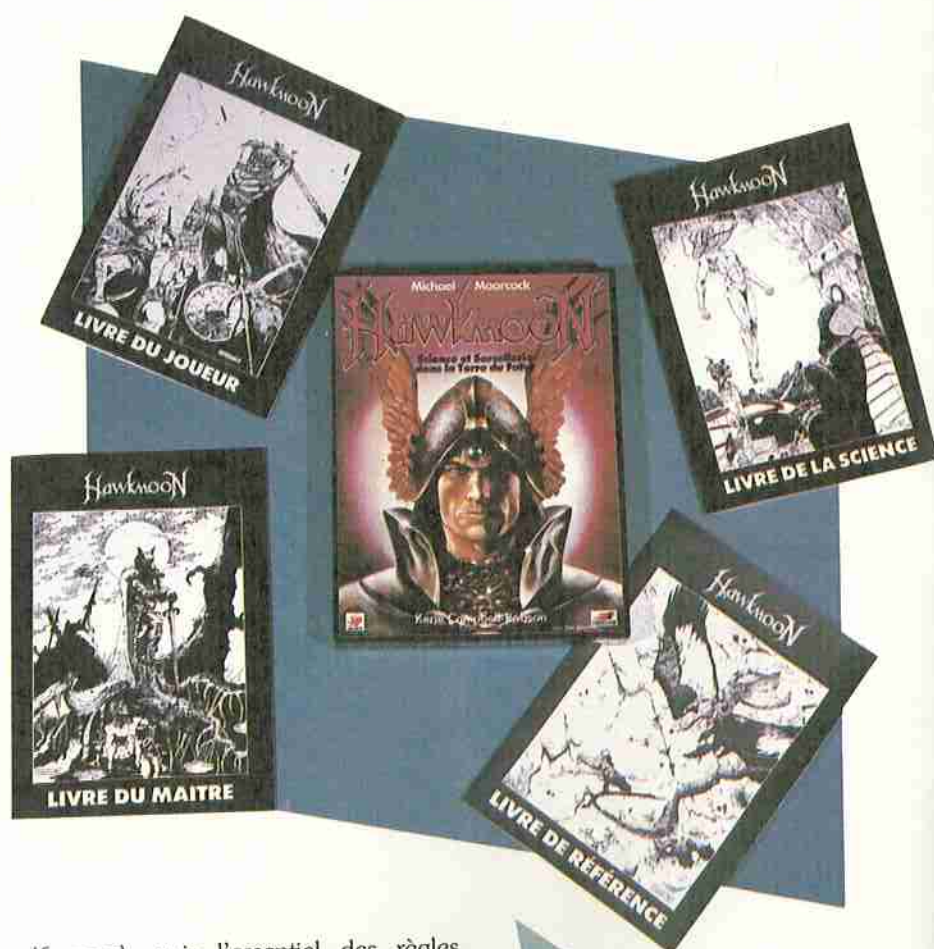
Après *Stormbringer* (l'été dernier) et *RuneQuest* (ce printemps), *Oriflam* continue sur sa lancée et jette en pâture à notre insatiable faim de jeux de rôle une nouvelle traduction. Il s'agit cette fois encore d'un jeu tiré de la production abondante (et de qualité) de l'éditeur américain *Chaosium* : *Hawkmoon*, un des derniers-nés (la version anglaise était disponible en juin 87 en France). Ce jeu, cousin de *Stormbringer*, est comme lui fondé sur un univers d'heroic-fantasy créé par l'écrivain contemporain anglais Michael Moorcock.

L'œuvre de celui-ci est le théâtre de la lutte éternelle que se livrent les Seigneurs de la Loi et ceux du Chaos. Cette lutte se déroule sur une multitude de plans d'existence et provoque d'innombrables et sanglants affrontements entre les pauvres mortels ayant choisi l'un ou l'autre camp. Dans chaque univers existe un être à part, le *Champion Éternel*, héros surnaturel au service (souvent à son insu) de la Balance Cosmique. Le plus connu d'entre eux est Elric, roi de Melniboné, dans le monde des Jeunes Royaumes décrit dans la saga de *Stormbringer*. Dorian Hawkmoon, duc de Köln, dont les aventures sont relatées dans la *Saga des Runes*, vit dans le monde du Tragique Millénaire. Moorcock a également conté les aventures de Corum (*Saga des Épées* qui paraît actuellement à la « Librairie l'Atalante ») et d'Erekeose (non encore traduites en français), deux autres champions éternels.

Tu traduiras

Le jeu se présente sous la forme désormais classique d'un pack rutilant qui a fort belle allure. A l'intérieur, des livrets agrafés indépendants, ce qui est une bonne chose : le Livre du Joueur (55 pages), le Livre du Maître (48 pages), le Livre de la Science (32 pages), le Livre de Référence (16 pages), plus une carte (format A2) de l'Europe du Tragique Millénaire. Cette présentation est identique à celle de l'original anglais et de *Stormbringer* (le Livre de la Science venant remplacer le Livre de Magie).

Le Livre du Joueur contient une très courte introduction au jeu et à l'univers



(6 pages), puis l'essentiel des règles (création des personnages, résolution des actions, description des compétences, combat) et deux pages sur les voyages interdimensionnels (pour passer du monde du Tragique Millénaire à celui des Jeunes Royaumes, uniquement). Le Livre du Maître est lui, après un brévisime chapitre (une bonne page et demie...) sur l'art du MJ, consacré aux créatures (animaux et monstres), aux personnalités célèbres (Hawkmoon et ses petits copains), et à deux scénarios : *Les Toques Noires* (21 pages), et *Un Hiver dans les Carpathes* (8 pages). Le Livre de la Science comprend un petit chapitre (6 pages) sur le monde du Tragique Millénaire, un autre (4 pages) décrivant quelques objets technologiques ou magiques célèbres, puis les règles de créa-

Hawkmoon, édition française :

Texte original : Kerie Campbell-Robson

Traduction : Hervé Cayetanot, Catherine Mathis

Adaptation et scénarios : Eric Simon

Illustrations : Stéphane Truffer, Thierry Monter, Guillaume Sorel, Alain Gassner, Franck Brunner

Editeur : Oriflam

tion d'objets technologiques et les effets des mutations (contrôlées ou non). Le Livre de Référence, comme son nom l'indique, est un regroupement de tables (une trentaine), plus une fiche de personnage et une fiche de « création technologique ».

La maquette est claire et sobre, sans originalité mais sans ambiguïté. Les illustrations sont nombreuses, allant du moyen au très bon, servant le plus souvent d'appui au texte. Sur ce point, la version française est indéniablement très supérieure à son original anglo-saxon, dont la présentation intérieure est d'une pauvreté et d'une tristesse affligeantes. Il est d'autant plus dommage que les sommaires des divers livrets soient si... sommaires, et qu'il n'y ait pas du tout d'index (alors que l'original en comporte) : cela ralentit fortement la consultation des règles pendant les premières parties de jeu. Une liste des tables dans le Livret de Référence n'aurait pas été de trop non plus.

que le MJ peut appliquer des bonus/malus aux compétences, selon la difficulté de l'action.

La troisième méthode de résolution utilise la fameuse Table de Résistance, dans le cas où deux caractéristiques s'opposent (exemple : Force contre Force pour un bras de fer) ; il est dommage que la table ne soit pas complète (il manque les 1 % et les 99 %), mais c'est tout de même un plus par rapport à la version originale où elle était tout simplement absente. Dans le cas des oppositions de compétences (Chercher contre Dissimuler, Ecouter contre Déplacement Silencieux, etc), ce sont toujours les compétences de perception qui sont favorisées : il n'existe pas de notion de marge de réussite (même si elle est parfois implicitement utilisée, cf Persuader et Navigation Aérienne). Le système d'expérience et d'entraînement est le système familier de Chaosium, plus avantageux toutefois.

Par comparaison à *RuneQuest*, les

Noble, en passant par Scientifique... les Mendians de *Stormbringer* étant ici des Mutants difformes et haïs de tous. En découlent les compétences initiales du personnage, auxquelles heureusement il peut ajouter un petit nombre aléatoire de compétences librement choisies, avec un score initial aléatoire, bien sûr. Autant de hasard peut parfaitement convenir à certains MJ, les autres pourront facilement « tricher » pour laisser à leurs joueurs une plus grande liberté (ce qui ne sera pas du luxe !). Un plus de l'édition française : la table des « petites histoires personnelles », anecdotes pittoresques pour typer les personnages débutants (du genre : « Etant petit, vous êtes tombé dans la marmite d'un biologiste, vous gagnez +1d6 en Force et Taille ») ; il y avait déjà une table similaire dans *Stormbringer*, mais ce n'est pas la même. Autre détail amusant : un personnage de corpulence et de taille moyenne (1 m71 à 1 m75) est censé peser de 83 à 90 kg !

Hawkmoon

Pour en finir avec la présentation, notons que la feuille de personnage « française » est bien améliorée, elle aussi, par rapport à son original english : à la fois plus jolie et plus complète, c'est tout dire. Pas de dés fournis dans la boîte, ce qui permettra à chacun d'utiliser sa collection personnelle ; les dés utilisés sont les suivants : 3d6, 1d8, 2d10.

Il traduit

Les règles sont généralement claires et concises, avec un nombre d'exemples correct. Comme prévu, le système de jeu est bien celui de *Stormbringer*, lui-même assez proche de celui de *RuneQuest* et de l'Appel de Cthulhu. On retrouve donc les sept caractéristiques classiques (sur 3d6) : Force, Constitution, Taille, Intelligence, Pouvoir, Dextérité et Charisme, ainsi que les sept types de compétences (en pourcentages) : Agilité (grimper, éviter, ...), Communication (éloquence, chanter, ...), Connaissance (premiers soins, artisanat, ...), Manipulation (crocheter, faire un piège, ...), Perception (pister, écouter, ...), Discrétion (se cacher, embuscade, ...) et Combat (attaque et parade des armes). Résoudre une action consistera le plus souvent à faire un jet de pourcentage sous la compétence appropriée, éventuellement sous un multiple d'une caractéristique (exemple : trois fois l'Intelligence pour « tenter de comprendre un ensemble compliqué de règles de jeu »). Bizarrement, il n'est nulle part clairement dit

chances de Coups Critiques sont meilleures (1/10^e du pourcentage au lieu de 1/20^e) et les risques de Maladresses (Fumbles) plus faibles. C'est une des raisons pour lesquelles le système de combat est particulièrement meurtrier. Celui-ci utilise les notions classiques de round, de points de vie, d'attaque/parade/esquive ; pas de localisation de coups. L'ordre d'attaque est malheureusement figé (par Dextérité décroissante). Il n'est pas non plus prévu qu'une parade soit « débordée » par un coup trop violent (quoique non critique) comme dans *RuneQuest*. Par contre, on peut parer ou éviter plusieurs fois par round (de plus en plus difficilement), et les Maîtres d'Armes (score de 90 % dans une arme) peuvent riposter après une parade réussie. La protection aléatoire des armures, le système des blessures majeures (moitié des PV en une seule fois) entraînant de sévères séquelles, et surtout l'absence de soins rapides (magiques ou autres) contribuent à rendre tout affrontement armé très dangereux pour la survie des adversaires. L'un dans l'autre, un système de combat que je qualifierai de simple et efficace !

Nous traduirions

La création des personnages est totalement aléatoire et calquée sur celle de *Stormbringer*. Les caractéristiques, tirées sur 3d6, sont modifiées par la nationalité, tirée au hasard. L'origine sociale est également aléatoire : du Fermier au

Le monde de *Hawkmoon* est notre bonne vieille Terre, dans une trentaine de siècles, longtemps après une période de guerre totale (nucléaire, chimique et bactériologique) nommée le Tragique Millénaire. La technologie a régressé au niveau de la Renaissance, avec quelques exceptions, comme le lance-feu. Cette sorte de pistolet laser, qui fait plus de deux fois les dommages d'un arc long, est une arme mortelle (les MJ devront veiller à ce qu'elle reste rare, sous peine de compromettre l'équilibre du jeu). La magie humaine est remplacée par une science tournée vers les expérimentations bizarres et dangereuses. Toute cette partie du jeu (contenue principalement dans le Livre de la Science) est une intéressante et importante nouveauté de la version française. Comme les magiciens d'autres jeux fabriquent des objets magiques, les savants fous d'Hawkmoon inventent des appareils étranges, abracadabrants, qui ne détonneraient pas dans une aventure de Paranoïa. Les règles d'invention sont très complètes, et permettent également de procéder à des mutations contrôlées (en théorie). Entre les robots intelligents, les détecteurs empathiques, les canons aspergeurs, les améliorations de caractéristiques ou de compétences, l'invisibilité, la télékinésie, les membranes pour planer, les barrières d'énergie, etc, etc, vos scientifiques s'amuseront comme des petits fous ! Les MJ, eux, se feront quelques cheveux blancs supplémentaires, car beaucoup de choses sont laissées à leur jugement. D'autant plus que le hasard (ou le Chaos ?) met souvent son grain de poivre dans tout cela... Je note par exemple que dans ce jeu, « une journée compte environ 1 440 minutes » (page 28 du Livre de la Science) : comme quoi on ne peut jamais être sûr de rien ! Je m'étonne tout de même que les jambes soient moins chères que les roues, et que les combinaisons spatiales ne protègent pas des radiations, mais après tout... Néan-

moins, j'aurais aimé un exemple de génie génétique, c'est tellement à la mode !

Les savants les plus siphonnés sont les Granbretons (qui s'en étonnera ?). Dans l'Europe post-apocalyptique qui est le décor central du jeu, les Granbretons sont les méchants envahisseurs, tous fortement dégénérés et plus ou moins timbrés (plutôt plus que moins, d'ailleurs). Les gentils ont leur base en Kamarg (c'est chez nous !). Cet univers manichéen n'est pas chaotique, au contraire, c'est un excès de Loi (entendez de Science) qui l'a mené à la catastrophe.

Hélas, le background fourni dans le jeu sur le monde est bien trop léger : quelques pages sur les différents pays en présence, une chronologie résumée du Tragique Millénaire, une autre plus détaillée des huit années couvertes par la *Saga des Runes*, douze courtes biographies (les personnages principaux des romans) avec caractéristiques, et la description d'une trentaine de créatures (dont plus de la moitié de monstres mutants bizarres et souvent redoutables). Tout cela est intéressant, mais franchement insuffisant si l'on n'a pas lu la *Saga* (ce qui est mon cas, je l'avoue humblement). Cette saga (sur laquelle les avis des spécialistes de Moorcock sont très partagés) fait sept volumes, dont seuls les quatre premiers (les Chroniques du Bâton Runique) ont été traduits en France, dans la collection Titres-SF (en 1980) : hélas, il semble qu'ils soient désormais indisponibles. Il faut souhaiter qu'au moins un épais supplément, du style « compagnon pack », vienne bientôt combler ce vide.

Vous eussiez traduit

Heureusement, les deux scénarios de l'édition française sont des aides précieuses pour aider à ressentir l'ambiance particulière du jeu. Les scénarios qui accompagnaient la version anglaise présentaient peu d'intérêt : des cavernes, des monstres, des trésors (les livres scientifiques remplaçant les livres de sorts, et les artefacts technologiques les objets magiques)... un refrain bien connu et ennuyeux au possible (la seule chose amusante étant une erreur : situer Chatillon-sur-Seine, qui se trouve en Côte d'Or, dans les Pyrénées !). Les deux scénarios français sont au contraire imaginatifs et originaux. Le premier, *Les Toges Noires*, a pour cadre principal notre Mont-St-Michel et pour premiers rôles des moines inquiétants ; il est long, complexe, mortel, difficile à maîtriser et à jouer, mais tout à fait passionnant ! C'est de plus un possible début de campagne, très ouvert. Le second, *Un Hiver dans les Carpathes*, Dracula à la sauce *Hawkmoon*, est plus court et peut être une aventure isolée ; lui aussi plaisant et subtil, il a de plus l'avantage d'offrir une passerelle pour des personnages venant de *Stormbringer*.

Au fait, la compatibilité entre les deux jeux est-elle vraiment aussi parfaite que l'annonce la publicité ? La réponse est... presque ! Les plus grosses différences entre les deux systèmes de règles sont bien expliquées dans le chapitre *Voyage Interdimensionnel*. Il s'agit, d'une part de la Santé Mentale, concept ajouté par Oriflam à la version française de *Stormbringer* et qui n'existe pas dans *Hawkmoon*, et d'autre part de toute la magie omniprésente dans le premier et quasi-inexistante dans le second. A ce sujet, les sorciers et démons du monde des Jeunes Royaumes ont vraiment du souci à se faire s'ils veulent intervenir dans le monde du Tragique Millénaire, dans lequel le Chaos ne fait pas la Loi (c'est le cas de le dire !). A part ça, j'ai trouvé quelques différences mineures, qui tiennent surtout au fait que les règles de *Stormbringer* sont un peu plus complètes que celles d'*Hawkmoon*. Quelques exemples : les coups critiques sont plus meurtriers (ils provoquent un étourdissement de 5 mn) ; l'attaque au bouclier est prévue ; les batailles navales également (quoique de façon simpliste) ; la connaissance des poisons et des plantes est plus développée. Encore un détail amusant : dans *Stormbringer*, un joueur qui a tiré un personnage dont la somme des caractéristiques est inférieure à 52 (soit une moyenne inférieure à 7,5) est invité à retirer son personnage ; dans *Hawkmoon*, cette limite n'est que de 32 (soit une moyenne de 4,5 !), c'est probablement une coquille, et le pire est bien que cette précision soit absente de la version anglaise...

Il est certain qu'un MJ connaissant déjà *Stormbringer* n'éprouvera pas de difficulté à la maîtrise d'*Hawkmoon*. Les règles du premier sont non seulement plus complètes et plus riches (exception faite de la partie « scientifique » du second), mais surtout plus pédagogiques, plus drôles, mieux écrites, et mieux organisées dans le détail. *Hawkmoon* ne contient d'ailleurs pratiquement aucun conseil lié à la préparation et au déroulement d'une partie, d'une campagne, etc : c'est assurément un très mauvais point pour les novices.

Un MJ imaginatif ne se privera pas d'utiliser des éléments de l'un des jeux dans l'autre et vice-versa. Par exemple, la Table des Infirmités (et non pas des Afflictions, quelle traduction affreuse !) de *Stormbringer* pourra servir pour *Hawkmoon*. Certains des mutants ou machines diaboliques de ce dernier peuvent avoir traversé une porte dimensionnelle et se retrouver dans le monde des Jeunes Royaumes...

Ils ont traduit

La plus-value apportée par Oriflam à la traduction de *Hawkmoon* est plus importante que d'habitude. Au chapitre

essentiel et déjà mentionné sur les inventions scientifiques, il faut ajouter un système assez complexe de combat aérien (mélange de *Baston* et de l'*As des As*), avec une nouvelle origine sociale (le pilote), de nouvelles compétences (pilotaie, navigation aérienne) et descriptions (ornithoptères, oiseaux géants). La compétence Connaissance de la Médecine a également été introduite. La liste du matériel disponible (avec prix) est grandement enrichie. La Table de Résistance et la Table de Petite Histoire Personnelle sont aussi des ajouts. Même les cartes (Europe et Amérique) sont plus belles, plus complètes et plus claires en version française. Je ne vais pas passer par le menu toutes les autres modifications mineures de règles ou de présentation, mais elles sont dans l'ensemble cohérentes et bien intégrées au reste. La perfection serait-elle de ce monde ?

Non, bien sûr. Premier contre-exemple, j'ai découvert deux petits paragraphes manquants (un dans le Livre de Science, le 6 septembre 5294 dans la chronologie, et l'autre dans le Livre du Maître, dans la description des Minimes). Deuxième : l'utilisation de la Table de Résistance n'a pas été étendue aux créatures (Octiguanes et Sanguinères). Troisième : il manque deux compétences dans la feuille de personnage (Camouflage et Connaissance de l'Electricité). Quatrième : le livret de référence, quoique très utile et plus complet que son original anglais, est aussi mal organisé que lui... Somme toute, des imperfections assez mineures.

Quant à la traduction proprement dite, elle est bonne. D'un bien meilleur niveau que celle de *RuneQuest*, bien que subsistent quelques points gênants. En particulier, l'ordre alphabétique anglais a souvent été conservé (compétences, armes, etc), au lieu de le changer systématiquement pour l'ordre alphabétique français. Egalement de petites altérations du sens de l'original, disséminées ici et là, dont aucune ne vaut la peine d'être mentionnée.

Voilà. Quand la rédaction de votre revue préférée m'a demandé de faire un banc d'essai de *Hawkmoon*, j'ai pensé : « Encore une traduction ! J'en ai assez, cette fois-ci, je vais être méchant ! ». J'étais persuadé de découvrir un jeu superficiel et sans avenir, aussitôt joué, aussitôt oublié... Surprise ! *Hawkmoon* s'est révélé un jeu agréable et plein d'humour, à l'univers ouvert, aux règles solides. Un vrai cousin germain de *Stormbringer*, ce qui est un argument de poids. Comme de plus le travail d'adaptation exécuté par Oriflam a été effectué avec professionnalisme et imagination, enrichissant le jeu initial de façon significative, ... il me faudrait beaucoup de mauvaise foi pour en dire vraiment du mal !

Christian Rossi

Chroniques vous a déjà proposé un scénario d'Hawkmoon dans le numéro 13. Essayez-le...

DEFENSE D'OUBLIER

...

*C'est toujours des mêmes
qu'on parle, et
banc d'essai par ci, et
scénario par là, et
tournois, et démos...
D'autres, par contre,
restent discrets et
raffinés, trop souvent
oubliés. On les aime,
découvrez-les...*



SKYREALMS of Jorune™

Comment parler de Jorune ? Comment aborder un univers aussi dense, aussi merveilleux ? Comment vous faire toucher du doigt la magie de ce jeu de rôle, vous qui peut-être avez désespéré de trouver un jeu de rôle de spéculative-fiction qui combine à la fois le sens du merveilleux et des règles précises, un univers réellement différent du nôtre et pourtant jouable...

TOUT A COMMENCE QUAND LA TERRE A DISPARU...

Vers l'an 2130, quand les humains se posèrent pour la première fois sur Jorune, les races supérieures de la planète les avaient accueillis avec respect et sérénité. Les humains, retranchés derrière leurs dômes, commencèrent à étudier fébrilement la technologie apparemment primitive et les diverses espèces animales et végétales de Jorune.

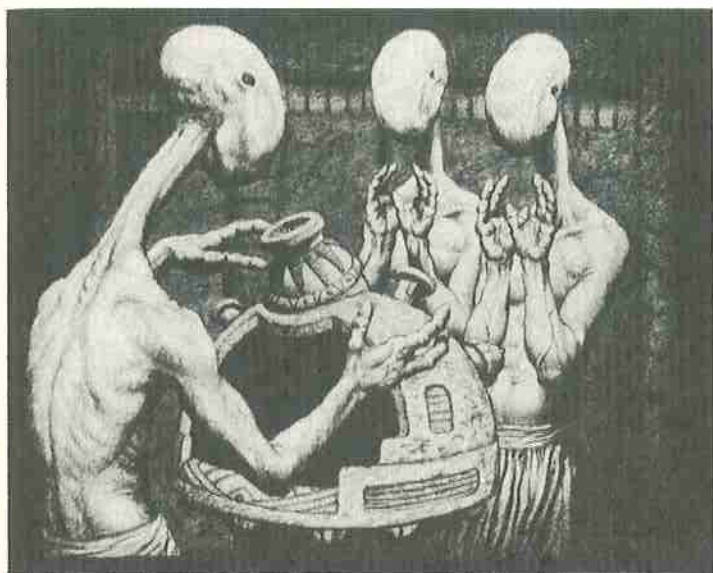
Lorsque, quelques années plus tard, ils perdirent contact avec leur monde d'origine, et que la Terre fut engloutie dans un conflit nucléaire, les colons comprirent que les vaisseaux de ravitaillement n'arriveraient jamais. Ils prirent la décision d'annexer la planète... Après tout, leurs ancêtres pionniers n'avaient-ils pas fait de même avec les Indiens d'Amérique... Mais les Shantas de Jorune (qui s'appelaient pour eux Sho-Caudal), bien que pacifiques de nature, ne laissèrent pas violer impunément leurs territoires sacrés. Puisant aux sources mêmes de l'énergie de la planète, ils déchaînèrent une tempête d'Isho qui dévasta les dômes des humains. Ceux-ci ripostèrent en lâchant dans l'atmosphère des agents bactériologiques incontrôlables. Et l'Obscurité tomba sur Jorune.

3 500 ans plus tard, l'homme s'est adapté à la vie sur Jorune, et Jorune s'est adapté à l'homme. Les hautes technologies du passé sont désormais l'objet de craintes, de suspensions, mais aussi de grandes convoitises. Un monde semi-féodal se met en place, où humains, bronth, shantas et boc-cords, peuvent trouver leur place... un monde où rien n'est jamais comme un joueur peut l'imaginer à l'avance...

est le fruit de l'imagination de Miles Teves, Andrew et Amy Leker. Etudiants américains au début des années 80, ils ont mis au point ce jeu, l'un des plus subtils et certainement le plus beau de toute l'histoire du jeu de rôle. Il se présente sous la forme de quatre fascicules, que nous allons parcourir ensemble.

Le Player Manual permet de créer un personnage humain (trois variations importantes selon la race : humain, muadra, boccord), de lui donner des compétences et un background solide... Suivent les règles de combat, avec règles optionnelles, longues mais fort jouables, et dont je vous dirai simplement qu'elles sont aussi violentes et réalistes, pour un jeu de simulation « pacifiste », que vous pouviez l'espérer... et que pourtant il n'existe pas de système de points de vie !!! Le livret se termine par un guide de prononciation... Et croyez-moi, cela n'est pas inutile. Car j'ai omis de vous signaler une particularité des règles... Elles sont écrites en Jorunien... Je m'explique : le texte anglais contient, chaque fois que cela est possible (comprenez très souvent) les termes « joruniens » non traduits... (Tradiriez-vous hamburger ? pour un étranger...) La première lecture donne le vertige au sholari potentiel (traduisez meneur de jeu...). Ce ne sont que muadras occupés à dissiper leur isho plus ou moins violemment dans des kerning baies pour devenir plus vite aptes à utiliser leurs dyshas... Puis, à la troisième lecture à peu près, tout s'éclaire, et le sholari comprend qu'il va pouvoir offrir à ses joueurs un univers totalement étranger à ceux qu'ils connaissent déjà...

Je ne citerai qu'un exemple, pour vous faire saisir les possibilités du jeu sans le déflorer : la Magie existe sur Jorune, née de l'énergie de la planète, l'Isho. L'Isho, force vitale émanant de vastes couches de cristal emprisonnées sous la surface de la planète, est omniprésente sur Jorune, dans l'atmosphère comme dans les êtres vivants. La plupart des formes de vie natives de la planète peuvent l'utiliser, en sculptant l'Isho sous forme de dyshas, ou actions d'énergie, fort proches des « sorts »... Mais pas de points de magie ici... chacun apprend et expérimente selon ses possibilités et la couleur de base de son isho... Et gare aux tempêtes d'isho, quand



les muadras, humains hypersensibles à l'énergie de la planète, deviennent des paratonnerres involontaires...

Le Sholari Guide lui détaille ses responsabilités, les races, intelligentes ou non, qui peuplent Sho-Caudal (pardon, Jorune, comme disent les humains...), quelques objets magiques (entendez des vestiges de la technologie humaine) et l'initie à la géographie de la planète.

Vient ensuite, pour les joueurs, **le Tauther Guide**, qui leur présente, sous forme d'une courte description et de superbes dessins, les races de la planète, avant leur périple qui les amènera du Hall de Drenn jusqu'aux coins les plus reculés de Burdoth, à la recherche de marques de copra sur leur challisk, dans l'espoir, un jour, de compléter leur tothis et d'être jugés aptes à devenir drenn, pour la plus grande gloire d'Ardoth et de Khodre Dhardrenn, le souverain Dhar-sage. En effet, et c'est là une idée de génie, un humain doit, avant de devenir citoyen à part entière d'Ardoth, faire preuve de sa loyauté à la reconstruction de la civilisation. Pas de voleurs à la tire ici, pas de guerriers sanguinaires. Les humains ont tiré les leçons de leur passé, et même si subsiste en eux le besoin de conquête, ils tentent (enfin) d'œuvrer de façon positive. Les grosbills vont sentir passer leur douleur...

Enfin, pour stimuler l'appétit des tauthers et du sholari, est inclus un mini-module : **Skyrealm Kolovisondra...**

Tout cela vous semble complexe. Je ne vous mentirai pas : ça l'est. On ne maîtrise pas aisément l'univers de Jorune, même si les règles en sont assez simples. Mais là est le prix du rêve, du dépaysement. Les actions en apparence les plus simples ou les plus rébarbatives sont le prétexte de mille surprises. Une journée entière dans Ardoth, sans le moindre combat, peut être le sujet de plusieurs parties palpitantes... et n'ayez crainte, il sera toujours temps pour les personnages de vos joueurs de croiser le fer avec un crugar, ou de tenter d'échapper à un dhar corondron en rut... et je ne vous parle pas de la récolte des larves de gigit, et des mésaventures qui pourraient survenir s'ils n'arrivaient pas à ramener les larves en ville avant la mue...

Vous l'aurez compris, Jorune est un monde à nul autre pareil, qui rappelle beaucoup plus la poésie de certains épisodes de Valérien et Laureline que la pseudo SF hard ou le space-opéra. Pas d'Empire Millénaire ici, pas de vaisseaux hyper-luminiques... et surtout, surtout pas de débiles en armures prêts à mourir pour la plus grande gloire de l'Impe-rium...

Pour l'instant, seuls deux suppléments sont arrivés en France : **Ardoth** et **Burdoth**, qui détaillent plus complètement la plus grande ville humaine et la première province de Jorune, où les tauthers démarreront sans doute leur aventure. C'est là d'ailleurs que le bât blesse, et que l'on peut porter deux critiques sur Jorune...

La première, tenant compte de ma légendaire mauvaise foi, sera la suivante : Jorune n'est pas traduit en français. C'est une honte et un frein terrible à sa popularité dans notre pays. En effet, D & D et consorts avaient pu s'implanter avant la version française vu la pauvreté de langage des règles, mais la complexité du texte de Jorune rend très difficile sa compréhension par un non-anglophile, de par l'addition aux difficultés habituelles d'un vocabulaire totalement alien... Aux dernières nouvelles, et sous toutes réserves, un courageux traducteur serait en ce moment même en train de s'atteler à la version française de Jorune, avec l'accord contractuel de Teves et Leker. On peut toujours espérer, et lui souhaiter le courage et la persévérance nécessaires.

La seconde est que Leker et Teves, pour qui Jorune est un travail d'artiste et d'amoureux et non une entreprise commerciale, n'ont toujours pas publié le moindre module en sept ans... A part le mini-module inclus dans la boîte de base, rien de rien... Bien sûr, l'univers de Jorune est foisonnant, et tout sholari peut trouver là des dizaines d'idées de campagnes. N'empêche que deux ou trois scénarios pour aider à démarrer n'auraient pas été de trop, et auraient permis aux sholaris éventuels de mieux saisir les mille possibilités du jeu.

Un dernier point... Les illustrations de Jorune, dues à Miles Teves, sont dignes de Goya et de Rembrandt. Profitez-en, ce type ne restera pas toute sa vie cantonné dans le jeu de rôle...

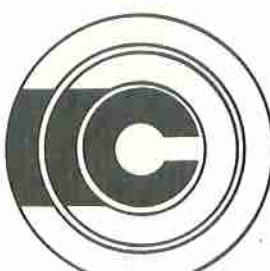
Que l'Isho soit avec vous... et comme le disent les auteurs :

LEAVE YOUR WORLD BEHIND.

Christian Lehmann

POUR LES JOUEURS AVERTIS

librairie - galerie
disques - jeux



le cercle

JEUX CLASSIQUES
WARGAMES
JEUX DE RÔLE
FIGURINES
PUZZLES

JEUX ELECTRONIQUES
CASSETTES
LITTÉRATURE
SUR LE JEU

Centre 

78630 ORGEVAL
Tél. 39.75.78.00

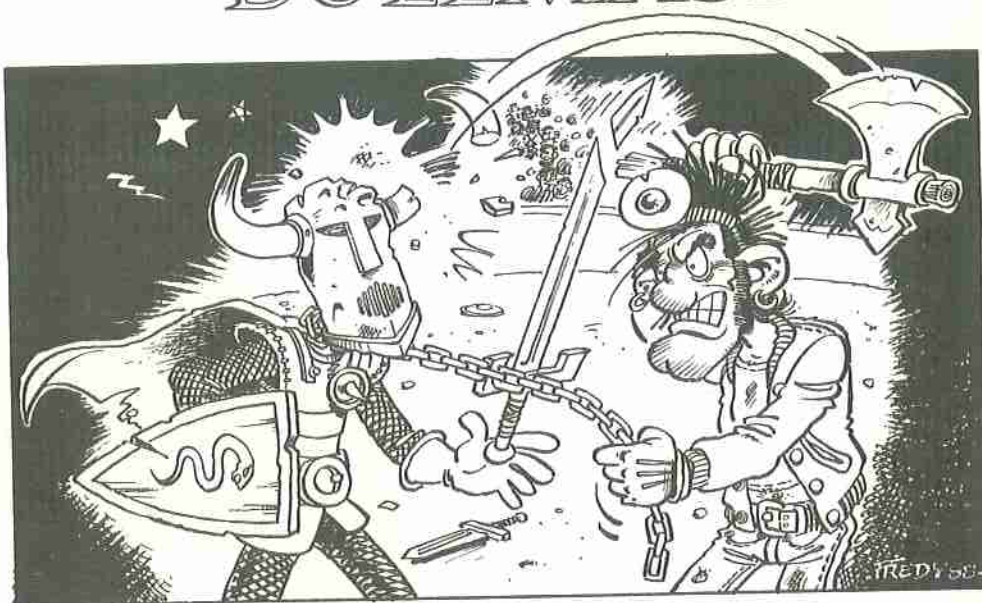
10 H - 20 H
MÊME LE DIMANCHE
FERME LE MARDI

Chronique d'un autre jeu

DUELMASTERS

**Choc sanglant, des héros
Dieu trompait
l'espérance...**

Victor Hugo
(La légende des Siècles)



Putain d'bordel, comment je m'suis r'trouvé là, dans l'arène ? Sanglé dans une dérisoire armure de cuir, je cherche frénétiquement la gachette de cette bon dieu de hachette préhistorique... Et l'autre, avec sa boîte de conserve sur la tronche et son pyjama tricoté en fil de fer. Il a l'air malin, à gigoter comme une sauterelle ! Tant pis, si j'peux pas l'décalquer avec mon calibre enrayé, j'lui tape dessus avec... Hey, chouette, ça saigne ! Tout compte fait, c'est pas si mal ce truc...

Destroy sabre du tranchant de sa hachette !
Michel Marteau est blessé au bas-ventre !
Destroy sabre avec sa hachette !
Michel Marteau a été blessé à la main droite !
Destroy sabre avec sa hachette !
Michel Marteau reçoit une blessure au genou droit !
L'action est interrompue par les deux gladiateurs qui se réorientent.
Les spectateurs se mettent à scander des insultes !

**Duelmasters, jeu de simulation résolu par ordinateur et joué par correspondance ?
Qu'est-ce qu'on simule ?
Comment ça marche ?**

En fait, le joueur est l'entraîneur d'une équipe de 5 gladiateurs (maximum) qui vont combattre dans l'arène en suivant ses consignes et ses enseignements. A l'issue de chaque combat, chaque gladiateur (encore vivant !), vainqueur ou vaincu, peut progresser et espérer ainsi acquérir un titre... jusqu'à celui de Duelmasters qu'il faut ensuite conserver.

Chaque joueur/entraîneur commence par former son équipe de gladiateurs définis chacun par 7 caractéristiques (Force,

Constitution, Taille, Intelligence, Volonté, Vitesse, Adresse, comprises entre 3 et 21 et déterminées aléatoirement par l'ordinateur). Il dispose ensuite de 14 points par gladiateur pour améliorer certaines de ses caractéristiques, en fonction de l'un des 10 styles de combat pour lequel il va l'entraîner.

L'équipe, une fois terminée, ira combattre dans l'arène des gladiateurs entraînés par d'autres. Avant chaque combat, l'entraîneur remplit une feuille d'ordre par gladiateur : il le dote d'armes, armures et armes de réserve, il établit une stratégie de combat en fonction du « style » de l'adversaire, il prévoit son comportement offensif et défensif minute par minute, sa réaction en cas de situation désespérée, il précise les parties du corps qu'il protège particulièrement, celles de l'adversaire qu'il vise de préférence...

Puis chacun entre dans l'arène.

Destroy mesure 2m20
Destroy est aussi habile d'une main que de l'autre
Destroy a décidé de porter une armure de cuir et a un casque léger sur le crâne
Destroy tient une hachette, et tient une hachette pour parer dans son autre main
Destroy est un adepte du style direct
Destroy est bien adapté

aux armes choisies

Le combat se déroule minute par minute. Dans le compte-rendu, chaque geste est détaillé (cf l'intro), les gladiateurs se parlent (Destroy dit «Même ma petite sœur combat mieux que cela») La foule réagit par ses encouragements, ses insultes ou son attitude (Des supporters déçus se lèvent pour partir - La foule scande «Michel Marteau, arène noire»...).

Puis le combat se termine, par la mort, l'effondrement ou le départ pour l'infirmerie de l'un des adversaires, et les conséquences pour chacun sont précisées (chaque combattant victorieux gagne un nombre de points indexé sur la valeur du vaincu).

Destroy a appris une compétence en attaque. Destroy a appris un enchaînement en initiative Destroy a légèrement augmenté en popularité...

Pratiquement, quand et comment se préparent les combats ?

Si vous désirez essayer Duelmasters, contactez Ambrosial Dimension (1, square des Ajoux, 92400 Courbevoie - Tél. 43 34 04 00). Vous recevrez par retour du courrier les tirages de vos 5 novices. Vous les améliorerez, vous les entraînez, vous renvoyez la feuille d'entraînement à Ambrosial. Finalement, vous recevez une évaluation des capacités de chacun de vos gladiateurs accompagnée des règles du jeu... Et tout cela gratuitement ! Vous pourrez ensuite, si vous craquez pour Duelmasters, faire combattre vos gladiateurs tous les 14 jours (ou tous les 28 si vous ne disposez pas d'assez de temps ou de monnaie).

Vous remplissez vos feuilles d'ordres, vous les envoyez, l'ordinateur gère les combats et édite «La Gazette» que vous recevrez par la poste.

Vous prendrez alors connaissance, non seulement des résultats de combats de vos gladiateurs, mais également du classement actuel, du palmarès de la semaine (Duelmaster en titre, meilleur guerrier confirmé, le favori, le plus populaire, la meilleure équipe, etc.). Vous pourrez

CALENDRIER 88 / 89 POUR DUELMASTERS

25 décembre 88 : le tour de Noël, gratuit !

1^{er} février 89 : date limite d'inscription au premier championnat de France

1^{er} avril 89 : premier championnat de France

1^{er} mai 89 : finale France / USA

15 septembre 89 : date limite d'inscription au deuxième championnat de France

31 octobre 89 : deuxième championnat de France

30 novembre 89 : finale France / USA

25 décembre 89 : le tour de Noël, gratuit !

également lire la chronique composée en partie de messages envoyés par les joueurs.

Mais tout n'est pas si simple !

En effet, les possibilités offertes par Duelmasters sont tellement riches qu'un si petit article ne peut les détailler toutes. Car vous pouvez lancer des défis (c'est même souvent conseillé), des vendettas pour venger vos morts, fuir devant certains adversaires... Les possibilités d'armes, armures, tactiques offensives et défensives sont tellement variées qu'il vous faut plusieurs combats pour affiner votre stratégie et étudier très soigneusement les résultats, minute par minute, pour en tirer les conclusions.

Petits trucs pour les bleus qui vont s'aventurer dans l'arène

L'entraînement permet de développer des compétences que l'on découvre en les acquérant mais aussi et surtout (au début) d'augmenter des caractéristiques. Par exemple, l'endurance se calcule par la formule suivante :

(Force + Constitution) x Volonté
Un tirage aléatoire détermine si l'entraînement aboutit ou non. La base de réussite se calcule ainsi :

(Volonté x 5) / 2ⁿ
(n = nombre de fois où la caractéristique a déjà été augmentée). Donc, plus une caractéristique a été améliorée, plus il devient difficile de l'améliorer (spoc-kien, non ?)

Vous effectuerez certainement, comme moi, vos premiers tours au pif. N'oubliez surtout pas d'analyser tous les résultats et d'en tirer tous les enseignements. Essayez également d'échanger vos conclu-

sions avec d'autres entraîneurs pour mieux connaître vos adversaires. Si vous hésitez sur les attitudes à choisir pour vos gladiateurs, imaginez-vous à leur place : la simulation de Duelmasters se base sur la réalité.

Duelmasters, au premier abord, paraît assez rébarbatif : donner des instructions seul dans son coin pour recevoir ensuite un listing malgré tout assez triste n'a rien de bien engageant. Ca vaut malgré tout la peine de se forcer et, dès les premiers combats, on est foutu ! Car tout a été étudié dans les moindres détails pour satisfaire les joueurs exigeants : la stratégie est passionnante, la combativité stimulée et l'humour toujours présent...

A bientôt dans l'arène !

— Jean-Charles Rodriguez

Duelmasters est commercialisé aux States par Reality Simulations Inc. depuis 4 ans. Il y a passionné plusieurs milliers de joueurs. Conçu par un mordu du jeu qui a longuement étudié l'histoire des armes et des styles de combats, soutenu par un programme informatique béton, il garantit une simulation parfaite et propose une approche différente du jeu par correspondance. Ambrosial Dimensio, société créée l'été dernier par un fondeur de Duelmasters, commence assez fort. Elle compte sur son succès pour proposer aux joueurs, dès la fin de l'année prochaine, Hyborian War, le deuxième jeu de RSI : diplomatie et conquête dans le monde de Conan...

On vous l'avait promise, vous l'attendiez haletants (si, si !), le Professeur Pelleau la livre à votre avidité théologique, voici la Mythologie Indienne, suite et fin.

Mythologie chro

MYTHOLOGIE DE L'INDE (SUITE)

LES DIEUX SOUVERAINS DE LA TROISIEME FONCTION

Les Ashvins

Les deux Ashvins sont jumeaux et dirigent la troisième fonction. Par conséquent ils sont très importants aux yeux de la population. En outre, ils sont aussi guérisseurs : médecins des dieux, ils donnent la santé à ceux, méritants, qui le leur demandent et peuvent leur rendre de nombreux services. Foncièrement bons, ils sont soucieux du maintien de l'ordre terrestre et cosmique.

Ils ont une femme commune, Ushas qui est assez bien décrite dans le Legend Lore.

LES AUTRES DIEUX

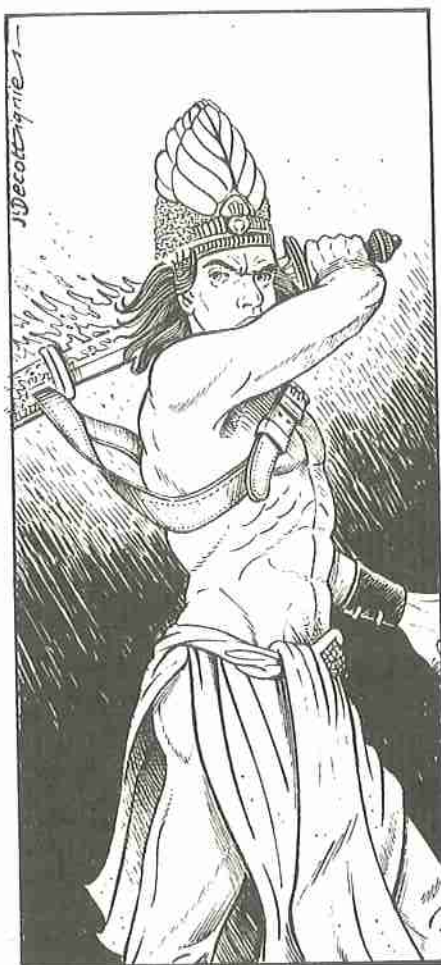
Agni

Plus que le dieu du feu, il est le feu personnifié. Il représente le feu sacrificiel, le feu destructeur, le feu du maître de maison et a donc ainsi pied dans les trois fonctions. C'est le sacrificateur des dieux, leur grand-prêtre ; la première part de tout sacrifice lui est donc destinée. Il est immortel, invincible, en possession de toutes les forces possibles, savant, il connaît les mondes et les secrets des hommes, c'est un voyant.

Vishnu

Lors du védisme, c'est essentiellement le dieu arpenteur qui fait de la place où que se soit quand elle manque, en prenant sur l'espace non encore occupé par les dieux ou les hommes. Il accompagne très souvent Indra et le seconde efficacement lors de difficiles combats.

Lors du combat entre Indra et Vritra, c'est lui qui a donné la place nécessaire à Indra pour qu'il l'emporte sur le démon. Une autre fois, alors que les dieux étaient défaits par l'asura (démon) Bali n'avaient plus rien sauf la parole, il se transforma



Rudra

C'est le dieu des tempêtes, de la mort, le roi des animaux, maître des maladies et de leurs remèdes, le patron des chasseurs, des tueurs et des brigands. C'est un dieu solitaire ayant sa demeure vers le nord et se promenant souvent dans les forêts sur la terre. Il est coléreux, vindicatif, cruel, destructeur. Ses armes sont la terreur, la catastrophe, les maladies, le poison et un grand arc qui ne rate jamais sa cible. Il a pourtant de bons côtés car il connaît les remèdes des maladies et de ce fait est le grand guérisseur des hommes et du bétail. C'est pourquoi les hommes lui sacrifient, autant pour éloigner sa colère que pour appeler la guérison. Mais il agit selon son bon plaisir.

L'évolution vers l'hindouisme en a fait un dieu de tout premier plan sous le nom de Shiva. Il régna sur tout le panthéon aux côtés de Vishnu et de Brahma.

Il eut de nombreux fils qui se divisent en deux classes, les Maruts et les Rudrayas. Les Rudrayas sont archers et ont hérité du côté mauvais de leur père. Craints et semant la terreur, ils commettent souvent des méfaits que les hommes attribuent aux démons. Ils forment la suite armée de Rudra. Les Maruts ont hérité du bon côté, ils forment d'ailleurs la suite d'Indra, parfois de Vishnu, mais jamais de Rudra. Beaux, jeunes, parés d'or et puissants, voyageant dans leur char d'or, toujours propre, ils sont les bardes d'Indra et le fortifient de leurs chants. Ils sont forts, font les vents, la pluie et les éclairs, et sont très secourables envers ceux qui sacrifient.

Kali

Plus que les autres dieux, elle est le fruit d'une très longue évolution. Kali est la femme de Rudra-Shiva et porte le nom de Uma. Elle est le fidèle reflet de la complexe nature de son époux et de ce fait revêt de multiples aspects et des noms différents : Uma, elle est la nature qui donne et détruit ; Parvati ou Durga, elle est terrible ; Gauri, c'est la déesse des céréales ; Shakti, c'est la puissance

en nain et alla trouver Bali qui sacrifiait. Il lui demanda de lui accorder autant d'espace qu'il mesurerait de trois de ses pas de nain, ce que Bali accepta en riant. En trois pas Vishnu franchit la terre, l'atmosphère et le ciel, assigna à Bali un séjour en enfer et rendit ainsi l'empire des trois mondes à Indra.

Vishnu agit toujours lorsqu'il faut restaurer un monde ordonné et bon après sa fin au profit du désordre et du mal. Il donne aux hommes méritants le champ nécessaire afin qu'ils réalisent leurs ambitions tant matérielles que spirituelles.

**DANS LE
NOUVEAU
QUARTIER
QUI PLAÎT**

TEMPS LIBRE



FIGURINES

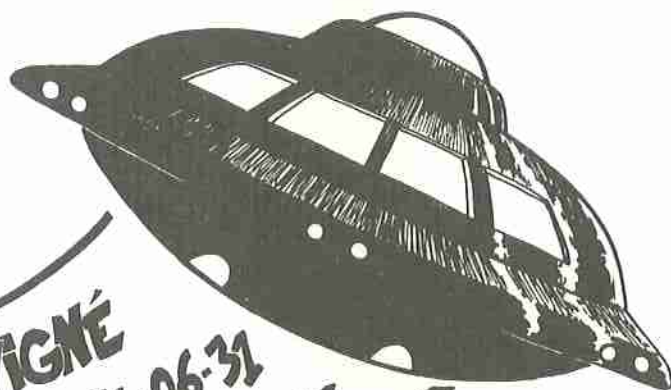
ÉLÉMENTS DE DÉCORS

JEUX DE RÔLE

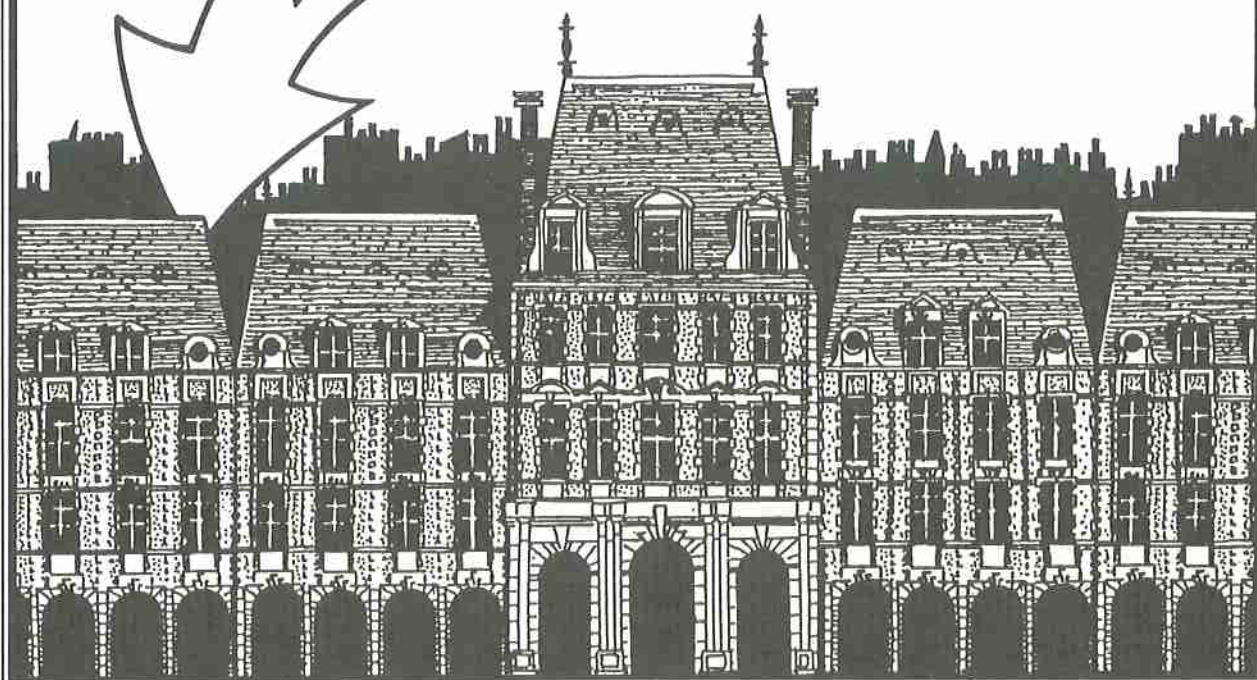
BOARDGAMES

WARGAMES

etc.



22 RUE DE SÉVIGNÉ
75004 - PARIS TEL: **42-74-06-31**
METRO: LIGNE 1 - ST PAUL - LE MARAIS



et l'énergie du dieu conçues pour une femme et elle élève les hommes méritants au niveau des dieux ; devenue Kali elle est cruelle, destructrice, Kalidasa ne la considère plus comme déesse mais comme démon.

MITES ET CEREMONIES

Indications générales

Bien qu'à l'époque védique aucun temple n'ait existé et qu'aucun prêtre ne fut affilié à un dieu en particulier, la projection de son rôle dans le monde d'AD&D est assez aisée. Tout comme dans la réalité, le clerc devra avoir la connaissance de tous les rituels afin de pouvoir officier lorsqu'une personne non-religieuse le lui demande, même si le dieu n'est pas le sien, sauf bien entendu s'il est d'un autre panthéon. En effet la plupart des rituels étaient faits à l'initiative de gens n'appartenant pas à la caste des brahmanes (clercs).

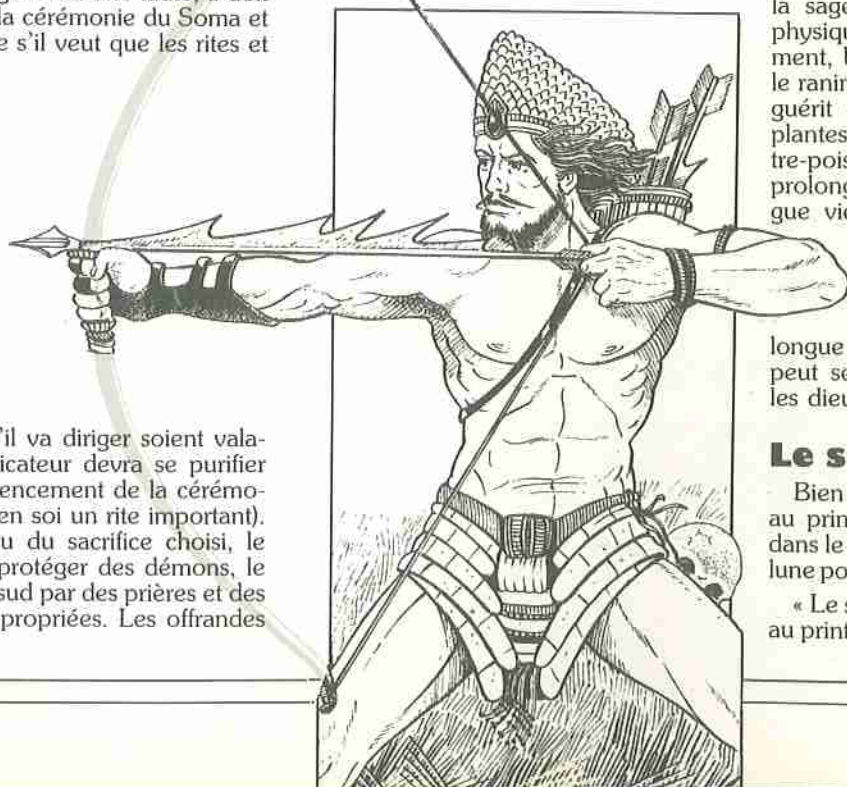
Ces rites sont d'une complexité effrayante. Chaque détail, depuis la position et l'orientation du sacrificateur (celui qui a pris l'initiative du sacrifice et qui entraîne donc tout le rituel), jusqu'au mouvement du petit doigt gauche du clerc à tel moment du rite, en passant par les divers objets employés, a une importance capitale. C'est le prêtre qui dirige tout le cérémonial, il dira ou chantera les prières qui l'accompagnent. En matière de détails le joueur et/ou le MJ peuvent laisser courir leur imagination. Pourtant quelques points communs subsistent entre presque toutes les cérémonies. Le clerc doit être pur et sans tache (si le personnage a fait une faute, il doit se purifier par la cérémonie du Soma et réparer sa faute s'il veut que les rites et

utilisées sont le beurre, le lait, les gâteaux, des animaux et le soma qui est réservé aux cérémonies les plus importantes, celles où les dieux sont directement concernés.

Tout peut être prétexte à cérémonie : mariage, naissance, décès, semailles, moissons, construction d'une maison, travail bien fait, départ ou arrivée... Le simple désir d'honorer les dieux peut d'ailleurs suffire ! Le clerc n'a le droit de refuser l'accès de ce désir à quiconque, sauf s'il est prêtre de Kali car elle est autant déesse que démons.

Plus que tout autre clerc, celui du panthéon hindou est proche du peuple ; il devra suivre les préceptes de son dieu et faire ce qu'il représente. Par exemple, le clerc de Surya devra prier tous les matins, non pas pour réclamer des sorts, mais pour faire se lever le soleil ; celui de Varuna devra s'occuper des liens défaits et des pactes non tenus sans souci de bien ou de mal et livrer justice au nom de son dieu, etc. De par la philosophie védique et hindouiste, les clercs acquerront des niveaux d'expérience par l'aventure, bien entendu, mais aussi par la force de leur ascétisme, par la pureté de leurs actes et de leurs pensées. Ce ne sont pas les dieux qui leur octroient l'utilisation de tel ou tel niveau de sort, et ainsi la faculté de manipuler les puissances, mais seulement leur pureté car les dieux eux-mêmes, s'ils utilisent les puissances, n'en sont pas maîtres. La vie d'un clerc hindou est difficile et le MJ devra le faire sentir aux joueurs.

Voyons maintenant la plus importante des cérémonies : le sacrifice du SOMA.



cérémonies qu'il va diriger soient valables). Le sacrificateur devra se purifier avant le commencement de la cérémonie (ce qui est en soi un rite important). Une fois le lieu du sacrifice choisi, le clerc devra le protéger des démons, le tourner vers le sud par des prières et des incantations appropriées. Les offrandes

Soma

Soma est une divinité compagne et amie des autres dieux, et surtout d'Indra. Il est le créateur du ciel, le garant de l'équilibre. Il est la lune et la nourriture des dieux. Il est la totalité des offrandes sacrificielles, le maître des germes, des morts, seigneur des plantes, des pierres, des brahmanes. Il donne la pluie, il désaltère les dieux et les défunts. Quand la lune (Soma) est pleine, c'est qu'elle est remplie de soma (le breuvage), les dieux peuvent en boire, la lune décroît puis devient vide (nouvelle lune). Pour que la Lune soit pleine de nouveau, les prêtres doivent refaire du soma. Car le soma est aussi la boisson sacrée, rituelle, la liqueur sacrificielle obtenue à partir d'une plante poussant dans les hautes montagnes. Sa préparation fait l'objet de rites complexes occupant une place dominante dans le culte supérieur.

En bref, la préparation de cette liqueur se résume à ceci : premier lavage des tiges de la plante que l'on asperge d'eau afin qu'elles gonflent, pressurage donnant lieu à un second lavage, extraction du jus au moyen d'une meule de pierre, passage de ce jus dans un filtre fait de poils de mouton.

Les pouvoirs accordés à ce breuvage sont fort variés et le personnage avisé saura comment l'utiliser au cours de diverses incantations dans lesquelles il entrera comme composant. Le soma remplacera, pour les clercs hindous, la traditionnelle eau bénite. Il agit tant sur les dieux que sur les hommes : il accroît la vigueur intellectuelle (protection contre les attaques mentales), excite la pensée, féconde les idées et la poésie, donne de la sagesse ; en accroissant la vigueur physique il donne du courage (apaisement, bénédiction, prière, cantique) ou le ranime, donne de la vigueur sexuelle, guérit ce qui est malade, hommes et plantes (retardement du poison et contre-poison, soins et guérisons divers), prolonge également la vie (élixir de longue vie)... Pour toutes ces raisons les

dieux en ont besoin, mais ce sont les clercs qui le fabriquent au cours de la longue cérémonie. Ainsi Soma, la lune, peut se remplir et de nouveau nourrir les dieux.

Le sacrifice du soma

Bien qu'ayant traditionnellement lieu au printemps, à la montée de la sève, dans le jeu elle se fera à chaque nouvelle lune pour qu'elle puisse devenir pleine.

« Le sacrifice du soma » qui se déroule au printemps à la montée de la sève sera

exclusivement réservé aux clercs, à l'abri des regards des « non cléricaux ». Celui qui aura lieu à la nouvelle lune verra la participation des gens du peuple ; le sacrificateur pourra être une personne n'appartenant pas à la classe religieuse alors qu'à la cérémonie du printemps seul un religieux pourra en faire office. Cependant, que le sacrificateur soit un clerc ou non, les rites restent les mêmes sauf en ce qui concerne le droit de boire le soma.

Tous les rites relatifs à cet important sacrifice sont axés autour de l'Agnistoma, le rite de base qui dure un jour. Il consiste à préparer la composition du breuvage trois fois dans la journée, matin, midi et soir. Celui-ci sera offert par trois fois aux dieux importants, individuellement, puis aux divinités secondaires regroupées sous le nom de Viçvé Devas (tous les dieux). Dans tous les cas Kali est exclue du sacrifice.

Il est d'importance puisqu'en « gouttant et coulant à travers le filtre de laine il fait pleuvoir le ciel ». Avant le commencement des rites, le sacrificateur peut demander ce qu'il veut en espérant être exaucé : des enfants mâles, la mort de son ennemi, de bonnes récoltes, de grosses rentrées d'argent, une bonne santé, etc. Pour chaque type de demande, les rites de conclusion de cette grande fête magico-religieuse diffèrent. Les clercs, à la cérémonie du printemps, demanderont le maintien du courant de vie et l'équilibre universel sans penser à eux.

Ces rites se déroulent de la façon suivante : d'abord a lieu la purification du sacrificateur, qu'il soit clerc ou non. Celui-ci fait sa demande, « Souhaitant (sa demande), je célébrerai l'Agnistoma », puis il choisit les prêtres et le lieu du sacrifice qu'il demande au seigneur (qui ne peut lui refuser sous peine de malédiction). Ensuite commence la véritable purification qui est une seconde naissance. Pour lui est dressée une hutte dont les angles sont au NE, SE, SO et NO. Il se fait couper cheveux et ongles, prend un bain, s'oingt, s'habille de neuf, mange des aliments solides et entre dans la hutte. Le prêtre le consacre alors avec une peau d'antilope noire et le revêt d'habits consacrés : une ceinture d'herbes et de poils tressés, une corne d'antilope noire qui symbolise une matrice et un bâton pour repousser les démons. Le sacrificateur ne doit pas se séparer de ses habits ni sortir de la cabane dans laquelle ne sont admis que les clercs. Il y restera la durée des cérémonies. Pendant ce temps, les autres prêtres ont préparé le lieu du sacrifice, installé les instruments, chanté, dit les prières, repoussé les démons, protégé le lieu, etc. Ensuite vient le marchandage du soma. Le sacrificateur se fait apporter une vache et il la marchande par trois fois (toujours dans les mêmes termes) contre le soma encore

en tige détenu par le prêtre qui lui a apporté la vache. Ceci fait, le prêtre apporte le soma dans un char jusqu'au lieu du sacrifice et le dépose sur un trône recouvert d'une peau d'antilope noire. Le soma s'appelle alors varuna. Puis commencent les sacrifices de bienvenue et les cérémonies d'hospitalité. Pendant ce temps, le sacrificateur subit le rite de la consécration intermédiaire en absorbant des plats brûlants et en se purifiant avec de l'eau bouillante pour entrer en Agni. Ensuite le sacrificateur et les prêtres consécrateurs, durant deux jours, au milieu de chants, de prières et d'un rite compliqué, font chauffer du lait dans un pot en terre pour l'offrir aux Ashvins le matin et le midi. Le jour suivant, le matin et l'après-midi, ils offrent du beurre fondu à Agni, Soma et Vishnu.

Le lendemain les prêtres installent le soma, les meules et préparent les filtres de laine ainsi que le bouc qui sera sacrifié. Le prêtre principal offre le soma encore en tige aux dieux, l'asperge d'eau de source pure puis sacrifie le bouc à Agni et à Soma (la divinité).



Le jour suivant a lieu l'Agnistoma. Un prêtre, avant même le lever du soleil, prie face à lui. Puis commence la fabrication du soma qui aura lieu également le midi et le soir. La fabrication est ac-

compagnée de louanges récitées (çstras) et chantées (stotras), cinq de chaque le matin, autant le midi et deux de chaque le soir. A chaque fois le soma est offert dans des coupes sacrées à la triade des « deux-dieux », Indra-Vayu, Mitra-Varuna, les Ashvins, puis ensuite aux autres dieux importants nommés individuellement et enfin aux Vishvé-Devas. Alors seulement les prêtres auront droit de boire du soma puis également le sa-



crificateur, qui lui n'aura qu'un substitut de soma. Il y aura toujours du soma de reste en quantité pour les prêtres car il fait office d'eau bénite et il est important, pour le religieux partant en aventure, d'en posséder. (Cette méthode de fabrication « d'eau bénite » rend son obtention longue et difficile, et la quantité obtenue est assez réduite ; les PJ-clercs de ce panthéon devront y aller à l'économie d'autant que, pour ceux-ci, la véritable eau bénite ne convient pas puisqu'elle provient d'une autre religion.)

Le lendemain de l'Agnistoma, avant le lever du soleil, les prêtres font sortir le sacrificateur de la hutte. Il assistera, priant, au lever du soleil (Surya), baignant dans ses rayons. Puis aura lieu le dernier rite relatif à la demande du sacrificateur. A la fin de la journée, tous les rites et cérémonies relatifs au sacrifice du soma sont terminés. Ils durent plusieurs jours mais, hormis le sacrifice du printemps devant être effectué par tous les clercs, ceux de la nouvelle lune ne tombent pas toujours sur les mêmes...

CONCLUSION

Ce sujet que nous venons d'effleurer est inépuisable, mais je fais confiance à votre bon sens, votre imagination et votre sérieux pour combler tous les trous que j'ai laissés. Pour vous aider voici quelques livres : « Les religions de l'Inde » T1, Jan Gonda, ED Payot ; « Les dieux souverains des Indo-Européens » et « Mythes et Epopée » T1, de Georges Dumézil, ED Gallimard.

A bientôt, pour le Japon peut-être...

Patrick Pelleau

L'APPEL de CTHULHU SCÉNAR

Keith Herber (avec d'humbles excuses envers Brian Lumley et David Drake)

©1988 Keith Herber

traduit de l'américain par **Denis Gerfaud**

*Y'en a un peu marre
qu'on starise toujours
les auteurs de bouquins et
jamais les autres ! Alors
aujourd'hui, vous allez faire
connaissance avec Keith Herber,
un grand ancien de chez
Chaosium. Et Chroniques, qui
vous aime, vous offre, en
exclusivité, une de ses
dernières productions, pour
l'Appel de qui vous savez.*

Ce scénario est conçu pour trois, voire quatre investigateurs. L'histoire se déroule entièrement dans une petite ville de la Nouvelle Angleterre, très semblable à Arkham, vers la fin des années 20. C'est le début de l'automne.

Un article de journal (*aide de jeu n° 1*) fait état de la découverte d'un squelette, trouvé emmuré dans la cave d'un manoir en cours de démolition. Lors du test de ce scénario, les joueurs incarnaient l'héritier contesté d'un supposé trésor caché, ainsi que l'avoué et le détective privé engagés par celui-ci.

Le groupe devrait finalement identifier le squelette comme étant celui d'une vieille prêtresse vaudou et mettre le meurtre au compte du défunt Jason Wedgeford. Ce faisant, ils découvriront probablement l'existence des horribles enfants mort-vivants cannibales que Wedgeford dissimulait dans la cave du manoir. Et durant ce temps, un mystérieux homme noir, le docteur Marquis, de la Nouvelle Orléans, rôdera sur les lieux. Les investigateurs seront incapables d'interférer avec ses actions inexplicables.

L'HISTOIRE

En 1907, Jason Wedgeford perdit ses trois enfants en l'espace de quatre jours, lors d'une terrible épidémie de choléra qui balaya la ville. Déjà veuf, Jason était le dernier à porter le nom autrefois puissant des Wedgeford, et la perte quasi simultanée de tous ses descendants le laissa anéanti. Mû par le désespoir, il contacta secrètement une certaine Marsella, la vieille gouvernante d'un ami, supposée pratiquer la magie. Marsella, qui se disait de la Nouvelle Orléans mais native d'Haïti, promit son aide au père désespéré et, moyennant rémunération, de faire revenir ses enfants d'entre les morts. Wedgeford paya et « emprunta » la domestique à son ami ; puis ses propres serviteurs ayant été éloignés, les rites terribles furent accomplis.

Comme promis, les enfants ressuscitèrent.

Les Enfants de la

Rosemary, quinze ans et déjà femme ; Adam, garçon robuste de près de treize ans ; et la petite Jessica, avec ses longs cheveux blonds et ses neuf ans. Mais ces êtres aux yeux vides et à la démarche traînante étaient à peine ses enfants. Ces créatures étaient incapables de parler, quoique pourvues d'un certain fond de ruse, et comme Wedgeford n'allait pas tarder à s'en apercevoir, elles étaient possédées par d'insatiables appétits.

Fuyant la petite cave où les rites avaient été accomplis, Wedgeford y enferma les monstres puis, dans sa rage, se retourna contre la prêtresse vaudou. Ses mains se refermèrent sur sa gorge, avec tant de force que trois vertèbres se rompirent. Marsella, femme au passé mystérieux, en mourut presque instantanément. Saisi de panique, Wedgeford appela son ami, Willard Crossman, et lui expliqua qu'il venait de tuer accidentellement la vieille femme, l'ayant surprise en train de fouiller dans le coffret à bijoux de sa défunte épouse. Crossman, qui avait lui-même des motifs de la soupçonner (il avait entendu certaines rumeurs murmurées par ses autres serviteurs), lui conseilla de ne pas appeler la police. La vieille femme avait sûrement dû entrer dans le pays clandestinement, et si son

corps pouvait disparaître, ce n'en serait que plus sage pour tout le monde. Wedgeford offrit de s'occuper du corps, et les deux hommes répandirent le bruit que Marsella, prise en flagrant délit de vol, avait fui la maison de Wedgeford pour ne plus reparaitre depuis. Le meurtre ne fut plus jamais mentionné.

Le lendemain, Wedgeford disposa le corps dans un petit renfoncement de la cave, et l'em-

Keith Herber est né à Detroit, Michigan, en 1949, par une nuit de tempête où toutes les lumières de la ville s'éteignirent en même temps, alors que des nuages noirs, passant à grande vitesse devant la lune gibbeuse, semblaient tracer sur sa surface crémeuse des hiéroglyphes indicibles.

Il est l'auteur fétiche de Chaosium et nul, à part peut-être Sandy Petersen, n'a publié autant de matériel pour l'Appel de Cthulhu. Nous lui devons « **Les Fungi de Yuggoth** », « **Le Rejeton d'Azathoth** », « **La Trace de Tsathogghua** », et bien d'autres merveilles. Il y a d'autres auteurs talentueux dans l'équipe de Chaosium, mais aucun n'a réussi, au fil de scénarios très disparates, à créer un univers d'une aussi forte densité, à la fois violent et terriblement nostalgique. Les PNJ de Keith Herber ne ressemblent à nul autre, et ses histoires aiguissent le « sens du merveilleux » des joueurs...

Sa femme, Sharon, et leur fils, Erik, 16 ans, forment l'essentiel des joueurs de ses campagnes, avec quelques invités occasionnels.

Aussi étonnant que ses créations, Herber avoue être un self-made man : « *Je ne suis jamais allé au collège. Je me suis éduqué tout seul, j'ai travaillé pendant des années en usine avant de m'initier à la basse et de devenir musicien dans des clubs. Quand les clubs de jazz ont commencé à déperir, il y a deux ans, je suis devenu chauffeur de taxi. Ça me permet de payer le loyer, et ça fait bien dans mon curriculum vitae... très avant-garde... J'ai toujours voulu être écrivain mais ce n'est qu'à la sortie de l'Appel que j'ai réalisé que je pouvais écrire. J'ai acheté une machine à écrire et un bureau et j'ai écrit Fungi... qui a été publié immédiatement. J'ai eu la chance d'être au bon en-*

UN TAXI POUR CHRONIQUES

droit au bon moment. Maintenant j'essaie d'écrire « LE ROMAN » (à la Stephen King) mais sans grand succès. D'où le taxi et les terribles ramifications qui s'en suivent. »

On notera la modestie de Herber qui, encore aujourd'hui, ne croit pas à son talent, et minimise son succès... une sorte de Lovecraft des temps modernes, en somme.

Il faut dire qu'on gagne bien mal sa vie en Amérique dans le domaine du jeu de rôle, à moins de s'appeler Gary Gygax. Les auteurs de scénarios y sont affreusement mal payés, même dans une compagnie honnête et sympathique comme Chaosium... En comparaison, on se croirait presque bien loti en France... Presque, j'ai dit presque ! ! ! ! (Je vois Dominique Granger et Frédéric Leygonie, les deux auteurs de Trauma, surgir dans mon bureau, Uzi en mains...).

Dernier mot aux admirateurs de l'œuvre de Keith Herber. N'hésitez pas à lui écrire en nous envoyant les lettres, que nous transmettrons. Ce type a beau être un génie, il ne le sait même pas... Chaque fois qu'un joueur lui raconte ses expériences dans une campagne dont il est l'auteur, Herber est heureux comme un enfant. Un seul problème, il ne parle pas français mais, comme il le dit :



PORTRAIT IMAGINAIRE DE L'ARTISTE

« Je parle plusieurs langues couramment : l'Américain, l'Anglais, le Canadien, l'Australien, et je peux aussi me faire comprendre dans Hong Kong et une grande partie du territoire californien. »

Pourquoi Herber aime-t-il l'Appel ? « *Bon Dieu, on peut être tué dans n'importe quel jeu de rôle, mais dans combien de jeux de rôle peut-on devenir fou à lier ?* »

Vous êtes prévenus...

Chroniques a l'honneur de vous présenter, en exclusivité, un scénario pour l'Appel de Cthulhu inédit d'un des maîtres américains du genre (et traduit par un autre maître, mais de chez nous, Denis Gerfaud).

————— **Christian Lehmann**

Nuit

mura. Ses quelques serviteurs furent congédiés — juste autorisés à revenir pour faire leurs bagages —, et pour lui commença la longue quête, qui allait durer le reste de sa vie : découvrir le moyen de sauver ses enfants de leur terrible condition.

Durant les vingt années suivantes, jusqu'à sa mort, Wedgeford explora vainement toutes les voies des sciences occultes, allant même jusqu'à fonder, pour une courte période, un centre

d'études et de recherches « psychiques », financé par une amie généreuse. Dans l'interval, il continua à nourrir et à entretenir les créatures indifférentes cachées dans son sous-sol, dissimulant la porte de leur cave avec des boîtes mobiles.

Au moment de sa mort, Wedgeford avait déjà vendu son manoir à la société d'exploitation Handelman ; et son corps était à peine froid que la société était déjà sur place. Les biens

meublés furent vendus aux enchères, puis la démolition de la vieille bâtisse commença sans attendre. Les ouvriers se mirent à l'œuvre moins d'une semaine après le décès. Toutefois, avant que la cave secrète ne soit découverte, les « enfants », déchaînés par le manque de nourriture, parvinrent à se frayer une ouverture à coups de griffes dans le ciment pourri du mur, puis à creuser un tunnel vers la liberté. Errant chacun dans une direction différente, et ne se déplaçant que la nuit, ils ont fini par se trouver tous les trois un lieu de retraite sombre et silencieux. Ils se nourrissent de déchets, mais la faim les ronge constamment, et ils sont avides de faire meilleure chair...

MISE EN ROUTE

Un article est paru dans le journal du soir (*aide de jeu n° 1*). On supposera que tous les investigateurs en ont eu connaissance : soit ils l'ont lu eux-mêmes, soit ils en ont été informés.

L'APPEL de CTHULHU

Il sera trop tard ce soir pour commencer à enquêter véritablement ; mais une balade nocturne jusqu'au site de démolition est tout à fait possible.

En réussissant un jet de *Connaissance*, on reconnaîtra le nom de Wedgeford comme celui d'une vieille famille respectable, et l'on se souviendra que Jason était le dernier de la lignée. On se souviendra également qu'il était considéré comme quelque peu excentrique. Un second jet de *Connaissance* permettra d'identifier Crossman comme un magnat local de l'assurance, maintenant retiré.

Si l'on examine le dessin du collier découvert sur le corps, un jet d'*Occultisme* permettra de lui trouver un rapport avec les croyances vaudou. Un jet d'*Anthropologie* révélera des similitudes entre le collier et des ornements découverts chez certaines tribus africaines primitives.

En suivant les pistes suggérées par l'article, les investigateurs peuvent vouloir visiter le site du **MANOIR**, interroger la **POLICE** au sujet du corps, enquêter sur le **PASSE DE WEDGEFORD** grâce aux archives des journaux, interviewer quelqu'un de la **SOCIÉTÉ HANDELMAN**, tenter d'interroger **WILLARD CROSMAN** à l'hôpital Harbroke, voire rechercher des renseignements sur le vaudou à la **BIBLIOTHÈQUE**.

LE MANOIR

Un vigile de la société garde le site de démolition, mais il autorisera n'importe quel groupe responsable à visiter les lieux tant qu'on ne franchit pas les barrières de cordes mises en place par la police autour de l'alcôve qui contenait le corps.

Il n'y a aucun indice en ce qui concerne le corps ; mais en réussissant un jet de *Trouver Objet Caché* tandis que l'on inspecte le terrain n'importe où ailleurs qu'autour de l'alcôve, on pourra trouver dans la boue une sorte de griffe ou de long ongle comé, apparemment perdu par quelque chose qui est passé par là. Il faudra un jet de *Zoologie* ou d'*Education x 2* pour l'identifier comme humain. Un jet de *Suivre une Piste* réussi au même endroit révélera des sortes d'empreintes de pieds, identifiables comme semi (?) humaines. Si on les remonte, les traces mènent tout droit hors de la cave, mais se perdent bientôt dans le chaos du chantier de démolition. Si on les prend en sens inverse, elles ramènent à un point situé à quelques mètres au nord du manoir et disparaissent subitement. A cet endroit, la terre est complètement retournée, mais si l'on cherche activement tout autour, un jet de *Trouver Objet Caché* divisé par 2 révélera un étroit tunnel creusé à la main. Il est obstrué par de la terre meuble et semble descendre et revenir vers les fondations du manoir (et la cave secrète non encore découverte). La terre meuble peut facilement être déblayée, mais le gardien ne laissera faire les investigateurs que s'ils obtiennent d'abord l'autorisation de la société Handelman. La société insistera quant à elle pour signaler le fait à la police, à moins qu'un jet de *Baratin* ne soit tenté avec succès.

L'excavation du tunnel permettra de découvrir une petite pièce fangeuse. De toute éviden-

ce, une porte la relie au reste du sous-sol, mais secrète de l'autre côté, et n'ayant toujours pas été découverte par l'équipe de démolition. L'endroit sent les excréments humains et il y a des traces de griffes sur la porte et sur les murs. Quoi que soit ce qui a été gardé ici, il semble que « ça » ait fini par se creuser un chemin à travers le ciment effrité, puis un tunnel vers la surface et la liberté. (*Perte de 0/1 SAN.*) On distingue encore faiblement les restes d'un grand dessin peint sur le sol. Un jet d'*Occultisme* l'identifiera comme un symbole vaudou, cependant qu'un jet d'*Anthropologie* permettra de trouver un lien avec certaines tribus primitives africaines. Toujours dans cette cave, un jet de *Trouver Objet Caché* fera découvrir un petit lambeau de guingon ⁽¹⁾ bleu, sans doute déchiré d'un vêtement.

La seule autre façon de découvrir la cave est de franchir la ligne de corde de la police et d'aller examiner le mur couvert de boiseries. Mais pour y parvenir, il faudra distraire le gardien d'une façon ou d'une autre (ou le soudoyer). Un jet réussi de *Trouver Objet Caché* révélera qu'une des boiseries est mobile. De l'autre côté se trouve une porte verrouillée et, au-delà, la « chambre » des enfants.

L'enquête de la police prendra fin le lende-

Aide de Jeu n° 1

DECOUVERTE D'UN CORPS NON IDENTIFIÉ DANS LA CAVE D'UN MANOIR EN DÉMOLITION

Le travail fut interrompu aujourd'hui par la macabre découverte d'un corps humain dissimulé dans un faux mur de cave. Le vieux manoir Wedgeford, sis au 400 d'Alter Avenue, ayant été complètement rasé, le travail commençait dans les fondations lorsque la pioche d'un ouvrier traversa un mur de briques, révélant la présence d'un squelette caché derrière. La police fut immédiatement appelée, et le corps emporté par le coroner. Quoiqu'aucune identification positive n'ait pu être faite, on pense que le corps était celui d'une femme. Il semblerait que des restes de robe habillaient encore la dépouille, ses poignets et son cou étaient parés de bijoux.

Les responsables de la société Handelman ont déclaré que la police a ordonné de suspendre les travaux de démolition pour un jour de plus. Puis le travail est censé reprendre sans délai. Jusqu'à maintenant, la police n'a aucun indice quant à l'identité de la victime, mais soupçonne vraisemblablement un meurtre. Jason Wedgeford, dernier de la lignée bien connue des Wedgeford et propriétaire de longue date du manoir, est décédé la semaine dernière à l'hôpital Harbroke. Depuis, on a appris qu'il avait perdu la majeure partie de sa fortune et qu'il avait vendu le manoir ancestral il y a deux ans à la société Handelman pour une somme non divulguée. Une clause de viager l'autorisait à jouir de la propriété jusqu'à sa mort. La police a l'intention d'interroger Willard Crossman, vieil ami de Wedgeford et maintenant son exécutaire testamentaire. Actuellement, Crossman est lui aussi hospitalisé à Harbroke, se remettant d'une attaque d'apoplexie.

main de la découverte du corps, mais trop tard dans la journée pour permettre la reprise du travail. Puis le gardien repartira et la démolition reprendra dès le matin suivant. Il y aura ensuite 25 % de chances de rencontrer l'un des enfants mort-vivants en visitant les lieux après la nuit tombée.

NOTE : si les investigateurs ne découvrent pas la cave secrète, elle sera trouvée par l'équipe de démolition dès la reprise des travaux. La police sera appelée, et la démolition sera interrompue une seconde fois, mais seulement pour le reste de la journée. Le fait divers apparaîtra dans le journal du soir, mais sans aucun détail : si les investigateurs n'en prennent pas connaissance aussitôt, ils perdront probablement toutes leurs chances. Les démolisseurs seront sur le site à l'aube, et dès 9 heures du matin, il ne restera plus aucune trace de la chambre secrète.

LA POLICE

La police fournira aux investigateurs une copie du rapport du coroner sans qu'il soit besoin de tirer un jet de dés. Le rapport est le suivant :

Aide de Jeu n° 2

La victime est très certainement de sexe féminin, à en juger par la structure du squelette, et, sans erreur possible, d'âge avancé, probablement 75-85 ans. Le fait est confirmé par les dépôts de calcium sur les os et l'usure de la dentition. Des mensurations indiquent que la victime devait mesurer environ 1,55 m.

La mort semble être due à la rupture du cou. Plusieurs vertèbres sont brisées, et les restes de la trachée artère montrent un écrasement contre les os. Il semble que la victime ait souffert d'un violent étranglement, la mort étant finalement causée par la conjugaison de ces diverses lésions.

Il est difficile d'évaluer la date de la mort, mais l'on peut raisonnablement la faire remonter entre 15 et 25 ans vu l'état des restes.

Si les investigateurs souhaitent examiner personnellement le corps ou les bijoux trouvés sur celui-ci, ils devront discuter avec l'officier chargé de l'enquête, le lieutenant Everett Sloane. Il faudra réussir un jet de *Discussion*, de *Droit* ou d'*Eloquence* pour obtenir son consentement.

L'examen du corps n'apportera rien d'autre que la confirmation du rapport du coroner. Les bijoux, en revanche, sont peu courants. Les bracelets — non dessinés dans le journal — sont d'un genre très particulier. Ce ne sont que de simples chaînes d'argent, mais chacune porte suspendu ce qui correspond manifestement à la moitié d'un étrange pendentif. Une fois rassemblée, l'amulette est de forme circulaire, approximativement de la taille d'une pièce de cinquante cents, et montre un étrange œil à trois lobes entouré de flammes. Le dessin est bordé par un entrelacs d'humains et de bêtes engagés

(1) Tissu indien de coton lisse, généralement blanc à rayures bleues. (NDT)

dans divers actes contre nature (raison pour laquelle le pendentif ne fut pas représenté sur l'illustration du journal). Un jet d'*Anthropologie* réussi permettra d'établir un rapprochement avec un dieu primitif africain nommé Ahtu. Si ce renseignement est obtenu, un jet de *Mythe de Cthulhu* identifiera Ahtu comme l'une des nombreuses formes de Nyarlathotep.

Si *Eloquence* ou *Discussion* sont utilisées pour persuader Sloane, il se liera d'amitié avec les investigateurs, et les informera ensuite de chaque événement nouveau survenant dans l'affaire (voir la partie **EVENEMENTS**), soit directement, soit par téléphone. Si *Droit* est utilisé pour contraindre Sloane, il ne se liera pas d'amitié et les investigateurs ne pourront apprendre ce qui se passe que par les journaux.

LE PASSE DE WEDGEFORD

Si les investigateurs recherchent des indices dans les archives du journal local, ils peuvent mettre à jour un certain nombre de notices nécrologiques : 19 avril 1903, Roseann Wedgeford (la femme de Jason), décédée de consommation ; 3 août 1907, Adam Wedgeford, âgé de 13 ans ; 4 août 1907, Rosemary Wedgeford, âgée de 15 ans ; 6 août 1907, Jessica Wedgeford, âgée de 9 ans. (1907 fut une année d'épidémie ; en conséquence, les notices nécrologiques y sont nombreuses mais brèves. Les investigateurs ne pourront manquer de noter le grand nombre de décès et, en réussissant un jet de *Connaissance*, se souviendront de l'épidémie.) Il y a également une notice récente pour Jason Wedgeford, ne datant que de la semaine dernière. Toutes les notices indiquent que les inhumations ont eu lieu dans le mausolée familial des Wedgeford au cimetière du Saint-Sépulcre (voir **LE CIMETIERE**).

Un jet de *Bibliothèque* sera nécessaire pour trouver chacun des articles suivants. (Note : si les investigateurs enquêtent à l'adresse de Barner Street, ils trouveront les lieux occupés par une société de fabrication de bijoux de fantaisie. Il n'y a aucune piste à en tirer.)



Aide de Jeu n° 3

28 août 1917

L'INSTITUT WEDGEFORD DE RECHERCHE PSYCHIQUE OUVRE SES PORTES

Jason Wedgeford a annoncé aujourd'hui l'ouverture d'un « institut dédié à la recherche et l'étude des phénomènes inexplicables ». Sis au second étage du n° 312 de Barner Street, le centre contient une bibliothèque de 8 000 volumes, une salle d'étude et un petit auditorium. Des chambres d'invités, non encore terminées, serviront à loger chercheurs et étudiants visiteurs.

23 novembre 1923

FERMETURE DE L'INSTITUT WEDGEFORD

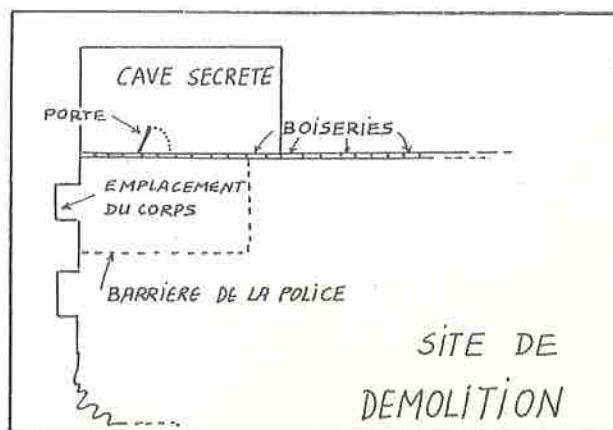
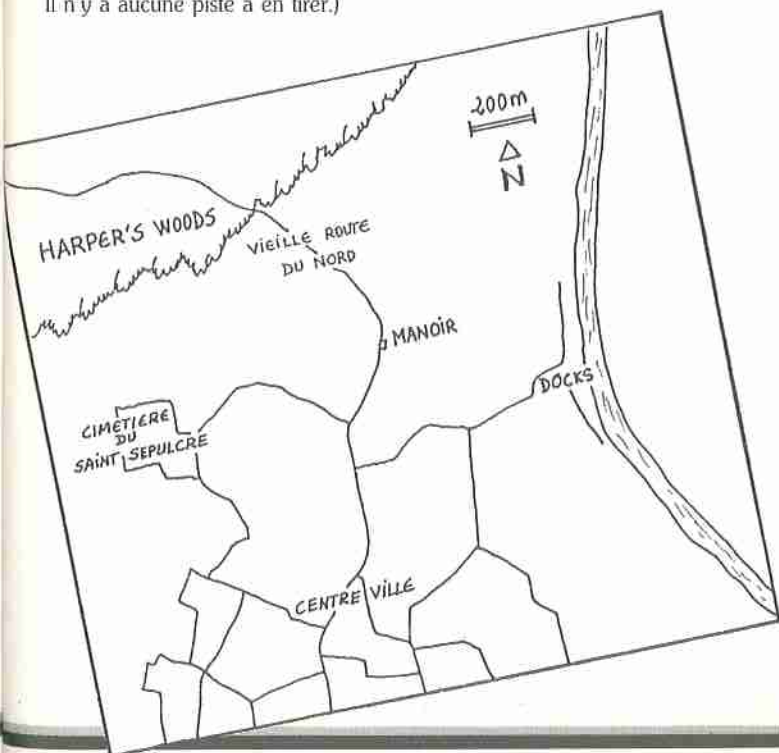
Il a été annoncé aujourd'hui que l'institut Wedgeford de Recherche Psychique fermera officiellement ses portes et déménagera de l'immeuble de Barner Street qu'il avait occupé ces trois dernières années. Mrs Andrew Estheridge, co-directrice, a mentionné des difficultés financières et déclaré que la majeure partie du mobilier allait être vendue aux enchères pour rembourser les dettes attribuées au centre. Nous avons cependant appris que certaines portions de la bibliothèque seraient conservées par le fondateur de l'institut, Mr Jason Wedgeford.

LA SOCIÉTÉ D'EXPLOITATION HANDELMAN

Les investigateurs peuvent s'y rendre soit pour obtenir la permission d'entreprendre des fouilles sur le site du manoir, soit pour tenter d'apprendre ce qu'il est advenu de la bibliothèque de Wedgeford. Pour obtenir la permission de fouiller, il faudra réussir un jet de *Discussion*, de *Baratin*, d'*Eloquence*, voire de *Droit* (un seul). L'adresse du commissaire priseur qui a vendu les biens sera fournie sur simple demande. Mais là, il faudra réussir *Discussion*, *Baratin* ou *Eloquence* pour obtenir l'adresse du libraire qui a racheté les livres de Wedgeford. Dans tous les cas, le commissaire priseur se proposera de noter les noms et adresses des investigateurs et de prendre contact pour eux. Le libraire pourra éventuellement les appeler, au choix du Gardien des Arcanes.

WILLARD CROSSMAN

Crossman, maintenant la soixantaine bien sonnée, fut le meilleur ami de Jason tout au long de sa vie. Contrairement à ce dernier, né dans l'opulence, Crossman est un self-made man qui dut travailler pour payer ses études au collège, puis fit bientôt fortune avec sa propre compagnie d'assurances. Son parler est plutôt grossier, prompt à jurer, et ses origines n'ont pas le raffinement de celles d'un Wedgeford. Les deux hommes étaient néanmoins très proches. Crossman est actuellement cloué au lit à



L'APPEL de CTHULHU

l'hôpital Harbroke, souffrant de plusieurs affections sérieuses. Quoique faible et conscient qu'il va mourir, il montre toujours un esprit actif et une nature agressive. Malgré les ordres du médecin, il continue à fumer cinq ou six cigares par jour.

Crossman est servi, quasiment 24 heures sur 24, par Ivan, son fidèle chauffeur depuis des années. Mais il arrive que ce dernier s'absente pour faire des courses. Crossman acceptera de parler de Wedgeford aux investigateurs, ainsi que d'autres sujets. Si on l'interroge sur la co-directrice de l'institut, Mrs Andrew (Mildred) Estheridge, une veuve, il ne mâchera pas ses mots. D'après lui, Mrs Estheridge n'est qu'une femme d'affaires véreuse, qui s'est servi de la tragédie personnelle de Wedgeford pour mettre la main sur son argent. (Si les investigateurs trouvent le moyen de vérifier ces déclarations, ils découvriront que c'est exactement le contraire. Mrs Estheridge a versé beaucoup d'argent dans l'aventure, bien plus que ne pouvait le faire un Wedgeford presque ruiné. Elle l'a même laissé conserver les parties de la bibliothèque qu'il désirait et payé quelques unes des dettes de l'institut de sa propre poche.) Crossman est complètement matérialiste, sans aucune foi dans l'occulte, l'au-delà, etc... Il a toujours su l'intérêt que Wedgeford portait à ces matières, et les deux hommes en ont souvent discuté.

Crossman est le seul être au monde qui sache que Jason Wedgeford a tué Marsella, la servante noire, vingt ans auparavant. Il a aidé à dissimuler les faits en répandant le bruit qu'elle s'était enfuie après avoir été surprise en train de voler. Personne dans la ville (ni dans le pays en l'occurrence), n'était au courant de l'existence de Marsella, exceptés les gens de maison de Crossman, et ces derniers purent soulager d'apprendre son départ. C'est au Gardien des Arcanes de décider si Crossman révélera ou non son secret, et quand. Une possibilité serait que Crossman meure juste au moment où il serait en train de révéler la vérité, laissant les investigateurs frustrés avec juste un ou deux indices.

LA BIBLIOTHEQUE

Les investigateurs peuvent vouloir chercher des renseignements sur le vaudou à la bibliothèque municipale. Une à trois heures de recherches, combinées à un jet réussi de *Bibliothèque*, permettront de trouver quelque chose dans un livre intitulé *Rites et Religions Vaudou*, par A. M. Asher, publié en 1905. La lecture du livre demandera huit heures, et le lecteur apprendra toutes sortes de choses sur les zombis, les rites vaudou, etc... Tout investigateur qui lira ce livre pourra s'ajouter 1D3 % en *Occultisme*. Plus important, les lecteurs découvriront le dessin d'un soi-disant « collier vaudou », qui ressemble de façon stupéfiante à celui trouvé sur le corps récemment exhumé. Page 181, une vieille photo, datée de 1902, montre une demi-douzaine de policiers de la Nouvelle Orléans encadrant trois prisonniers lourdement enchaînés, deux hommes et une femme. Ils ont tous les trois été arrêtés lors d'une descente au cours d'un rassemblement vaudou secret. L'un des prisonniers — tous sont noirs — est une femme d'environ 1,55 mètre et apparemment âgée d'une soixantaine d'années. Un examen minutieux montrera qu'elle porte ce qui semble être les mêmes bracelets et colliers que ceux trouvés sur le corps non identifié.

Le commentaire de la photo identifie la femme comme une certaine « Marsella ». Quand les prisonniers furent capturés, les policiers découvrirent un cadavre humain non identifié et le trio fut accusé de meurtre. Puis le texte relate

qu'avant que les trois aient pu comparaître en jugement, la femme, Marsella, s'évada mystérieusement. Ses deux complices furent au même moment découverts morts dans leurs cellules. Marsella ne fut jamais reprise.

LE CIMETIERE

Le Saint Sépulcre est un vieux cimetière situé près du centre de la ville. Le mausolée des Wedgeford est un monument de granite gris-noir. Ses doubles portes sont fermées par une grosse chaîne et un cadenas.

Si les investigateurs manipulent chaîne et cadenas, ce dernier se détachera de lui-même. Quelqu'un l'a brisé puis soigneusement replacé sur la chaîne. Les investigateurs pourront pénétrer dans le mausolée sans problème.

Les cercueils des Wedgeford se trouvent à l'intérieur, dans des niches aménagées dans l'épaisseur des murs, toutes scellées par une dalle portant le nom de l'occupant défunt. Ces dalles sont cimentées, mais il suffit d'un coup d'œil à l'emplacement de Jason Wedgeford pour s'apercevoir que le ciment ne tient plus. Si les investigateurs sortent le cercueil et l'ouvrent, ils découvriront le corps de Jason Wedgeford, moins ses mains, qui ont été soigneusement découpées (*perte de 0/1D2 SAN*). (Les mains ont été volées par le mystérieux Dr Marquis.)

Les autres niches sont intactes. En ouvrir une demandera 20 minutes de travail avec marteau et ciseau. Les cercueils des trois enfants s'avéreront ne contenir que des sacs de sable, d'un poids à peu près équivalent. Avec les désordres engendrés par l'épidémie, Wedgeford n'eut aucun mal à réaliser ce subterfuge.

Si des recherches sont menées à l'extérieur, autour du mausolée, un jet de *Suivre une Piste* peut faire découvrir une double empreinte de pas, vieille de 1D3 jours. Ce sont les empreintes de Jessica. Il faudra réussir trois jets de *Suivre une Piste* pour remonter la piste des empreintes jusqu'à la cachette de Jessica, dans la partie nord du cimetière. Si un investigateur réussit un jet de *Chance* et un jet de *Trouver Objet Caché*, il découvrira un petit morceau de guin-gan à carreaux bleus, un lambeau provenant de la robe mitée de Jessica.

MRS ESTHERIDGE

Mildred Estheridge, veuve, habite une demeure spacieuse dans un quartier chic de la ville. Elle était l'amie de Jason Wedgeford, autant que sa principale bienfaitrice, et fut co-directrice de l'Institut de Recherche Psychique. Elle croit en l'occulte, particulièrement au spiritisme. Elle était très consciente du profond sentiment de perte éprouvé par Wedgeford avec la disparition de ses enfants. Ils assistèrent ensemble à de nombreuses séances de spiritisme, mais sans jamais parvenir à contacter les esprits des disparus. Mildred attribuera cela au fait que Wedgeford semblait de toute façon convaincu qu'ils ne pouvaient pas réussir, quand bien

même il croyait au processus. Elle pourra dire aux investigateurs que Wedgeford était lui-même très intéressé par les magies primitives et en particulier par l'animation des morts. Dans l'esprit de Mildred, ce n'était qu'un signe supplémentaire de son tragique chagrin.

Elle sait que Wedgeford tenait continuellement un journal et offrira ce renseignement d'elle-même, supposant qu'il dut être vendu avec le reste de la bibliothèque.

Elle n'a jamais eu le moindre soupçon concernant le meurtre de la vieille femme, ni sur les secrets que Jason dissimulait dans sa cave. Elle trouvait un peu bizarre qu'il ait choisi de vivre tout seul dans cette grande vieille maison sans jamais recevoir personne. En fait, elle-même n'y a mis les pieds qu'une seule fois, et juste pour un instant. L'endroit était plutôt en désordre, mais sans rien de plus étrange que cela.

Mildred est en possession d'une clé, qui lui fut confiée par Jason il y a plusieurs années, et qui ouvre un coffre-fort particulier dans une banque du centre ville (*voir LE COFFRE-FORT*). Le coffre contient une lettre et les pages manquantes du journal de Wedgeford. Mildred peut ou non mentionner l'existence du coffre, et peut ou non en donner la clé — à l'entière discrétion du Gardien des Arcanes. Les investigateurs peuvent avoir à comparaître devant le tribunal, ce qui demandera de réussir un jet de *Droit*, ainsi qu'une attente de trois jours. Elle peut par contre leur confier, contre l'assurance qu'elle pourra accompagner le groupe tout au long de son enquête.

FOR 10 CON 10 TAL 09 INT 17 POU 14
DEX 10 APP 11 EDU 19 SAN 45 PV 10

Compétences : Anthropologie 35 %, Archéologie 25 %, Bibliothèque 75 %, Occultisme 75 %, Lire & Ecrire l'Allemand 55 %.

LE LIBRAIRE

Il est situé dans le centre ville. Les investigateurs peuvent aller le voir à la recherche du journal de Wedgeford ou d'autres tomes plus occultes. Les livres de Wedgeford, acquis lors de la vente aux enchères, se trouvent actuellement dans une arrière-boutique et sont emballés dans des caisses. Un investigateur mettra une journée complète à faire l'inventaire des caisses, et il faudra réussir un jet de *Trouver Objet Caché* pour dénicher le journal. Le libraire en demandera 5 \$, avec possibilité de *Marchandage*.

Le journal est plutôt long, mais les passages sont courts. Il faudra environ 6 heures pour le parcourir. La majeure partie en est assez monotone, quoique surviennent des événements tragiques durant l'été 1907, lorsque meurent ses trois enfants. Mystérieusement, les deux pages suivantes sont manquantes, arrachées, et le journal reprend avec un trou d'environ une semaine. Il y a ensuite d'autres références aux événe-

Aide de Jeu n° 5

3 janvier 1916. *Encha! Le cels est arrivé hier de Londres et les deux livres envoyés sont en meilleur état que je ne l'espérais. Je suis toujours reconnaissant à Mildred d'avoir approuvé cette dépense. Les deux volumes enrichissent très certainement la bibliothèque, et, qui plus est, ils semblent contenir de nombreuses données relatives à mon problème. Le premier, le Code de Nylhange, est la traduction d'inscriptions découvertes gravées sur un mur antique d'Afrique centrale. La véracité de cette traduction a toujours été chaudement contestée dans les cercles académiques, mais trop de passages ont un rapport évident avec les actualités pratiques vaudou pour que la subtilité ne soit que l'œuvre d'un affabulateur. Et puis il y a la question, toujours non élucidée, de la mort plutôt soudaine de l'auteur. On dit qu'il était le seul à réellement connaître l'emplacement des ces ruines sombres et mystérieuses. Le second livre, Les Chants des Phélos, est plutôt technique et je connais peu de choses à la musique. Il se peut néanmoins qu'il contienne quelque chose d'intéressant.*

ments de sa vie, y compris l'ouverture (et la fermeture) de l'Institut de Recherche Psychique, et il mentionne fréquemment Mrs Estheridge, toujours avec respect. Après les pages manquant, Wedgeford fait souvent référence à « le problème », ou « mon problème » et il est évident qu'il a consacré la majeure partie de son temps et de ses efforts à rechercher une solution. L'un des passages est particulièrement intéressant (voir *Aide de Jeu* n° 5).

Les deux livres peuvent être découverts chez le libraire. Les reliures ne portant pas de titre, ils n'auront pas été remarqués par les investigateurs recherchant le journal, et il faudra une journée complète à un investigateur seul et deux jets de *Trouver Objet Caché* pour dénicher les volumes. Le libraire demandera 45 \$ pour le *Code de Nyhargo* et 75 \$ pour *Les Chants des Dholes*.

LE CODE DE NYHARGO

Cet ouvrage peu connu du Mythe fut écrit en 1879 par l'archéologue britannique amateur Lord Waite qui, quelques années plus tôt, prétendait avoir découvert d'étranges ruines monolithiques dans les jungles de l'Afrique Centrale. La totalité de l'expédition, à l'exception de Lord Waite, mourut de diverses mésaventures avant d'avoir pu rejoindre la civilisation. Le livre de Waite est la traduction des inscriptions qu'il découvrit gravées sur le mur d'un certain tunnel, profondément sous terre. Ce livre fut accueilli avec des railleries par la communauté établie et, peu de temps après, Waite mourut à son tour lorsqu'il tomba, ou fut poussé, sous un train en marche, tandis qu'il attendait sur le quai.

La lecture du *Code de Nyhargo* requiert 3 jours et un jet réussi de *Lire l'Anglais*. Le lecteur ajoutera 3 % à son *Mythe de Cthulhu* et perdra 1D4 points de SAN. Une grande partie du livre traite des mort-vivants, mais uniquement du point de vue de la destruction de ces créatures. Il contient deux sorts : *Appeler les Mort-Vivants* et *Détruire les Mort-Vivants*.

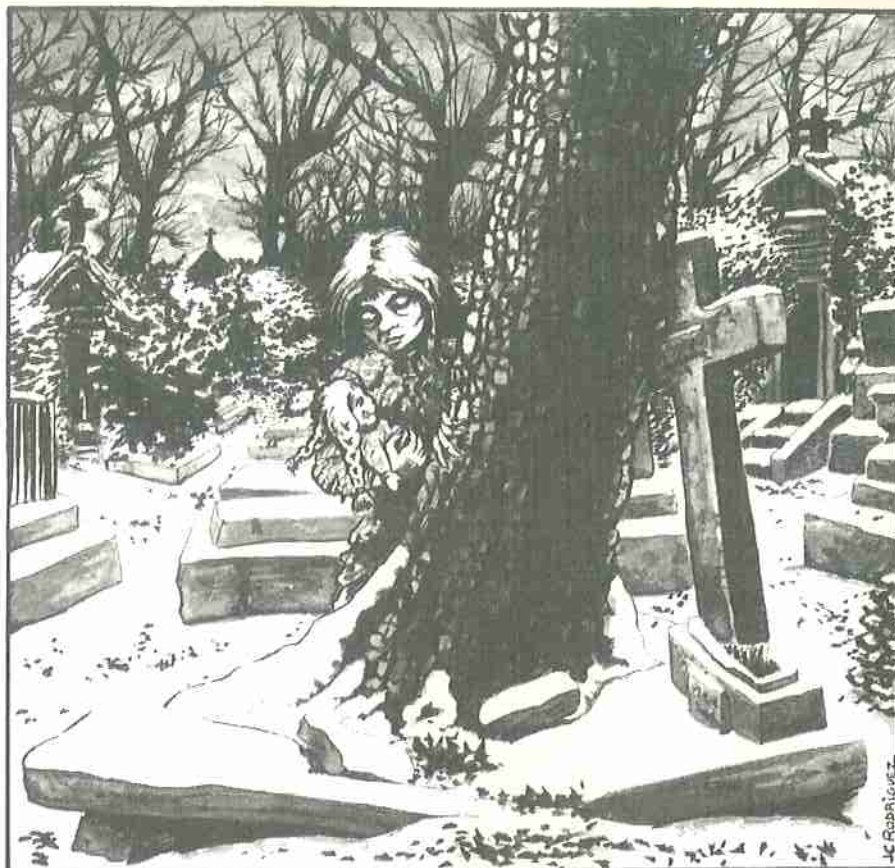
Aide de jeu n° 6

Extrait du *Code de Nyhargo* :

« ... et lors il y eut des pleurs dans la cité lorsque même les morts commencèrent à marcher. Possédés par des esprits, les cadavres se relevaient de leurs tombes et arpentaient les rues de la ville, massacrant et festoyant. Ils se déplaçaient la nuit, et de nombreux habitants leur succombèrent avant que le secret de leur destruction ne fût découvert. Puisse Ahtu et ses serviteurs, ceux qui ont apporté ce fléau, les êtres nommés V'lera, souffrir un tourment éternel. »

APPELER LES MORT-VIVANTS

Ce sort demande de dessiner un cercle magique sur le sol, puis de se tenir en son centre et de psalmodier. Le cercle protégera les jeteurs du sort des mort-vivants tant qu'ils resteront au centre. Le cercle peut contenir jusqu'à quatre personnes. L'incantation coûte 1D3 points de SAN et 2 points de Magie. Les enfants-zombis pourront être appelés jusqu'à une distance de 1 mile. Ils s'approcheront du cercle et s'arrêteront à son périmètre, jetant des regards affamés aux occupants. Ils resteront ainsi jusqu'à l'aube, incapables de partir avant ce moment. Pour ap-



prendre ce sort, il faut y consacrer une journée d'étude et réussir un jet de *INT* x 3.

DETRUIRE LES MORT-VIVANTS

C'est une incantation très courte que l'on doit faire culminer en brisant le cou d'un oiseau vivant. L'enfant mort-vivant contre lequel l'incantation est dirigée en mourra instantanément, le cou également brisé. Le sort ne peut être dirigé que sur un mort-vivant à la fois, il coûte 5 points de Magie et 1D4 points de SAN. Il peut être appris en deux heures avec un jet de *INT* x 5.

LES CHANTS DES DHOLES

Ouvrage écrit par Erich Zann qui voyagea en Afrique pour étudier la musique primitive, avant la première guerre mondiale. Plus tard il découvrit d'étranges similitudes avec la musique de certaines tribus des Caraïbes. Le livre est écrit en allemand et demande de réussir un jet de *Lire l'Allemand*. C'est un ouvrage plutôt technique et il faudra également un jet de *INT* x 2 (ou d'une compétence en rapport avec la musique) pour en comprendre les parties musicales. Il ajoutera 6 % au *Mythe de Cthulhu* du lecteur, lui coûtant 1D6 points de SAN. Les sorts qu'il contient se présentent sous la forme de mélodies et, à cause de leur microtonalité, exigent soit la voix humaine, soit un instrument de type violon pour être accomplis correctement. Chaque lancer de sort demandera de réussir un jet de *Chant*. Sorts : *Appeler/Révoquer Ahtu* et *Invoyer/Lier les Veerla*.

RAPPELER/REVOQUER AHTU

Ahtu, l'une des 999 formes de Nyarlathotep, est principalement adoré en Afrique du Centre et du Sud. Il apparaît sous la forme d'une noire colonne de matière visqueuse, de 15 mètres de diamètre, jaillissant de quelque part sous terre.

Pour l'appeler, il faut une amulette spéciale représentant un œil à trois lobes entouré de flammes. Cette amulette est généralement gardée en deux parties de façon à ne pas éveiller accidentellement Ahtu de sa demeure souterraine. La croyance veut qu'Ahtu ne puisse être appelé qu'en certains lieux spécifiques de l'Afrique.

INVOCUER/LIER LES VEERLA

Typique des sorts *Invoyer/Lier*, celui-ci requiert les entrailles d'une chèvre et des ingrédients spéciaux qui doivent être « mélangés par les mains d'un meurtrier ».

LES VEERLA

On pense parfois que les Veerla (ou V'lera) sont des esprits, parfois que ce sont des créatures d'un autre monde. Ils sont quasiment immatériels et immunisés à toutes les formes de magie et d'attaques par les armes. Ils sont surtout utilisés comme serviteurs, soit pour retrouver des objets perdus, soit, occasionnellement, pour attaquer des ennemis. Un Veerla attaque en tentant de posséder son ennemi et livre un combat *Pouvoir contre Pouvoir* (3D6+4 en POU). S'il gagne, la victime perd 1D8 points de SAN. Si la victime devient folle, et dès qu'elle le devient (folie temporaire ou autre), le Veerla la possède et maintiendra sa possession jusqu'à ce que le corps de la victime meure ou soit détruit. Si le Veerla perd un combat *Pouvoir contre Pouvoir*, il fuit immédiatement. Autrement, il continue à attaquer jusqu'à ce que sa victime devienne folle. Un cadavre peut être automatiquement possédé et animé par un Veerla si le jeteur de sort qui l'invoque lui demande de le faire.

Une victime possédée se conduit d'une façon similaire aux enfants Wedgeford. Voir un Veerla invoqué (lequel est sans forme et à peine visible), coûte 1/1D6 points de SAN.

LE COFFRE-FORT

Le coffre contient les pages manquantes du journal de Wedgeford et une courte lettre.

7 août 1967 J'ai contacté Marsella et elle a accepté de faire ce que je lui demande. C'est une servante puissante et elle affirme connaître le moyen de me rendre mes chers enfants. J'ai congédié les serviteurs et j'ai préparé la salle du sous-sol selon ses instructions.

8 août 1967 O le plus heureux des jours ! Ce démon de Marsella ne m'avait jamais dit à quoi m'attendre ! Quand j'ai réalisé ce qu'elle avait fait, j'ai perdu l'esprit. Je me souviens d'avoir refermé mes mains sur son cou, mais rien d'autre. Quand j'ai repris mes sens, elle était morte. Dieu merci, je peux compter sur Willard pour m'aider à me sortir de là.

9 août 1967 Les cercueils ont été ensevelis aujourd'hui. Ce fut facile à accomplir... trop de morts en ce moment pour perdre son temps en vérifications... Il me faut maintenant trouver ce que je vais faire d'eux.

10 août 1967 Leur appétit est prodigieux, mais ils ne montrent aucun signe de tentative de communication avec moi. Je n'ai pas l'impression que je puisse leur faire confiance.

11 août 1967 J'ai définitivement renvoyé les serviteurs et ils ont emporté leurs affaires. Je ne pourrai jamais en engager d'autres tant que ces trois-là habiteront dans la cave. Par mesure de précaution, j'ai l'intention de recouvrir de boiserie le mur du sous-sol de façon à dissimuler l'entrée de leur cave.

12 août 1967 L'un d'eux m'a attaqué aujourd'hui. C'était Adam. Au moment où je me penchais pour ramasser un de leurs bols de nourriture, il s'est précipité sur moi par derrière. Ce fut un pur coup de chance que je réussisse à me débarrasser et à fuir. Je vais désormais être obligé de les considérer comme des animaux sauvages.

13 août 1967 J'ai acquis la conviction que les trois sont récupérables. Le sort de leur guérison git quelque part et je consacrerai le reste de ma vie à la tâche de les sauver. Désormais je ne parlerai plus d'eux dans ce journal.

LA LETTRE

Moi, Jason Wedgford, endosse pleinement la responsabilité de la mort de la servante morte appelée Marsella. Dû à par elle, j'ai perdu mon contrôle et je l'ai étranglée de mes propres mains.

Dans ma cave, j'ai laissé trois créatures — des créatures dangereuses — qui doivent être détruites après ma mort. Quoiqu'elles paraissent humaines, elles ne le sont pas et ne méritent aucune pitié. Le plus sûr moyen de les détruire peut être trouvé à la page 284 d'un livre intitulé Code de Nylburg. Ce livre se trouve dans ma bibliothèque.

Puisse Dieu avoir pitié de mon âme.

Jason Wedgford

LES EVENEMENTS

Certains événements vont avoir lieu au cours du scénario et sont décrits ci-après. Ils conduiront les investigateurs en de nouveaux endroits. L'un d'entre eux est une description, les autres sont présentés sous forme d'articles de journaux. Si certains doivent survenir dans l'ordre où ils sont présentés, la plupart peuvent être utilisés au gré du Gardien.

Le mystérieux personnage de la Nouvelle Orléans est le docteur Marquis (un pseudonyme) ; c'est un prêtre vaudou et il est venu récupérer les bracelets trouvés sur le corps de Marsella. E conduit par la police, il tente un vol par effraction, qui échoue également. Finalement, il dérobe les mains du cadavre de Jason Wedgford et s'en sert pour invoquer un Veerla qui vole les bracelets à sa place. L'officier de police commotionné est une innocente victime qui a

aperçu le Veerla au moment où il pénétrait dans le poste de police. Les autres événements relatent les activités des « enfants ».

1/ Le premier événement a lieu au poste de police avant ou après la visite des investigateurs (au choix du Gardien). Un homme grand, noir, portant des lunettes, fait irruption et tente de revendiquer les ossements découverts dans le sous-sol du manoir ainsi que les objets trouvés sur eux. L'identité qu'il décline est Dr Marquis, de la Nouvelle Orléans. Mais les policiers mettent en question certains papiers qu'il leur montre et, bien évidemment, refusent d'accéder à sa requête. L'homme laisse une adresse où on peut le joindre, mais elle se révèle fautive.

Les investigateurs n'apprendront cet incident que s'ils parviennent à gagner l'amitié de l'officier de police chargé de l'affaire.

2/ Aide de Jeu n° 8

LE « FANTÔME » DE HARPER'S WOODS

Trois personnes différentes rapportent avoir vu un fantôme hanter Harper's Woods. Les trois observations ont été faites aux premières heures du jour par des voyageurs matinaux. L'un d'eux, dont les chevaux se sont affolés à la vue de l'apparition, a failli faire verser son chariot dans un fossé.

D'après la légende, ces bois étaient autrefois le site sacré des Indiens qui vivaient sur les rives de notre belle rivière. A plusieurs reprises, de par le passé, des « fantômes » ont été signalés en ces lieux, mais bien plus souvent aux jours d'avant la prohibition. La plupart du temps, le responsable s'avère n'être qu'un gamin couvert d'un drap, et l'on n'en parle plus.

3/ Aide de jeu n° 9

TENTATIVE DE CAMBRIOLAGE AU POSTE DE POLICE

Aujourd'hui la police a confirmé que, la nuit dernière, un homme a tenté de passer de force derrière le bureau du sergent et d'entrer dans la chambre de dépôt, verrouillée, qui se trouve à l'arrière du bâtiment. L'officier de garde a essayé de le retenir, mais le malfaiteur a réussi à se dégager et à s'enfuir dans la rue. Son signalement est celui d'un noir, mince, d'environ 1,80 mètre. Toute personne l'apercevant ou sachant où il réside est priée de contacter la police immédiatement.

4/ Aide de jeu n° 10

DES VOYOUS NOCTURNES PROFANENT LE CIMETIERE

Durant la nuit dernière, quelqu'un est entré au cimetière du Saint Sépulture et a partiellement exhumé un cercueil récemment enseveli. Quand on l'a découvert ce matin, le cercueil était pleinement visible, avec des tas de terre tout autour de la tombe. Le scellement de plomb du couvercle était endommagé en plusieurs endroits, mais les vandales ont apparemment été frustrés dans leur tentative d'ouvrir le cercueil. Pour l'instant, la police n'a pas de suspects.

5/ Aide de Jeu n° 11

HORRIBLE CRIME CHEZ LES DOCKERS

Le corps d'un homme vicieusement assassiné a été découvert dans le quartier des docks, tôt ce matin. La police déclare que l'homme a sans aucun doute été victime de violence et qu'il est mort soit du choc, soit de la perte de sang. Les blessures de son visage et de sa gorge étaient, paraît-il, si graves qu'elles le défiguraient presque complètement. Jusqu'à présent la police n'a aucune piste dans cette affaire.

UN BLESSE DANS UNE AGRESSION NOCTURNE

Tôt ce matin, un homme sans identité a été admis à l'hôpital Harbroke, souffrant de graves lacérations du visage et du cou. La police a indiqué à notre reporter que l'homme a été trouvé en train de dévaler March Street, sur les docks, courant et hurlant à pleins poumons. Sur investigation, ses blessures ont été remarquées et il a rapidement été conduit à l'hôpital. Il a prétendu avoir été attaqué par une pâle jeune fille qui a d'abord tenté de l'embrasser, puis qui l'a mordu. Comme il n'a pu fournir aucune adresse, la police suppose que c'est un indigent qui, dormant dans une allée, s'est fait attaquer par un chien errant.

ATROCITES DANS UNE CHAMBRE D'HOTEL

La police a été appelée aujourd'hui à l'hôtel des Armes de Barnard, où l'attendait un terrible spectacle. Au troisième étage de cet hôtel presque septuagénaire, les policiers ont découvert les restes d'une chèvre démembrée, éparpillés sur le sol, tandis que murs et plafonds étaient couverts de sortes de symboles occultes. Mais le plus choquant fut la découverte d'une paire de mains humaines enveloppées dans un morceau de tissu. Aucun corps n'a été retrouvé et l'origine des mains reste à déterminer. On pense que le locataire de la chambre a déjà dû quitter la ville, mais la police demande à tous les citoyens de faire attention à un homme de race noire, grand et d'allure distinguée. Cet homme parlerait avec un accent, peut-être français, et serait apparemment très cultivé.

peut redevenir lucide le temps de décrire sa rencontre avec le Veerla. La chambre d'hôtel n'apportera que peu de renseignements mais causera aux investigateurs une perte de SAN de 1/1D2 si les mains sont toujours là, ou seulement de 0/1 s'il n'y a que les restes de la chèvre (le coroner fera emporter les mains aussitôt que les policiers auront terminé leur première recherche d'indices).

Le Gardien est libre de rajouter des événements, semblables à ceux décrits ici.

LES ENFANTS

Il n'est pas défini clairement si les enfants sont des morts animés ou, comme indiqué par au moins un indice, des cadavres humains possédés par des esprits venus de quelqu'autre monde. Quoi qu'il en soit, ils sont rusés et excessivement dangereux. Ils n'ont absolument pas changé depuis le jour où ils ont été rappelés d'entre les morts. Ils n'ont pas vieilli et leur peau conserve toujours la pâleur de la mort. Adam et Rosemary sont ceux dont l'apparence est la plus horrible, car plusieurs journées s'écoulèrent avant leur résurrection. Ils ont la peau marbrée et décolorée et, dans le cas d'Adam, les premiers symptômes de décomposition ont commencé à se manifester. L'apparence de Jessica n'est qu'à peine meilleure. Il est possible de les détruire physiquement, mais la magie est le plus sûr moyen.

Après qu'ils aient quitté leur prison en creusant, les trois enfants se sont mis à errer sans but dans trois directions différentes. Adam s'est dirigé vers le nord-ouest, jusqu'à Harper's Woods à la limite septentrionale de la ville, et il se terre maintenant dans l'obscurité d'un fossé d'écoulement, sous la route. Rosemary a descendu la colline vers l'est et a fini par trouver refuge dans un entrepôt abandonné du quartier des docks. Jessica est partie vers l'ouest, jusqu'au cimetière du Saint Sépulcre, et elle habite maintenant un mausolée croulant dans la partie la plus ancienne du cimetière.

ADAM

La vieille route du nord quitte la ville et se dirige droit vers les bois. Approximativement au centre de la forêt, la route passe par dessus un vieux fossé d'écoulement, entièrement maçonné. C'est là qu'Adam se terre dans l'obscurité.

Les bois ne couvrent que quelques arpents et une équipe de trois investigateurs peut facilement battre les lieux en une journée. Un jet réussi de *Suivre une Piste* révélera des empreintes de pieds humains (celles d'Adam). Elles seront vieilles de 1D3 jours, et en réussissant successivement 3 jets de *Suivre une Piste*, on pourra les remonter jusqu'à l'étroit tunnel sous la route. S'il fait jour, Adam sera en train de s'y cacher.

Qui plus est, si un personnage réussit un jet de Chance suivi d'un jet de *Trouver Objet Caché*, il découvrira une vieille gourmette quelque part dans l'herbe. Le nom gravé sur le bracelet est *Adam Wedgeford*.



MYSTERIEUX ACCIDENT AU POSTE DE POLICE

Nous avons appris aujourd'hui qu'un officier de police a été commotionné la nuit dernière tandis qu'il était en service au poste de police. L'officier, qui était de garde, seul, en fin de nuit, a été découvert vers 4 heures ce matin dans un état de semi-hébété. La police rapporte également que la chambre de dépôt a été ouverte par effraction, mais on n'est pas encore certain qu'il manque quelque chose. L'officier commotionné subit actuellement des examens à l'hôpital Harbroke.

sur les Événements

La plupart de ces événements seront connus de la police avant qu'ils n'atteignent les journaux. Si les investigateurs ont gagné l'amitié de l'officier chargé de l'enquête, il les préviendra par téléphone et ils pourront être sur les lieux plus rapidement. Enquêter sur les lieux où sévissent les « enfants » peut révéler des pistes, bouts de tissu ou autres indices que le Gardien des Arcanes peut souhaiter introduire. Si les investigateurs interrogent l'officier de police commotionné et réussissent un jet de *Psychanalyse*, il

L'APPEL de CTHULHU

Si les investigateurs choisissent de simplement prendre position dans les bois la nuit, il y a 65 % de chances qu'ils aperçoivent l'enfant mort-vivant. S'ils se séparent, le jet devra être tenté pour chacun d'eux. La découverte aura toujours lieu à une certaine distance. Adam peut fuir ou il peut choisir de se cacher pour attaquer les investigateurs lancés à sa poursuite. S'il est affamé, il choisira de se cacher pour attaquer (et il est affamé 50 % du temps). S'il choisit de fuir et si les investigateurs le poursuivent, ils devront réussir 1D3 jets de **Trouver Objet Caché** pour le garder en vue. Dans sa fuite, Adam retournera toujours au fossé couvert, et les investigateurs qui auront réussi à le talonner le verront ramper à l'intérieur du petit tunnel noir. S'ils veulent y entrer à leur tour (à quatre pattes car c'est très petit), il attaquera automatiquement.

Adam est à l'origine des histoires de fantômes mentionnées dans le journal. La pâleur de sa peau spectrale se voit bien dans la nuit. Les rencontres furent toutes fortuites. Adam arrive à se nourrir suffisamment en dévorant des oiseaux et autres animaux qu'il peut attraper et tuer. Mais il est cependant tout à fait capable de tuer un humain si l'occasion se présente.

Il mesure environ 1,63 mètre et est plutôt costaud. Son corps est le plus corrompu des trois, ses joues sont creusées et en partie noircies. En séjournant dans les bois, il s'est arraché une paire de doigts et le reste de son corps est marqué de profondes écorchures qui n'ont jamais saigné. Comme les autres enfants, ses yeux ne montrent que le blanc, sa langue n'est plus qu'un chicot desséché, et sa peau fangeuse est couverte de vermine.

FOR 11	CON 14	TAI 10
DEX 14	PV 12	Mvt 7
Arme	% Attaque	Dommmages
Agripper	75 %	0*
Mordre	85 %	1D8**

* Adam tentera d'agripper sa victime. S'il réussit, jouer un combat de **Force contre Force** pour voir si l'investigateur parvient à se libérer. Si Adam tient bon, il tentera alors de mordre, continuant à s'agripper (**Force contre Force**) et à mordre les rounds suivants.

** Si la morsure obtient un résultat d'empalement, considérer qu'Adam a déchiré une artère importante. La victime continuera à saigner, perdant 1D3 PV chaque round consécutif jusqu'à ce qu'elle soit soignée par un **Premiers Soins**. Ces dommages s'ajoutent à tous les autres dommages reçus.

Armure : Aucune mais les armes physiques ne lui causent qu'un point de dommage, et il résiste à la plupart des sorts. (Voir les **REGLES SPECIALES** pour les empacements.)
Compétences : Se cacher (dans les bois) 85 %.
SAN : 1/1D8

ROSEMARY

La fille aînée, Rosemary, était autrefois vraiment jolie — plus maintenant. Son visage bouffi et ses yeux blancs contrastent avec ses cheveux noirs et emmêlés. Dans sa longue robe blanche, elle ressemble beaucoup à une « vampire de

cinéma » — et son appétit est tout à fait semblable.

Rosemary vit dans les ruines d'un entrepôt en briques, l'un des nombreux bâtiments vancants et abandonnés près de la rivière. La nourriture est rare et elle a dû se mettre à attaquer les vagabonds, les clochards, et tous ceux assez infortunés pour croiser son chemin. C'est elle qui sera responsable de la plupart des crimes violents commis par les enfants mort-vivants.

La seule façon de la découvrir, autrement que par magie, consiste à quadriller les lieux où elle a opéré. Il y a 40 % de chances de l'apercevoir la nuit, et 85 % de chances qu'elle tente de se cacher pour attaquer et poursuivre les investigateurs. Si elle est suivie jusqu'à son entrepôt, elle tentera de se cacher (avec +30 %) dans la pénombre et de prendre l'un des investigateurs en embuscade.

FOR 11	CON 13	TAI 11
DEX 13	PV 12	Mvt 7
Arme	% Attaque	Dommmages
Agripper	75 %	0*
Mordre	80 %	1D8**

* Même chose que pour Adam

** Même chose que pour Adam, sauf que Rosemary est assez grande pour viser facilement la gorge. En conséquence, son attaque de morsure empale sur un résultat de 40 % ou moins.

Armure : Aucune mais les armes physiques ne lui causent qu'un point de dommage, et elle résiste à la plupart des sorts. (Voir les **REGLES SPECIALES** pour les empacements.)
Compétences : Se cacher 40 %
SAN : 1/1D8

JESSICA

Jessica est la plus pitoyable (?) du trio. Elle est parvenue au cimetière du Saint Sépulcre et vit maintenant dans un mausolée croulant et à l'abandon dans la partie nord, la plus ancienne du cimetière. Son appétit n'est pas aussi grand que celui de son frère ou de sa sœur, et elle se nourrit principalement d'écureuils et autres petits animaux. Une fois au moins, cependant, elle ouvrira une tombe quand elle se trouvera incapable de satisfaire son appétit autrement. Elle est vêtue des restes d'une robe de guingan à carreaux bleus et continue à serrer contre elle une poupée de chiffon à l'air pathétique. Elle attaquera impitoyablement les investigateurs.

Explorer le cimetière donnera 35 % de chances de découvrir Jessica passant furtivement de tombe en tombe, et il sera facile de la poursuivre jusqu'à son repaire. Là, elle attendra dans le noir, prête à attaquer. Pour une certaine raison, la créature qui fut Jessica visite souvent le mausolée des Wedgeford. Si un investigateur spécifie qu'il surveille cet endroit, il y a 65 % de chances que Jessica apparaisse.

Une recherche d'indices révélera les traces de Jessica (vieilles de 1D3 jours). Deux jets de **Suivre une Piste** permettront de les remonter jusqu'à son repaire. Ailleurs, un jet de **Chance**, suivi d'un jet de **Trouver Objet Caché**, peut permettre à un investigateur de découvrir un petit lambeau de guingan à carreaux bleus. Cette découverte sera le plus vraisemblablement faite dans le voisinage du mausolée des Wedgeford, sur le côté est du cimetière.

FOR 9	CON 13	TAI 9
DEX 15	PV 11	Mvt 7
Arme	% Attaque	Dommmages
Agripper	65 %	0*
Mordre	75 %	1D6*

* voir Adam

Armure : Aucune mais les armes physiques ne lui causent qu'un point de dommage, et elle résiste à la plupart des sorts. (Voir les **REGLES SPECIALES** pour les empacements.)

Compétences : Se cacher 85 %
SAN : 1/1D8

REGLES SPECIALES

Chaque fois qu'un investigateur réussit un empalement avec une arme à feu, cela indique que le mort-vivant a reçu des dommages supplémentaires. Jouer 1D8 pour la localisation : 1 Tête/ 2-3 Bras/ 4-5 Jambes/ 6-8 Torse. Quand un empalement se produit, la partie du corps indiquée est mutilée et rendue inutilisable. Ainsi, un empalement à la tête pourra « tuer » le zombi. La destruction du torse l'arrêtera également, mais il faut le toucher deux fois pour cela. Des empacements aux bras ou aux jambes l'estropieront, mais le mort-vivant continuera à s'approcher aussi longtemps que possible. Les empacements sont affreux à voir (membres en bouillie, jaillissement des entrailles, éclatement du visage) et leur spectacle coûte 0/1 point de SAN.

NOTES SUR LES ENFANTS

Les jets de SAN ne doivent être joués que quand les enfants sont vus de près. Les apercevoir à distance ne requiert aucun jet. Si, pour une raison quelconque, un investigateur rencontre plusieurs fois le même enfant, le Gardien peut décider à son gré de diminuer la perte de SAN.

Affamés ou acculés, les enfants attaqueront toujours. Ils choisiront un seul investigateur et se ruent sur lui. Rien ne détournera le monstre de la victime qu'il a choisie. Il continuera à s'agripper et à mordre jusqu'à ce qu'il soit détruit. Les créatures peuvent sans doute être tuées avec des armes, mais l'investigateur attaqué peut fort bien mourir dans l'intervalle. Dès qu'il l'aura agrippé, le monstre entraînera l'investigateur au sol, et les combattants ne cessent de rouler, rendant les attaques des autres investigateurs extrêmement difficiles. Par ailleurs, toutes les rencontres avec les enfants auront lieu dans les limites de la cité et des coups de feu ne peuvent qu'attirer l'attention. Les investigateurs peuvent s'en tirer une fois, mais la seconde fois alertera sûrement la police. Utiliser les sorts prévus est le moyen le plus sûr d'éliminer les monstres.

CONCLUSION

La destruction d'un enfant-monstre rapportera une récompense de 1D10 points de SAN. La destruction de la troisième et dernière menace pesant sur la cité rapportera 1D10 points supplémentaires.

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).

N O U V E A U X**ZONE + 99 Frs**

Le petit complice du jeu qui cartonne, ZONE + c'est des multitudes d'aides de jeu, de nouveaux perso et monstres, des ajouts de règles, des scénarii, des surprises, des... Le compagnon indispensable du Zonemaster. Qu'on se le dise...

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).

**ZONESCREEN 54 Frs**

Le Paravent (En rouge et nooir, 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.



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 nécessite seulement l'acquisition de quelques dés.

**SILRIN****72 Frs**

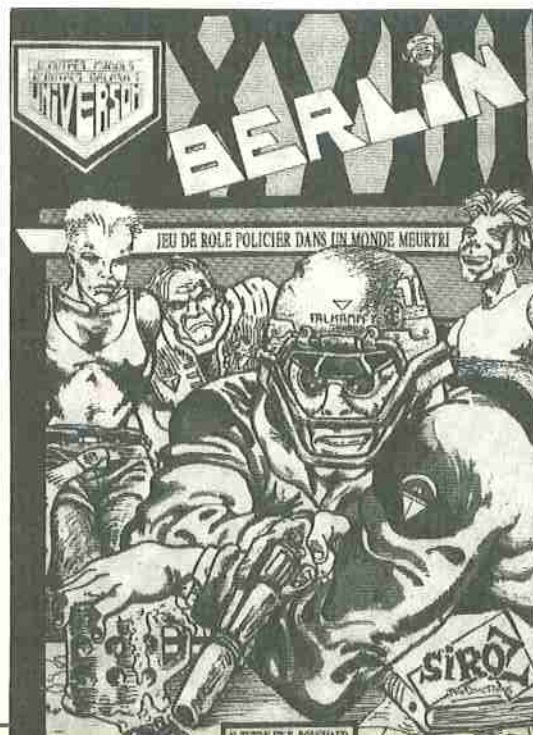
Entre une société de Haute-Technologie basée sur l'oisiveté et dominée par les plus gros et des rebelles réfugiés dans un désert aride, sanctuaire de dangers effrayants, le majestueux peuple ailé Celnack à bien du mal à faire reconnaître son ascendance sur la planète Silrin. Un univers humoristique et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

En exclusivité pour votre journal, une confidence du Père Noël recueillie par notre envoyé spécial au Groenland :

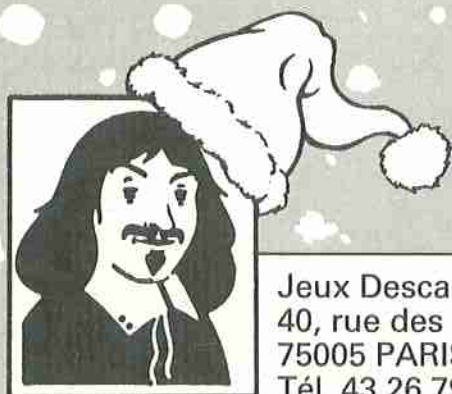
Chers amis,

Je sais que vous comptez sur moi mais j'aurai vraiment trop de turbin le 24 décembre. Vous trouverez tout ce dont vous avez envie dès aujourd'hui dans les boutiques Jeux Descartes : je viens tout juste de les livrer.

Chaleureusement, votre dévoué,

Père Noël

PS : Je vous rappelle leurs adresses...



Jeux Descartes
40, rue des Ecoles
75005 PARIS
Tél. 43.26.79.83

Métro : Maubert Mutualité



Jeux Descartes
15, rue Montalivet
75008 PARIS
Tél. 42.65.28.53
Métro : Miromesnil



J.G. Diffusion
Jeux Descartes
6, rue Meissonier
75017 PARIS
Tél. 42.27.50.09
Métro : Wagram



Jeux Descartes
13, rue des Remparts d'Ainay
69002 LYON
Tél. 78.37.75.94
Métro : Ampère - Victor-Hugo

*Les cartes sont tirées
et, entre la Fortune
et la Mort, les
Agents n'auront
pas le choix.*

JAMES BOND 007TM

SCÉNAR

La

Pierre Zaplotny

Bonne

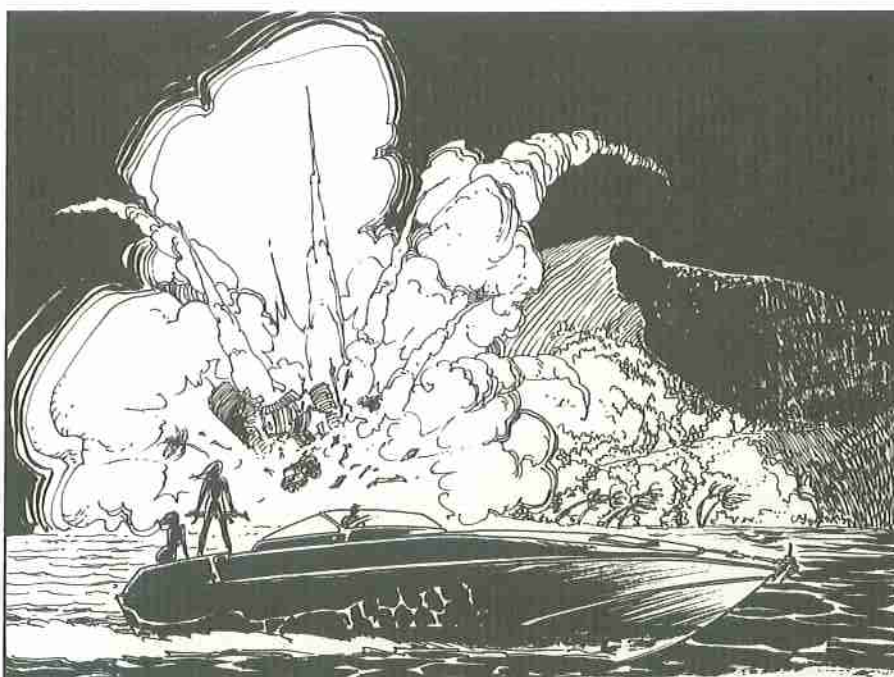
Aventure

PROLOGUE

République Africaine du Miranda (ancienne colonie britannique). Il n'est pas loin de minuit, il fait chaud et les moustiques sont omniprésents...

CE HANGAR DOIT BRULER ! Il est censé contenir des semences de blé pour les fermiers indigènes. Mais ferait-on garder en permanence un simple silo à grains par 20 militaires très armés ? Non ! Eh oui ! Cette maudite bâtisse abrite bien du blé, mais imbibé de LGC-Tricolomine-Rascol. Plus rien ne poussera sur un terrain ensemencé avec ça... Jusqu'à ce que l'antidote y soit épandu. TAROT a vendu les deux produits à un militaire du cru qui rêve de devenir propriétaire terrien à peu de frais.

Les PJ ont ce qu'il faut : combinaison couleur nuit, suie sur le visage, mines au phosphore avec minuterie, armes et tout et tout. Tout se passe d'abord bien : les crocodiles du fossé sont morts du choléra il y a trois semaines, la clôture électrique est en panne, et la plupart des gardes dorment. Alors que le premier Agent s'apprête à poser sa bombe, un ronflement, d'abord ténu, puis grandis-



sant, s'élève du large fleuve qui coule derrière l'enclos. La cause du bruit apparaît : un superbe RIVA 2000. Les gardes s'éveillent. Baston.

10 GARDES* : Caract2, Comp2. Lee-Enfield N° 4. Ils sont surpris.

Alors que, vraisemblablement, le silo est en flammes, le RIVA accoste. Ses quatre occupants viennent donner un coup de main aux militaires : ils représentent TAROT, et TAROT n'admet pas que l'on entrave l'une de ses actions, même mineure.

4 GARDES* : Caract4, Comp4. UZI.

La bagarre est sévère. Puis des camions bourrés de soldats arrivent, coupant la retraite. La seule planche de salut est le fleuve, et le RIVA 2000...

Alors que le doux ronronnement des moteurs a remplacé le fracas des armes, un des agents remarque une petite caisse dans un coffre de la passerelle. Elle contient un bidon de plastique rempli d'un liquide gras et bleu.

GENÉRIQUE

Ce scénario est destiné à un nombre RESTREINT de joueurs : un ou deux Agents du M.I.6. au maximum. Au début de la mission, les Agents ne disposent que de leurs armes personnelles, les Stations pouvant leur fournir des munitions en cas de besoin. La situation connaissant un crescendo dramatique, M se fera de moins en moins tirer l'oreille pour fournir aux Agents armes et trouvailles du Service Q (respecter les délais de livraison !).

Les Gentils

Ahmed SEDQI : Contact M.I.6 au Caire : AG. SECRET ASSOCIE* Caract10, Comp10

Abdul AL ARHAM : Ami d'Ahmed. CONTACT* Caract2, Comp10. Très gros.

Les Méchants

LE BATELEUR* : Dr. Isa NAKAHARA, voir règles p122.

Rajiv : Homme de confiance du BATELEUR, idem Emile Léopold LOQUE* p133.

Les hommes du BATELEUR ont tous une capsule explosive télécommandée greffée sur le cœur. Ils sont susceptibles d'être éliminés à distance.

LE CHARIOT* : Major Nicholas BURKE, voir règles p121.

* Les astérisques signifient que le détail des caractéristiques est disponible dans JAMES BOND 007, le jeu de rôle.

QUE SE PASSE-T-IL ?

TAROT ressemble à une grande entreprise par bien des aspects : il a parfois rapidement besoin de liquidités. L'EMPEREUR a décidé de se faire financer par un état européen à l'économie florissante : les Pays-Bas. LE CHARIOT, LE PENDU et LE BATELEUR furent mis à contribution pour l'Opération Moïse.

Isa Nakahara créa un produit capable de rompre n'importe quelle digue. Giovanni di Fortelli avisa Amsterdam que TAROT s'abstiendrait de détruire les polders contre une rançon de 500 millions de dollars. Nicholas Burke envoya un missile de croisière mouiller un échantillon de la substance au large d'un petit polder, au nord de La Haye. Pulvérisé dans l'eau, le produit devait dériver jusqu'à la digue avec la marée montante, et la dissoudre. L'inondation devait servir d'avertissement. Malheureusement, l'escorte française Dupetit-Thouars passait par là : il repéra l'engin et lui expédia une giclée de son tout nouveau canon anti-missile made in France. L'onde de choc de l'explosion rendit le produit inactif. TAROT voulut organiser une nouvelle démonstration en Afrique, mais le M.I.6 s'empara du flacon de produit bleu...

Ni les Anglais, ni les Hollandais, ni les Français ne savent exactement ce qui se trame. Pire, le M.I.6 n'a aucune idée de ce à quoi est destiné le produit dont se sont emparés leurs Agents au Miranda. D'où :

BRIEFING

Q himself fait face aux Agents. Il est appuyé contre un bloc de granit de 50 cm d'arête, et tient un verre rempli d'eau. « Messieurs, le produit que vous avez rapporté d'Afrique est présent dans ce verre, dilué 200 000 fois dans de l'eau. Il a été fabriqué par TAROT dans un but qui nous échappe, mais voici ses effets ». Q verse l'eau sur le bloc de granit, qui s'effrite et tombe en poussière... « Ça marche aussi bien sur la terre ou le béton, mais pas sur le verre ni le plastique. La seule façon de détruire le produit que nous connaissons est la suivante ». Q sort une ampoule du produit bleu, la pose sur une table, met dessus un pétard à mèche et allume. Une fois la fumée dissipée, il casse l'ampoule sur le sol : rien ne se passe. « L'onde de choc a neutralisé la substance. Bonsoir messieurs... » Q sort. Miss Money Penny convoque les Agents chez M. L'entrevue est brève : « Ah, messieurs... Le bidon qui contenait la substance a été fabriqué par Rodriguez & Rodriguez and Co, à Paris. Non, non, pas Texas : France... Money Penny vous donnera vos billets ». Les Agents peuvent partir sur l'heure.

Première étape : PARIS

Assistance : Station niveau 3 n'ayant reçu aucun ordre particulier. Matériel spécial : néant.

Les ateliers R & R and Co sont installés dans le 19^e arrondissement. Le décor est celui de l'épisode du film Diva qui voit la mort des deux Asiatiques : une structure de poutrelles, de tôles, de locaux vides et déserts, promis à la démolition. Un bruit attire l'attention des PJ : il semble y avoir de l'activité au sous-sol. L'escalier en colimaçon est très rouillé (Furtivité FD7). Si deux personnes l'empruntent en même temps, il s'effondre dans un fracas d'enfer ! Il faut être discret, parce qu'en bas...

L'escalier débouche au milieu de caisses, dans un grand sous-sol. Une vingtaine d'Indiens (des Indes orientales !) sont en train de charger du matériel et des produits chimiques dans deux semi-remorques, sous la direction d'un homme au turban décoré d'un diamant. Dans un coin, un homme à blouse blanche est assis. Il semble nerveux et transpire abondamment.

Par un plan incliné arrive une 205 turbo 16 aux vitres-miroir. L'automobile stoppe. Turban et Blouse Blanche se mettent face à elle. Le premier fait un salut hindou, le second s'incline. Une voix s'élève, visiblement déformée par un gadget électronique : « Delande, la démonstration Afrique était sous votre responsabilité. Vous avez échoué, mettant ainsi l'opération Moïse en péril. L'EMPEREUR a horreur de l'échec, et je partage son point de vue. Rajiv, tuez-le ». L'homme à la blouse sort une arme. Il dit « Ne m'approchez p... » et s'effondre sans que personne n'ait bougé. Un PJ ayant réussi une PER FD3 QR4 aura entendu une légère explosion. La voix reprend : « Rajiv, allez fouiller son appartement de Neuilly. Puis partez pour Béta, et faites que cette démonstration ait enfin lieu. » L'Indien salue. La 205 repart.

Quid ? : La 205 est conduite par Isa Nakahara, alias LE BATELEUR. L'auto possède un blindage classe III, des pneus anti-crevaison et un écran pare-balles. Un haut-parleur permet de s'adresser à l'extérieur. La couleur de la carrosserie peut changer deux fois : de blanc à bleu, puis de bleu à rouge. L'opération, commandée de l'intérieur, prend trois secondes.

Actions possibles : Les PJ peuvent créer une diversion (Mettre le feu à la « bourre » des caisses, tirer sur des fûts marqués « HIGHLY FLAMABLE »...), mais il faut faire face à :

20 GARDES* : Caract 4, Comp 4. Couteaux. Ainsi qu'à Rajiv.

Le matériel saisi est sans grand intérêt. Mieux vaut s'éclipser pour précéder Rajiv à Neuilly... Mais il faut faire vite.

Il y a quatre Delande sur l'annuaire de Neuilly, dont un ingénieur-chimiste. Il habite un hôtel particulier : serrure FD-1. Deux ravissantes sœurs jumelles, en assurent la garde, fort efficacement ma foi : voir Bambi et Perle Noire dans « Les diamants sont éternels ».

Laure et Laurence DUBOIS.
CREATURES DE REVE* : Caract 12, Compétence 3.

Les ravissantes ne savent rien : elles sont là pour garder, point. Le coffre-fort est normal. Il contient 30 000 francs, la formule du produit bleu et une liste codée (Niveau de sécurité : 6). Une fois décrypté, on lit :

Alpha : Grand Coulee, USA. 1 tonne.

Béta : Assouan, Egypte. 3 tonnes.

Gamma : Serre-Ponçon, France. 2 tonnes.

Delta : Voir Opération Moïse. 58 tonnes.

Il s'agit de la liste de grands barrages mondiaux, ainsi que de la quantité de produit nécessaire à leur destruction. On voit que les Polders de l'opération Moïse nécessitent les grands moyens.

Le MJ fait intervenir Rajiv à sa convenance. Il est accompagné de quatre GARDES*. Il est essentiel qu'il reste libre... Une fois cet épisode réglé, M ordonne aux PJ de prendre le premier avion pour Le Caire. La formule permet à Q de chercher un moyen de neutraliser chimiquement la substance.

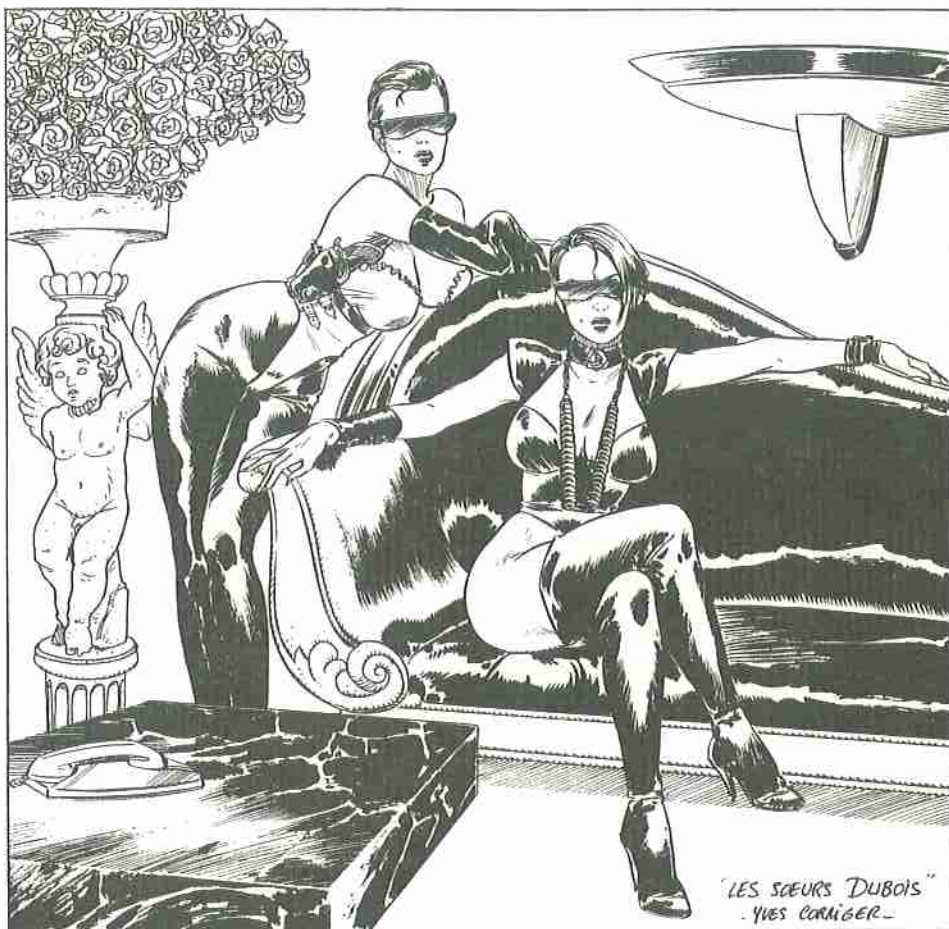
Dans l'AIRBUS

Les PJ voient que Rajiv est dans le même avion qu'eux. Il va être tentant de le suivre à l'arrivée, n'est-ce pas ? LE BATELEUR est aussi dans l'avion. Il est pratiquement impossible de la repérer : si un PJ demande expressément s'il y a une autre personne « louche », faire secrètement un PER FD2. Si QR1, il remarquera qu'en fait de personne suspecte, une Indienne Séduisante est sagement assise au fond de l'appareil (Si le PJ est Attiré par les Personnes du Sexe Opposé (ou du même, après tout !), prendre QR1 ou QR2.).

Deuxième étape : EGYPTE

Assistance : Station niveau 2 au Caire ayant pour instruction d'aider les PJ.
Matériel spécial : Canot Cobalt CM-9. Mallette standard (remise au Caire).

Les PJ sont accueillis par Ahmed SEDQI à l'aéroport du Caire, qui leur remet la mallette et l'adresse du lieu où le canot automobile est disponible, sur le Lac Nasser. Que Rajiv connaisse ou non les PJ, il prend un taxi comme si



de rien n'était. Entre temps, LE CHARIOT a rejoint LE BATELEUR. NAKAHARA surveille le départ de son homme de main. Si elle voit qu'il est suivi, elle dit à BURKE : « Suis-les. Tue-les. Ce soir »... Rajiv descend à l'hôtel du Caire, très luxueux, où les PJ peuvent aussi prendre des chambres. Isa s'y rend également. LE CHARIOT y amène JAWS*, puis part pour Assouan.

Si Ahmed suit Rajiv seul, les PJ n'en auront pas de nouvelles. Ils trouveront plus tard son corps dans la chambre de Rajiv, la gorge déchiquetée. Le soir, au dîner... LE BATELEUR dîne seule à une table. Si un PJ l'aborde, elle ne se montre pas farouche : le début de la nuit sera fort agréable. Rajiv mange seul lui aussi. Il regarde fréquemment sa montre, petite mise en scène destinée à égarer les PJ. Que les Agents séduisent l'Indienne ou entrent dans la chambre de l'Indien, ils sont attaqués par... devinez qui ? Si la rencontre a lieu chez Isa NAKAHARA, celle-ci s'éclipse durant la bagarre, afin de ne pas avoir à répondre aux questions de la police...

NOTA IMPORTANT : JAWS est capable d'égorger n'importe quelle Recrue. Un Agent a fort peu de chances contre lui. Donc : après une belle bagarre, une fois la chambre d'hôtel ravagée, JAWS passera accidentellement par-dessus le

balcon et ira atterrir dix mètres plus bas, les dents plantées dans le béton. Ne vous inquiétez pas, on le retrouvera bien, va !

LE BATELEUR et Rajiv partent le lendemain. Rajiv se rend au Lac Nasser, pour rejoindre LE CHARIOT. La femme file direction la Hollande : il est possible de le savoir par l'agence de voyage de l'hôtel, qui a établi la veille son billet d'avion. Si les PJ la suspectent et préviennent M, elle sera attendue par le M.I.6 à Amsterdam, et filée...

La distance Le Caire-Assouan est de 650 kilomètres par la route. Rajiv la couvre en une longue journée. Il n'est possible de le suivre discrètement que pendant les premiers kilomètres. La solution est d'appeler, en cours de route, la Station du M.I.6, qui dépêchera un Scarab* par motocyclette. L'agent égyptien (Ahmed s'il vit toujours) collera brillamment l'engin sur la Ford de Rajiv, et confiera le récepteur aux PJ.

L'Indien se rend dans un village de pêcheurs, où l'attend LE CHARIOT. Vingt fûts de 100 kilos sont alignés sur une barge attachée à un Glastron Scimitar. Ils sont en plastique transparent : leur contenu est un liquide bleu... Les PJ arrivent à temps pour assister au départ de l'ensemble. Ils voient LE CHARIOT se diriger vers son auto, et repartir vers Le Caire. S'ils le photographient, ils ren-

dront un grand service au M.I.6. Ayant accompli sa fonction d'organisateur, l'homme n'interviendra plus dans ce scénario.

Le canot des PJ les rejoint sur simple appel téléphonique, conduit par Abdul AL ARHAM. L'homme connaît le lac comme sa poche. De plus, il pêche parfois à la dynamite, et a eu la brillante idée d'en amener dix bâtons. L'issue de la poursuite ne fait aucun doute, aussi Rajiv coupe-t-il l'amarre pour venir à la rencontre du Cobalt CM-9. L'Indien est accompagné de deux compatriotes :

2 GARDES* : Caract4, Comp4. Couteaux. UZI.

La bagarre risque d'être intéressante : échange de coups de feu d'un canot à l'autre, abordage, etc. Une cartouche de dynamite fait subir au canot qui la prend l'équivalent d'une Cascade ratée (Classe de dégâts J).

Deux Egyptiens sur la barge tentent d'ouvrir les fûts, et de les jeter dans le lac si leur canot a le dessous. Il faut agir vite, sous peine d'assister à la destruction du barrage : l'onde de choc d'une explosion de dynamite décompose le produit, ou bien il faut se battre.

2 CIVILS* : Caract8, Comp6.

L'un d'eux au moins doit survivre, ou l'un des Indiens de Rajiv. Du côté égyptien, c'est d'abord le mutisme. Alors Abdul dit deux mots à l'oreille du plus pro-

che. L'effet est immédiat : il-veut-bien-parler-et-il-parle-même-tellement-qu'on-a-du-mal-à-l'arrêter. On apprend que :

— Rajiv parlait des « di Pouldaire » (Polders).

— Il y avait quelque chose dans « li pitroulié li s'appellé Citi Office » (Un pétrolier baptisé « City of Ys »).

Troisième étape : PAYS BAS

Assistance : Carte blanche de M. Marine hollandaise. Eventuellement 007.

Matériel spécial : Lance-amarres. Equipement de nageur de combat. Grenades peu destructrices (classe H) mais créant une très violente onde de choc. Emetteurs-récepteurs. Armes individuelles avec silencieux.

Le militaire hollandais est fort ennuyé : « Le City of Ys est britannique. Il croise actuellement hors des eaux territoriales. Nous ne pouvons le contrôler. Et puis, s'il contient bien ce que vous dites, l'approche d'un simple garde-côte les fera répandre le produit dans la mer. Que faire ? ».

Le sous-marin reste en plongée. Il largue les PJ en pleine nuit, juste sur le passage du pétrolier. Ils n'ont qu'à le laisser approcher, et tirer leur grappin quand la montagne de métal passe près d'eux.

Lance-amarres : 2 harpons magnétiques. FD 7. QR 4

La mission consiste à neutraliser le produit bleu, et à envoyer un message quand ce sera fait. La marine hollandaise attaquera aussitôt. C'est au fond du navire que la substance est stockée. Elle peut être lâchée directement sous la flotaison. L'équipage du navire est de quinze hommes :

COMPLICES PRIVILEGES* : Caract12, Comp12, classe « Voyous ».

LE BATELEUR est à bord si elle n'a pas été mise sous filature. A la première alerte, elle (ou l'un de ses complices) déclenche le largage. Isa dispose d'un sous-marin de poche pour s'enfuir. Mais il est très possible que les PJ agissent avec tant de doigté que tout se passe sans heurt aucun.

Dans la cale, près des diffuseurs de la substance bleue, une sympathique rencontre réjouira le cœur des PJ : JAWS a l'air de s'être bien remis de sa chute. Un bon moyen pour l'éliminer cette fois-là est d'inonder la cale où il se trouve de substance (une pompe rapide permet de la transvaser d'une soute à l'autre).

Au signal, les troupes de choc hollandaises interviennent avec toute la délicatesse qui caractérise ce genre d'individus.

WAR GAMES - JEUX DE RÔLES - FIGURINES - ÉCHECS CARTOMANCIE - JEUX CLASSIQUES ET ÉTRANGES

LYON
à
Ouverture novembre
99, avenue
des Frères-Lumière
69008 LYON

MELUN
à
Ouverture novembre
5, rue Guy-Baudouin
77000 MELUN
Tél. : 64 09 21 36

EVRY
à
Toujours
C.C. EVRY 2
Place de l'Agora
91000 EVRY
Tél. : 64 97 81 74

...VONT VOUS FAIRE TOURNER LA TÊTE

cellules grisées

2 NOUVELLES BOUTIQUES...

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

Jouez à Mai 68
au triathlon
Contactez C. Lefèvre
au 46 31 04 05

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



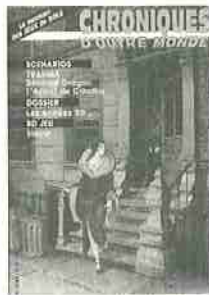
N° 1 TRAUMA,
le jeu dont vous êtes
la victime : les règles.
Scénarios : AD&D,
l'Appel de Cthulhu,
Trauma. Article :
Joueuses de rôle.



N° 2 LE KERSH,
une aide de jeu pour
AD&D. Scénarios :
AD&D, l'Appel de
Cthulhu, Trauma.
Article : Plaisirs so-
litaires.



**N° 3 APOCALYPSE
YESTERDAY,**
dossier post. Scéna-
rios : AD&D, Judge
Dredd, Trauma. Ar-
ticle : 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 ar-
mes.



N° 5 ALTHOR,
une ville du KERSH.
Scénarios : AD&D,
l'Appel de Cthulhu,
Trauma. Article :
Dangereux les Dra-
gons.



**N° 6 SPECIAL
INITIATION,**
tout ce que vous
avez toujours voulu
savoir sur les Jeux
de Rôle... Scénarios :
l'Oeil Noir, Trauma,
un grandeur nature.



**N° 7 LES
MONSTRES,** qui
sont-ils ? comment
les utiliser ? quel-
ques monstres du ci-
néma adaptés aux
jeux de rôle. Scéna-
rios : Paranoïa, Chill,
RuneQuest, Trau-
ma.



N° 8 SCENARIOS.
Multijeux : Super-
Héros et SF. 2 cam-
pagnes : AD&D et
l'Appel de Cthulhu.
Trauma, Rêve de
Dragon. Article : les
meilleurs jeux de
plateau.



**N° 9 COURSIERS
DES ETOILES,**
les vaisseaux spa-
tiaux. Scénarios : SF,
Paranoïa, l'Appel de
Cthulhu, Trauma.
Articles : Qui sont les
clercs ? Cry Havoc &
Cie.



**N° 10 L'OUEST
SAUVAGE,** pavé
western avec adap-
tation Trauma. Scé-
narios : AD&D, Storm-
bringer, Warham-
mer Battle, Trauma-
James Bond, Boot
Hill-Trauma.



**N° 11 LE JdR
ICI ET
MAINTENANT,**
des articles qui font
le point. Scénarios :
Star Wars, Bushido,
AD&D, Trauma, Zone.



N° 12 MAGIES,
un comparatif des
différentes magies
dans les JdR français.
Scénarios : Rêve de
Dragon, AD&D, Trau-
ma, Paranoïa.



N° 13 SCENARIOS,
AD&D, Attermath,
Animonde, Berlin
XVIII, Daredevils,
Hawkmoon, l'Appel
de Cthulhu, Maléfi-
ces, Marvel, Rêve de
Dragon, Space Ope-
ra, Top Secret, Trau-
ma

N° 14

TOUS LES JOURS
LES FAIRES
HE ! FOMME A
L'EAU

N° 15

?

MAIS ON SAIT ! HE ! HE !

Complétez
votre
ratelier !

Les anciens numéros sont disponibles au prix unitaire de :

- 30 F + 4 F de port pour une commande inférieure à 5 numéros, soit 34 F chaque.
- 30 F port compris pour une commande égale ou supérieure à 5 numéros.
- Règlement par chèque bancaire ou postal.

Demandez-les à

CHRONIQUES D'OUTRE MONDE,

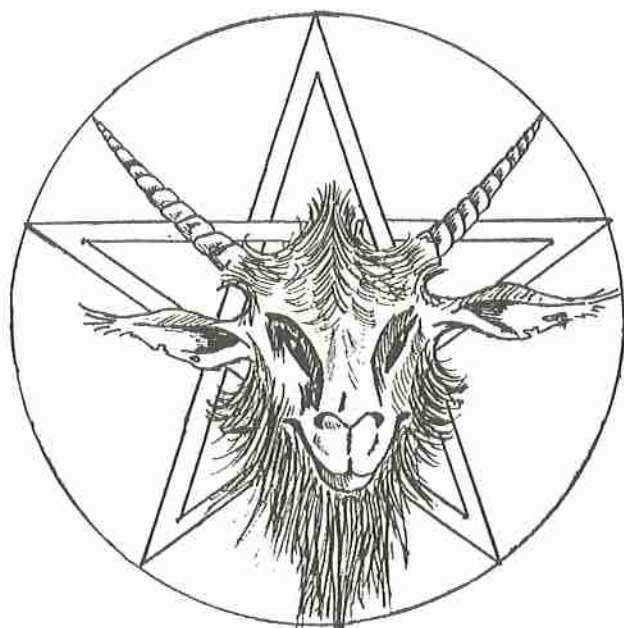
47 bis avenue de Clichy — 8 cour Saint Pierre, 75017 PARIS

Bon, vraiment, vous les lecteurs, c'est fou ce que vous avez à raconter. Et des bafouilles, et des petites annonces, et des clubs, et des manifs, et des infos diverses, et des coups de gueule variés, et des nouvelles... Même des images que vous aimeriez voir publiées

Pour ça, on a réorganisé la rubrique Chroniquez-vous et on l'a placée au centre du journal. C'est un peu le foutoir mais ça fourmille d'idées. Alors continuez, n'hésitez pas, et que le grand Stylo à plumes guide vos menottes.

« — Eh, s'ils font tout le canard, on pourrait peut-être prendre des vacances ? »

— Ta gueule, Destroy, ils te feraient bouffer ta poubelle ! »

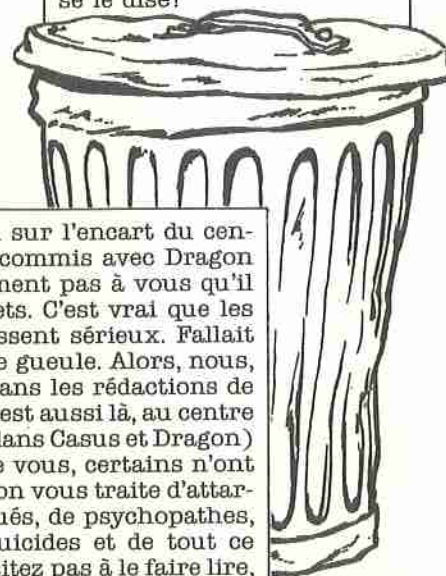


« Le Bouc de Mendès »
illustration dédiée à Fang & Co
auteur inconnu

CHRONIQUEZ VOUS

Le gagnant du concours de scénarios (auteur de Foyem, un excellent scénario, publié dans le numéro 13) nous précise que sa signature est Frédéric « boïng boïng » Chaubet et non Frédéric « bang bang » Chaubet. Qu'on se le dise !

Poub'



Vous avez jeté un œil sur l'encart du centre ? Oui, celui qu'on a commis avec Dragon et Casus... C'est évidemment pas à vous qu'il s'adresse, mes choupinets. C'est vrai que les journalistes nous les cassent sérieux. Fallait bien pousser un coup de gueule. Alors, nous, on va le faire circuler dans les rédactions de tous les canards. Mais il est aussi là, au centre de Chroniques (comme dans Casus et Dragon) pour vous. Si, autour de vous, certains n'ont rien compris au JdR, si on vous traite d'attardés mentaux, de détraqués, de psychopathes, si on vous parle des suicides et de tout ce genre de foutaises, n'hésitez pas à le faire lire, il est là pour remettre les pendules à l'heure...

Coups de Gueule

LETTRÉ OUVERTE AUX AMATEURS DE JdR OU P'TIT TOUR D'HORIZON DU BORDEL LUDIQUE FRANÇAIS VU PAR UN FANZINÉDITEUR DÉPITÉ

Voilà 10 ans que j'ai fait du JdR ma passion, un papy pourrait-on dire...

Comme tout le monde, j'ai débuté par dégommer des dragons et piller des donjons (la belle aventureuuu!!!) et évidemment, je lis la presse « spécialisée », ..., la presse citron plutôt.

Car en feuilletant les pages de ce qui devrait être la preuve d'une grande fraternité ludique, que voit-on?... Des séquences de la sempiternelle et gonflante « guerre » du journalisme plongé la tête la première dans l'intolérance et le désir de l'uniformité... Casus trop sérieux et prétentieux, Graal trop débile et puéril, COM trop grossier et négatif, Dragon Radieux qui l'est trop!!

Tout le monde tape sur tout le monde, même sur le fanzinat ! Mais non, messieurs-dames, l'uniformité n'a pas un beau cul!! Casus est peut-être trop sérieux et obnubilé par tonton Descartes, mais il a le mérite d'être un excellent moyen d'extension du JdR avec son look pro. C'est sûr qu'il y a du ménage à faire là-dans mais il faut quand même en tirer le bon parti. C'est comme Graal, je les trouve plutôt nuls, mais ils font des efforts, notamment quand Ligonie s'agit sur les conventions, ça remue de l'air, ça fait du bien, ça rafraîchit... Dragon Radieux, quant à eux, ont l'air aussi bête que la créature du même nom, mais je doute qu'ils le soient vraiment, alors arrêtez les faux compliments style « ils sont bien braves ». C'est comme COM, ça critique Graal parce qu'ils les trouvent nuls, ça montre la baise dans les JdR, ça choque, ça gêne, ça irrite, eh bien... c'est fait pour ça !

Alors sachez que nul n'a la science infuse dans le JdR, moi j'apprécie COM mais je ne prétends pas que les

La connexion sans fin :
36.15 PARTNER

*On ne vous dira donc
jamais assez de nous
envoyer vos infos*

autres sont sans intérêt (après tout, dans Casus, y'a Croc le bô) (...).

C'est comme pour le fanzinat et là je m'adresse aux cons. Il est bien de dire ses opinions, mais pas de descendre un fanzine. Si vraiment vous ne l'aimez pas, n'en parlez pas, ne l'achetez pas, mais n'oubliez surtout pas que nous sommes des amateurs, qu'on ne bouffe pas avec, nous!!

En me tournant vers les éditeurs, c'est pas plus brillant. Descartes qui se croit le JR du JdR, Oriflam qui nous laisse sans nouvelles de Broos, Rexton sur le pavé, Hexagonal qui ne trouve plus de pigeons, les boîtes d'auto-éditeurs qui se cassent la gueule (heureusement y'a Siroz et Croc), Citadel qui nous envahit de figurines 25 mm qui en font 40...

QUINNNNNN JE CRAQUE!!! Où sont mes D100 d'y a dix ans... Viiiite!!! Ouf! Ca va mieux!

Je disais... Toutes ces histoires intestines me font chier, je m'en bats le coquillard de savoir qui est meilleur que l'autre, je veux du JEU! On s'en fout de l'inimitié Rosset-Nedelec, qu'ils aillent se casser la gueule au prochain salon sur le BB grandeur nature, et on rigolera au moins...

Le JdR en France sent de plus en plus le pourri, alors vidons nos poubelles remplies de préjugés et repartons d'un bon pied...

LAMBERTI N. (fanzine Loi & Chaos)

Voilà, il a raison, fallait le dire. Tout le monde s'endort (nous compris) et un petit coup de klaxon de temps en temps, ça fait pas de mal. Alors chère grande gueule, contacte-nous vite, viens boire un coup à la maison, on pourra discuter. On cherche du sang neuf car à force de pendre par les tripes, les pieds, les..., les rédacteurs de ce canard, on se trouve un peu seuls en ce moment. Alors, si t'as le temps et si tu ne crains pas les conséquences de tes paroles, tu pourrais peut-être nous filer un coup de paluche. A bientôt...

**Gagnez des boîtes de jeux
24 heures sur 24
sur 36.15 ICOR * CJR**

Bonjour,

Ayant été la cible de l'immonde Destroy dans votre numéro de rentrée (c'est Alain Paris qui écrit NDLR), j'aimerais, si vous n'y voyez pas d'inconvénient, répondre à l'article signé Patrice Mermoud (dans la poubelle du n° 13 reNDLR). Dans cette perspective, voici une

LETRE OUVERTE AU DOCTEUR DESTROY ET A PATRICE MERMOUD

L'unique avantage de saucissonner un roman d'un million et quelques signes en 4 volumes, c'est que le lecteur sera supposé attendre fébrilement la suite des aventures de ses héros. C'est le principe du feuilleton.

Un des inconvénients, sinon le principal inconvénient de ce même saucissonnage, c'est que, au moins le temps de deux ou trois volumes, le lecteur (et par conséquent le critique) ne disposera pas de tous les éléments nécessaires à la compréhension de l'ensemble de l'ouvrage.

C'est pourquoi je trouve un peu bizarre, mais toutefois excusable, l'attitude de Patrice Mermoud jugeant mon Cycle de la Terre Creuse sur la seule lecture des deux premiers volumes (le cycle en compte 4).

avec énormément d'avance. Destroy gueule parce qu'on remplit sa poubelle avec les trois quarts des avis pour cause de dépassement de date. Alors quoi, faites un effort, pas pour nous, mais pour tous ceux qui aimeraient participer et ne sont pas au courant!

Ça risque d'être juste!

CLERMONT-FERRAND

Du 18 au 26 novembre se déroulera à Clermont-Ferrand un grand Festival International de l'Imaginaire. Multimédia, il abordera tous les thèmes à travers diverses expositions et compétitions : littérature, cinéma, BD, arts plastiques, spectacles vivants et, bien sûr, jeux de rôle (tournois et initiation). On nous annonce même un grandeur nature de Blood Bowl.

De nombreux jeux inédits seront présentés (apportez les vôtres quel que soit leur thème : JdR, wargames, boardgames, jeux de réflexion) et la création française sera vivement encouragée.

A Clermont, tout le monde s'y est mis pour assurer le succès de ce festival : la ville, le département, la chambre de commerce et d'industrie, des associations, les affaires culturelles, les commerçants, la FNAC...

Renseignements : ASSOCIATION POUR UN MANIFESTE DE

L'IMAGINAIRE, Résidence « La Piscine », Entrée C, 7 bis, bd Jean Jaurès, 63000 CLERMONT-FERRAND. Tél. 73 35 38 34

TOULOUSE

La X^e convention de Jeux de Rôle de Sup'Aéro se déroulera le week end des 19 et 20 novembre à la salle Barcelone (22 allée de Barcelone à Toulouse). Au programme : tournois de AD&D, AdC, et James Bond le samedi après-midi, de Rêve de Dragon, Stormbringer et Spacemaster le dimanche après-midi. La soirée du samedi et la matinée du dimanche : tous jeux, tous azimuts.

Renseignements : Luc Maillet, Maison des Elèves de l'Ensaie, R.I., Ch. 359, 10 avenue E. Belin, 31400 Toulouse.

Là ça peut coller

QUIMPER

La Guilde de Bretagne organise son congrès annuel, les 3 et 4 décembre. Il y aura certainement beaucoup de choses à faire mais nous n'avons malheureusement

PM estime le cadre de l'intrigue désagréable. Après tout, c'est son droit. Mais dans la même perspective uchronique, P.K. Dick situait l'intrigue du « Maître du Haut Château », Sarban celle du « Son du Cor », Len Deighton celle de « SS-GB ». Et Moorcock, dans son cycle de Dorian Hawkmoon, ne décrit pas autre chose que des Granbretons fascistes terrorisant l'Europe...

PM estime que le jeune héros de mon roman ne songe qu'à la vengeance et pas une seule fois à renverser la tyrannie mais (voir plus haut) il se trompe. La prise de conscience d'Armo von Hagen intervient progressivement et les 3^e et 4^e volumes du cycle voient évoluer la mentalité du personnage. Personnellement, je n'aime pas les héros manichéens. Comme dans la vie, personne n'est tout bon ou tout mauvais. Armo von Hagen, au départ, est un personnage né dans le camp des exploités. Il a été façonné par son milieu, son héritage, son éducation. Rien de plus normal si, trahi et déchu, il ne pense qu'à la vengeance. Les épreuves traversées, les rencontres, la découverte de la sordide réalité qui l'entoure, vont peu à peu modifier son comportement et, sans devenir pur parmi les purs, il finira par se ranger du côté des opprimés. Le Cycle de la Terre Creuse est peut-être une œuvre d'imagination mais j'espère avoir respecté une certaine logique dans les actes de mes personnages (je signale en passant à PM qu'Armo n'entre pas au service de la Fraternité Runique mais qu'il y est incorporé somme toute plutôt par hasard et échappe ainsi à une probable exécution pour acte de rébellion envers son seigneur).

A présent, oui, effectivement, le cycle de la Terre Creuse devrait bientôt devenir un jeu de rôle intitulé « La Terre Creuse » (et non le « Millénaire Noir » comme annoncé par erreur). Mais Fang peut remiser son dentier pour le moment : par suite de difficultés financières (que

**36.15 ICOR * CJR
Premier serveur de jeux de rôle**

pas encore reçu le programme définitif (note aux organisateurs : cf. l'intro de la rubrique. Merci!). Alors vous pouvez vous renseigner seuls auprès de Dominique Franc, Bât M3-17, 2 rue du Béarn, 29000 Quimper.

NANCY

Le Cercle des Elèves de l'ESS-TIN organise une convention de jeux de simulation, Les Joutes du Téméraire, les 3 et 4 décembre, au Palais des Congrès de Nancy.

Au programme : initiations, démonstrations, tournois, nuit du cinéma, jeux d'aventurer sur micro et expositions. Les tournois verront s'affronter des joueurs de Croisades, Tank Leader (Trophée), Supergang, Stormbringer (Coupe de France), Maléfices et James Bond. Plus de 300 joueurs sont attendus...

Pour l'ouverture des Joutes, le 2 décembre au soir, trois films seront projetés au cinéma Gaudmont : Excalibur, Blade Runner et Docteur Folamour. Renseignements : ESS-TIN, Cercle des Elèves, Parc Robert Bentz, 54500 Vandœuvre. Tél. 83 55 54 44, entre 13 H 30 et 14 H.

VILLENEUVE d'ASCQ

Le club de JdR de l'ENSCL, Les Alchimistes Débonnaires, organise un tournoi multijeux les 10 et 11 décembre. Au programme : AD&D, AdC, Stormbringer, Maléfices, Paranoïa et Star Wars. Inscription forfaitaire et modique quel que soit le nombre de jeux pratiqués. Renseignements : Philippe Meunier, Stéphanie Vacca ou Fabienne Ramirez-Vega, BDE

de l'ENSCL, BP 108, 59562 Villeneuve d'Ascq. Tél. 20 43 43 43 (poste 5239) ou 20 67 04 53

CHATENAY MALABRY

Le Fer de Lance organise son 6^e Triathlon des Jeux de simulation les 10 et 11 décembre. Cette année il déménage et aura lieu au théâtre du Campagnol, et non à Boulogne comme nous en avions l'habitude. 10 joueurs sont nécessaires par équipe pour s'affronter sur l'Appel de Cthulhu (5 joueurs et un meneur de Jeu), Air Force (1 joueur), Les Aigles (1 joueur), Supergang 1 joueur, Mai 68 (1 joueur). Aux lots habituels s'ajoutera un lot surprise, chaotiquement attribué à l'une des équipes...

Renseignements : Catherine Lefebvre, 36 rue du Loup Pendu, 92290 Chatenay Malabry. Tél. 46 31 04 05.

LORRAINE

La Migration Barbare : à pied, à cheval, en chariot, vous pourrez jouer un raid mongol au cœur des futaies meusiennes.

32 aventuriers et aventurières sont attendus pour ce grandeur-nature original qui se déroulera du 27 décembre au 1^{er} janvier.

Pour la somme rondelette de 1100 F à pied ou 1600 F à cheval, vous pourrez tenter de survivre dans une nature impitoyable et malgré la Yassag, la dure loi mongole qui ne tolère que les meilleurs et les plus purs (sont compris dans ce forfait la nourriture, l'hébergement et la participation au Banquet Barbare du Nouvel An). Des costumes peuvent être four-

nis moyennant quelques pièces d'argent...

Ceux que le froid effraie peuvent se contenter de participer au Banquet où le festin durera jusqu'à l'aube (là, pour 150 F seulement, vous aurez boisson et nourriture rustique en abondance et un hébergement en gîte). Bonne année! Renseignements : Noir Solitaire, 37 route Nationale, 55200 Lérrouville. Tél. 29 91 34 88.

VIROFLAY

Après un succès mérité, le 20 Naturel n'hésite pas à organiser, pour la quatrième fois, son tournoi multijeux annuel.

Programme : Bitume, Star Wars, Universom, JRTM, Stormbringer, Zone, RuneQuest, L'Appel de Cthulhu, Animonde, AD&D, Trauma, Légendes, Empires et Dynasties (ouf). Date : dimanche 8 janvier 1989. Lieu : la salle Dunoyer de Segonzac, 14 avenue des Combattants à Viroflay. 126,5 places disponibles (18 tables de jeu + un straponin), fin des inscriptions le 1^{er} décembre (ou au 12^e inscrit), tarif modique. Création française favorisée, 7 000 F de prix, bar-buffet pour les morales.

Renseignements : Association 20 Naturel, 8 rue du Général Gallieni, 78220 Viroflay.

*Y'a le temps
d'y penser...*

VITROLLES

Le JETDOR 49 aura lieu des 4

et 5 février 1989, au lycée Pierre Mendès France. Les clubs Dungeon Sweet Dungeon, ARIA et les Lanciers de Vitrolles vous y proposeront des jeux de rôle (AD&D, James Bond, Les 3 Mousquetaires, JRTM, Rolemaster, Stormbringer, RuneQuest, Paranoïa, Star Wars, AdC, Empire, Galactique), en grandeur nature, des démonstrations et expositions. Beaucoup d'autres possibilités sont à l'étude : spectacles rock, théâtre, repas en costumes... N'hésitez pas à y participer, avec vos costumes et vos jeux sous le bras (pour une bourse d'échange), vos démos et vos délires. Inscriptions et renseignements : Maison pour Tous, Centre culturel George Sand, BP 151, 13744 Vitrolles Cedex. Tél. 42 89 80 77 ou 42 89 71 96.

PARIS

Le 4^e Salon National des Jeux de Réflexion et des Jouets Educatifs (sans commentaire!) se tiendra, l'année prochaine, du 1^{er} au 9 avril, durant la semaine de vacances commune à toute la France.

Pour la première fois, les jeux Grandeur Réelle y auront une place à part entière, bien délimitée, constituée d'une série de stands et d'une aire de jeu centrale. La coordination de cet ensemble a été confiée à la Guilde de Bretagne qui invite les associations intéressées à la contacter. Guilde de Bretagne des Jeux de Simulation, MJC, 9 rue de la Paillette, 35000 Rennes

nous espérons toutes provisoires), le jeu (fin prêt, textes, dessins, superbe couverture signée Sanahuja, système de règles, etc.) ne sortira malheureusement pas avant l'année prochaine. A toute chose malheur est bon, cela laissera le temps d'apporter quelques retouches au Guide de la Terre Creuse, de tester et de retester jusqu'à obtenir la meilleure jouabilité possible. En attendant, nous aimerions le présenter en avant-première lors de manifestations telles que la convention de Chamallières, le festival de l'Imaginaire de Clermont-Ferrand ou autres.

Toute une équipe a participé à la réalisation de « La Terre Creuse ». Je ne connaissais rien aux jeux de rôle et cela m'a vraiment enthousiasmé de participer à une telle expérience. La rédaction du Guide du Monde de la Terre Creuse m'a permis, parallèlement à celle du roman, de développer mes idées et, finalement, de les matérialiser. A signaler que, pour une jouabilité optimum, nous recommanderons aux PJ d'incarner des membres de la résistance (qui pourront aussi bien être esclaves que junkers, sectateurs ou hérétiques du Vrill, car la Sainte-Vehme ne fait pas de détail dans le choix de ses victimes!).

« La Terre Creuse » sera sans doute un jeu angoissant. Dans cette perspective, je recommande la lecture du roman avant de commencer toute partie. Bien que copieux, le Guide de la Terre Creuse ne donnera finalement que le décor indispensable aux actions. Pour le feeling lui-même, et pour une meilleure assimilation, cette lecture sera très utile. D'ailleurs, les tests seront toujours effectués avec des joueurs ayant déjà pris connaissance du cycle.

Pour conclure, car cette « lettre ouverte » n'ouvre pas une polémique, j'aimerais ajouter ceci : le Cycle de la Terre Creuse a été écrit comme un cri d'alarme face à un fascisme et un néonazisme rampants mais toujours

prêts à redresser la tête. Il a été également écrit comme une dénonciation d'une certaine forme d'intolérance scientifique. La Terre Creuse a existé dans le passé ou existe encore, sous d'autres aspects ou d'autres noms en Espagne, en Allemagne, en URSS, au Cambodge, en Afrique du Sud, au Chili, en Iran, liste non limitative. Il est bon de ne pas l'oublier.

Alain Paris

Cette lettre ouverte est un peu longue et l'auteur y conseille un peu trop lourdement d'acheter ses bouquins. Heureusement, elle nous fournit des infos sur le jeu, qui, malgré nous, bénéficie de pub gratuite bien avant sa sortie! Personne d'autre que Patrice Mermoud n'était mieux placé pour le mot de la fin. Patrice, à toi, envoie les caméras...

Lorsque j'ai reçu la lettre d'Alain Paris, j'ai préféré lui répondre directement, et éviter le piège de la série de Droits de Réponse (on sort juste d'une de ces séries, et ça suffit!). Cela s'est terminé par une entrevue avec les auteurs du jeu, lors de la Convention de SF de Paris début octobre, et une séance de test du jeu. D'abord, il faut le reconnaître, les auteurs ont revu le background du jeu pour le rendre un peu plus vivable. Et je ne peux pas dire que je me sois embêté durant la partie. C'est vrai que j'y ai été un peu fort dans mon coup de gueule, mais c'est un thème qui se prête beaucoup trop facilement au dérapage (le petit Pascal Guillot, qui nous avait fait une gentille lettre pour Chroniques n° 7, sera probablement très content), pour ne pas pousser une petite gueulante, même si, après cette discussion avec les auteurs, elle s'est avérée exagérée. J'attends toujours leur jeu avec impatience, pour des raisons un peu différentes d'il y a deux mois, et je ne peux que leur souhaiter bonne chance.

Patrice Mermoud

La personne qui s'occupe de vider les poubelles de la rédaction dans son beau camion tracto-tourno-digesto-détritus est priée de ne plus boudier et de faire quelque chose pour les poubelles de ces deux derniers mois. Merci.



L'édito auquel vous avez échappé !

L'ère de la destruction s'achève par pénurie de combustible...

Notre passion commune pour les jeux de rôle s'est muée en hargne en amour immodéré pour les escarmouches intestines.

Maintenant il nous reste à reconstruire en retrouvant le feu sacré. Vous êtes conviés à cette aventure, qui débute aujourd'hui avec le numéro que vous tenez en mains. A vous d'être constructifs, nous attendons vos articles, vos aides de jeu...

Mais attention, Chroniques est toujours Chroniques...

Nous avons d'ailleurs offert un choix à tous les collaborateurs : mettre leurs tripes dans leurs articles ou les répandre à terre... Le choix est honnête, non ?

*Doc
DeStroy **

**Voyance en direct
36.15 NEW * ALTAIR**

Zines

Voilà, on a décidé de regrouper tout ce que vous nous envoyez là-dessus au même endroit. Plus la peine de chercher au début un topo sur les derniers-nés et à la fin les annonces de ceux qui cherchent des auteurs, illustrateurs et autres talentueux collaborateurs. Et que la langue de tous ceux qui se disent qu'on aurait pu y penser plus tôt gonfle dans leur cavité buccale jusqu'à les étouffer !



A la demande de plusieurs lecteurs, nous vous rappelons l'adresse d'OMBRE, le fabuleux zine à collectionner d'urgence : OMBRE, Sébastien Sauvêtre, 12, rue Sacrot, 94160 Saint-Mandé

J'ai la joie et la fierté de vous faire part de la naissance d'un nouveau club de loisirs : la Compagnie des Enfileurs d'Anneaux, réservé exclusivement à ceux qui haïssent Tolkien. S'adresser à HCL, chez le zine WIGHT SPIRIT. Pour rendre service à tout le monde, je vais les mettre en contact avec la Faculté des Etudes Elfiques, une association des ami(e)s de Tolkien. J'aime bien rendre service, moi.

Doc DeStroy

Clubs

Alors là vous trouverez toutes les infos sur les nouveaux clubs, les anciens clubs qui déménagent, les clubs qui veulent se rappeler à votre bon souvenir (on prévient d'avance : pas dans tous les numéros, faut quand même pas pousser!), les clubs qui ont quelque chose à dire de spécial et d'intéressant (compris?!?!). Seront impitoyablement censurés les clubs qui n'ont rien à dire mais tenteront de le dire quand même !

ST TROPEZ

Après un an de longues et douloureuses contractions, « Les Neuroniens Lobotomisés du Grand Verre Asmathik » ont vu le jour.

Ils pratiquent entre autres Stormbringer, Hawkmoon, AdC, James Bond, Trauma, Animonde, Paranoïa, Maléfices, MERP, Space Opéra, Ad&D et Marvel (mais ils n'ont pas encore appris

à ne pas se planter dans les dates de manifs!). Renseignements auprès de Jérémy au 94 97 58 89, en fin d'après-midi ou en soirée.

LE HAVRE

Joueurs havrais, une nouvelle saison commence pour votre club préféré. « Orc'nd Troll » vous attend nombreux, JdR, wargames,

Le n° 1 de « Par Crom! » est paru. Pour vous le procurer, envoyez 5 F à Yannick Ruby, 1 rue du Saloin, 69560 Sainte Colombe.

Le n° 2 de « Par Crom! » est déjà arrivé : une quarantaine de pages de jeux en tous genres pour 10 F. S'adresser au même que ci-dessus. (En voilà un qui ne chôme pas! Eh, envoie-nous tes parutions banane, on en parlera plus longtemps!)

On a reçu le numéro 4 de La gazette du Troll Bossu. C'est petit, rouge, et spécial James Bond. Au menu divers coups de cœur (pour des jeux, des disques, des bouquins, des jeux informatiques), des aides de jeu, et des compte rendus de parties vues par divers protagonistes (ça c'est original et bien marrant). On peut s'abonner : 5 numéros pour 15 F. C'est évidemment produit par le club « Le Troll Bossu » dont nous rappelons l'adresse : Le Troll Bossu, FMJT, 27 rue Chassain de la Plasse, 42300 Roanne. Tél. 77 68 09 79.

Egalement arrivé par la poste Sphinx, l'organe officiel apériodique de l'excellent club « 20 Naturel ». A ce propos, signalons

quand même que des auteurs mondialement connus ont usé leurs fonds de culottes sur ses bancs : Croc, Eric Bouchaud, Nicolas Thery et Laurent Tremel (si vous vous sentez l'âme créatrice, vous savez où aller jouer!) Au sommaire de ce numéro 1, plein d'aides de jeu pour Bitume, Silrin et Koros et un scénario pour Koros. Pour l'instant, bande de petits veinards, vous pourrez vous précipiter sur Sphinx sans bourse délier dans certains magasins de jeux. Mais là ne s'arrête pas le travail de ces infatigables phénomènes. Début janvier, vous trouverez le numéro 2, aux mêmes conditions que le premier, avec des aides de jeu pour les mêmes que précédemment et un scénario de Zone. Et fin janvier verra la sortie du numéro 3, payant mais pas cher, qui s'ouvrira à tous les jeunes créateurs français (oui, vous là bas!) mais on continuera quand même à y trouver des représentants de très vieilles sociétés (Croc et Siroz, ça vous étonne?). Alors donc, dans ce numéro 3, on découvrira la première partie d'un JdR de la Gamme Universon, THRYRAN (avec suite et fin dans les numéros 4 et 5) qui développe une race complémentaire à Koros. D'autres prépublications sont envisagées. A vos plumes... L'adresse : 20 Naturel, 8 rue du Général Gallieni, 78220 Viroflay.

**Pour trouver l'âme sœur?
36.15 AIMÉE**

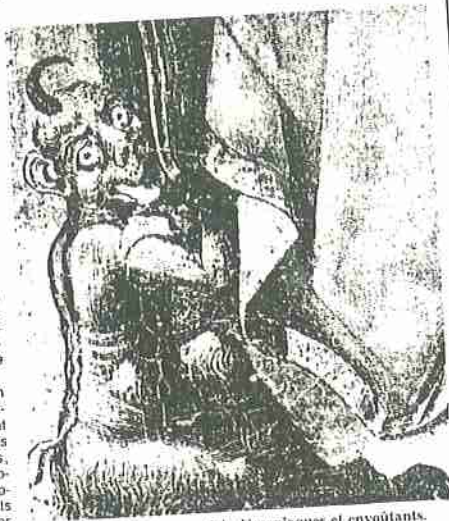
Les victimes du Dragon

Plusieurs suicides aux Etats-Unis chez de jeunes adeptes de « Donjons et Dragons », un jeu de rôles fondé sur l'imaginaire et la mythologie.

L'imaginaire en folie... Michael Dempsey, quinze ans, proféra les imprécations rituelles, brüta un philtre magique de souffre et d'ail, puis se tira une balle dans le cœur. C'était un soir de pleine lune dans l'Ouest américain.

Michael ne vivait plus qu'à travers l'être météorique et damné qu'il incarnait dans « Donjons et Dragons », un jeu étrange et envoûtant qui passionne des milliers de jeunes Américains. Même assimilation tragique entre le personnage et l'acteur : un autre adolescent, lui aussi américain, étrangle son amie et s'enlève avec ses bijoux. Aux agents du F.B.I. alertés, il avoue : « Je suis le démon ».

Au banc des accusés, un simple jeu, mais un jeu pas ordinaire. Jeu du fantastique et du rêve, monde de mythologies et de quêtes initiatiques, « Donjons et Dragons », baptisé « D et D », par ses adeptes, emmène ses participants plus loin... Aux oubliettes, les vieux jeux de société, trop ma-



Des personnages parfois démoniaques et envoûtants.

Des mythes nordiques à la ségrégation raciale

L'odeur sulfureuse des jeux de rôle

Même s'ils sont encore peu répandus en France, les jeux de rôle ont déjà fait des milliers d'adeptes de par le monde. A la fois critiqués par les marxistes orthodoxes parce qu'anti-rationalistes, et vilipendés par certains catholiques, car soupçonnés de satanisme surnois, certains préfèrent dire que le jeu de rôle est tout simplement d'extrême droite.

Précisons tout d'abord en quoi consiste ce jeu de société bien particulier. Un meneur de jeu raconte une histoire à plusieurs joueurs, qui seront, par personnages interposés, les acteurs de cette aventure imaginaire. Ceux-ci ont toute latitude pour faire évoluer le cours de la partie, le meneur de jeu n'étant là que pour assurer la cohérence et le suivi de l'aventure.

Si le jeu de rôle se déroule généralement autour d'une table, certains puristes le préfèrent grandeur nature, dans quelque forêt ou manoir isolé.

Ces parties de schizophrénie à échelle réduite seraient bien innocentes, si on ne faisait cas des mythologies qu'elles entretiennent. En effet, le jeu de rôle puise largement son inspiration dans les légendes celtiques. L'un des maîtres littéraires du médiéval fantastique, J.R.R. Tolkien, dont l'univers inspira bon nombre de jeux, fut d'ailleurs en son temps accusé de fascisme. Il est vrai que sa fascination pour les mythes nordiques et le légendaire hyperboréen avait du quoi faire douter de l'authenticité de sa fibre humaniste.

Ainsi, des jeux de rôles tels que « Donjons et Dragons », « Rune Quest », ou encore « Légendes celtiques » pour ce qui est des français, décrivent

conspicuellement des sociétés traditionnelles, souvent de type féodal, qui n'ont qu'un très lointain rapport avec nos démocraties libérales. Il n'est question que de paganisme triomphant, de princes, de mages, de druides, ou, pire encore, de ségrégation raciale. Certaines races étant intrinsèquement supérieures, telle celle des elfes aux cheveux blonds et aux yeux bleus, et d'autres moins bien loties, justes bonnes à passer au fil de l'épée telle la gent des Orques,

créatures à la peau mate et au poil crépu...

N'allez cependant pas croire que les seuls adeptes de ce jeu soient des militants nazis en mal de société de Thule, car une étude sociologique des plus succinctes vous permettrait de constater que le joueur moyen n'est autre que le hippie écologiste, ou encore le lycéen de la génération morale. Ce qui permettra aux habitués ricaneurs de s'amuser au spectacle de ces fervents démocrates qui se

défontent en s'imaginant barbares sanguinaires ou aristocrates guerriers, distribuant force coups horribles à des hordes de vagues humanoides aux traits sinistres et à la peau mal blanchie.

Pour ceux qui passeraient ou à notre mise en garde, signalons que ces jeux sont disponibles dans tous les magasins Jeux D cartes, et à l'occasion dans grands magasins.

Esclaves du jeu, ils sont prêts à tout

SAISIS PAR LE VIRUS DU JEU, CES JOUEURS NE FONT PLUS LA DIFFÉRENCE ENTRE LE MONDE RÉEL ET L'IMAGINAIRE... LE SEUL MOT D'ORDRE : ÉCRASER L'ADVERSAIRE ET GAGNER À TOUT PRIX. TANT PIS, SI LEUR FEMME LES ABANDONNE, TANT PIS S'ILS PERDENT LEUR TRAVAIL... LE JEU EST TOUTE LEUR VIE.

C'est plus du jeu

A force de jouer aux dragons, les petits Américains deviennent violents, sadiques, suicidaires et criminels. Pour de vrai.

MICHAEL DEMPSEY, 15 ans, proféra des imprécations rituelles, brüta une potion de soufre et d'ail et se tira une balle dans le cœur. C'était un soir de pleine lune dans l'Ouest américain. Michael ne vivait plus qu'à travers l'être météorique et damné qu'il incarnait dans « Donjons et Dragons », un jeu étrange et envoûtant qui passionne des milliers de jeunes Américains.

Allié, un garçon de 18 ans étrangle sa petite amie puis s'enlève avec ses bijoux. Dans ses rêves, il se voit comme étant le démon ou le héros d'un film de science-fiction.

3 à 4 millions de joueurs

TSR, la société qui distribue « Donjons et Dragons » depuis une quinzaine d'années, compte 3 à 4 millions de joueurs, dans une quinzaine de pays (notamment en France). Les joueurs de « Donjons et Dragons » (qui est un jeu de rôle) se distinguent de ceux de « Rune Quest » (qui est un jeu de rôle) par leur mode de jeu. Les joueurs de « Donjons et Dragons » jouent à la table, les joueurs de « Rune Quest » jouent grandeur nature. Les joueurs de « Donjons et Dragons » jouent à la table, les joueurs de « Rune Quest » jouent grandeur nature. Les joueurs de « Donjons et Dragons » jouent à la table, les joueurs de « Rune Quest » jouent grandeur nature.

Obsédés

C'est là que le bât blesse. Mme Rosemary Lopez, dont le fils Steven, 16 ans, s'est laissé asphyxier par les émanations d'oxyde de carbone de la voiture.

Action pour la Dignité Humaine

ADH - Comité de l'Isère

Mars 1985 - 10 rue de la République

Grenoble 1629 47 2

Maison des Associations
2, rue Berthe de Boissieux - 38000 GRENOBLE

CONNAISSEZ-VOUS LES "JEUX DE RÔLES"... ET LEURS DANGERS ?

Ces jeux, importés des Etats-Unis il y a huit ans, ont pris un réel essor en France depuis deux ans, et on note une implantation foudroyante depuis l'été 1982 : on commence à jouer dès le secondaire (entrée en 6ème).

Pourquoi mettre des jeux sur la sellette alors qu'ils semblent très appréciés par beaucoup d'adolescents, ainsi que par certaines personnes s'occupant de jeunes (enseignants, responsables Maisons Jeunes ou Bibliothèques, etc...) ? C'est que la plupart des personnes concernées ignore les conséquences dramatiques qui ont déjà marqué - et même interrompu - la vie de nombreux adolescents tant en France (nous en connaissons) qu'à l'étranger (voir ci-après).

Extrait d'un article paru dans la revue "CA V'INTERESSE" n° 58 - Décembre 1985 :

"Au cours des cinq dernières années, 51 personnes - des adolescents surtout - ont été victimes de « Donjons et Dragons » (le premier des jeux de rôles). IL S'AGIT DE SUICIDES DANS LA MAJORITE DES CAS, MAIS IL Y A EU EGLEMENT DES MEURTRES PROVOCUES PAR UNE TROP GRANDE IDENTIFICATION AUX PERSONNAGES DU JEU. - Le père de Michael Dempsey, un adolescent qui s'est tiré une balle dans le cœur, accuse : « Mon fils était complètement pris. Il ne vivait plus que pour « Donjons et Dragons ». Un jour, il m'a même lancé des sorts, il proférait des incantations, il brandissait un par-

PRESENTATION DES JEUX DE RÔLES.

Sachez qu'il existe deux catégories de Jeux de Rôles. Nous commencerons par la plus connue, le Wargame ou jeu de guerre qui consiste à faire évoluer des personnages tel que nains, sorciers, druides, le tout dans l'imaginaire du joueur.

La seconde, est le jeu de plateau: les personnages sont dans un espace bien défini, un château, une ville, ou encore un pays, ce qui peut augmenter les difficultés.

douille!!! Au début des années 70, le jeu de rôle basé sur la reconstitution de batailles célèbres constituait le top du marché des joueurs combattant par le biais des figurines sur des terrains reproduisant des champs de combats glorieux. Historique et classique...

Je continue ce super article !

En 1974, nouvelle révolution ! Les années laissent la place à un seul et unique personnage par joueur. Le plateau de jeu est supprimé. A la fois conteur et juge, le meneur de jeu occupe la vedette. La coopération entre les joueurs remplace - presque - le sens de la compétition. Devant le succès commercial rencontré par « Donjons et Dragons », de nombreux jeux similaires vont se développer comme des lapins dans notre beau pays. Résultat, actuellement il en existe plus de 100.000 ! Alors qu'en 1979, on en dénombrait à peine une dizaine. Et, pour en finir avec les chiffres, signalons que ce secteur d'activités fait vivre plus de 200 sociétés en France... Pas mal ! non ?

Je veux passer

der le monde ! En fait, le seul possesseur, dans l'histoire, c'était bien lui.

Pour Nicole Lecomte,

psychologue parisienne,

« Il y a une terrible grisaille dans ce genre de jeux : on se donne une force que l'on n'a pas le sentiment

d'avoir dans la vie quoti-

dienne, et on finit par ne plus exister que dans un monde imaginaire. » Bref,

on perd tout sens des réalités et quand votre femme vous quitte, c'est tout juste si vous vous en rendez compte.

Eric joue depuis 10 ans :

« Alors, plus rien n'existe pour moi, avoue le grand brun aux yeux verts. Je passe des week-ends complets sans voir le jour, enfermé au fond d'une cave, tantôt chevalier, tantôt manant, sans dormir ni manger. »

Pour la psychologue Nicole Lecomte, « Eric Duchateau fait partie de ces gens qui manquent de confiance en soi, ont besoin d'être reconnus comme des battants, des gagnants. Et usent de subtilités (château, déguisement) pour se faire accepter des autres. »

Une dame en robe longue, coiffe froissée, meurt en riant devant sa porte. « Ogre » rit à gorge déployée...

Eric joue depuis 10 ans :

« Alors, plus rien n'existe pour moi, avoue le grand brun aux yeux verts. Je passe des week-ends complets sans voir le jour, enfermé au fond d'une cave, tantôt chevalier, tantôt manant, sans dormir ni manger. »

Pour la psychologue Nicole Lecomte, « Eric Duchateau fait partie de ces gens qui manquent de confiance en soi, ont besoin d'être reconnus comme des battants, des gagnants. Et usent de subtilités (château, déguisement) pour se faire accepter des autres. »

Une dame en robe longue, coiffe froissée, meurt en riant devant sa porte. « Ogre » rit à gorge déployée...

Eric joue depuis 10 ans :

« Alors, plus rien n'existe pour moi, avoue le grand brun aux yeux verts. Je passe des week-ends complets sans voir le jour, enfermé au fond d'une cave, tantôt chevalier, tantôt manant, sans dormir ni manger. »

Pour la psychologue Nicole Lecomte, « Eric Duchateau fait partie de ces gens qui manquent de confiance en soi, ont besoin d'être reconnus comme des battants, des gagnants. Et usent de subtilités (château, déguisement) pour se faire accepter des autres. »

Une dame en robe longue, coiffe froissée, meurt en riant devant sa porte. « Ogre » rit à gorge déployée...

Eric joue depuis 10 ans :

« Alors, plus rien n'existe pour moi, avoue le grand brun aux yeux verts. Je passe des week-ends complets sans voir le jour, enfermé au fond d'une cave, tantôt chevalier, tantôt manant, sans dormir ni manger. »

Pour la psychologue Nicole Lecomte, « Eric Duchateau fait partie de ces gens qui manquent de confiance en soi, ont besoin d'être reconnus comme des battants, des gagnants. Et usent de subtilités (château, déguisement) pour se faire accepter des autres. »

Une dame en robe longue, coiffe froissée, meurt en riant devant sa porte. « Ogre » rit à gorge déployée...

Eric joue depuis 10 ans :

« Alors, plus rien n'existe pour moi, avoue le grand brun aux yeux verts. Je passe des week-ends complets sans voir le jour, enfermé au fond d'une cave, tantôt chevalier, tantôt manant, sans dormir ni manger. »

Pour la psychologue Nicole Lecomte, « Eric Duchateau fait partie de ces gens qui manquent de confiance en soi, ont besoin d'être reconnus comme des battants, des gagnants. Et usent de subtilités (château, déguisement) pour se faire accepter des autres. »

Une dame en robe longue, coiffe froissée, meurt en riant devant sa porte. « Ogre » rit à gorge déployée...

Eric joue depuis 10 ans :

« Alors, plus rien n'existe pour moi, avoue le grand brun aux yeux verts. Je passe des week-ends complets sans voir le jour, enfermé au fond d'une cave, tantôt chevalier, tantôt manant, sans dormir ni manger. »

Pour la psychologue Nicole Lecomte, « Eric Duchateau fait partie de ces gens qui manquent de confiance en soi, ont besoin d'être reconnus comme des battants, des gagnants. Et usent de subtilités (château, déguisement) pour se faire accepter des autres. »

Une dame en robe longue, coiffe froissée, meurt en riant devant sa porte. « Ogre » rit à gorge déployée...

Eric joue depuis 10 ans :

« Alors, plus rien n'existe pour moi, avoue le grand brun aux yeux verts. Je passe des week-ends complets sans voir le jour, enfermé au fond d'une cave, tantôt chevalier, tantôt manant, sans dormir ni manger. »

Pour la psychologue Nicole Lecomte, « Eric Duchateau fait partie de ces gens qui manquent de confiance en soi, ont besoin d'être reconnus comme des battants, des gagnants. Et usent de subtilités (château, déguisement) pour se faire accepter des autres. »

Une dame en robe longue, coiffe froissée, meurt en riant devant sa porte. « Ogre » rit à gorge déployée...

Eric joue depuis 10 ans :

« Alors, plus rien n'existe pour moi, avoue le grand brun aux yeux verts. Je passe des week-ends complets sans voir le jour, enfermé au fond d'une cave, tantôt chevalier, tantôt manant, sans dormir ni manger. »

Pour la psychologue Nicole Lecomte, « Eric Duchateau fait partie de ces gens qui manquent de confiance en soi, ont besoin d'être reconnus comme des battants, des gagnants. Et usent de subtilités (château, déguisement) pour se faire accepter des autres. »

Une dame en robe longue, coiffe froissée, meurt en riant devant sa porte. « Ogre » rit à gorge déployée...

Eric joue depuis 10 ans :

« Alors, plus rien n'existe pour moi, avoue le grand brun aux yeux verts. Je passe des week-ends complets sans voir le jour, enfermé au fond d'une cave, tantôt chevalier, tantôt manant, sans dormir ni manger. »

Qui veut la peau du jeu de rôle?

STOP

Arrêtons le massacre!

Pas question de créer une société protectrice du jeu de rôle contre les voies de fait d'une presse en mal de chasse aux sorcières.

Pourtant une mise au point s'impose devant le feu nourri d'articles colportant ragots sanglants et rumeurs noires visant à en discréditer la pratique. Car dans notre pays où ce jeu exceptionnel bénéficie du meilleur potentiel créateur et d'un label de qualité mondialement reconnu, les détracteurs reprennent à leur compte les critiques fallacieuses de journalistes américains avides de sensationnel. Pour contrer ces french cancans, et désamorcer une cabale aussi injustifiée que ridicule, pour nous épargner le bric-à-brac de certains articles "bienveillants", pour VOUS permettre de juger sur pièce, remettons enfin les pendules à l'heure.

Dessine moi un jeu de rôle

- Moi, j'aimerais bien vivre des aventures, sans pour autant m'impliquer physiquement... des aventures imaginaires!

- Pour cela, tu as le rêve et le jeu.

- Oui mais le rêve, c'est l'anarchie et le jeu reste limité à des cases, des pions, des cartes... Frustrant!

- Justement, j'allais te proposer quelque chose qui réunit le meilleur des deux, quelque chose qui tient à la fois du rêve ET du jeu.

- Et qui se partage? Parce que tu comprends, tout seul...

- Que dis-tu d'un jeu de société où les joueurs vivraient en commun une aventure au moyen de dialogues, et feraient appel à leur imagination pour en modifier le cours? Chacun y interpréterait un personnage évoluant dans un univers réaliste ou fictif mais toujours logique, sous l'œil expert d'un meneur de jeu, à la fois conteur et arbitre. Celui-ci connaîtrait la trame de l'aventure pour improviser en fonction du comportement des joueurs, tout en veillant à la cohérence de l'histoire et au bon respect des règles.

- Et il existe un jeu comme ça? (incrédule)

- Il y en a plein, ce sont les JEUX DE RÔLE.

teurs eux-mêmes participent au spectacle et influent sur le déroulement d'un récit qui renoue avec une tradition oubliée.

Tout en jouant, il leur faudra s'affirmer au sein d'un groupe, imaginer des solutions pratiques aux problèmes auxquels ils seront confrontés et prendre rapidement des décisions. Une véritable formation à la vie sociale. Les associations qui organisent des séjours de vacances pour les adolescents ne s'y trompent pas et sont de plus en plus nombreuses à proposer le jeu de rôle dans leurs activités.

Des foyers sociaux pratiquent les jeux de rôle avec des enfants souffrant de problèmes d'intégration. La Direction de la Jeunesse et des Sports envisage même de former des animateurs de MJC ou de Maisons de Quartier au jeu de rôle. Car ce loisir guère coûteux, nécessite peu de matériel et aucune infrastructure particulière. Un nouveau sirop Typhon? Tout simplement un loisir qui développe l'imagination et la convivialité.

Du sang ...sationnel!

Mais voilà, de très nombreux articles décrivent les rôleurs (pardon pour ce néologisme), dans des termes pour le moins évocateurs. "Les victimes du Dragon", "Les fous du jeu de rôle"

roi du journaliste à qui l'on demande de faire du sensationnel avec ça. Une certaine presse s'est donc ingéniée à inventer des détails croustillants, à monter en épingle la moindre anecdote. Le jeu de rôle est lui-même confondu avec son dérivé le *grandeur nature*, où les joueurs déguisés accomplissent eux-mêmes les actions de leurs personnages, au lieu de les décrire. Amalgame, descriptions extravagantes, à croire que les auteurs de tels articles ne savent pas de quoi ils parlent!

Se sont-ils inspirés des dépêches en provenance des USA, annonçant le suicide de jeunes gens ayant pratiqué *Donjons & Dragons*, ou détaillant avec complaisance les crimes perpétrés par d'autres rôleurs? Dans ce cas, l'éthique de la profession leur recommandait d'en vérifier l'authenticité. Car semblables déclarations intempestives ont eu pour effet d'alerter des parents de jeunes joueurs, et on les comprend. Regroupés en associations comme l'A.D.H (Action pour la Dignité Humaine, Isère), ils éditent des brochures exhortant à ne plus pratiquer les jeux de rôle.

Les pièges à conviction

Que reproche-t-on au jeu de rôle? Tout d'abord de pousser au suicide.

Il y a quelques années, une mère de famille fondait l'association BADD (Bothered About Dungeons & Dragons) après le suicide de son fils. Celui-ci pratiquait assidûment *Donjons & Dragons* et se serait supprimé après la "mort" de son personnage.

Peu après, de nombreux parents signalèrent des cas similaires. TSR, la société éditrice de *Dungeons & Dragons*, fut poursuivie en justice à de nombreuses reprises, sans toutefois être condamnée. Dans tous les cas, le suicide pouvait être imputable à de nombreuses autres causes comme la perte d'une petite amie ou les mauvais résultats scolaires. Récemment, l'association BADD publiait une liste des personnes victimes des jeux de rôle. L'éditeur américain Games Designer Workshop (GDW) enquêta sur cette liste pour découvrir qu'elle ne reposait sur aucun fait vérifiable. Evidemment les victimes jouaient toutes au jeu de rôle, mais de la même manière qu'elles lisaient des romans policiers ou regardaient les films télévisés.

Quant à la fondatrice de BADD, elle passe pour excessive. Ne fait-elle pas partie de la NCTV (National Coalition on Television Violence), une association pour laquelle Alice au Pays des Merveilles est plus violent que *Platoon*, et qui milite pour l'interdiction de dessins animés aussi insoutenables que *Bugs Bunny* ou les *Schtroumpfs* à la télévision?

Des personnes psychologiquement fragiles pratiquant intensivement le jeu de rôle ont pu ten-

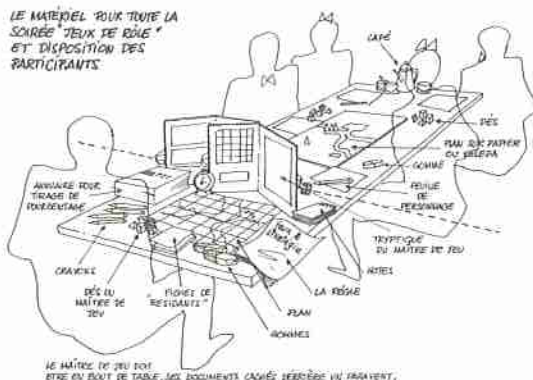


Illustration parue dans *Jeux & Stratégie*

Au-delà de l'irréel

Le sens du conte et du merveilleux se perdait? Le jeu de rôle les fait revivre et s'inspire du principe de la veillée en réunissant un auditoire autour d'un conteur. Mais cette fois, les specta-

seraient des pervers obsessionnels aimant se déguiser, des déséquilibrés au bord du suicide voire des criminels en puissance. Comment expliquer ce décalage avec la réalité?

Vue de l'extérieur, une partie de jeu de rôle ressemble à une partie de *Cluedo* ou de petits chevaux, dialogues en plus. Jugez donc du désar-

ter de mettre fin à leur jour après la perte d'un personnage joué depuis plusieurs années. Un éditeur américain en a recensé plusieurs. Mais parmi les millions de rôleurs, ce taux n'est absolument pas significatif.

Autre accusation: le jeu de rôle engendrerait la violence.

Rien d'étonnant, selon la BADD, puisqu'au cours d'une partie les personnages incarnés peuvent tuer sans risque leurs adversaires. Et de donner pour preuve les agressions perpétrées dans la vie courante par des adeptes du jeu de rôle.

Psychologues et psychiatres insistent sur la nécessité pour les enfants de canaliser leur agressivité dans des jeux imaginaires. A cet égard, le jeu de rôle est certainement, avec le célèbre "gendarmes et voleurs", l'un des plus adaptés. Quant aux délinquants signalés par la BADD, l'enquête de GDW montre que ceux-ci ne connaissent pas vraiment le jeu de rôle, mais l'utilisaient comme argument de défense... une idée inspirée par les articles à scandale publiés dans la presse.

Troisième reproche diabolique, celui-là: le jeu de rôle serait satanique...

Sectes religieuses et journalistes sont à l'origine de ce jugement sans appel. La secte chrétienne des Témoins de Jéhovah est la plus virulente dans ses attaques contre Donjons & Dragons. Car ce jeu d'inspiration polythéiste (citant volontiers les dieux grecs ou assyriens), familiariserait aussi les joueurs avec diables et démons.

Les journalistes comparent même les parties à des cérémonies incantatoires invoquant les démons! La position des Témoins de Jéhovah est, elle, construite et argumentée: la secte réprouve aussi les ouvrages historiques traitant de sorcellerie et bannit toute connaissance des démons, fut-elle pour les besoins d'un jeu. Les journalistes utilisent plutôt l'argument satanique pour pimenter leur papier. Une démarche qui transformerait une simple partie de poker en sabbat.

Avec un thème médiéval intégrant magie et démons, Donjons et Dragons est particulièrement visé. Les rôleurs ne pratiquent pas pour autant la magie noire et ne se livrent à aucun rite occulte. Leur loisir peut tout simplement les absorber au point d'en faire des passionnés comme les amateurs de jeux vidéo, les fans de football ou les collectionneurs de timbres.

Dernière critique: en développant le culte du héros les jeux de rôle seraient d'extrême droite. Une vue schématique et grossière, qui donne d'eux une image outrageusement caricaturale. Il existe bien des jeux américains ultra-militaristes où les joueurs incarnent des Rambo tirant

sur tout ce qui bouge (communiste de préférence), mais ils sont difficiles à trouver et n'abusent personne.

Alors ?..

Comme toute nouvelle passion, le jeu de rôle

entraîne d'une part des débordements chez les fans inconditionnels, d'autre part une méfiance proportionnelle chez les autres. Ne vous laissez pas dicter votre opinion... Si le jeu de rôle vous intrigue, laissez tomber vos préjugés, et assistez à une partie...

Premier jeu de rôle jamais inventé, Donjons & Dragons est aussi, avec 6 millions de joueurs, le plus répandu dans le monde. Mais il n'en existe pas moins de 200 autres:

Empire Galactique, Méga, James Bond, l'Appel de Cthulhu, Légendes, Rêve de Dragon, Paranoïa, Space Opera, Vallée des Rois... pour ne citer que ceux-là. Ce qui n'empêche pas l'étiquette Jeu de rôle de fleurir dans les endroits les plus saugrenus.

Le goût du jeu de rôle,
la couleur du jeu de rôle...

mais CE N'EST PAS du jeu de rôle!

Jeux informatiques d'aventure

Depuis quelques années, des jeux informatiques proposent au joueur de faire évoluer des personnages définis par des caractéristiques chiffrées. Une analogie avec le jeu de rôle qui a semé la confusion. Pourtant, ce genre de jeu se joue seul, au moyen de dialogues très restreints (l'ordinateur est moins bavard que le plus laconique des meneurs de jeu), et les réponses non prévues par le programme ne sont pas prises en compte. Bon nombre de ces jeux ont l'estampille jeu de rôle, plus accrocheuse que jeu informatique d'aventure. Mais quand TSR, l'éditeur du jeu de rôle Donjons & Dragons, fait éditer des jeux informatiques, il les fait appeler jeux informatiques d'aventure à plusieurs personnages, et refuse toute autre dénomination...

le cours de l'aventure. Inventé par deux Anglais fervents de jeux de rôle, ce type de jeu n'en fait pourtant pas partie. Il se pratique en solitaire, sans dialogue, et sans possibilité d'improvisation. Mais la mention jeu de rôle sur les couvertures fait mieux vendre.

Jeux minitel

Le marché des jeux sur minitel est très porteur. Aussi y trouve-t-on fréquemment des répliques simplifiées de livres interactifs, de jeux informatiques d'aventure, ou de jeux d'arcade (jeux d'adresse se pratiquant sur ordinateur). Il se vend plus d'heures de connexion si l'on fait croire aux usagers qu'ils sont des rôleurs.

Jeux de société

Des éditeurs de jeu de société déguisent plusieurs de leurs réalisations en y incorporant quelques ingrédients classiques des jeux de rôle: dragons, chevaliers ou magiciens.

Jeux de rôle psychologiques

Vienne, 1923. Le psychologue Moreno invente les jeux de rôle, sortes de psychodrames interprétés par des sujets en traitement. Les séances se déroulent sous le contrôle du psychologue, et consistent souvent à simuler des situations de la vie courante. D'où vient la confusion? Le jeu de rôle psychologique est appelé "role playing" aux USA. L'amusement inventé par Gary Gygax a pris le nom de "role playing game", dont la traduction littérale devrait être "jeu de jeu de rôle". Malgré quelques analogies, le "jeu de jeu de rôle" reste un loisir alors que le "jeu de rôle" est une thérapie.

Jeu de rôle "grandeur nature"

Dans ce dérivé du jeu de rôle, les joueurs costumés se lancent dans des quêtes aventureuses, des intrigues politiques ou policières en "jouant pour de vrai". Le grandeur nature quitte souvent les foyers pour prendre l'air. Dans le sud de la France, on l'appelle semi-réel.

Wargame

C'est un jeu destiné à simuler des batailles, historiques ou fictives. Il se pratique le plus souvent avec un plateau de jeu maillé d'hexagones, et des pions de carton représentant les forces armées. Pourquoi confond-on wargame et jeu de rôle? Un créateur de wargames, Gary Gygax, est devenu célèbre pour avoir imaginé le premier des principes du jeu de rôle. Il n'en fallait pas plus pour semer le trouble.

Livres interactifs

Dans ces livres-jeux, Livres dont vous êtes le héros, livres d'aventure en solitaire et autres solo-quêtes, le lecteur suit un personnage auquel des choix seront proposés à la fin de chaque paragraphe. Ses décisions influenceront sur

Il n'est pas dans notre propos de faire l'apologie des seuls jeux de rôle. On trouve d'excellents livres interactifs, et des jeux informatiques non moins admirables. Mais de grâce, ne confondons plus les uns avec les autres.

Quelque chose à ajouter?..

CHRONIQUES D'OUTRE MONDE



Rares sont ceux qui abordent le jeu de rôle en connaissance de cause: ses détracteurs se contentent d'amalgamer tout ce qui tombe dans leurs oreilles, sélectives et malveillantes, et les défenseurs, souvent maladroits, pèchent par excès d'enthousiasme!

L'article des pages précédentes dresse un portrait de notre passion complet, concret et sans concession. Mais il est un point sur lequel nous, les chroniqueurs, aimerions insister; un point jamais abordé et pourtant passionnant: la culture par le jeu de rôle. Les rôleurs lisent beaucoup, souvent de l'heroic fantasy, de la science fiction et du policier bien-sûr, mais également des ouvrages de documentation divers (histoire, civilisations, architecture, théologie...). Par le biais du jeu, la lecture devient une source d'inspiration et transforme ce qui pour beaucoup reste une corvée en plaisir renouvelé.

Les rôleurs lisent, mais ils écrivent aussi, en s'efforçant d'ordonner leurs idées de façon cohérente et logique. Et ils se racontent des histoires, pratique qui malheureusement disparaît peu à peu dans nos pays dits civilisés, ils se créent des légendes. Bref, ils se cultivent, parfois malgré eux, souvent sans s'en rendre compte.

Mais basta. Il est trop difficile d'expliquer calmement, en restant corrects qu'il y en a marre qu'on prenne les joueurs pour des cons, des attardés mentaux, des attardés du bulbe rachidien, "tout juste bons à se déguiser pour jouer au gendarme et au voleur devant des ordinateurs interactifs".

-Chroniques d'Outre Monde,
47 bis avenue de Clichy,
8 cour St Pierre, 75017 Paris.
Tél: (1) 43.87.43.02.

DRAGON RADIEUX



Outre les plaisirs nombreux que le jeu de rôle procure à ses adeptes, et son côté culturel indéniable, il nous paraît important d'insister sur son aspect formateur. Dans un monde où la communication entre les personnes est souvent maltraitée, et dans lequel l'imaginaire ne trouve plus guère sa place, le jeu de rôle favorise le développement équilibré de la personnalité: assurance, sens des responsabilités, talent oratoire, maîtrise et compréhension des relations au sein d'un groupe. Pour de nombreux joueurs il est également une incitation à la création et un stimulant puissant de l'imagination.

Chez les joueurs les plus jeunes, il se présente comme une forme évoluée et particulièrement motivante du conte traditionnel. Il permet de découvrir les lois essentielles de la communication, et peut servir de support à un nouveau développement des loisirs familiaux.

Notre expérience ludique et professionnelle (une partie importante de l'équipe de la revue est issue du milieu enseignant), nous a permis d'évaluer à de nombreuses reprises les côtés extrêmement positifs de ce loisir. Cette opinion s'est renforcée lors des contacts multiples que nous avons avec nos lecteurs lors des manifestations organisées par les clubs, dans toute la France.

Il est regrettable que pour une partie du public, et notamment des professionnels de l'information, la méconnaissance du jeu de rôle se traduise par méfiance ou médisance. Nous sommes prêts à ouvrir largement le débat dans les colonnes de notre revue, ou à dialoguer avec les personnes intéressées par l'aspect éducatif du jeu.

- Dragon Radieux,
le Charbinat, 38510 Morestel.
Tél: (16) 74.80.10.64.

CASUS BELLI



Entre le Nom de la Rose où l'on cache les livres, sources de troubles, et le futur hypothétique de Fahrenheit 451 où on les brûle pour les mêmes raisons, nous vivons dans des temps et des lieux où on laisse le livre vivre sa vie... Nul ne ferait le procès DU livre (mettant dans le même sac TOUS les livres et TOUS les lecteurs); pas plus que celui du conte, ou encore du jeu de société. Un pied dans chacun de ces trois domaines, le jeu de rôle n'est pas meilleur ou pire. Il est simplement protéiforme. S'il est pourtant pris comme cible ou comme proie par certains, c'est qu'il est nouveau, inconnu, et que son caractère un peu compliqué le rend difficile à saisir. Les vrais curieux, une fois intrigués, font en général le premier pas (celui qui coûte...) pour découvrir ce loisir différent.

Ce que nous voulons désamorcer ici, ce sont les réactions excessives de certains qui sont confrontés au jeu de rôle, plus ou moins forcés. On peut critiquer mais comprendre le journaliste pris par le temps qui s'aperçoit trop tard qu'une enquête qu'il pensait simple se ramifie trop pour son "papier". On conçoit qu'un responsable de foyer, ou des parents, soient inquiétés par des temps de parties très longues, l'excitation des participants (surtout les plus jeunes), ou le charabia volontairement hermétique des plus mordus.

Mais qu'ils clament leur rejet, ou professent une "description" de ces jeux bâclée par manque de renseignements, voire par mépris, et cela ne va plus. C'est comme si en décembre 1895, on avait condamné le "cinématographe" sans être entré dans la salle, mais à la seule vue des spectateurs sortant effrayés par le réalisme de "L'entrée du train en gare de la Ciotat". Nous préférons saluer ici ceux qui ne jettent pas le bébé avec l'eau du bain. Ils existent heureusement, ceux qui ni tendres, ni horrifiés, professionnels, guident leurs lecteurs vers les parties de ce domaine susceptibles de les intéresser. Au lieu de les égarer, créant l'incompréhension entre joueurs et non-joueurs, ou bien "guidant" gentiment l'acheteur curieux dans la plus parfaite confusion...

- Casus Belli,
5 rue de la Baume, 75008 Paris.
Tél: (1) 40.74.48.48

jeux de plateau et même jeux avec figurines sont à votre disposition. Vous trouverez toujours un partenaire à votre pointure. Le club (Centre Loisirs, 70 avenue du Mont Gaillard au Havre) est ouvert le mercredi et le samedi de 14 heures à 18 heures, le vendredi de 20 heures à 2 heures. Tél. 35 46 70 27.

BRON

Ouverture du Club « Rêve de Titans ». Tous les samedis à partir de 14 heures, on y joue à JRTM, Chill, Paranoïa, RuneQuest...

Rêve de Titans, 4 avenue des Combattants, 69500 Bron. Tél. 72 37 88 81, demander Bernard Lacôte.

VICHY

« Rôles & Stratégie », le premier club de JdR sur Vichy, rouvre ses portes. Vous pouvez les rejoindre tous les samedis à partir de 14 heures. Tél. 70 31 87 57, après 19 heures, demandez Stéphane.

RENNES

Un nouveau club, « Ludunoz », vous propose des bases de réflexion théoriques et pratiques pour améliorer votre maîtrise du JdR dans une ambiance sympa. Renseignez-vous auprès de Steven au 99 63 77 96 (30 rue de la Palestine à Rennes) ou à l'Épée d'Elendil, 21 rue d'Antrain, 35000 Rennes. Tél. 99 38 00 80.

STRASBOURG

Le « CLAS A » déménage : 1 quai de la Flassmatt, 67200 Strasbourg Montagne Verte. Rendez-vous tous les vendredis et samedis, toute l'année dès 20 heures (cotisation annuelle : 150 F).

ECULLY

Un nouveau club de JdR « Les Maîtres d'Armes » vient d'ouvrir ses portes dans la région lyonnaise. On y pratique les JdR, les wargames et les jeux de plateau. Les Maîtres d'Armes, Centre Social

d'Ecully, 31 avenue du Docteur Terver, 69130 Ecully. Tél : Marc Richard au 78 33 65 34, Renaud Raffier au 78 33 44 32 ou Frédéric Bellaiche au 78 33 03 33.

ROANNE

Les fanatiques de JdR peuvent rendre visite au « Troll Bossu » pour jouer à AD&D, l'Œil Noir, Stormbringer et autres... Le Troll Bossu, Foyer des Jeunes Travailleurs, rue Chassain de la Plasse, 42300 Roanne. Renseignements auprès de Didier au 77 72 73 69, le soir (ils ont de la chance ceux là, on parle deux fois d'eux, cf. Zines).

MANS

« Mans-Songe » fait peau neuve et tient à vous signaler sa nouvelle adresse : Mans-Songe, 35 rue des Pays-Bas, 72100 Le Mans. Tél. 43 85 91 43, demander Vivien Jacques.

LES MUREAUX

Création d'un club à la Médiathèque. Pour tous renseignements contacter Patrice Grell au 30 99 92 12 poste 491.

Astrologie en direct
36.15 NEW * KARMA

SAINTE COLOMBE

« Dé-Tour », enfin un club de jeux de rôle dans la région viennoise. Pour en savoir plus, contactez Jean-Karl Beron, Ecole Publique, 69690 Sainte Colombe.

VANNES

Création d'une association de JdR à Vannes. Curieux ?

Renseignez-vous auprès de Fabien, au 97 42 72 56 ou de Fenneck, au 97 40 87 45.



**MIEUX VAUT UNE PETITE
RÉDUCTION DE PRIX Q'UNE
GROSSE RÉDUCTION DE TÊTE !**

**150 F : 6 numéros
de CHRONIQUES
D'OUTRE-MONDE
pour le prix de 5**

Bulletin d'abonnement à retourner à :

CHRONIQUES D'OUTRE-MONDE
47 bis, avenue de Clichy
8, cour Saint-Pierre
75017 PARIS

ABONNEZ-VOUS

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).

■ Par avion : nous consulter.

Bafouilles

Tout avait commencé normalement dans Bafouilles ce matin-là. Fang lui-même ne se doutait pas de la direction qu'allait prendre sa rubrique...

Pierre-Nicolas Lapointe, Illkirch

Pourriez-vous m'indiquer — s'il existe — le salon, ou la manifestation, sur le jeu de rôle qui soit représentatif des tendances actuelles, et qui réunisse éditeurs et revues spécialisées? (...) Mais j'y pense, ma lettre est con. Qu'est-ce qu'on en a à foutre d'aller à telle ou telle manifestation?

Bonjour dans Bafouilles, la rubrique pour ceux qui ont du poil dans les oreilles avec, tenant le stylo, votre bien-aimé Fang...

Oui, bon, j'abrège. Ta lettre n'est pas si conne que ça, parce que figure-toi que ta question, je me la suis posée plusieurs fois, et cette année encore plus que d'habitude, après le salon le plus nul que nous ayons eu la joie de voir depuis longtemps.

Ma conclusion (qui ne vaut sans doute que pour moi) est qu'il vaut mieux rester chez soi avec un meneur de jeu bien frappé et quelques biscuits plutôt que perdre son temps dans ces galères.

Il existe des manifestations régionales ponctuellement plus intéressantes, même si elles ne sont représentatives de rien d'autre que de la pêche de leurs organisateurs (et c'est déjà pas mal!).

Emmanuel Groulla

Je fais remarquer gentiment au ver-misseau qui critique les mecs qui utilisent un pseudo que certains tarés de COM ne se promènent vraisemblablement pas dans la rue avec « Docteur Destroy » ou « Fang » sur leur carte d'identité.

Touché, mon cloporte jamaïcain. Puis-ent trente chameaux syphilitiques vomir copieusement dans ton couscous (vieux proverbe berbère). Je ne vois pas personnellement de problème à l'utilisation de pseudos et, franchement, ça m'évite d'avoir à me colleter avec une foule de francs emmerdeurs, qui voudraient bien me faire bouffer mes dents de devant.

L'Organisation des Défendeurs (sic) est après toi, résidu de dégénérescence pré-tolkienien, masse informe de charogne pervertie, Fang le fangeux, oui, toi qui oses exhiber ta face hideuse et ton corps couvert de furoncles d'où s'échappe (excusez-moi, je coupe dans le tas, c'est chiant et franchement mal écrit)... L'Organisation des Défendeurs est après toi, Fang, profite des derniers jours de ta vie blasphématoire et accidentelle. De ta carcasse sortiront tes viscères en putréfaction, dont même les larves nécrophages ne voudront pas se charger, et qu'il faudra cotériser (re-sic)



au lance-flammes.

Merci, ma loutre, de cette lettre d'amour. Je regrette de ne pouvoir adhérer à ton intéressante confrérie, mon beau Paladin Noir Dyslexique. Trêve de plaisanterie. Je suis fatigué, lecteurs chéris, fatigué. Et un lecteur anonyme a achevé de me réveiller : « Bafouilles est devenu un véritable champ de bataille où se livre une guerre incessante de névrosés, abrutis, idiots et agités. Je trouve cela distrayant ET mesquin. C'est un dialogue de sourds où il faut frapper le plus fort. » J'ajouterai, et avec le moins de finesse possible au fil des numéros. Et bien sachez-le, c'est TER-MINE. Ce qui avait commencé comme un passe-temps occasionnel a viré à l'obsession pure et simple. Tout le monde, y compris moi, finit par mépriser ses « adversaires », et le jeu de rôle n'y gagne rien. ENOUGH! ASSEZ! A partir de maintenant, je tâcherai de garder mon fiel pour nos ennemis réels, je compte sur vous pour en faire autant. Mettez autant de hargne et de travail dans les articles que vous nous envoyez que dans les lettres d'injures réciproques, et Chroniques ne s'en portera que mieux. Je remercie les lecteurs nombreux, que je ne citerai pas, qui ont demandé l'arrêt du massacre.

Aria, quant à elle, informe le Docteur Destroy « que l'on voit déjà un peu trop souvent, qu'il ne me fait plus rire du tout, mais devient de plus franchement antipathique. Qu'il n'oublie pas que c'est en partie grâce à l'argent des lecteurs non abonnés que pourraient lui être prodigués les soins que son état réclame. » Et David Audra surenchérit : Comment un orc de ma connaissance fait-il pour s'entendre avec un humain pareil? » Je vous livre un scoop. Moi aussi, j'en ai assez de ses borborygmes infâmes. Où est le Destroy sarcastique des premiers Chroniques. La coke l'a rendu encore plus hargneux que

moi... Destroy s'enfonce, on dirait de plus en plus Gainsbourg, sans le génie. Maintenant, pour cette confiance, et si je ne suis pas censuré, je vais déclencher un cataclysme force huit dans la rédaction... On verra bien. Tolkien et Lovecraft me sont apparus en rêve cette nuit, et j'ai vu la lumière...

Amateur Mortier, de Senlis, voudrait « un nouveau pavé consacré à l'Appel de Cthulhu, un article sur les sociétés secrètes... Pourquoi ne pas créer une tribune libre où des Gardiens des Arcanes pourraient proposer des idées de règles supplétives ou de courts articles sur certains aspects de la vie courante à l'époque? »

Excellente idée! mais suivrez-vous, chers lecteurs? Voilà votre occasion de publier dans Chroniques de courts articles, rémunérés, sans avoir à angoisser des heures pour pondre dix feuillets. Je promets de lire attentivement votre prose, et de créer cette rubrique si cela en vaut la peine. Lancez-vous, par Arioch, au lieu de gémir! Pour ma part, j'attends toujours des règles simples pour la conduite et les fusillades en voiture... Y-a-t-il preneur parmi vous? A vos machines à écrire!

Merci à Corinne et Drago Majstorovic de leurs encouragements, ainsi qu'à M. Bloch « J'ai envisagé une minute de silence avec mes joueurs pour toutes les heures que vous avez passées à nous pondre vos articles que certains ne savent que critiquer. » En un mot, MERCI.

Le goblin des Alpes qui a annoncé dans En Vrac du n°13 Duellmasters et Océan a tout confondu. Ces deux jeux n'ont évidemment rien à voir l'un avec l'autre, eh truffe des îles!

**Pour savoir où jouer
19.89 AGENDA * DU JOUEUR**

Francis Gérardin nous remercie aussi, mille fois plutôt qu'une, d'avoir débarrassé les pratiques de traduction de la maison J'ai Lu, à propos du charcutage infect de la série Thomas Covenant : « mais, tu seras d'accord avec moi, les coupables doivent être punis... » Disons simplement ridiculisés... Je te promets de tenter d'en dénicher un ou deux à la convention française de SF. Ça risque d'être saignant... A la prochaine fois...

Je vous quitterai, braves gens, sur une note moins sentencieuse, pour rassurer ceux qui pourraient penser que mes résolutions ont émoussé mon talent polémiste. En avant, donc, pour THE AFFAIR OF THE VERY BIG MALE ORGAN OF REPRODUCTION, en français : Maigret et la grosse queue.

Je suis étonné de voir que certains lecteurs acceptent sans broncher les pires insultes ou enqueulades dans Bafouilles, mais défilent à la vue d'une illustration érotique. Je vous rassure, cette illustration n'était ni le fruit d'un calcul (ça va rapporter tant) ni une idée pour relancer une nouvelle polémique (franchement, après les jeux de rôle fascistes, j'en avais soupé), ni un nouveau choix de ligne éditoriale « cul » dans le style « de ces BD rongées par l'érotisme... Glénat, pour ne pas les citer »... Moi aussi, je suis fatigué de ces BD où on s'enfile au moins une fois tous les épisodes, et dans les circonstances les plus débiles, pour nous asséner que le sexe

a toujours existé, et a donc sa place dans la BD historique... Mais de là à hurler au scandale quand une illustration érotique passe de temps en temps... OK, il était bien membré, ce druide... pour un humain... heureusement je garde ma cote de mailles, mes agneaux. Et toi, Richard Degron, qui voudrais me faire pleurer avec cet argument-massue : « Monsieur, c'est bien beau de vouloir faire rire bêtement en énonçant avec ironisme (sic) l'affaire grossequeue, mais il faudrait tout de même penser aux enfants de huit à dix ans qui achètent votre magazine. ILS EXISTENT ! » Ça, c'est un argument qu'il est beau. Faut pas le laisser dehors trop longtemps parce qu'il va prendre l'eau, mais il est beau. Enfin, écoute, tu vois un gosse de huit ans acheter Chroniques ??? Pour nos critiques des livres-solos, je suppose, ou pour intégrer un scénario dans sa campagne de PARANOIA... Je rêve. Et si un jeune de dix ans achète Chroniques, c'est qu'il est en avance sur son âge, je ne vois pas pourquoi je censurerai les dessins et

pas le texte... on n'est pas à Pif-Gadget ici, ce n'est pas une publication réservée à la jeunesse scout. Quant au dessin de Tignous, jugé par certains « tordu, vaseux, pas beau, répugnant, refoulé... » Moi, je le trouve non seulement drôle, mais particulièrement génial, et je ne suis pas le seul : « Ça va encore soulever une masse de protestations, alors que comme d'habitude, les dessins de Tignous sont superbes... les jeunes filles vont frémir, les puristes hurler ». Je sais bien, chers destructeurs, que Shub-Niggurath a) est une divinité « plutôt » femelle, b) ne ressemble pas du tout à un bouc, et encore moins au diable, c) qu'aucune femme n'aurait envie de copuler avec cette masse informe et démentielle... Mais, oh, les mels, où est passé votre sens de l'humour ? Je comprendrais encore si nous avions passé un dessin sanglant, genre sadique « ah, putain-cong, t'as vu comment qu'il l'a fait saigner, cette sa-

Message exclusivement réservé aux accros de Chroniques, les autres mettez le couvercle...

Un lecteur fan de Chroniques vient nous voir à la rédaction.

Le lecteur : Patati patata... c'est très bien, patati patata... j'aime beaucoup, patati patata... c'est le meilleur journal du monde. D'ailleurs, j'ai tous les numéros.

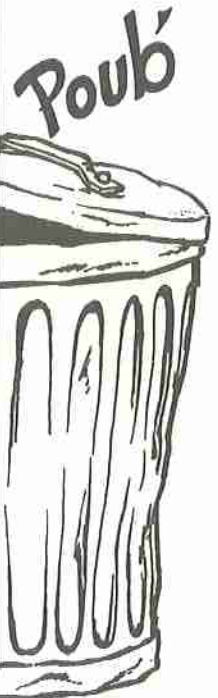
Le rédacteur de Chroniques, sûr de lui : Tu viens renouveler ton abonnement alors ?

Le lecteur : Abonné moi ? Non, je l'achète à chaque numéro. Ça vous fait plus d'argent d'ailleurs puisque vous proposez des réductions sur les abonnements.

Le rédacteur s'écroule, mort, pourquoi ?

Remise des pendules à l'heure : si vous êtes vraiment fans, sachez que le meilleur moyen de participer à la réussite d'un canard, c'est de s'abonner. Aucun intermédiaire ne vient se sucrer au passage. Psychologiquement, c'est agréable de recevoir des preuves tangibles de confiance, et financièrement, c'est plus confortable.

Voilà, c'est tout, faites-en ce que vous voulez, mais seulement en chèque bancaire ou postal.



CRÉEZ VOTRE PROPRE SERVICE MINITEL

La société Welcome Multimedia propose des hébergements télématiques à toutes personnes ou sociétés, pour tous types de services.

Fanas de monstres et univers déllants, nous acceptons tout service de jeux télématiques. Venez créer votre propre univers, même si cela comporte des risques... gnark ! N'hésitez pas à téléphoner à Sylvain Migliore au 48.40.69.85 ou 48.91.20.96.

Pour savoir où acheter des jeux 19.89 AGENDA * DU JOUEUR

Pour noter vos rendez-vous 19.89 AGENDA * DU JOUEUR



SUITE AU VERSO

CHRONIQUEZ VOUS

lope... » Vous admettez que c'est plutôt l'inverse. Ils m'ont l'air plutôt mignons, ces deux-là. Je vous concède qu'ils sont peu lovecraftiens... Mais je les préfère à un enième bazooka. Aïe, j'ai récidivé, ça va

être ma fête...

Bon, je vous laisse, sûrement un peu abasourdis par mes propos... Mais j'espère vous retrouver plus attachés à échanger des idées que des insultes dans les prochaines basfoilles. A la prochaine, et mon amical souvenir à Horace Buchanan, auteur d'un poème salace génial, que la rédaction

a censuré malheureusement, mais que je fredonne souvent, seul dans ma petite grotte... Et dire qu'il y en a qui nous accusent, NOUS, d'être des sales. Bravo, Horace !

Fang

Petites Annonces

VENTES

Vds Info-Jeux n° 4, 5 + CB 30 à 45 + Graal 1, 2, 4 + Aphaia 1 + Chroniques 9 : 15 F chaque (travaux pour plus de 10 achetés). Frédéric Jannin au (1) 47 04 96 42

Vds AD&D PH : 60 F, DMG : 110 F, LL : 100 F, MM1 : 80 F, MM2 : 80 F, UA : 90 F, Ecran AD&D : 50 F, ADC : 110 F, Stormbringer : 140 F, Module M1 : 100 F. Frédéric Jannin au (1) 47 04 96 42

Vds Silrin état neuf : 90 F p.c., les accessoires du maître de l'Œil Noir, état neuf : 100 F p.c., les trois premiers n° de Graal : 15 F pièce ou 40 F le tout. Recherche figurines pour l'AdC (profonds, hommes-lézards) prix raisonnable. Pour toutes propositions, écrire à P. Fabre, 43 rue des Clos, 63000 Clermont-Ferrand

Vds 19 « livres dt vs êtes le héros » : 15 F pièce ou 240 F le tout (liste sur demande ctre 2,20 F en timbre). Batticars avec traduction : 160 F. L'ensemble 380 F, frais d'envois compris. Recherche aussi Mechwarrior, Citytech, Aerotech, Battletech Reinforcement et Star Wars. Possibilité d'échanges. Arnaud Pomnaret, 7 allée de l'Ormeiraie, 25000 Valence

Vds pour Appel de Chulhu : boîte de base + 3 modules (O, de Y, M, des P, la T, de T) + divers scénarios. Tél. 24 22 12 25 (Ard.)

Vds ou échange : Star Wars, MERP, Cry Havoc, Warhammer contre Blood Bowl ou Battlecar. Sébastien au (16) 33 42 20 48

Vds UE + Chroniques de Linas + scén. 6/7 + écran : le tout 200 F. Frédéric au 61 54 38 94 (Toulouse)

Vds ou échange très nbx livres de SF/Fantastique : Fleuve Noir, Angoisse, Masque, CLA, Bob Morane, Fiction, Anti-Mondes et toutes autres collections du genre. Liste ctre 2 timbres. Eric Mailnet, 33 rue de la Roseraie, 92360 Meudon la Forêt

Vds AD&D Guide du Maître + Manuel du Joueur : 260 F, Stormbringer : 120 F, Démon et Magie : 60 F, Paravent : 60 F. Tél. 28 69 28 13

Vds MM1 BE, Year of the Phoenix, TBE, 2 sc. Chulhu état neuf (Terreur sur Arkham, Horreur à Dunwich), BS, XI, DL4, TBE. Tél. 20 32 73 26

Vds livres dt vs êtes le Héros aux Chroniques Lyonnais : 15 F. Tél. 78 08 00 24

Vds 50 livres dt vs êtes le Héros : 13 F pièce, Œil Noir, AD&D, D&D, Chulhu, Légendes Celtiques... + Scénarios. TBE. Tél. 47 02 51 06

Vds Empire Galactique et Frontières de l'Empire : 80 F les deux (coût : 170 F). Fabrice au 94 34 51 55

Vds pour 450 F : l'Œil Noir initiation et accessoires du Maître + Schmidt Accessoires du Maître + Méga + Chroniques n°12 + Graal + 7 dés spéciaux + 4 livres et jeux dt vs êtes le héros + 1 moule à figurines + 1 piste de dés + de nbreuses cartes (dt l'Aventurie) et d'autres renseignements. Le tout état neuf et complet. Stéphane au 99 54 40 83 (heures repas)

Vds Blood Bowl VF et Death Zone en anglais : le tout 180 F. Philippe au 46 26 10 77

Vds Stormbringer : 100 F (neuf), Ave Tenebrae : 65 F (bon état), Cry Havoc + La Cité Médiévale Fortifiée (excellent prix) : 120 F, Œil Noir + Extension + Les Accessoires du Maître : 150 F, scénarios, Talisman (neuf) : 70 F, Recherche Paranoïa à 70 F et Warhammer ou extension. Stéphane au 41 95 61 05 (le soir)

Vds D&D basic + B3 + B4 + B7, Stéphane Arguinhou, Les Moutins, 09700 Saverdun

Vds nbx livres de SF, Fantastique, Utopies... Démon et Merveilles de Lovecraft, Bob Morane, Doc Savage... Hara Kiri, Charlie... + Cartonnages polychromes, BD rares et anciennes (Spilou, Strange...), 1 * Film fixes. Liste ctre 4 timbres poste à Francis Tempenoille, Femme du Rabot, 5 rue de Bellevue, 91400 Orsay. Tél. (1) 69 28 45 50 (le soir)

Vds Contée des Rêves, Masques de Nyalthothep et Chulhu by Gaslight : 100 F l'un, modules MERP : 50 F les Aventures Modulaires et 80 F les Campaign Modules, Minas Tirith : 120 F, ou échange ctre extensions RuneQuest ou Atermath (règles et extensions). Patrick Delattre, 3 allée Léonie Vanhoutte, 59200 Tourcoing. Tél. 20 76 73 93

Vds Légendes, Règles : 65 F, 1001 Nuits : 85 F, Akenaton : 35 F, Celtiques : 45 F, Trille Noir : 35 F, A la Poursuite de Conn Ruidan : 35 F, Signe du Serpent : 80 F, Disque et Accessoires : 20 F, ou le tout 330 F (possibilité échange ctre Vallée des Rois). Okinawa : 60 F, 4 livres dt vs êtes le Héros : 15 F (ou 5 F l'unité). Michel au 46 36 81 30 (après 18 H 30)

Vds Module AD&D Oriental Adventures 0A1 (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'aventures et 85 F les Modules de Campagne, World of Greyhawk (état neuf) : 100 F, Amstrad CPC 6128 + Manette de jeu + nbx DT : 3000 F. Tél. 42 82 37 62 (le soir)

Vds Chill (1^{re} boîte) : 75 F, Zone : 50 F, Stormbringer : 100 F, Maléfices : 80 F, RuneQuest : 100 F, Christophe au (1) 48 74 95 37 (à partir de 18 H)

Vds les Chevaliers de l'Orage pour Légendes de la Table Ronde : 40 F, AD&C + écran + complément. Eric au 39 81 48 83

Vds Danger International : 80 F, Rolemaster : 250 F, JRTM + 3 scénarios : 150 F, 2 scénarios pour Chulhu : 100 F, Star Wars VF : 50 F, livres dont vous êtes le Héros : 10 F pièce, numéros de Strange, Boîte d'initiation de l'Œil Noir : 80 F, Julien Bellony, 2 petite rue Saint Pierre, 63000 Clermont-Ferrand. Tél. (16) 73 36 68 41

DIVERS

Créateur en panne cherche descriptions univers heroico-fantasy + idées de scénarios + plans (villes, forteresses...). Stéphane Baronet, 1 rue Joseph Proudhon, 13014 Marseille. Tél. 91 67 03 69

Vds accessoires : feuilles caractéristiques, perso, parchemins, lettres, plans, cartes de visite... Qualité exceptionnelle, prix JdR sympas. Mr Giraud au 74 36 25 23 (après 19 H)

SOS ! Cherche joueurs et MD pour AD&D et AdC sur Pau. Jean-Pierre au 59 92 85 03

ACHATS

Cherche Blood Bowl (100 F) VF, BE. Frédéric au 95 20 44 05 (soirée) Vds RuneQuest et le Maître des Runes : 200 F. Age : 2 mois. Luc au 45 66 87 86

Achète Runes 1, 2, 7 et 10 et les 3 Épées et Sortilèges. Xavier Barand, Le Cahrenton Fontcouverte, 17100 Saintes. Tél. 46 93 50 59

Cherche scénarios pour Hawkmoon, RuneQuest, Rêve de Dragon, Appel de Chulhu et Stormbringer. Désire prix raisonnables car finances peu élevées. Roger Christophe, Château Colbert, 89470 Monéteau

Cherche scénarios, modules et aides de jeu pour AdC (boîte Base + Années Folles). Stéphane Baronet, 1 rue Joseph Proudhon, 13014 Marseille. Tél. 91 67 03 69 (après 17 H)

CONTACTS

MJ de RuneQuest cherche autre MJ de RuneQuest pour idées, renseignements... Téléphoner vers 17 H 30 au 36 48 77 sur Genève Suisse et demander Alexandre

Traumatisme cherche scénarios et règles complémentaires pour Trauma. Cherche aussi correspondant(e) pour échange de lettres concernant Trauma. Cherche scénarios Bitume + Les Compagnons de l'Ombre + et scénarios inédits (faits main ou magazines).

Cherche également les numéros de Mécanique (le Journal qui fait des trous dans la tête). Grégory au 20 23 82 29

Cherche TXT4 & illustrateurs pour créer revue SF/Fantastique/Insolite. Tél. (1) 43 49 30 45

Cherche fans de JdR, wargames, boardgames et autres jeux de simulation pour jouer et éventuellement créer un fanzine. Tous les jours de la semaine, tél. 56 79 08 41 (le soir) ou Bruno Soublignac, 7 rue des Copérons, 33000 Bordeaux

MÊME EN PETIT Y'A PAS ASSEZ DE PLACE POUR TOUS LES P.A. ENVOYEZ QUAND MÊME LES VOTRES A L'ADRESSE HABITUELLE.

Un service de petites annonces gratuites 36.15 ICOR * CJR

Cherche Siège, Cry Havoc, suppléments 1 et 2 de Croisades, Air Force, les quatre dernières batailles de Napoléon ou autres WGs sur l'Empire. Benoît au (16) 91 82 06 48

Vds 78 livres-jeux très bon état : 12 F l'un. Fabrice au 21 41 90 11 (après 19 H)

Echange Rushido, D&D, Ave Tenebrae, Bonaparte, Risk, Paranoïa, le Maître des Dragons, 20 livres dt vs êtes le héros contre : scén. et suppléments AdC, Maléfices, Paranoïa et Œil Noir.

Vds AdC : 160 F, supplément : 70 F, Fragments d'Espouvanette : 40 F, Les Masques de Nyalthothep : 175 F. Seul face au Wendigo : 40 F, Bitume : 60 F, Paranoïa : 140 F, Dragon Radieux n° 1 à 9 : 20 F l'un ou 150 F le tout. Penier Christophe, 19 rue de St Robert, 38120 St Egrève

Vds ADD, PHB, DMG, MM, UA : 80 F l'un ou 280 F le tout, ou échange ctre Rolemaster + RCMI. Bruno au 77 35 51 64.

Vds Tank Leader en VF et les Algès, Philippe au 46 87 82 08 (après 18 H)

Vds Légendes (règles) : 80 F, Légendes Celtiques : 50 F, 1001 Nuits : 150 F, Accessoires : 80 F, Le tout BE : 300 F (valeur 490 F), Benjamin au 42 58 85 71

36.15 ICOR * CJR CJR c'est également l'Atari 520 ST et l'Amiga

J'ai débarrassé ma cave et je brade : table de mixage Teac M5, divers micros (Sennheiser, AKG, Shure, etc.), pieds de micros, câbles, machine à écrire électrique et plein d'autres choses surprenantes... Le premier acheteur de quoi que ce soit a gagné, si ça l'intéresse (?), un superbe Wilderness Survival Guide tout neuf. Téléphonez-moi au (1) 43 79 23 74



*Si, pour les planètes,
on peut parfois faire
n'importe quoi,
n'importe comment,
mieux vaut pourtant
le faire en connaissance
de cause ! Alors, créez
vos mondes, peuplez-les,
mais innovez que diable !
La SF sert aussi à ça !*

PAVE

D'OUTRE MONDE

FAISEURS DE MONDES

Planètes en Kit

Pierre Zaplotny

1 De la difficulté pour un MJ d'improviser un monde...

2 Mini-leçon d'astro à l'usage des MJ flemmards.

3 Les auteurs de SF sont-ils ignares ?

4 Survol rapide du (mauvais ?) traitement infligé aux planètes et à leurs autochtones dans nos JdR

5 Alors que faire ? Passage où l'auteur traite de la lumière, de l'eau, du manger et du temps qu'il fait...

6 ... Visiter de nouveaux mondes étranges...

6a Rousseline : un baigne transformé en Eden.

6b Procyon XIX : des philosophes géantes flottant dans l'hydrogène.

6c Dirf IV : des reflets de légendes parmi des pierres précieuses.

7 Pas la peine de chercher...





Tout le monde est rêveur à bord du Brimboration. Après un long silence, le Prince Tran reprend la parole.

« Nous n'avons que faire sur Médine. D'abord, l'accueil risque d'y être fort mitigé. Ensuite, il n'y a plus rien à apprendre là-bas.

— Alors ? demande Archibald.

— Si on allait vérifier cette histoire de trafic sur Sylvia ? ».

(Là, une sueur glacée commence à couler entre les épaules du MJ).

Après une courte hésitation, tout le monde acquiesce. Sur un ordre mental d'Arsenique, le yacht met le cap sur Sylvia la

Horreur ! pense le MJ, ils l'ont fait... Mais au nom du ciel, ils ne devaient pas aller sur Sylvia avant deux séances au moins. Que faire ?

Notre meneur de jeu est mal parti : Sylvia sera-t-elle une copie conforme de la Terre, sauf que les arbres y seront bleus, les mers rouges, les femmes auront trois paires de... ? Nous reviendrons sur ce sujet !

Les jeux de SF ont un petit inconvénient : dès que les joueurs possèdent un astronef, ils peuvent se rendre à peu près n'importe où, évitant parfois les villes, auberges et autres points de passage obligés, par ailleurs nécessaires au développement d'une intrigue. Les jeux « ouverts » comme l'Appel de Cthulhu, Daredevils, James Bond ou Trauma se passent dans un monde peu différent du nôtre : n'importe quel MJ sait donc improviser un voyage à New-York. Créer en quelques instants un monde de toutes pièces, y placer les éléments d'une intrigue et le faire vivre est autrement plus compliqué. D'autant plus qu'un MJ passionné de SF voudra que ses planètes soient cohérentes mais étranges, originales, riches, emplies de merveilles et de dangers inédits, et peuplées de créatures fabuleuses. Le recours à l'improvisation est un jour ou l'autre inéluctable...

Mais voyons d'abord où en sont nos connaissances sur l'univers, les étoiles, les planètes et la vie extra-solaire, en cette fin de vingtième siècle.



L'univers s'est (fut ?) créé voici 15 milliards d'années. Il occupait alors une portion d'espace infiniment réduite : un million de milliards de fois plus petit qu'un atome d'hydrogène. Il éclata lors d'une explosion fantastique appelée Big Bang, de laquelle naquirent les atomes d'hydrogène (le carburant des étoiles) et d'hélium. C'était le début de l'Expansion. Tout bouillonnait de façon anarchique. Mais du Chaos naît la Loi : cette débauche d'activité s'organisa d'abord en granules d'énergie, des sortes de super-étoiles nommées Quasars. Il y a

9 milliards d'années environ, ces Quasars créèrent une première génération d'étoiles assemblées en amas nommés Galaxies. Les cœurs de ces anciennes étoiles formèrent des éléments plus lourds, tels que le fer, l'oxygène, le carbone, etc. Lorsqu'elles moururent en explosant, ces précieux éléments se trouvèrent projetés dans tous les azimuts, puis incorporés aux étoiles naissantes, dont faisait alors partie notre soleil. A l'heure actuelle, l'Expansion continue, et ne semble pas sur le point de s'arrêter. L'avenir de l'univers dépend de sa masse, que l'astronomie actuelle s'efforce à mesurer :

S'il est « léger », il sera de type « ouvert », c'est à dire que la force de gravité sera insuffisante pour stopper l'Expansion. L'univers s'étendra donc indéfiniment, même quand il n'y aura plus un seul atome d'hydrogène à brûler pour faire de la chaleur et de la lumière. Il sera sombre, froid, sans énergie. Toute vie disparaîtra inéluctablement.

S'il est « lourd », il sera de type « fermé » : la gravitation saura arrêter l'Expansion. Les galaxies commenceront à se rapprocher les unes des autres, de plus en plus vite. La fin de l'univers sera chaude (comme comprimer de l'air dans une pompe à vélo produit de la chaleur). Il réoccupera pour finir son volume originel, et explosera peut-être à nouveau : allez savoir !



Les étoiles naissent d'amas de poussière interstellaires, qui s'agglutinent sous la force de la gravité. Quand la pression est suffisante, les réactions nucléaires s'amorcent, et l'astre commence à briller.

On classe les étoiles selon deux critères :

— Le TYPE, qui est aussi leur couleur (du violet au rouge, en passant par toutes les couleurs de l'arc-en-ciel⁽¹⁾).

— La LUMINOSITE : de 0,00001 à 5 millions de fois celle du soleil⁽²⁾.

La luminosité d'une étoile permet de déduire sa masse, c'est à dire le nombre de kilogrammes de matière (hydrogène principalement) qui la composent. Notre Soleil possède une masse de 2x10 puissance 30 kilos (2 avec 30 zéros derrière). Le tableau 1 montre la relation entre la brillance et la masse.

La durée de vie d'une étoile dépend de cette masse. Contrairement aux apparences, plus une étoile est massive, plus sa vie est brève. Notre Soleil a déjà vécu 5 milliards d'années, et en a encore autant devant lui. Un lumignon de 0,06 masses solaires (MS) brillera encore des milliards d'années, tandis qu'un monstre de 60 masses solaires ne vivra que le temps qui nous sépare des premiers hommes. A la fin de sa vie, l'étoile grossit et se transforme en géante. Elle explose quelquefois. Puis c'est la longue agonie jusqu'à la panne sèche. Alors, l'astre devient Naine Blanche, Naine Brune (étoile éteinte ou n'ayant jamais réussi à s'allumer) ou Trou Noir.

La taille des étoiles est moins aisée à établir. En simplifiant, on peut dire que plus une étoile est brillante, plus elle est grosse. La plus gigantesque connue est une Supergéante nommée *É Cocher*. Son diamètre est de 3 760 millions de kilomètres, soit 2 700 fois celui du soleil : à sa place, elle engloberait l'espace jusqu'à l'orbite de Saturne. Les plus petites étoiles se trouvent parmi les naines blanches : deux fois le diamètre de la Terre.

Toutes les étoiles ne sont pas simples, comme le soleil. On en trouve par paires (étoiles doubles), par trois (triples) ou plus. Selon les sources dont dispose votre serviteur, les proportions d'étoiles simples vont de 25 % à 65 %⁽³⁾.

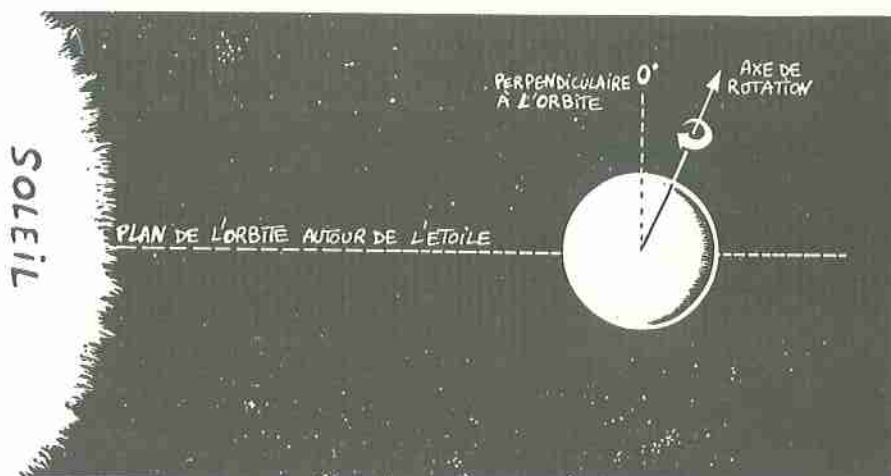
Citons pour finir les étoiles variables, qui enflent et se dégonflent sur des périodes allant de 3 à 700 jours.

La création des planètes fait l'objet de plusieurs théories,

dont il semble bien que la plus solide soit encore celle émise en 1796 par le marquis de Laplace⁽⁴⁾ : lors de la formation des étoiles, une certaine quantité de matière est « laissée pour compte ». La rotation de ce reliquat de matière forme un disque, qui se scinde en une série d'anneaux (neuf dans le cas du système solaire). Ces anneaux finissent par s'agglutiner en planètes. Les plus petites, très denses, sont proches de l'étoile : Mercure, Vénus, Terre et Mars. Les plus grosses, légères et gigantesques, tournent au loin : Jupiter, Saturne, Uranus, Neptune et Pluton (le cas de cette dernière est plus complexe, mais laissons cela).

L'apparition de la vie est tout un poème. On admet que la Terre existe depuis 4,5 milliards d'années. La vie y est apparue voici 3 milliards d'années, parce qu'elle a bénéficié des conditions suivantes :

1) Notre brave soleil est une étoile simple. Si notre système possédait deux étoiles ou plus, les planètes suivraient des orbites aux trajectoires anarchiques : elles seraient alternativement brûlées près des fournaies stellaires à leur périhélie⁽⁵⁾ et gelées aux confins de leur aphélie⁽⁵⁾.



2) Ce même soleil est une étoile stable. Eût-il été variable, ses planètes auraient subi un régime de douche écosaisie analogue au point 1.

3) Il fait partie des 1 % d'étoiles qui possèdent la « bonne masse ». Rappelez-vous : plus lourd (1,2 MS ou plus) il aurait eu le mauvais goût de se transformer trop tôt en étoile géante (ce que fera le

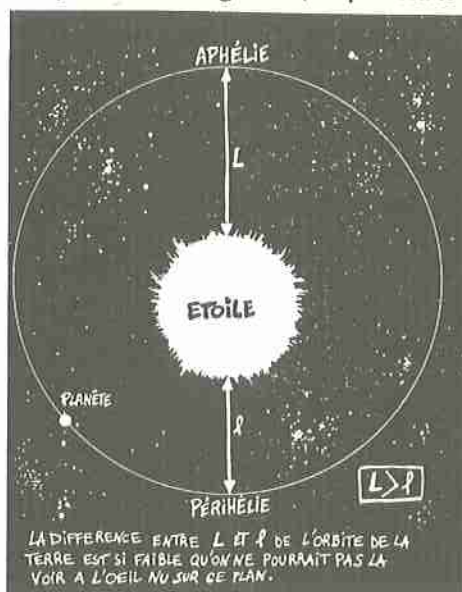
147 000 000 km du soleil, plus ou moins 1,65 %. 3,30 % de marge : c'est grâce à cela que vous lisez ces lignes !

4) La Terre orbite à l'intérieur de cette écosphère (vous vous en seriez doutés). Mais pas tout le temps : à l'aphélie, elle est à 2,5 millions de km « au delà ». Fort heureusement, elle retourne bien vite là où il fait bon, et y demeure la plupart du temps.

— Trop près du soleil, toute son eau se serait transformée en vapeur, se serait décomposée sous l'action de l'ultraviolet, et son hydrogène aurait fui dans le vide. On appelle cela l'emballlement thermique. Ainsi finit Vénus.

— Trop loin, la quantité de rayonnements reçue n'aurait pas suffi à compenser la lente absorption de gaz carbonique par l'eau. L'effet de loupe apporté par ce gaz aurait cessé, et l'eau aurait gelé. Cela se nomme emballlement glaciaire. Mars mourut ainsi.

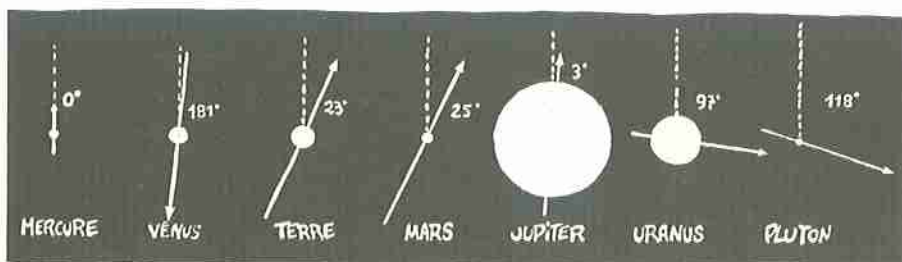
Il semble bien qu'une seule planète par système ait la place d'évoluer dans cette zone bénie.



soleil dans 5 milliards d'années). Plus léger (moins de 0,87 MS), il n'aurait pas eu d'ECOSPHERE. Ce mot désigne la « bonne place », celle où il ne fait ni trop chaud, ni trop froid. Elle est située à

5) La Terre a elle aussi une « bonne masse ». En dessous de 0,9 et au-dessus de 1,5 masse terrestre (MT), elle aurait inéluctablement basculé vers le froid ou vers le chaud. En d'autres termes, Vénus (0,815 MT) et Mars (0,107 MT) étaient de toute façon vouées à l'échec, de par la perte inéluctable de leur eau.

6) Ah, l'eau ! Tous les modèles de création de la vie point trop farfelus dont nous disposons estiment sa présence indispensable. Mieux, la création de certaines molécules semble nécessiter de façon impérative une alternance humidité-sécheresse. D'aucuns affirment qu'il faut pour cela des marées importantes, et donc un gros satellite naturel, comme... la Lune. Il y a 4 milliards d'années, notre satellite tournait si près de la Terre que les déplacements d'eau étaient gigantesques.

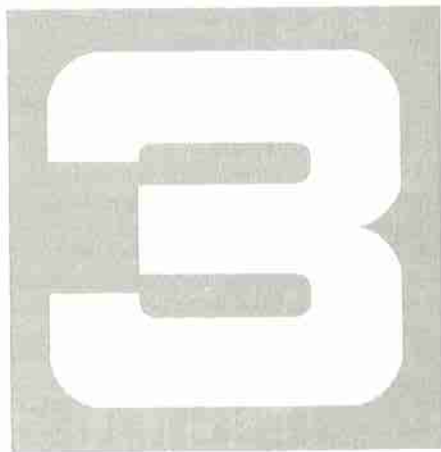


PAVE D'OUTRE MONDE

Donc la vie apparaît enfin, sur un monde qui ressemble beaucoup à la Terre, en orbite autour d'une étoile jaune qui ressemble beaucoup au soleil. Va-t-elle différer profondément de ce que nous connaissons ? Pas sûr...

Les simples virus comme les animaux supérieurs semblent marqués par le principe de convergence. Les lois de la physique, de la chimie, et leurs dérivés semblent indiquer que les mêmes solutions seront apportées aux mêmes problèmes. Une aile, une nageoire, auront toujours la même forme. Et l'expérience confirme : alors que les Amérique du Nord et du Sud étaient séparées, les espèces qui s'y développent furent des mammifères au nord et des marsupiaux au sud. Les mêmes animaux existaient dans l'une et l'autre version ! (Dès qu'une bande de terre eut réuni les deux continents, les mammifères exterminèrent les marsupiaux, mais là n'est pas notre sujet...)

La vie dans l'univers serait donc à ce point rare et monotone ? Allons-nous trouver partout les mêmes dauphins, tigres, zèbres et humains ? Peut-être. Les vers des sables de Dune, les méduses joviennes de Clarke, l'être-forêt du Bucolique de Van Vogt semblent des impossibilités manifestes.



ALORS METTONS LA PLUS GRANDE PARTIE DE CE QUI PRECEDE A LA POUBELLE !

Pourquoi Brian ALDISS a-t-il rêvé Helliconia, le monde qui orbite autour d'une petite étoile rouge en 480 jours terrestres (JT), ladite naine rouge tour-



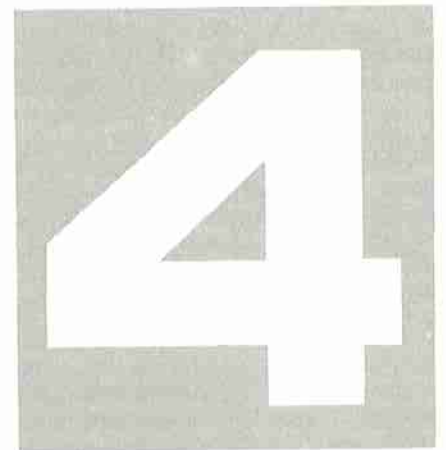
nant autour d'un monstre nommé Freyr en 2592 années terrestres (AT) ? Et qu'est-ce qui a poussé Jack VANCE à créer la Planète Géante d'une part, Robert SILVERBERG Majipoor d'autre part ? Voyons ces deux derniers mondes.

Ils sont semblables à la Terre, mais GIGANTESQUES. Pauvres en éléments lourds, ils bénéficient pour cela d'une gravité normale. Oui, mais voilà... Qui dit peu d'éléments lourds dit peu de chrome, de manganèse, de fer, très peu d'argent, d'or, d'iridium, pratiquement pas de plomb ni de métaux radioactifs. Ces mondes disposent peut-être de monceaux d'or noir : les auteurs ne le disent pas, à notre connaissance. Mais il est très difficile de maintenir une technologie industrielle à l'aide du seul pétrole. Bien des choses disparaissent. Ni la Planète Géante, ni Majipoor ne disposent de transports aériens, non plus que de trains hyper-rapides dans des tubes à vide. Ce n'est pas que l'on ne sache plus les faire (les Majipooriens ont des connaissances sur le psychisme nécessitant le soutien d'une sacrée technologie !). Simplement l'on manque de matières premières. Les voyages prennent donc beaucoup de temps. L'homme, et tous les êtres intelligents avec lui, sont réduits à voyager à dos d'animaux, par mer et par fleuves ou... à pied. Les nouvelles vont lentement : à la vitesse des messagers.

ALDISS savait-il qu'une naine rouge est incapable d'entretenir une écosphère ?

Croyez bien que oui. VANCE et SILVERBERG ignoraient-ils que leurs mondes démesurés n'auraient jamais pu se former, ou bien seraient des catastrophes écologiques ? Soyez-sûrs que non. Que voulaient-ils donc, ces gens qui proféraient volontairement des inepties ? Leur message va bien plus loin que le récit d'aventure. ALDISS conte une fable sociale envoûtante sur la vie des êtres au fil de saisons monstrueuses tant par leurs extrêmes que par leurs durées. Les deux autres nous crient que nous sommes trop sur notre Terre, qu'on y voyage trop vite, que nous savons trop ce qui s'y passe et que nous allons y crever d'une catastrophe à laquelle on n'avait jamais pensé : l'ennui. La lèpre anglo-saxonne ronge les cultures du monde entier, y compris celle de Shakespeare, sinistre et dérisoire autophagie. L'Afrique, envahie de « pigeon » déglinguées, est bouffée par un célèbre Syndrome. Les US croulent sous la violence et les ordures. En Thaïlande, les arrières petites filles des princesses orientales se mutilent en public sous les yeux gloutons des touristes sexuels, pitoyables salauds blasés cherchant misérablement quelque chose pour les étonner. Et ça ne fait que commencer...

Majipoor. Dune. Sidar. Ténébreuse. Gétasol. Tew. La Gloire. Hulman. Tiamat. Gethen. Solaris. Braise... Allons-y.



Les jeux de SF proposent des aides à la création de systèmes stellaires et de planètes. Passons-les rapidement en revue.

EMPIRE GALACTIQUE : Très succinct. Un complément aux atmosphères est apparu dans ENCYCLOPÉDIE GALACTIQUE. N'autorise que des planètes type Terre (un monde original et plaisant

est cependant décrit dans le volume II : Sérénissima). Non-humains inintéressants.

OTHER SUNS : Offre un système complet mais lourd, comportant de nombreuses tables et nécessitant des calculs. Tient compte des types stellaires⁽¹⁾. Admet la vie sur les joviennes, ainsi que deux types d'atmosphères porteurs de vie sur les planètes aux sols durs : Oxygène-Azote ou Méthane-Ammoniac. Bien que très détaillés, les non-humains sont d'un manque d'imagination constant : des peluches pour débiles mentaux.

SPACE-OPERA : Séparé en deux chapitres : l'un touchant à l'influence de la planète natale lors de la création des personnages, l'autre décrivant les mondes eux-mêmes ainsi que leur étoile (tient compte des types stellaires). Les planètes type Terre sont privilégiées, avec de nombreuses variantes dues principalement au climat (les descriptions de ces mondes se lisent comme un roman). C'est mon préféré malgré quelques incohérences et son côté touffu. Non-humains à peine moins nuls que ceux d'Other Suns.

TRAVELLER : Pas trop mal si on se souvient qu'il s'agit du premier jeu de SF digne de ce nom. Planètes type Terre majoritaires de façon écrasante. Non-humains inexistant dans les règles de base, mais développés de façon parfois fort intéressante dans l'aide de jeu appelée « Journal of the Traveller's Aid Society ».

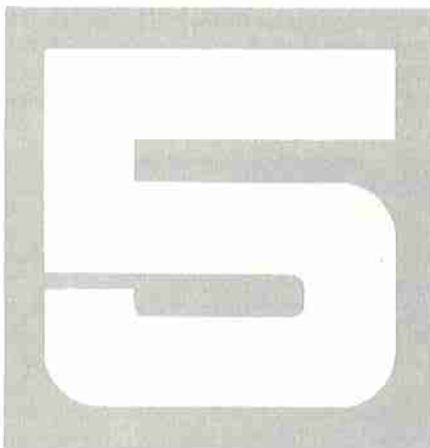
TRAVELLER 2300 : Complexe (nombreuses tables) mais complet et intéressant. Tient compte des types stellaires⁽¹⁾, qu'il explique de façon succincte. Pas de non-humains, bien qu'il soit dit que l'humanité les ait rencontrés.

STAR TREK : Fidèle en cela à l'esprit de la série TV, ne prend en compte que les mondes ressemblant fortement à la Terre (Planètes « Classe M »). Non-humains de qualité très variable.

STAR WARS : Aucun système de création de mondes et ce pour des questions de contrat avec Lucasfilm, paraît-il. Tout est visuel, et fait référence aux films. La création des non-humains est laissée à l'imagination du MJ.

Les aides de jeu censées décrire une portion d'espace sont de qualité très irrégulière. Celles de Traveller sont succinctes : ce sont des trames à développer. Space-Opera est mieux loti (Star Sectors), mais aucun nouveau produit n'est sorti depuis longtemps. Star Trek est ligoté par les séries TV, et STAR WARS par les films.

Le bilan de ce rapide tour d'horizon est plutôt négatif. Les planètes des jeux de SF sont salement mornes. Elles ressemblent beaucoup à la Terre, ou bien tiennent à peine compte des différences qui peuvent exister entre l'équateur et les pôles. Quant aux non-humains, ils sont à peu près tous rongés par la lèpre anthropomorphique. Fort bien, nous allons nous débrouiller seuls.



Les trois questions que nous devons nous poser sont les suivantes :

- De quoi mon intrigue a-t-elle besoin ?
- Quelle sera l'ambiance du lieu ?
- De combien de temps de préparation est-ce que je dispose ?

Le premier point est affaire personnelle du MJ : c'est question de circonstances, de style et de tempérament des joueurs.

La réponse à la deuxième question n'est pas simple. Certains MJ, dont votre serviteur, s'intéressent quelque peu à l'astronomie. Ils puisent leurs idées dans des dictionnaires, ouvrages et revues consacrés à la mère des sciences. L'époque est résolue où les astronomes traitaient la SF avec commisération : ils ne craignent pas de citer certains auteurs dans de très sérieuses communications. L'un d'eux, William Hartmann, se pique de peinture, à juste titre d'ailleurs. Ses tableaux montrent les paysages étranges des mondes des soleils lointains. D'autres MJ n'ont aucune envie de faire de l'astro, et c'est leur droit. Je me souviens d'une maître(esse) de jeu qui ne savait pas ce qu'était une naine blanche, et elle avait raison : son univers était charmant, impossible, farfelu et passionnant.

Cependant, au nom du ciel : soyons originaux ! Beaucoup d'écrivains, dont VANCE, utilisent des mondes plus ou moins semblables au nôtre : l'originalité est d'ordre social. D'autres s'attachent à

PAVE D'OUTRE MONDE

décrire la beauté, l'étrangeté ou l'horreur de la galaxie. Il serait dommage de ne pas les imiter.

Le troisième point ne pose problème que quand, à l'instar du MJ de notre exemple du début, on ne dispose PAS de temps. Je ne puis que vous donner ma méthode pour ce qu'elle vaut : les mondes que je n'ai pu préparer en détail figurent sur une feuille séparée. Ils sont résumés en une ou deux lignes :

« Sylvia : Quasi-terre 80 % eau. Oiseaux intell. vivent cités de cristal perchés sur montagnes. Félics Avatar agressifs plaine. Guerres raciales. Petites colonies humaines : artistes et marginaux « doux ».

C'est primaire, et totalement non-représentatif des merveilles de Sylvia la Belle, de son écosystème, de ses climats, ses flores, ses faunes, de ce qui se trouve à ses pôles, à son équateur, etc. Je développe tous ces points par improvisation...

Ne dites pas « je ne sais pas improviser » : vous pratiquez les jeux de rôle, donc votre imaginaire est fort développé. A partir de cela, improviser est question d'un petit entraînement : commencez par un scénario d'une soirée dont vous n'aurez tracé que les grandes lignes, et faites-le jouer en petit comité. Écoutez les hypothèses de vos astronautes : elles vous fourniront l'essence de votre monde (et de votre histoire par-dessus le marché). Puis recommencez avec une préparation encore plus succincte. Au bout de quelque temps, vous saurez faire face à toutes les situations avec facilité et rapidité. Vos notes se réduiront à l'essentiel. Même les instruments de liberté totale que sont les navires d'Encyclopédie Galactique (capables de changer de cap à tout moment au gré de la fantaisie des PJ, même en vol supralumineux) ne sauront vous effrayer. Vos joueurs disposeront d'une totale liberté de mouvement, et vous en saurez gré...

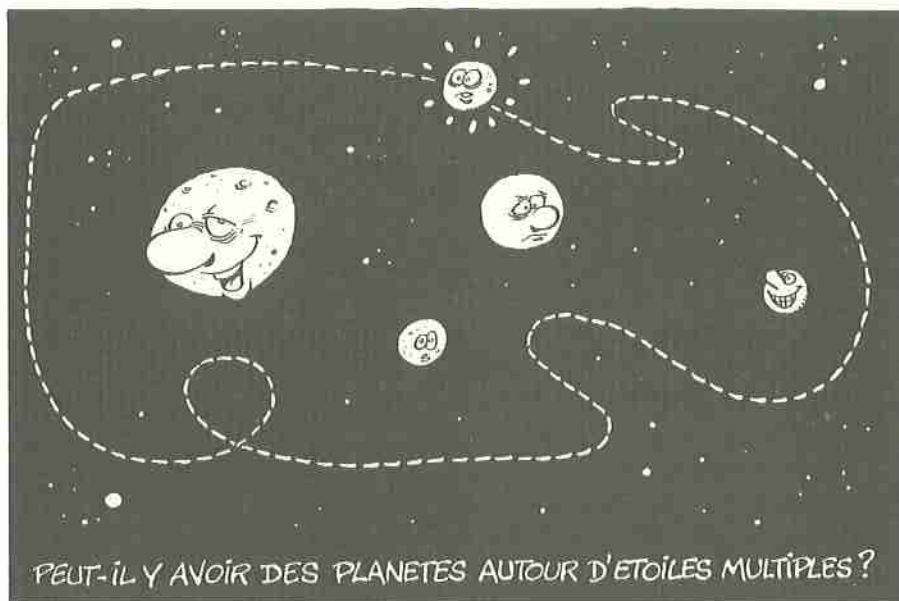
En tout cas, n'essayons pas de créer un univers complet, ce serait courir à l'échec : si l'on sollicite l'imaginaire de cette façon-là, alors OUI : ses possibilités deviennent limitées. Ne soyons pas trop perfectionnistes : quoique nous fassions, nous proférerons dix-mille absurdités. Et comme il faut un début à tout...

...Que la lumière soit ! Arrêtez-vous sous une lampe à vapeur de sodium (ce sont les horribles lampadaires oranges des parkings). Regardez avec attention autour de vous. Plongez ensuite dans la mer. Descendez à huit mètres, et observez. Vous aurez une idée (mais une idée seulement) du type de lumière qui baigne un monde

PAVE

D'OUTRE MONDE

en orbite autour d'une étoile orange dans le premier cas, bleue dans le second. Un humain habitué au soleil les jugera d'une extrême pauvreté. Les descendants des colons en auront pris l'habitude. Les indigènes y seront évidemment adaptés. On notera que les étoiles oranges et rouges irradient aussi beaucoup de lumière infrarouge (IR), et les bleues d'ultraviolet (UV), que les organes de vision des indigènes sauront capter. Les descendants des humains auront peut-être modifié leur code génétique afin que leurs yeux « voient » aussi l'IR et l'UV ?



Les mondes en orbite autour de plusieurs étoiles verront leur ciel et leur sol agrémentés de jeux de lumière variables selon l'époque de l'année. Par exemple, une planète tournant autour d'une binaire bleue-blanche pourra d'abord voir se lever la géante bleue, qui s'élèvera majestueusement, emplissant tout le ciel. Puis une lumière blanche impitoyable apparaîtra au levant : celle de la naine, qui vampirise la bleue. Une telle union aura curieusement modelé l'écologie de la planète. On notera qu'un tel couple finit quelquefois par l'explosion cataclysmique de la blanche : une des deux causes connues de supernovae.

Une étoile variable créera des saisons fort rapides : du printemps à l'hiver en quelques heures. Là encore, l'écosystème sera assurément curieux, peut-être violent, à coup sûr adapté à la situation.

Et pourtant elles tournent, ces planètes. Sur leur axe, et autour de leur(s) étoile(s). Simples dans la théorie, ces deux mouvements combinés peuvent créer une infinité de climats. Par exemple :

— La durée du jour de Mercure est égale à la longueur de son année, si bien que la planète montre toujours la même face au soleil (comme la Lune montre toujours la même face à la Terre). On peut imaginer un monde hospitalier situé plus loin de l'étoile. Il aurait un hémisphère diurne, et un autre nocturne. Chacun de ces hémisphères aura développé une flore et une faune spécifiques, habituées à un jour perpétuel, qui à d'éternelles ténèbres... L'équilibre thermique entre l'hémisphère serait singulier : les gaz chauffés par le soleil au niveau du sol diurne monteraient. Ils seraient repoussés en altitude vers la face nocturne. La dépression ainsi créée se-

rait comblée par un courant atmosphérique froid en provenance de la face nocturne. Le terminateur⁽⁶⁾ serait donc le siège de vents perpétuels en provenance de la nuit. Quels mythes, quelles légendes ses habitants développeraient-ils à partir de cela ?

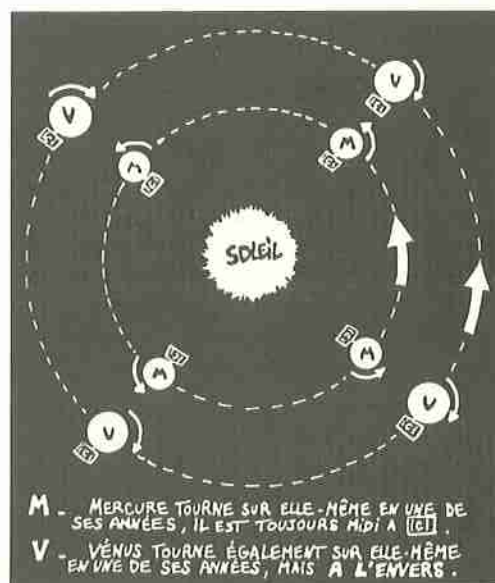
— La situation de Vénus serait analogue (durée d'un jour : 243 JT, durée d'une année : 224 JT), si elle ne tournait sur elle-même A L'ENVERS de toutes les autres planètes. Une journée sur Vénus est donc de 117 JT. Imaginez qu'une telle planète abrite la vie : flore et faune possèderaient, qui sait, des périodes veille/sommeil de 117 JT chacune...

— Nous parlerons brièvement de l'orbite : développer ce sujet nous mènerait trop loin. En deux mots : une orbite circulaire créera un climat également froid, tempéré ou chaud. Une trajectoire irrégulière engendrera une période extrêmement froide ou chaude. Pour la petite histoire, tout n'est pas si simple : le moment où la Terre est le plus éloignée du soleil correspond à l'été boréal (de l'hémisphère nord), et ce pour des raisons d'incidence des rayons du soleil. Passons.

Ecosystème : ensemble des êtres vivants d'un même milieu et des éléments non vivants qui leur sont liés vitalement. (dictionnaire encyclopédique Larousse 1980). Cette définition est parfaite. Elle s'applique au microcosme (petite mare terrestre) comme au macrocosme (Procyon XIX la jovienne et ses méduses ; Orchidée, son climat de serre et son atmosphère d'oxyde de carbone). Il convient de soigner ce décor : l'écosystème de nos mondes imaginaires doit être attrayant, original, terrifiant. La chose à éviter est le centre d'intérêt unique. Procyon XIX est le berceau de célèbres méduses philosophes antimilitaristes, certes. Mais cette jovienne abrite aussi bien d'autres choses...

Faire un manuel de création d'écosystèmes en un chapitre serait présomptueux. Sachons seulement être assez précis pour que nos joueurs y « croient », et suffisamment « vagues » pour nous ménager des portes de sortie : microbe pathogène (ou bienfaisant, pourquoi pas ?), animal fabuleux, phénomène météo qui cloue au sol les aéronefs (quoique je ne voie pas quel vent saurait empêcher le décollage d'un astronef de TRAVELLER capable, par définition, d'affronter les horribles conditions d'une jovienne...)

Pour les écosystèmes semblables à celui de la Terre, une chose est certaine : il faut bien manger ! Il est difficile d'imaginer un tel monde où l'on ne se sustente point au moyen de cadavres d'animaux, de plantes ou de débris issus de leur



décomposition. A moins d'un développement technologique extrême et d'un extrême respect de la vie. Des êtres à ce stade mangeraient alors des aliments synthétiques qui n'auraient jamais été vivants : viandes ayant « poussé » dans des

cuves, plantes synthétisées à partir de minéraux, etc. Le stade ultime d'une telle espèce serait l'absorption directe de l'énergie nécessaire à sa subsistance : se nourrir, c'est transformer, par un processus chimique extrêmement complexe, des monceaux de protéines en quelques watts d'énergie chimique, un peu comme l'on recharge une batterie. Se branchera-t-on un jour à une prise de courant ?

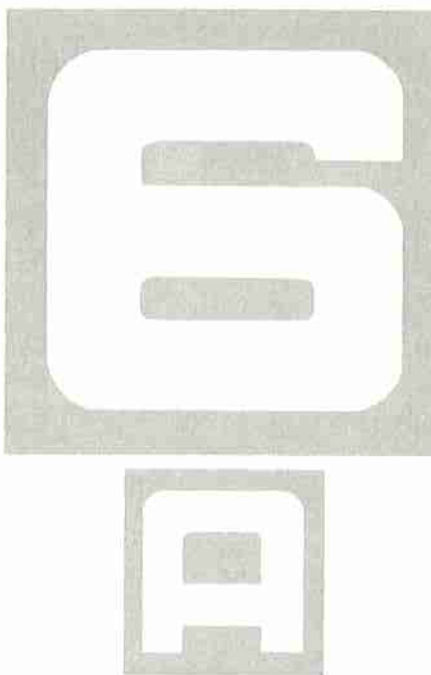
En attendant cet ultime aboutissement, le besoin de nourriture pourra prendre des formes étranges. Dans une nouvelle fort bien faite « La nef engoulante » (« Histoires de planètes »), Ian WILLIAMSON crée une entité composée de myriades de plantes spécialisées, qui vivent en symbiose et forment un organisme unique et intelligent. Cette entité déguste un astronef en acier du chrome jusqu'au plus petit boulon. WILLIAMSON n'a écrit que cette nouvelle, et c'est bien dommage !

Les écosystèmes de mondes non-terrestres sont laissés à l'imagination de chacun : je décide de créer une planète à très forte gravité orbitant si près de son soleil qu'elle est recouverte d'océans de plomb liquide. Dans ce milieu brûlant vivent des créatures aux corps composés d'éléments rendus pâteux par la chaleur, et assemblés par des champs de force émanant de leurs esprits. Leur existence se déroule au ralenti : une pensée leur prend un siècle, le moindre mouvement un millénaire ! Ces hypothétiques créatures font partie d'un écosystème fort complexe dont la description délirante serait plutôt longue. Qui viendra me contredire ?

Un mot sur les « monstres » : influencés par le Grand Ancêtre (AD&D pour ne pas le nommer), de nombreux MJ de jeux de SF font attaquer les membres de leurs équipages en armures de combat, par une bestiole qui passait obligamment par là. Ce n'est pas forcément ridicule, mais il faut se souvenir que le pire des prédateurs est celui qui, à l'instar de l'homme, a su créer des armes perfectionnées. Un dinosaure muni (coup de pot !) de griffes capables de crever une armure de Space Opera est risible si le contexte ne suit pas. Une planète porteuse de semblables créatures ressemblerait à celle de la nouvelle de COGSWELL et THOMAS « Oiseau de printemps » (« Histoires de voyages dans l'espace »), peuplée de créatures mi-métalliques, mi-organiques, tenant du char d'assaut pour les plus petites et du croiseur terrestre pour les morceaux de choix. Ces « bêtes » se livrent à une guerre sans merci avec leurs congénères, à coup d'explosifs et de rayons de la mort. Leur seule autre activité se réduit à exploiter les veines métalliques de la planète ou à absorber les « épaves » de

leurs victimes afin d'être toujours plus opérationnels. Il ne faut pas trop chercher la petite bête : un tel écosystème dilapiderait rapidement les ressources minérales du monde en question. Mais quels sacrés beaux monstres !

La Société Galactique (décrite dans Chroniques n° 9 et suivantes) abrite de nombreuses espèces vivant sur des mondes aussi bizarres les uns que les autres. Partons en visiter quelques-uns. Nous allons commencer notre voyage par une planète point trop différente de la Terre, puisque toute vie y fut créée à partir de celle du monde natal des humains. Lisez l'histoire de...



La terraformation de Rousseline. Harpagon est une naine rouge qui grignote les millénaires. Cet astre dut voir la formation des premières étoiles géantes quiensemencèrent la galaxie. Elle a encore des milliards d'années à vivre : l'existence d'une radine qui économise son hydrogène comme son homonyme les écus. Quelle ne fut pas la surprise des humains de lui découvrir deux planètes ! La plus éloignée s'appelle Ubu : c'est une Jovienne gelée, possédant deux satellites. La plus proche est la célèbre Rousseline.

Lors de sa découverte, c'était un monde sans vie, une boule de roches légères, constamment secouée de séismes et piquetée d'explosions volcaniques. Des pôles à l'équateur, le sol était tiède, les feux intérieurs de la planète en faisant un véritable radiateur. L'atmosphère était faite d'oxyde de soufre,

d'hydrogène sulfuré et d'azote. Les humains disaient que c'était un enfer : une sorte de lieu où l'on va après la mort (!), et où l'on reçoit rétribution de certains actes répréhensibles. C'est pour cela que l'on transforma la planète en baignoire. Les humains des deux sexes qui y furent déportés avaient commis de nombreux crimes tels que rébellion contre l'autorité Pontificale, assistance aux non-humains persécutés, délit de libre-pensée, mécréanisme (c'est à dire ne pas avoir de foi, et donc refuser d'honorer Dieu, un Etre censé avoir créé l'univers et le régenter !). Puis ce fut la guerre civile humaine, et le baignoire fut oublié. Les bagnards auraient pu mourir. Au lieu de cela, ils réalisèrent l'un des plus grands tours de force de l'histoire galactique.

Le plus difficile fut la réconciliation entre les prisonniers et les gardiens. Le reste fut question de travail. Les problèmes qui se posaient étaient les suivants :

- Le gaz respirable (oxygène + azote) était recyclé, et durerait encore six mois terrestres (MT), les filtres ayant été malicieusement conçus pour n'être pas éternels.

- Il restait de la nourriture pour deux AT.

Parmi les prisonniers, un groupe de savants était détenteur d'un formidable secret : les machines de Von Neuman. Un tel artefact est capable de remplir une fonction quelconque (transport, habitat, etc.) ET de se reproduire lui-même. La première machine fut finie juste à temps. L'air pur, extrait de l'atmosphère par craquage des molécules soufrées,

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

s'engouffra dans le baignoire. La machine se reproduisit en quelques semaines. Puis il y eut quatre machines, puis huit, seize...

Après l'air, il fallut de l'eau et de la nourriture. Rousseline détenait si peu de carbone qu'il était hors de question de l'utiliser pour fabriquer à manger. Ils construisirent donc un astronef. Pas un vaisseau supralumineux : ils n'en avaient certes pas les moyens. C'était un petit navire destiné à se rendre sur l'un des

PAVE

D'OUTRE MONDE

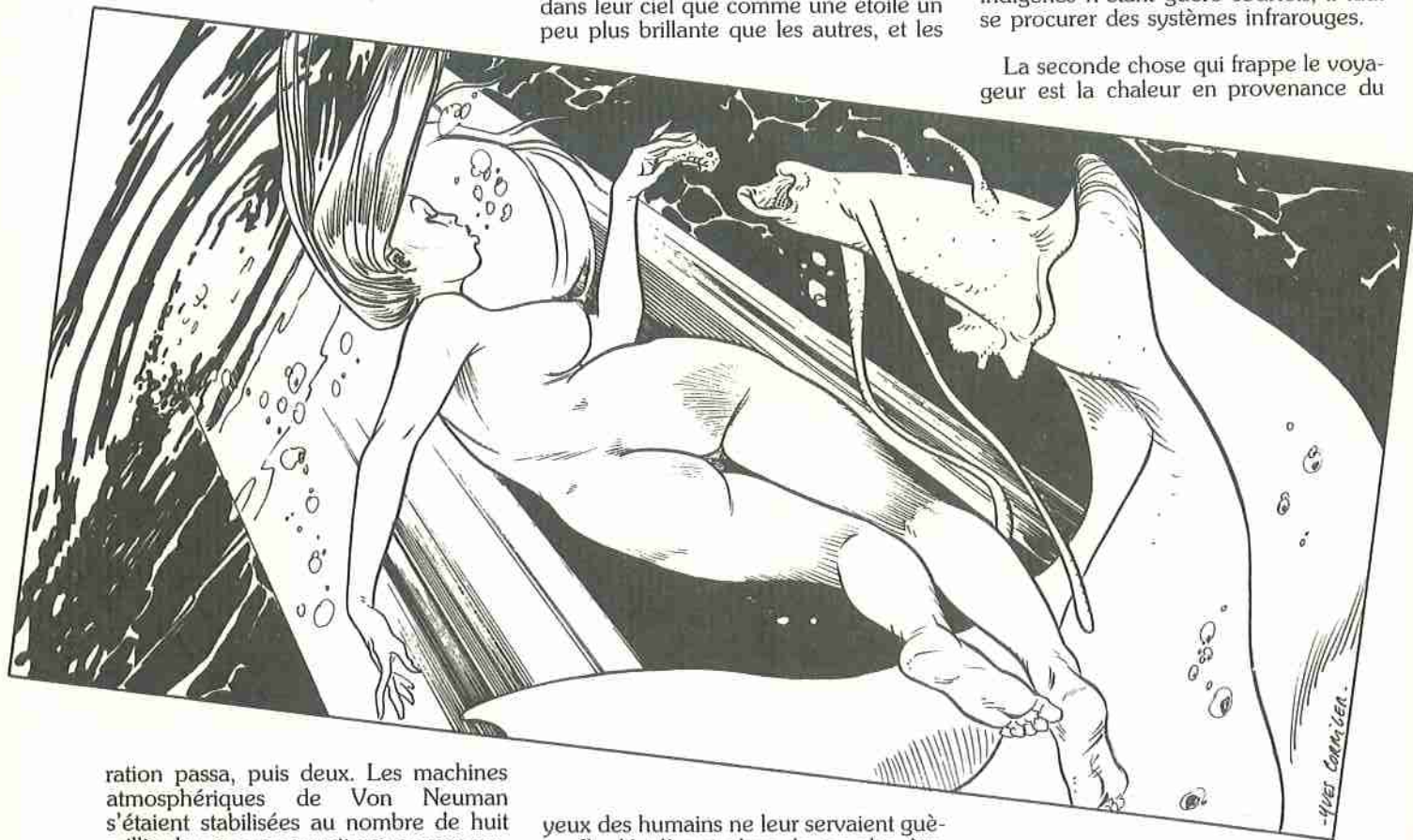
satellites d'Ubu, pour en ramener du carbone. Une fois sur place, ils s'aperçurent qu'il y avait des milliards de tonnes d'eau disponibles, sous forme de glace. Les colons notèrent le fait pour l'avenir, l'eau à usage domestique ayant pu être fabriquée à partir de l'atmosphère. Une géné-

lacs d'eau noire et tiède. C'est à peu près à ce moment que l'atmosphère devint respirable.

C'était alors aux ingénieurs-génétiens de jouer. Il n'y avait pas de flore : ils la fabriquèrent. Il n'y avait pas de faune : ils la créèrent. Harpagon ne luisait dans leur ciel que comme une étoile un peu plus brillante que les autres, et les

dégagée ; les nuages de vapeur d'eau des lacs et de soufre des volcans diffusaient 70 % du temps cette pauvre lumière en un voile pourpre ou bleuâtre, qui va d'un bout du ciel à l'autre. L'humain (ou plus simplement celui qui a besoin de lumière pour percevoir le monde) est alors aveugle. Braquer une lampe au milieu des indigènes n'étant guère courtois, il faut se procurer des systèmes infrarouges.

La seconde chose qui frappe le voyageur est la chaleur en provenance du



ration passa, puis deux. Les machines atmosphériques de Von Neuman s'étaient stabilisées au nombre de huit milliards : on ne pouvait pas encore respirer sans scaphandre, mais déchirer sa manche n'était plus synonyme de perdre son bras.

Aucun astronef supralumineux ne venait du ciel. On reposa donc la question de l'eau. L'extraction atmosphérique était la solution pour boire et se laver. C'était un suicide si l'on voulait obtenir assez de liquide pour faire de grandes étendues libres... C'est par ce besoin de lacs que les enfants des bagnards et de leurs gardiens réalisèrent qu'ils avaient renoncé à connaître la Terre de leurs ancêtres. Alors l'astronef redécolla, porteur d'une autre machine de Von Neuman : une fabrique de moteurs-fusées, primitifs mais efficaces. Sur le satellite d'Ubu commença un étrange travail. Un bloc de glace était soigneusement profilé. On lui accrochait un moteur, et il était projeté vers Rousseline. A l'entrée dans l'atmosphère, le bloc résistait jusqu'à 3 000 mètres au-dessus d'une quelconque dépression de terrain puis éclatait. C'était voulu... L'atmosphère s'emplit d'abord de vapeur. C'était prévu... En un siècle, la planète fut constellée de

yeux des humains ne leur servaient guère. Ils décidèrent alors de ne plus être totalement humains...

Les Bagnards et les Gardiens étaient membres de toutes les espèces humaines de base. Les Rousselinois que la Société Galactique a redécouverts sont des humanoïdes mesurant 1,90m en moyenne. Leur peau est blanche ; pas rosée : blanche comme la neige des montagnes de la Terre. Et leur système pileux est aussi de ce blanc immaculé. Ils ont des visages de statues grecques. Leurs yeux ressemblent aux gueules de leurs volcans : des lacs de feu rouge, luisants avec une telle intensité qu'ils répandent une faible lueur dans les ténèbres. Ces organes extraordinaires perçoivent tout le spectre depuis le bleu jusqu'à l'infrarouge lointain. Ils supportent assez mal la lumière violente, mais on n'a rien sans rien.

Le voyageur humain qui débarque sur Rousseline doit d'abord s'habituer à une nuit perpétuelle. Certes, quand Harpagon est au-dessus de l'horizon, le paysage apparaît en ombres sanglantes. La lueur des étoiles donne aussi quelques reliefs. Mais l'atmosphère est rarement

sol. Elle est omniprésente, semble sourdre du plancher et ce même au plus haut des gratte-ciel. De fait, l'éclairage se fait par le sol, toujours au moyen d'infrarouges.

La troisième sensation est liée aux sons. Partout sur la planète, une grande impression de silence va de pair avec les grondements permanents des volcans, et les micro-secousses sismiques (ces dernières sont souvent artificielles, afin de désamorcer les séismes importants). Même l'attitude des Rousselinois est empreinte de ce silence : ils parlent peu, de façon feutrée. Ils rient, pleurent et crient rarement. Leurs visages sont des masques silencieux.

On pourrait donc croire que les cités ressemblent à des cimetières peuplés de cadavres ambulants. Certains en sont persuadés, et repartent vite. D'autres essaient de mieux connaître ces gens. Il suffit d'aller nager avec eux dans un de leurs terrifiants lacs d'eau noire. Entre

deux atouchements de créatures aquatiques blêmes et glauques en quête de nourriture ou d'affection, on apprend la valeur du « non-dit », véritable langage des silences et des attitudes. Plus tard, hors de l'eau, un Rousselinois dessine doucement de son ongle un premier idéogramme sur le corps de l'étranger : un « hiéroglyphe ». C'est alors que l'on commence à comprendre. Il devient clair que le silence n'est pas de la résignation mais la manifestation de la puissante, l'irrésistible volonté de vivre qui sauva les bagnards et leurs geôliers de la mort par l'asphyxie. Et si vous, pauvre humain, avez l'insigne bonheur de connaître un amour Rousselinois, vous apprendrez vingt hiéroglyphes pour dire « je t'aime », aucun pour exprimer la haine...

Rousseline est la seule planète connue qui possède le même climat, les mêmes faunes et flores et les mêmes paysages quelle que soit la latitude où l'on se place. Cette aberration est due au fait que toute la vie de la planète ne dépend que de sa géothermie, et que cette vie est totalement artificielle. Les généticiens Rousselinois ont créé un écosystème simple mais complet.

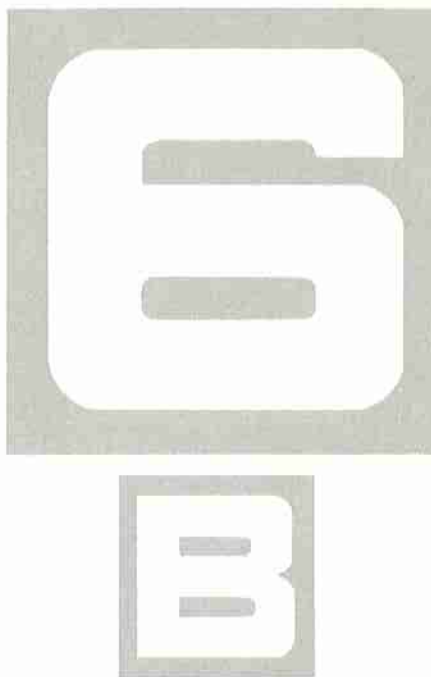
En lumière visible, un humain situé sur une éminence voit (s'il n'y a pas trop de brume) des gueules de volcans à perte de vue, qui trouvent la nuit de leur fureur pourpre. En lumière infrarouge la nuit ne tombe jamais. Le paysage évoque une plaque de poêle chauffée au rouge, que l'on regarde dans le noir : dans toutes les nuances de cette couleur apparaissent les détails de l'objet. Les volcans sont comme autant de soleils aveuglants !

La flore est essentiellement composée de plantes à baies : mûriers, groseillers, fraisières, etc., toutes copiées sur des ADN terrestres. Le maigre éclaircissement de la planète interdit évidemment la fonction chlorophyllienne. Les feuilles fluorescentes utilisent donc la calamité de Rousseline : les composés de soufre crachés par les volcans. Les molécules sont « craquées » par le végétal. L'oxygène, l'hydrogène et le peu de carbone sont injectés dans l'atmosphère sous forme de gaz, de vapeur d'eau et d'oxydes. Le soufre est transporté à plusieurs kilomètres sous la surface par des racines dont c'est la seule fonction ! Par ailleurs, l'ADN de ces plantes fut modifié de façon à ce qu'elles ne s'étendent point indéfiniment, mais se regroupent en bosquets. La luminescence des feuilles permet une prudente progression au marcheur humain sans appareil infrarouge. Les Rousselinois ont aussi planté une forêt expérimentale : dix-mille hectares d'essences variées (peupliers, chênes, pins) aux feuilles lumineuses, insatiables sapins de Noël dévoreurs de soufre. Si ces arbres

sont viables, Rousseline en sera couverte dans un proche avenir.

La faune est très classique : mammifères se nourrissant de plantes ou de cadavres en bas de l'échelle, prédateurs à son sommet, le plus redoutable étant une sorte de chauve-souris totalement aveugle, se dirigeant grâce à un sonar, mesurant deux mètres à l'envergure, bardée de dents aiguës, et qui ne dédaigne pas s'attaquer aux espèces intelligentes. Les lacs sont peuplés de poissons blêmes et aveugles, dont les bouches édentées tentent de gober tout ce qui nage (sans grand succès pour ce qui dépasse la taille d'un petit d'homme). La chair de ces créatures est un régal, disent les humains.

Si vous avez quelqu'argent, partez « voir » Rousseline, l'enfer dont quelques mécréants ont fait leur paradis...



Une Jovienne est une planète géante composée de gaz, principalement de l'hydrogène (80 % environ), de l'hélium (15 %), du méthane (3 à 4 %) et d'autres molécules plus lourdes. Ces éléments sont groupés en couches insensiblement différentes les unes des autres. Néanmoins, on peut les classer comme suit :

— Une atmosphère gazeuse agitée de vents violents (des vitesses de 600km/h ne sont pas rares). Ces courants d'air, pardon, d'hydrogène-hélium, vont dans tous les sens, créant des tourbillons fantastiques.

— Un « océan » de gaz liquides (hydrogène principalement), ridé de grandes ondulations créées par les vents incroyablement violents qui les écorchent.

— Un « sol » d'hydrogène métallique : sous la pression des couches supérieures, le gaz n'a plus qu'une seule solution pour préserver son intégrité atomique : la cristallisation, oui, comme les pierres précieuses.

— Enfin, le cœur du monde est de structure « tellurique », c'est à dire de même nature que les mondes au sol « dur ». Mais puisque nous parlions de pierres précieuses, la Société Galactique a recensé deux exemples de tels mondes dont le centre est un monstrueux cristal de carbone pur appelé diamant.

Ces mondes ont une activité interne intense, de nature électromagnétique. Ils rayonnent plus d'énergie que ne leur en fournit leur soleil : magnétisme, émissions d'ondes radio parasites sur toutes les fréquences. Elles ne sont de ce fait pas très froides : -100° à -200° C.

Qui pourrait vivre là-dessous ? se demandaient les habitants des mondes au sol dur. Qui pourrait vivre sur ces monceaux de roches surchauffées, se disaient les Médusoïdes des joviennes, en parlant des mondes telluriques ? La première rencontre entre la Société Galactique et les Médusoïdes de Procyon XIX fut intéressante. Ses initiateurs furent des Kaoliniens dont l'astro-nef, en quête d'hélium, était descendu en chercher jusque dans les basses couches atmosphériques d'une monstrueuse jovienne...

« — La radio supralumineuse est toujours en panne », dit-on.

« — Les ondes hertziennes ne passent évidemment pas ».

Le commandant avait enveloppé sa carapace de papier hygiénique à usage humain qu'il avait fait dorer et argenter. Le résultat était superbe... selon les critères Kaoliniens.

« — Aspiration ? »

« — Les réservoirs seront pleins dans sept minutes, Commandant ».

Les secondes passèrent lentement. Puis le navire, ayant enfin fini son nécessaire remplissage, leva le nez, mit les gaz et commença à remonter. Pas longtemps. Un choc sourd, une sonnerie d'alarme, puis ce fut l'extinction des moteurs. Le classe COMMERCE commença

PAVE

D'OUTRE MONDE

à redescendre. Dans la salle de travail, les insectes luttèrent de toutes leurs forces pour sauver leurs passagers, leur cargaison, leur navire et eux-mêmes... Le Commandant savait ce qui allait se passer. Les principaux étaient hors d'usage. Les auxiliaires ne maintiendraient pas longtemps l'intégrité de la structure. Quand ils lâcheraient, la coque disparaîtrait, tout simplement. Et eux avec. La course entre les équipes de réparation et l'épuisement des batteries fut serrée. Les insectes-marchands la perdirent... De ses quatre gros yeux, le Commandant vit le compteur de charge s'approcher du zéro, le frôler... et, miracle, remonter !

Une médusoïde avait perçu l'accident. Elle avait interrompu sa méditation solitaire, s'était approchée avec curiosité et avait touché la coque de l'un de ses délicats tentacules. Sentant le « besoin » d'énergie de l'objet, elle s'était faite le médium entre les gigawatts contenus dans l'atmosphère et le navire, évitant ainsi la catastrophe. Les Kaoliniens réparèrent l'avarie et filèrent raconter l'histoire aux autorités compétentes.

Procyon est une binaire composée d'une étoile jaune-blanc très lumineuse et d'une compagne blanche. Ses planètes, au nombre de vingt-trois, sont toutes des joviennes. Procyon XIX (abréviation P19) est le monde natal des médusoïdes. Les hautes couches sont très lumineuses, et les créatures douées de vue se souviennent longtemps de la splendeur des formations nuageuses gigantesques, des gouffres au fond desquels l'on aperçoit parfois une vague démesurée d'hydrogène liquide passer lentement : l'océan.

Votre navire peut voler des heures durant au milieu des nuages et au-dessus des gouffres lumineux. Puis apparaîtra le premier filotton : une île de neige carbonique, dont la densité est celle des œufs battus en neige, et qui flotte indolamment au fil des ouragans. Si vous avez de la chance, vous verrez un filotton basculer, et quelque chose comme des paillettes commencer à voltiger vers l'océan. La moindre de ces paillettes mesure trente mètres de long. C'est l'une d'elle qu'avait heurté le navire Kaolinien. Elles mettront des heures à descendre, et leur mouvement anarchique s'organisera de plus en plus. C'est groupées en formation impeccable qu'elles heurteront l'océan. Au contact de l'hydrogène liquide se produira un bouillonnement formidable, des jets de « vapeur » seront projetés sur des kilomètres dans toutes les directions. On voit de façon fugitive une structure qui coule, puis la mer se calme.



Il arrive aussi souvent que l'on survole des Pyramidons : ce sont des formes cristallines que l'on dirait faites d'or pur et d'argent. Hélas, ce ne sont que des nuages cristallisés en formes géométriques à la faveur d'une accalmie. Une rafale survient bientôt, et dissipe l'illusion...

Puis vient la première rencontre avec une médusoïde. Les plus petites font vingt mètres de diamètre sur dix de haut. Les plus grosses atteignent deux à trois kilomètres de diamètre sur moitié moins de haut. La taille de la créature n'a strictement rien à voir avec son âge. Il ne s'agit pas non plus d'une question d'espèce. Les créatures disent que ce n'est qu'une « simple question d'appréhension de soi-même », quoi que cela puisse bien signifier !

Ce sont de vraies méduses dans le sens où elles ont un flotteur. Là s'arrête l'analogie. Ce ballon (appelons cela ainsi) est rempli d'hydrogène pur, chauffé par l'organisme. Il permet à la créature de voler dans l'hydrogène plus froid de l'atmosphère, exactement comme un ballon à air chaud. Le corps du flotteur est garni de dizaines de tubes ressemblant furieusement à des turbines. Et pour cause, ils en ont la fonction : l'être se déplace par réaction, en soufflant des courants d'hydrogène par ces organes. Sous la créature pendent des filaments qui ressemblent à des tentacules. Certains sont préhensiles : ils sont rarement utilisés. D'autres fils, très fins, incroyablement résistants et rétractibles, mesurent plusieurs dizaines de kilomètres de long. Ils sont destinés à nourrir l'être, en captant la différence de potentiel entre les hautes et les basses couches de l'atmosphère. Oui : notre méduse fonctionne à l'électricité... D'autres appendices, enfin, servent à la reproduction.

La méduse ne perçoit rien dans le domaine de la lumière visible. Curieusement, elle ressemble aux humains dans la mesure où sa sensibilité aux infrarouges est épidermique. Elle capte fort mal les vibrations, dont les sons. Son mode d'expression privilégié est dans le domaine des ondes radio et radar. Chaque créature est une centrale électromagnétique. Son sens radar, très fin, lui décrit son environnement. Les ondes radio lui permettent de communiquer avec ses semblables, et avec les autres espèces de la Société Galactique. Un humain peut discuter avec une médusoïde grâce à la radio de son navire ou de son scaphandre... Les médusoïdes savent lancer un faisceau électromagnétique si concentré qu'il brûle n'importe quel prédateur. Elles ne le font jamais. Ces créatures NE TUENT PAS. Au lieu de cela, elles ont créé des techniques apparentées aux contre-mesures électroniques :

une sorte de judo électromagnétique. Lancez un missile sur une de ces créatures : s'il touche, c'est qu'elle l'aura bien voulu !

Pour non-technologique qu'elle soit, la civilisation de P19 n'en est pas moins si avancée qu'elle représente un des bijoux de la Société Galactique. Cette espèce y est devenue irremplaçable dans la mesure où elle est capable d'appréhender n'importe quel mode de pensée, de comprendre n'importe quelle espèce, de voir le côté positif des pires barbares totalitaires. Cette forme de pensée multiple est la concrétisation des rêves les plus fous des fondateurs de la Société Galactique : l'union des espèces intelligentes, tout en préservant leurs particularités. Opposées à toute guerre, de nombreuses méduses ont payé de leurs vies leurs tentatives de médiation entre adversaires irréconciliables, avant que des Humains et des Zmirrions ne meurent à leur tour afin d'imposer la paix par les armes...

Philosophes accomplies, elles sont avides de toutes connaissances dans ce domaine, même celles des espèces les plus humbles et les « moins développées » (l'expression est une des seules capables de provoquer chez elles un sentiment comparable à la colère). La première ambassadrice humaine à se rendre sur P19 s'entendit poser la requête suivante : « Parlez-moi d'Empédocle ». La pauvre femme dut repêcher au fond de son esprit d'antiques souvenirs de lycée. La suite de la conversation fut grandiose, avec des répliques du style : « Acceptez-vous une garnison humaine pour la sécurité de P19 ? ». « Mais oui, envoyez-nous vos petits soldats. Nous leurs apprendrons à ne plus avoir peur de ne pas tuer ». La vérité oblige à dire que les médusoïdes n'obtinrent pas les résultats escomptés. Néanmoins, les idées des médusoïdes, et leur talent à les répandre, leur ont valu bien des ennemis. L'accès à Procyon XIX est donc soumis à l'autorisation des Autorités...

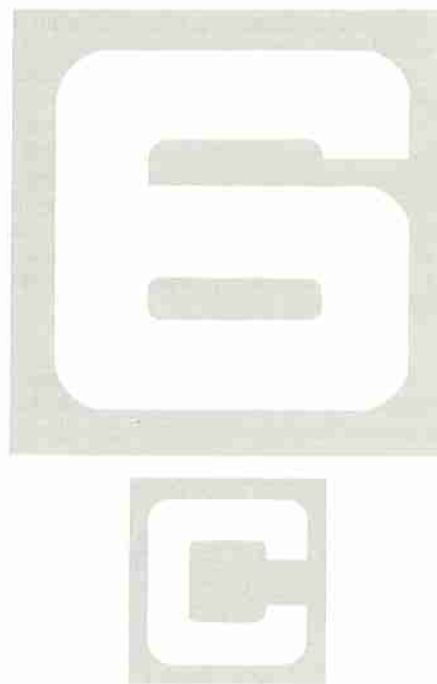
Quand vient le moment de se reproduire, les médusoïdes s'assemblent par centaines de milliers. Un consensus s'établit sur l'une d'elle, qui reçoit par radio les codes génétiques de chacune, ainsi que bien d'autres renseignements. Dépositaire d'une prodigieuse quantité d'informations, elle se met en route. De filotton en filotton, elle dépose des « sacs génétiques » qu'elle fabrique au fur et à mesure. Puis, au bout de plusieurs décennies, elle décide de son propre sort. Si elle pense ne plus rien pouvoir amener au Cosmos, elle appelle les prédateurs-parasites...

Revenons aux sacs génétiques. Ils tombent par petits paquets : il faut des

années pour qu'un filotton soit totalement débarrassé des siens. Durant la chute, les sacs tissent des téguments entre eux. Puis ils frappent l'océan d'hydrogène et coulent loin, loin, atteignent l'hydrogène métallique, qu'ils attaquent et creusent jusqu'au noyau tellurique, sous des pressions effarantes. Une fois en bas, ils accumulent les éléments dont ils auront besoin au cours de leur vie : carbone, oxygène, fer, etc. Ils doivent déjà savoir « s'appréhender eux-mêmes », puisque c'est à ce moment que se décide la taille qu'atteindra plus tard la médusoïde. Et c'est la lente remontée. Une fois atteint le fond de l'océan, le flotteur se gonfle, la créature monte, crève la surface et s'envole, adulte, instruite de l'expérience de ses génitrices, prête à remplir sa tâche. Le cycle aura pris 700 AT. On ignore le pourcentage de sacs génétiques menant la mission à son terme. Sans doute est-il très faible.

P19 n'abrite pas que ces remarquables créatures. Il a déjà été fait mention des prédateurs-parasites. Le vocable englobe plusieurs espèces, toutes d'intelligence relativement faible. La plus originale d'entre elles est fascinante dans le sens où elle ne possède pas de corps. Dans les effroyables différences de potentiel de P19 se créent parfois des variantes de foudre en boule, qui se présentent comme des taches mouvantes et lumineuses. Ces amas d'électrons agissent au mépris des lois de la physique, semblant animés par une seule obsession : grossir et accumuler encore plus de courant électrique. Leurs cibles favorites sont les accumulateurs : réserves vitales des médusoïdes ou des créatures analogues, batteries des astronefs... Ces créatures ont d'abord été considérées comme des phénomènes physiques naturels. Puis leur aptitude diabolique à se glisser au travers des défenses les plus variées les a fait classer comme « animaux atypiques », ce qui est un aveu d'ignorance quant à leur nature exacte. Une fois bourrés d'énergie, ces monstres éclatent et disparaissent. Les médusoïdes s'en défendent grâce à leur « judo électromagnétique ». Les astronefs ont intérêt à monter les écrans, si le système de jeu les autorise...

PAVE
D'OUTRE MONDE



Les Willies sont une légende Terrienne : de jeunes femelles mortes noyées accidentellement peu avant leur mariage (union affective à connotation sexuelle) sortent de l'eau des lacs pour mieux y entraîner des jeunes mâles, par vengeance. On retrouve cette curieuse inclinaison

cellules grises

JEUX DE ROLE FIGURINES....

C.C. Evry 2
Place de l'Agora
91000 Evry
Tél : 64 97 81 74

son des humains à faire agir des cadavres, qui en plus ont des motivations stupides : pourquoi tuer des gens qui ne sont pas directement responsables de votre malheur ? L'humain qui baptisa ainsi les indigènes de Dirf IV ne devait pas avoir la conscience tranquille...

Dirf est une étoile verte très banale, possédant huit planètes. La quatrième suit une orbite tellement excentrique qu'elle n'est la plupart du temps qu'une boule de matière gelée. A son périhélie⁽⁵⁾, la température monte au-dessus de -78° Celsius, température de fonte de la neige carbonique...

PAVE

D'OUTRE MONDE

C'est le phénomène géologique lié à l'ensoleillement que l'équipage de Cruella Denfer, une des premières DEMONES, était venu étudier. Le navire s'était posé alors que l'influence du rayonnement de Dirf était négligeable. Il repartirait quand elle le redeviendrait : dans cinq MT. Il n'y a pas beaucoup de place dans ces astronefs, mais l'on avait réussi à caser un scientifique Kree-Kree : la masse de cet oiseau pensant ne dépassait pas quatre kilos.

Les feux intérieurs de ce monde étaient éteints depuis longtemps. Sa structure interne composée de silices-

et Sud aussi étaient bouleversés, mais différemment. Ils étaient fait de grandes ondulations minérales, de vagues semblant converger vers l'équateur. Puis ils trouvèrent la première « coulée en retour » : une rivière figée d'éléments minéraux broyés, dont les ondulations allaient à contre-sens des grandes vagues convergentes. Ils en trouvèrent d'autres, sur chaque hémisphère, dont de véritables fleuves de caillasse pulvérisée.

Dirf IV était à un mois de son périhélie(5) quand survinrent deux incidents.

Le premier fut provoqué par une femme de l'équipage, une créature pourtant stable, courageuse, équilibrée et re-

ture avoisinait son maximum : -70° C. Cruella Denfer décolla et fit un relevé complet du monde. « Hallucinant ». Les rivières de rocs pulvérisés s'étaient mises en mouvement, vers les pôles Nord ou Sud. Les cailloux avançaient à la vitesse d'un kilomètre par jour. Des roches en mouvement par -70° ! Ces rivières se déversaient dans des bassins entourant les pôles, d'où repartaient les grandes vagues de pierres. Les calotes étaient un ensemble hallucinant de veines de minéraux parcourues, semblait-il, de vagues lueurs. Ce devait être subjectif, les photomètres n'enregistrant rien de spécial.

Puis ce furent les vagues de pierre qui se mirent à leur tour à bouger. Vers



aluminés, de béryllium et autres impuretés laissait présager la présence de pierres précieuses. Il n'y aurait qu'à se baisser pour les ramasser, quand cette fichue neige carbonique aurait fondu. Ça ne se passa pas tout à fait ainsi...

La fonte dégageait la roche, en commençant par l'équateur. Le Kree-Kree explorait la ceinture équatoriale au fur et à mesure de la mise à nu du sol. Plusieurs fois, Cruella Denfer décolla pour changer de site. L'Oiseau était troublé par l'extraordinaire bouleversement du paysage. Ici, une coulée de quartz était brutalement tranchée par une poussée d'obsidienne. Là une montagne de grès avait été sapée sur des centaines de kilomètres par une constriction de roches incrustées d'éclats de carbure de tungstène. Ça et là des masses de cristaux de natures diverses gisaient, broyées.

Au fur et à mesure de la fonte, le mystère s'épaississait. Les hémisphères Nord

marquablement intelligente. Elle poussa un hurlement, et chercha à se blottir contre le Kree-Kree. Le spectacle dut être plaisant. Un peu calmée, elle raconta qu'elle avait vu une femme bouger, « aussi blanche qu'une foutue Roussellinoise ». On alla regarder : il n'y avait rien qu'un superbe bloc composé de divers cristaux. On conclut à un effet de miroir : « Tu as eu peur de ton reflet, poupée ». « Oui, mais je ne bougeais pas, MOI ». On aurait tout oublié si un imbécile n'avait raconté la légende de Gisèle, la Willie.

Le second incident fut une secousse sismique. Cela aurait pu être normal, les rayonnements du soleil faisant travailler la roche. Mais il y en eut une seconde, plus violente, puis une troisième. Ça n'allait plus. Sans activité magmatique, il ne pouvait se produire de telles secousses telluriques. Puis cela cessa. Provisoirement.

La neige carbonique avait complètement fondu, même aux pôles. La tempé-

l'équateur. A la vitesse de dix centimètres par jour.

Cruella Denfer se reposa. Aussitôt, les sismographes furent pris d'hystérie. C'est alors que les membres de l'équipage virent un bloc minéral, semblable à celui qui avait effrayé la femme, bouger lui aussi. Des excroissances cristallines se développaient dans le sens de sa marche, tandis que se rétractaient celles qui étaient en arrière. La Willie avançait de quatre bons kilomètres/heure... Une autre suivait. Toutes se dirigeaient vers l'équateur, où des rocs éclataient lentement, où des traînées de lapis-lazuli poussaient tant bien que mal un bloc de granit vers des mâchoires de cent kilomètres de large armées de diamants. Une Willie du Nord rencontra une Willie du Sud. On aurait dit qu'elles s'embrassaient jusqu'au moment où l'une d'entre elles éclata. Les envoyés de la Société Galactique avaient déjà compris que c'était la guerre.

Ils restèrent pour observer : ils étaient payés pour cela. Les semaines passèrent.

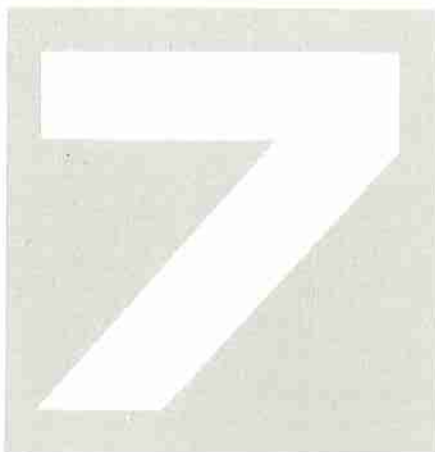
Le froid revint. L'atmosphère de CO₂ se transforma en neige carbonique. En commençant par les pôles d'abord, puis jusqu'à l'équateur, le sol fut recouvert d'un blanc manteau. La bataille s'arrêta. Le Kree-Kree voulut emmener une Willie. On le fit, non sans répugnance. La Société Galactique ne devait jamais avoir à regretter ce geste : c'étaient les équipages de ses vaisseaux d'exploration qui venaient d'être embauchés.

On sait maintenant que les Willies sont des êtres minéraux, intelligents et mobiles. On sait aussi que leur esprit ne s'éveille que dans les champs de gravité faibles ou nuls, et qu'ils sont de ce fait condamnés à vivre à bord des astronefs ou des stations où ils travaillent. Mais pourquoi la Guerre sur Dirf IV ?

Bien que la source d'énergie qui anime les Rocs Guerriers soit restée mystérieuse jusqu'à ce jour, il paraît probable qu'elle soit activée par l'ensoleillement direct sur la roche, donc qu'elle dépende de la fonte de la neige carbonique. Dès que les rocs équatoriaux apparaissent, des stimulés sont envoyés au centre de pensée de chaque camp, situés aux pôles. Il semble que les Willies aient une importance primordiale dans le processus, étant des extensions des cerveaux. Si l'une des entités parvenait à occuper tout l'équateur, et à faire en sorte que seules ses Willies y figurent, elle s'éveillerait avant sa rivale, mobilisant plus tôt ses forces, et gagnant vraisemblablement tous les combats jusqu'à l'extermination totale de l'ennemi.

Une fois sorties du champ de gravité de Dirf IV, et éduquées, les Willies ne manifestent aucune fidélité particulière pour le camp dont elles sont issues : elles sont à jamais autonomes. Les médusoïdes veulent essayer de stopper les guerres en kidnappant les Willies au fur et à mesure de la fonte de la neige, puis en dialoguant avec les centres cérébraux, leur proposant de rejoindre la Société Galactique. Cette proposition est en discussion depuis des siècles.

Au fait : la femme de Cruella Denfer avait bien vu son reflet dans une Willie. Elle ne s'était pas reconnue malgré la combinaison spatiale. Un micro-mouvement de la créature, provoquant un « bougé » de l'image, avait provoqué son affolement.



En guise de conclusion je ferai deux remarques.

1) Pas de micromodule ce coup-ci. La raison en est fort simple : les planètes décrites sont plus des décors que des prétextes à des actions. Certes, vous pouvez travailler le récit de l'exploration de Dirf IV et en faire un scénario non-violent. Rousseline sera une escale, la patrie d'un PNJ ou même d'un PJ, pourquoi pas ? P19 peut être le cadre d'une rencontre avec une médusoïde désireuse de confier une tâche aux PJ. ATTENTION : ce doit être quelque-chose de hors du commun : le système du patron-qui-confie-une-mission-aux-PJ étant intrinsèquement mauvais. Rappelons que sur Pollen Cosmique, les médusoïdes avaient des problèmes avec les marchands de canons : cela aussi peut être prétexte à aventure.

2) J'aurais aimé fournir les caractéristiques de chaque monde pour les divers systèmes de jeu. Comme pour les astronefs, j'y ai renoncé au vu de la quantité invraisemblable de place que ça demanderait. J'en profite pour vous poser la question suivante : trouvez-vous si intéressant d'avoir les caractéristiques complètes d'un monde pour y faire évoluer les personnages de vos joueurs ? Affaire de style me direz-vous. Sans doute. Quant à moi, je préfère avoir une liste de points remarquables (toxicité, site particulier, etc) auxquels il faut prêter attention, et laisser mon imaginaire assumer le reste..

L'essentiel est doute d'apprécier la visite. Et d'oublier le guide...

Films

Peu de films vraiment originaux sur les planètes, sauf 2010 et le freinage cinématique de Léonov dans l'atmosphère de Jupiter. Même Outland n'est guère dépayçant. Bien qu'originaux, les extérieurs des STAR WARS ont été tournés en paysages réels.

Bouquins

SF : trois pour commencer

Histoires de voyages dans l'espace

Histoires de planètes

Histoires de mondes étranges

tous trois au Livre de Poche

ASTRO :

Dictionnaire de l'astronomie : LA-ROUSSE collection REFERENCES pour les fauchés

ATLAS DE L'ASTRONOMIE d'Encyclopaedia Universalis pour ceux qui ont 400 FF à dépenser

REVUES :

Science & Vie, La Recherche et surtout Ciel & Espace, un superbe mensuel à 30 FF, qui traite de tous les thèmes de l'astro contemporaine, y compris la vie E.T.

Chroniques 9, 10, 11 et 12 pour les références maison...

Les médusoïdes de P19 doivent beaucoup à Arthur C. CLARKE.

(1) Le lecteur intéressé se reportera au diagramme d'Hertzsprung-Russell, dans n'importe quel ouvrage d'astronomie générale.

(2) L'unité officielle est la Magnitude. Elle est subdivisée en sous-types tels que magnitude visuelle absolue, magnitude visuelle apparente, magnitude photoélectrique, magnitude bolométrique etc. Nous ne l'utiliserons pas ici.

(3) Si quelqu'un connaît un ouvrage dans lequel ces proportions exactes (dans l'état actuel de nos connaissances) soient données, qu'il en écrive les références au journal : il fera un heureux.

(4) Science & Vie n° 851, août 1988.

(5) Aphélie : point le plus éloigné de l'ellipse que décrit l'orbite d'une planète autour de son étoile, le périhélie étant le plus proche.

(6) Ligne de séparation entre le jour et la nuit.

Règles **Avancées** Officielles de **Donjons & Dragons®**

SCÉNAR

Emmanuel Paillet

*Must Be the Gipsy
The Cry of the Gipsy
(Dokken '4, 11)*

Voilà l'œuvre du deuxième gagnant de notre premier concours de scénarios pour les règles avancées du premier jeu de rôle de la galaxie. Vous y trouverez en premier trois tribus assez primaires, en second une troupe de méchants et les PJ feront sûrement d'honorables troisièmes à cette charade embrouillée.

Le Cri du

Scénario pour 2 à 5 aventuriers,
de niveaux 2 à 4



AVERTISSEMENT

Ce scénario est essentiellement axé sur le role-playing ; il est donc normal que la partie « background » y soit très développée. D'autant plus qu'il se situe dans une contrée du Kersh peu traitée dans Chroniques, à savoir la Khircasie. Il a donc été nécessaire d'indiquer le climat, les coutumes principales, etc, sans pour autant sacrifier l'intrigue proprement dite, qui est d'ailleurs dans la tradition de Chroniques, aussi peu dirigiste que possible.

Pour finir, quelques recommandations pratiques : **évit**ez tout particulièrement de faire jouer ce scénario à des Grosbills. L'aventure est très peu basée sur le lattage et, si lattage il y a, la faible CA des adversaires fera aisément triompher les personnages, détruisant ainsi tout équilibre. De ce point de vue, l'introduction fournit un bon prétexte au meneur de jeu pour que les persos enlèvent des armures trop lourdes : vous avez déjà essayé de voyager en mer avec une armure de plaques ?

INTRODUCTION

Invités à venir régler une sombre histoire politique à Lakio par un ami de

rencontre, dignitaire là-bas, et qui les a précédés de quelques semaines, les persos prennent la mer pour un voyage d'assez longue durée, sur un navire marchand. Mais comme le dignitaire leur a octroyé une confortable avance... ils peuvent bien se permettre de faire quelques centaines de kilomètres, d'autant plus que cette portion de mer de Corélie est assez calme.

Durant la traversée, le « déhème » est libre de s'abandonner à son inspiration créatrice, à condition de ne pas en faire trop (pas de Rackham-le-Rouge par exemple...).

Tout commence à se gâter au niveau de la mer d'Oubald. Alors que le « Requin Mauve », le bateau des PJ, est déjà presque en vue de Lakio, un coup de tabac se déclare qui va bientôt se transformer en gigantesque tempête, peu prévisible à cette époque (cf calendrier). Pendant des heures, le « Requin Mauve » sera emporté à la dérive. L'équipage, dans l'ensemble peu aguerri (il est composé avant tout de commerçants), ne comprendra « pas grand chose au film » (un certain nombre passera d'ailleurs par dessus bord). Les persos peuvent lutter contre les flots en furie, seuls à la barre... (mon dieu, que c'est BO !) mais les plus malins comprendront vite que la seule

solution pour rester en vie est de se calfeutrer dans les cales, en attendant que ça passe (les moments d'accalmie seront rares). Et, effectivement, une demi-journée plus tard, le « Requin Mauve » (ou du moins ce qu'il en reste) sera drossé sur la côte est de l'île de la Khircasie (cf plans). L'aventure commence. Si quelques membres de l'équipage ont survécu, ils refuseront vraisemblablement la moindre incursion à l'intérieur des terres, préférant rester sur la côte dans l'attente d'un hypothétique bateau.

Sur ce, introduisons le synopsis de l'intrigue.

times de la tempête et qui agressent, à peine débarqués, un avant-poste de Kromyn.

Dernier élément : les PJ, qui débarquent dans ce guépier sans rien connaître des coutumes. Petit problème : les tribus de Murnauk et Kromyn se ressemblent énormément (cf background)...

Après ce synopsis, voici une chronologie qui va indiquer au MJ pourquoi l'intrigue peut être qualifiée de « guépier »...

6 Foyer — Inglar Khan et le mage de sa tribu tiennent de bien étranges conciliabules...

8 Foyer — Aagreen le mage lance son sort, dont les effets doivent se manifester au bout d'environ 48 heures.

9 Foyer (très tard le soir) — Les Chauffeurs attaquent l'avant-poste de Kromyn,

Gitan

SYNOPSIS

Le chef de la tribu de Kromyn (cf background) veut se débarrasser de son voisin, à savoir la tribu de Murnauk. Il fait appel à une petite tribu de Gitans indépendants, qui ont la réputation d'être des hommes de main faciles et des gens sans scrupules. Manque de chance, la réputation est erronée et les Gitans refusent (devinez qui est bien embêté ?). Survient le sorcier de la tribu de Kromyn qui propose à son chef de le venger des Gitans tout en se débarrassant de Murnauk. « Les Gitans ont la réputation de rendre fous les animaux... » (une superstition solidement ancrée à Kromyn et Murnauk, même chez les adultes). Or ce sorcier (cf PNJ) a justement la possibilité de rendre temporairement « fous » les animaux dotés d'un minimum d'intelligence (chiens, chevaux...). Bien sûr, la tribu de Murnauk en rendra responsables les Gitans (le chef de Kromyn, lui, évitant la panique grâce à son autorité). Dans la guerre qui s'ensuivra, il y a une bonne chance que les deux camps s'entre-tuent, ou du moins s'affaiblissent. Bref, d'une pierre deux coups.

Mais arrive un élément supplémentaire : les « Chauffeurs » (cf PNJ), une bande de pirates du Nord, eux aussi vic-

CHRONOLOGIE DES FAITS

(le mois de Foyer correspond au mois de décembre)

3 Foyer — Rencontre d'Inglar Khan, chef de la tribu de Kromyn et du chef gitan Zengler. Rencontre secrète bien sûr. Zengler refuse la proposition de guérilla contre Murnauk.

plus par défoulement qu'autre chose (ils viennent de subir une tempête encore plus effroyable que celle des PJ — et n'oubliez pas que ce sont vraiment des ordures — cf PNJ)

10 Foyer (très tôt le matin) — Les persos sont drossés sur la côte, tout près des ruines calcinées de l'avant-poste. Ses quelques occupants ont été massacrés,



mais il est possible de distinguer leur type physique (cf background).

10 Foyer (vers 10 heures a.m.) — Les effets du sort d'Aagreen commencent à

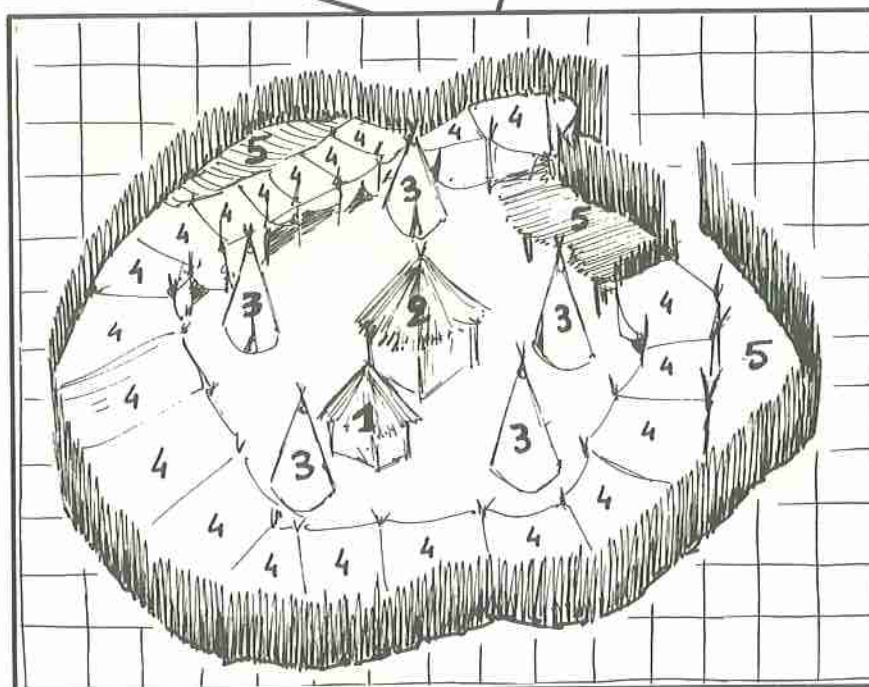
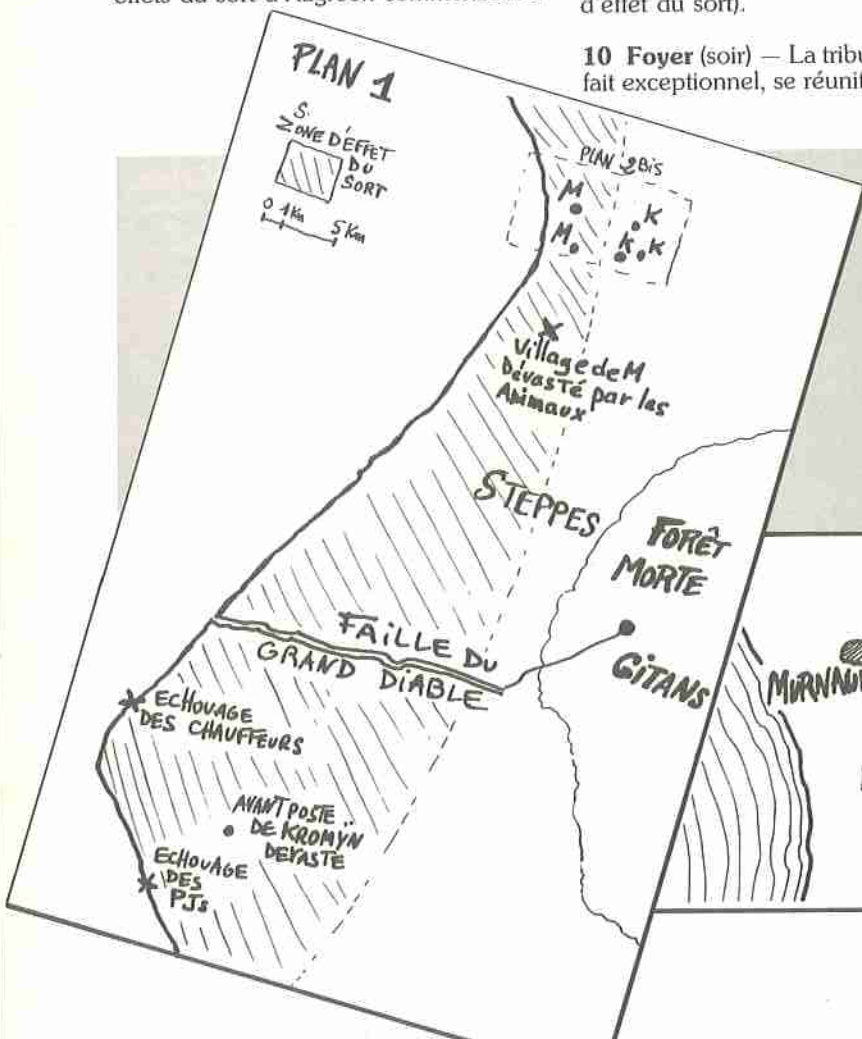
se faire sentir. Les premiers animaux rencontrés agresseront les PJ (cf PNJ).

10 Foyer (vers 2 ou 3 heures p.m.) — Les animaux attaquent un groupe de villageois de Murauk (cf plan pour la zone d'effet du sort).

10 Foyer (soir) — La tribu de Murauk, fait exceptionnel, se réunit en conseil (cf

background et PNJ pour la faible personnalité de son chef). Après ce conseil, une expédition punitive est lancée contre les Gitans. La tribu de Kromÿn émet le souhait de les accompagner avec, derrière la tête, l'idée d'éliminer les hommes valides de Murauk dans la bagarre (le rapport de force Murauk/Kromÿn est pour l'instant nettement en faveur de Kromÿn — cf background derechef). L'expédi-

Plans



LEGENDE DU PLAN (n° 2)

1 carreau = 10 m

Ce plan n° 2 indique le village-type, qu'il soit de Murauk ou de Kromÿn.

- 1 — Maison du chef (ou lieutenant) et de sa famille
- 2 — Temple des Esprits
- 3 — Tentes des guerriers
- 4 — Tentes des vieillards, femmes et enfants
- 5 — Poste de surveillance et d'attache des chevaux

Le tout est entouré d'une palissade de rondins. A ceux qui me diront qu'il est étrange de s'entasser à 1 m² par personne alors qu'on dispose de l'espace infini des steppes (waoh!!) je répondrai que le climat étant ce qu'il est, c'est à dire vraiment froid neuf mois sur douze, et les moyens de chauffage étant ce qu'ils sont, c'est à dire craintifs, il est tout à fait normal de se serrer pour se tenir chaud mutuellement, le corps humain dégageant par nature une certaine chaleur. CQFD.

tion est reportée au lendemain. Un point à préciser : quand Kromÿn « émet le souhait », c'est bien sûr Inglar Khan qui parle en son nom ! La tribu qu'il dirige n'est pas au courant de ses intentions, à l'exception d'un « noyau dur » de guerriers qui entraîneront les autres quand le moment sera venu.

11 Foyer (matin) — Les PJ tombent sur les Chauffeurs. Le MJ doit s'arranger pour que la rencontre soit vraisemblable, sans oublier que ces steppes ne cachent rien au regard. Il est donc difficile de s'éviter ou de se rater lorsqu'on est à moins d'une portée d'arc les uns des autres... La rencontre PJ-pirates doit être maniée avec subtilité par le MJ (on lui fait confiance...) : il peut par exemple laisser planer le doute sur l'identité de ces types (après tout, ils pourraient bien être eux aussi des indigènes : certains ont en effet un type semi-mongol, mais la plupart ont un aspect « bohème-gitan »...). Tout peut sortir de cette rencontre : alliance, massacre à la bâtarde...

11 Foyer (vers midi) — Les persos croisent les troupes de Murnauk et Kromÿn s'en allant-t-en-guerre contre les Gitans. Là aussi, le role-playing est primordial, mais il est quasi-certain qu'on leur demandera s'ils ont repéré des Gitans... On peut d'ailleurs avoir droit à des scènes tout à fait amusantes, si d'aventure les Chauffeurs ont accompagné les PJ (« Qui c'est ces types ? Ils ressemblent beaucoup à ces satanés Gitans... », etc.). Pour vous guider dans ces interactions délicates, reportez-vous au background. Si les persos se joignent à l'expédition punitive, ils rentreront bredouilles. Zenglër a en effet de petits pouvoirs d'ESP : il a vu le danger, et le campement a changé de place.

11 Foyer (vers 15 H) — L'effet du sort cesse ; il n'aura causé de toute façon que peu de victimes.

Arrivés à ce point, et même avant, les persos peuvent raisonnablement s'interroger sur leur...

MOTIVATION

« C'est vrai, koà ! On s'en fout de leurs histoires ! » grommelle l'aventurier de base qui s'aperçoit avec hhhhhorreur que l'argent est inconnu là-bas (cf background). Eh bien non, jeune homme, on ne s'en fout pas ! Car si vous voulez revoir votre pays natal, alors que le « Requin Mauve » ne vaut guère mieux qu'une épave, il va vous falloir l'aide de quelques marins et charpentiers. Or Murnauk-Inzar (cf plan n° 2bis) est situé près de la côte et on s'y adonne à l'industrie navale et aux joies de la marine. A ce stade-là, si vos joueurs n'ont pas compris

tout l'intérêt qu'ils ont à se mêler de ce qui, à priori, ne les regardait pas, conseillez-leur le dernier album de Vulcain pour leur décrocher les oreilles et donc le cerveau.

Les PJ devraient donc être amenés à s'intéresser aux différents villages en vue d'une...

ENQUETE

A moins de s'y être vraiment très mal pris, les persos devraient normalement bénéficier d'une certaine liberté de déplacement à l'intérieur des différents villages (cf plan n° 2bis). Il leur est donc possible d'y recueillir de visu la plupart des renseignements contenus dans le background (mœurs, hiérarchies, relations entre tribus, religion...). Evidemment, tous ces renseignements doivent être donnés avec modération et par petites touches par le meneur de jeu. Les habitants sont volontiers bavards, mais souvenez-vous qu'en aucun cas les persos ne peuvent avoir vent des projets d'Inglar Khan (tout au plus avoir quelques soupçons en constatant l'existence d'un « noyau dur » de guerriers au mutisme assez étrange). Ils peuvent également remarquer l'importance d'Aagreeen dans la tribu. Là aussi MJ, on compte sur votre discrétion...

Pendant ce temps, de bien étranges choses se préparent chez les Gitans... En effet, certaines « têtes brûlées » de cette tribu projettent une expédition de représailles (« C'est vrai ! Qu'est-ce que c'est que ces types qui viennent nous chercher des crosses ? ! »). Lesdites têtes brûlées comptent attaquer Kromÿn-Dingt (cf plan n° 2 bis) le **12 Foyer au soir**.

Inutile de vous dire que ça peut dégénérer très vite, les persos risquant alors d'être pris dans une spirale de violences, dans laquelle ils peuvent perdre toute chance d'être aidés par les indigènes de Kromÿn ou de Murnauk (cf motivation of course), lesdits indigènes étant trop occupés à se taper dessus. Sans parler des Chauffeurs, qui ont de fortes chances de vouloir alors profiter de la situation...

LA PAIX ?

Il reste peu de temps pour trouver les Gitans (cf plan n° 1) : du 11 Foyer à midi au 12 Foyer au soir, soit moins de 36 heures. Et quels moyens ?

Avant tout (à moins d'utiliser la magie), une...

ENQUETE (2)

Sur les Gitans, leurs origines... Il faut confronter les dires de plusieurs vieux,

à la fois de Murnauk et de Kromÿn (c'est à dire réunir des parcelles et bribes de plusieurs légendes qui peuvent donner la clé du comportement des Gitans). C'est tout simple, mais il fallait y penser (les PJ y penseront-ils d'ailleurs ?). Chose que n'ont pas faite les deux tribus : dans l'excitation de la préparation de l'expédition punitive, on perd rarement son temps à écouter les « racontars des vieux » (cf de plus le Background).

Voici donc en substance (aux enfants de la chance...) ce qu'on peut récolter dans les légendes des deux tribus ; bien sûr, le meneur de jeu devra glisser au milieu des histoires sans importance, des mythes (cf back-on sait, on sait !!!) et autres radotages.



A Murnauk :

« Ces Gitans vont nous porter malheur ! Ne dit-on pas qu'ils sont les fils du Grand Diable ! » (cf plan)

« Il paraît qu'ils auraient été vomis de l'Enfer par la grande Faille ! Puissent-ils y retourner ! »

« Il est dit dans les paroles des Esprits que leur chef a des pouvoirs anormaux, qu'il peut lire l'avenir et contrôler les Êtres ! Les Khans ont commis une grande imprudence ! »

A Kromÿn :

Les légendes sont moins simplistes. Les renseignements sur l'origine des Gitans sont à peu près les mêmes mais il y a davantage de précisions sur leur mode de vie.

« Depuis que nos ancêtres les ont chassés, les Gitans habitent dans la Forêt Morte, mais nul ne sait de quoi ils vivent là-bas. Il est dit cependant qu'en période de danger ou de troubles, ils se réfugient au bout de la Grande Faille ».

Logiquement, nous devrions aboutir à un...

EPILOGUE

Les persos devraient (cf aussi le NB qui suit cet épilogue) avoir compris qu'il est dans leur intérêt d'éviter un conflit,

qu'ils peuvent servir d'arbitres et qu'il leur faut donc retrouver les Gitans avant tout le monde... Une fois les Gitans retrouvés, dans leur repaire de la Grande Faille (ou « Faille du Grand Diable »), que dire ?

* Premier point : les Gitans parlent à peu près correctement le Kersh (surtout Zenglër, gardien de la religion et des traditions) — cf background. Pas trop de problèmes de ce côté là.

* Bien entendu le role-playing des deux personnalités opposées (Zenglër et Koran) est crucial (cf PNJ) ; les persos ont également intérêt à tourner sept fois leur langue dans leur bouche avant de parler. Au pire, dirons-nous, les persos seront chassés avec pertes et fracas de la tribu. Ou l'un d'entre eux devra affronter Koran en combat singulier, ce qui serait aussi une manière amusante de régler le problème... ou, si le PJ y laisse sa peau, d'envenimer définitivement les choses !

Un des bons arguments serait d'expliquer la raison de la colère des deux autres tribus (et si, en prime, ils dévoilent la fourberie d'Inglar Khan, dont ils auraient pu par exemple avoir confirmation, eh bien tant mieux...). Ou encore les PJ pourraient proposer un arrangement à l'amiable entre les Gitans et les éléments les plus modérés de Murnauk ou Kromÿn : un lieutenant intelligent, ou Ular Khan, par exemple...

NB : Cet épilogue est d'une perfection digne de Tintin, mais à laquelle les PJ peuvent facilement arriver. Toutefois il n'est là qu'à titre indicatif et le scénario est suffisamment large pour admettre bien d'autres solutions ; même dans le pire des cas, si la guerre se déclenche, les PJ peuvent arriver à un résultat positif, à condition d'avoir une attitude intelligente. Toute latitude d'appréciation est laissée au meneur de jeu, mais les rubriques « PNJ » et « Background » sont quand même des garde-fous et des guides efficaces.

PNJ

1 — Les figurants

a) Les guerriers de Murnauk et Kromÿn (environ et respectivement 80 et 150).

CA : 5 (écailles et fourrures), Niveau : 1 à 2

PV : 3 à 8 (5 en moyenne)

Armes : variables ; en général une lance de cheval léger (lance, light) ou une pique de cavalier (Pick, Military, Horse man) et une dague ou un arc court.

Monture : un poney de guerre (dressé), équivalant en combat à un cheval léger.

Alignement : variable, le plus souvent neutre loyal, bien que la tactique de combat soit peu organisée. Courageux quand même...

b) Les Gitans. La tribu n'est pas très nombreuse. Les guerriers (hommes valides) ne sont guère plus de trente, parmi lesquels une quinzaine de « têtes brûlées ».

CA : 8 à 5, Niveau : 2 en moyenne

PV : 10 en moyenne

Armes : épieu, dague, arc long (épée large pour les chefs)

Montures : quelques chevaux « médium » et des poneys, peu entraînés au combat.

Alignement : N Ch. à N Bon. Dans tous les cas, affirmation de l'individualisme.

c) Les Chauffeurs. Appelés ainsi par allusion à ces bandes de soudards au chômage devenus brigands, au 17^e siècle par exemple, et qui n'hésitaient pas à « chauffer » (torturer, brûler...) les gens pour leur faire avouer où ils avaient caché leur bas de laine... Ces hommes, une fois démobilisés, se sont reconvertis dans la piraterie, et c'est une tempête qui les a donc dressés sur l'île. Poussés par la colère contre ce foutu pays, et aussi par la faim et la peur, ils ont attaqué cet avant-poste de Kromÿn. Ils sont une vingtaine.

CA : 6 à 4, Niveau : 0 à 1

PV : 4 à 5 en moyenne

Armes : arbalète légère, fronde à boulets, hache à une main, masse d'armes (pas plus de deux armes par individu)

Alignement : Mauvais Ch., sans complexes. Ce sont des types groupés par la nécessité, obéissant uniquement à leur chef.

Ils sont prêts à absolument n'importe quoi, plus par désespoir ou affolement qu'autre chose (leur QI ne casse pas des briques non plus). Certains d'entre eux ont de fortes ressemblances physiques avec les Gitans, d'autres sont de type semi-mongol.

d) Les animaux qui agressent les PJ : chevaux sauvages ou poneys (MM I p. 53), chiens sauvages (idem p. 29)... voire des porcs ou des vaches ! N'exagérez rien quand même. En aucun cas ces rencontres ne doivent être mortelles ou très dangereuses, simplement surprenantes et/ou inquiétantes.

2 — Les chefs ou têtes

a) Inglar Khan. F 17 I 15 S 13 D 17 Co 15 Ch 10

Il s'est maintenu à la tête de sa tribu par sa compétence plus que par son charisme. C'est un individu de taille moyenne, sans signe particulier. Il est très rusé et a tendance à être cauteleux. Face aux PJ, il sera assez fuyant, sachant qu'il n'y

a guère dans sa tribu qu'un petit noyau dur qui connaît et approuverait ses projets traîtres. Il est relativement autoritaire dans sa façon de diriger sa tribu.

Guerrier 6^e niveau. 29 ans. PV : 45. Al : Neutre Ch. (mauvais). CA : 1 car il utilise une épée longue + 2 (« maîtresse épée »), une cotte de mailles et un bouclier + 1 (car d'une facture parfaite).

b) Aagreeen. F 13 I 16 S 13 D 13 Co 13 Ch 8

C'est le « shurkan » (magicien) de la tribu. Personnage effacé, il a systématiquement essayé de grimper dans l'estime de son chef, jusqu'à devenir son confident et lancer ce sort (adapté d'un sortilège druidique découvert au hasard d'une expérimentation). Il est peut-être encore plus dangereux que son maître...

Magicien 4^e niveau. 61 ans. Al : N. Mauvais. CA 10. Il utilise une dague. Sorts au choix.

c) Les deux prêtres de Kromÿn et Murnauk, Hanten et Righaer, n'ont pas de pouvoir réel dans la tribu et ne sont que du premier niveau, faute d'avoir eu un prêtre compétent pour les guider dans leur foi. Ils sont jeunes, ce qui n'arrange pas leur crédibilité... Leur religion se rattache à l'animisme (cf background).

d) Ular Khan, chef de la tribu de Murnauk. Pas idiot mais peu volontaire, il a tendance à « suivre le mouvement ». Cependant sa modération peut en faire un allié précieux pour les PJ. Caractéristiques à peu près semblables à celles d'Inglar Khan.

e) Zenglër. F 12 I 14 S 16 D 11 Co 14 Ch 16

Chef des Gitans, paisible et « humaniste » mais contesté par les « têtes brûlées ». Il a développé de petits pouvoirs semi-conscients de ESP et de perception du danger. C'est un sage qui veut la paix à tout prix. Il aidera les persos si ceux-ci viennent « le cœur en fleur ».

Guerrier 5^e niveau. 44 ans. PV : 25. Al : N. Bon. CA : 8 à 4. Arme : épée bâtarde. Il fait office de religieux dans sa tribu mais n'a aucun pouvoir de clerc. Et, face à lui...

Koran. F 14 I 10 S 7 D 8 Co 14 Ch 16

C'est le second de la tribu, beaucoup plus jeune et exalté. C'est un violent, un homme très dangereux pour ses ennemis. Il n'est cependant pas complètement borné et, si les PJ présentent des preuves et/ou des arguments valables, il peut se calmer et consentir à réviser sa position.

Guerrier 3^e niveau. 24 ans. Al : N. Ch. CA : généralement 5. Arme : une énorme masse d'arme (+1)

f) Crainvert-Luran. F 18/26 I 14 S 11 D 17 Co 13 Ch 15

Chef des Chauffeurs, c'est le plus intelligent et le meilleur guerrier à la fois. Il est extrêmement calculateur et dénué du

moindre scrupule. Très psychologue, il tient bien sa troupe en main malgré la mentalité ambiante. Il est donc capable de s'associer ou de trahir n'importe qui.

Guerrier 7^e niveau. 1,93 m. 100 kg. PV : 40. AI : N. Mauvais. CA : 0. Il a une cotte de maille +2 et une masse +1.

Il est accompagné de deux seconds du 5^e niveau (PV : 30 et 34, CA : 3, épée longue) et de quatre gardes du 4^e (PV : 21, CA : 4, épée longue).

Ces six rigolos s'ajoutent aux 14 autres.

NB : Pour les chefs de tribus de Murmuk et Kromyn, ces derniers chiffres concernant les lieutenants et les gardes sont également valables et utilisables.

2) Particularités

Nous sommes à la pointe nord de l'île (cf plan n° 3). Il y fait donc particulièrement froid. **Vraiment.**

* **La Forêt Morte :** Appelée ainsi car les conifères qui la composent sont si rabougris qu'ils semblent morts. Il y a très peu d'animaux dans cette forêt. Juste des Gitans...

* **La Faille du Grand Diable :** Sujette à de nombreuses légendes, liée (à juste titre) aux Gitans. Elle a été en fait provoquée par une secousse sismique à l'ère tertiaire. Les tribus de Murmuk et Kro-

et guerriers. Ce sont en fait de véritables « cabanes », mais, simplement, les murs sont en peau renforcée, avec un trou au milieu pour la fumée.

Composition d'un village : environ 50 guerriers, 80 femmes et 300 vieillards, enfants ou jeunes. Un coup d'œil sur le plan vous montrera qu'il n'y a pas énormément d'espace vital par personne... Les tribus, comme on l'a dit, sont d'origines très proches (les Gitans étant à part) et il faut toute la perversité d'un chef ambitieux pour vouloir détruire la bonne entente qui règne.

Le mode de vie est très dur, l'agriculture



TIGNOUS

Passons maintenant à l'attendu et indispensable...

BACKGROUND

1) Généralités

Nous sommes donc dans l'île est de la Khircasie (capitale : Koubald). Il est évident qu'au mois de Foyer (c'est à dire décembre) il ne va pas faire chaud dans les chaumières. Pour la population, ce n'est pas un problème, elle se contente d'entasser quelques fourrures de plus ; pour les PJ, par contre, c'est moins évident. La température moyenne flirte avec les -5/-10°C, même s'il y a assez peu de neige, le climat de cette région-ci étant vraiment très sec. Des vents très arides balaient quasiment en permanence les steppes peu escarpées. Le ciel est généralement bas et lourd, comme un couvercle (et merci à Baudelaire pour sa référence littéraire). Bref, vous l'avez compris, ça a peu de choses à voir avec Accapulco.

myn ont jeté à quelques endroits des ponts de cordes et de bois qui enjambent sur 40 à 60 mètres le précipice qui, comme de juste, est noir et insondable...

3) Les Tribus

Murmuk et Kromyn sont les deux clans principaux sur cette partie de l'île. Ils ne diffèrent entre eux que par de vagues ancêtres ; à moins d'être très ferré en mythologie khircasienne, les distinguer autrement que par leur nom paraît difficile. Les villages sont à peu près tous construits de la même manière : une palissade de rondins avec des postes de surveillance et d'attaque des chevaux (un poney par homme valide, prélevés sur les troupeaux sauvages du grand Nord). A l'intérieur des palissades, 10 hommes de garde veillent jour et nuit, plutôt par habitude qu'autre chose. Le village lui-même comporte le « Temple des Esprits » (cf « religion ») et la maison du chef (ou d'un lieutenant, si ce n'est pas le village principal — cf plan n° 2). Ces bâtiments sont les seuls à être construits en dur (c'est à dire en bois). Tout autour, les tentes des femmes, enfants, vieillards

étant quasiment impossible du fait du manque d'humidité (à part quelques céréales de base). La nourriture est donc basée sur la viande, ramenée normalement de la chasse par les hommes (en journée, 5d10 guerriers seront au dehors pour chasser). Tout le gibier y passe : oiseaux, sangliers de la Forêt Morte, rennes (ou assimilés) qui arrivent à subsister, l'herbe existant quand même. Avec une nutrition aussi équilibrée (!!!), il est rare de voir ces braves gens dépasser 60 ans. La plupart des adultes ont d'ailleurs des problèmes d'urée.

La religion, une espèce d'animisme, est peu développée et en voie de régression (un peu comme chez nous...). Disons que les Esprits des hommes se réincarnent dans des animaux et vice-versa. C'est la parfaite illustration de « Médor me rappelle mon époux » et de « Ce type a un caractère de cochon » (encore que là, ça soit plutôt de l'anthropomorphisme). Mais les célébrations sont rares (2 à 3 par an maximum). Les membres de la tribu sont donc peu intéressés par la religion qu'ils ont tendance à assimiler à des « histoires de vieux ». Le « temple », où logent les prêtres, ne compte d'ail-

leurs que quelques bancs et un autel, outre les chambres des prêtres.

La langue parlée par tous est un très vague dérivé de la langue du Kersh, avec surtout un accent très prononcé sur les consonnes et beaucoup de mots archaïques. Il risque donc d'y avoir quelques problèmes de communication...

La hiérarchie, à l'intérieur de Murnauk et Kromŷn est simple : est chef celui qui est fils de son père, si vous voyez ce que je veux dire... Il nomme son ou ses conseiller(s) et le ou les prêtre(s). Il a le pouvoir de décider la guerre, la répartition des tâches... Mais en pratique, ce sont les hommes qui chassent (sauf éventuellement le forgeron installé dans son coin avec son atelier, ainsi que le sorcier), les femmes qui font le ménage et la cuisine et les vieillards qui font la « classe » aux mômes jusqu'à leur puberté. Bref, c'est une société fermée, peu tournée vers la spiritualité ou les traditions. Cependant l'habitude acquise a un certain pouvoir et un chef qui la bouleverserait aurait de gros ennuis. L'esclavage est inconnu et les étrangers (ainsi que les Gitans, avec lesquels on fait parfois — avec méfiance — un peu de troc) sont relativement bien accueillis (curiosité, intérêt...). Toute forme de monnaie est bien sûr ignorée.

4) Les Gitans

Ce ne sont ni des anges rédempteurs ni des envoyés de Satan, simplement de très lointains descendants d'immigrés Shalimariens (d'où leur type physiquement très différent). Refoulés par les tribus de l'époque, leurs ancêtres trouvèrent refuge dans la Forêt Morte. Ils y développèrent un art de la chasse et de la cueillette différent de celui des autres tribus. Leur mode de vie est quasiment sédentaire (peut-on même encore parler de « Gitans » ?...) mais, en cas d'alerte (les relations sont parfois tendues avec Murnauk et Kromŷn), ils peuvent déplacer toute la smala vers leurs refuges constitués d'une multitude de cavernes situées à l'extrême est de la Faille. Les tribus de Murnauk et Kromŷn n'ont jamais pu entièrement en découvrir le secret. Ces refuges sont connus des Gitans depuis des décennies et leur disposition est telle que quarante hommes peuvent facilement y tenir tête à 300. Mais ils n'ont pas eu à recourir à ces repaires depuis exactement 22 ans, aussi les deux autres tribus en ont-elles un peu oublié l'existence.

Cette tribu s'abrite donc dans la Forêt Morte, dans des sortes de baraquements de bois et de toile, et utilise plusieurs

poneys et chevaux légers pour transporter le matériel.

Cette société en miniature a une organisation assez voisine de celle des deux autres tribus, mais tout de même plus « démocratique » (existence du « Conseil »), et la femme y est un peu moins méprisée. Leur religion est très vague, coupée de ses racines (c'est à dire Shalimar). Disons qu'on y adore Indra (la pluie est tellement rare...).

Composition de la tribu : environ 30 hommes, 50 femmes, 200 môme et vieillards.

Voilà, vous avez tout. Et je n'ai même pas besoin de « mot de la fin » paternaliste puisque vous avez tous les conseils nécessaires à la mise en œuvre de ce scénario, assez ouvert, dans les rubriques « Epilogue », « Avertissement », etc.

Well boys, good luck and have a fuckin' nice time !

Marvel	153	F
Paranoïa	147	F
Hawkmoon	190	F
Maléfices	169	F
007	119	F
AD&D Livre du Maître	171	F
AD&D Livre du Joueur	145	F
AD&D Manuel des Monstres ..	145	F
Les années folles	203	F
Le rejeton d'Azathoth	117	F
Terror Australis	89	F
Bestiaire	119	F
Cœur brisé	59	F
La Cité perdue	69	F
Horreur sur la ville	69	F
La Secte masquée	69	F
Rahasia	69	F
L'Odyssée du rocher	69	F
Le sinistre secret de Saltmarsh ..	69	F
Les dangers de Dunwater	69	F

La Folie du Jeu vous guette
Les Deux Trolls vous guideront

Junta	153	F
Rencontre cosmique ...	133	F
Armada	196	F
Suprématie	249	F
Super gang	298	F
Bloob Bowl	157	F
Zone mortelle	99	F
Full metal planete	298	F
Ambition	239	F
Mai 68	259	F
Cry Havoc	169	F



BON DE COMMANDE LES DEUX TROLLS 18 rue de Milly, 91540 MENNECY - Tél. (16-1) 64 57 09 73

Nom : _____

Prénom : _____

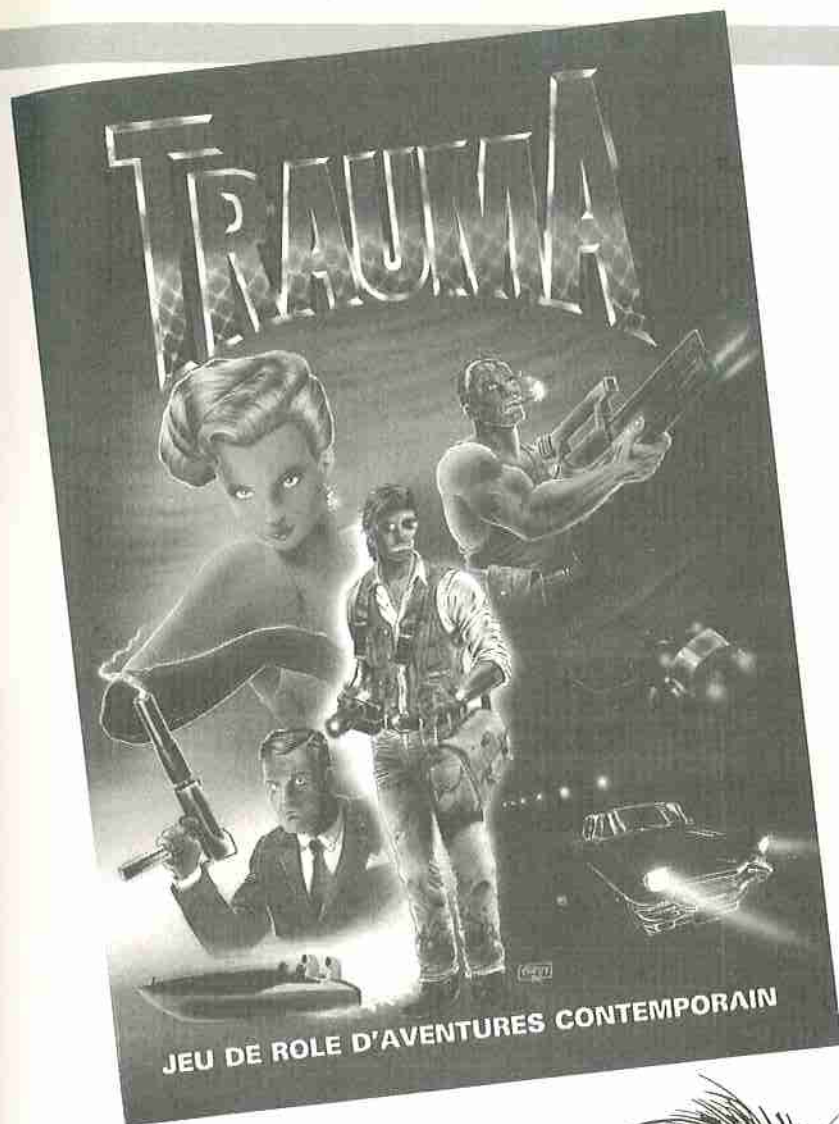
Adresse : _____

Ville : _____

Code postal : _____ Tél. : _____

(*) Pour recevoir notre catalogue gratuit, joindre 2 timbres à 2,20 F. Tous les jeux sont distribués dans la limite des stocks disponibles. Règlement par ☐ Chèque bancaire ☐ Mandat à l'ordre des Deux Trolls ☐ C.C.P. ☐ Contre-remboursement (joindre 18 F).

Désignation des jeux	PRIX
Participation aux frais	30 F
TOTAL	



**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 : _____

Ci-joint mon règlement par chèque bancaire ou postal.

TRAUMA

SCÉNAR

Dominique Granger

307^e Mission en Territoire Ennemi

Pour jouer ce scénario îlien, bucolique et aérien, il est nécessaire que l'un au moins des PJ soit un pilote amateur ; si possible un autre devrait être bricoleur de nature (son joueur aussi !). Si vous le pouvez, incitez vos joueurs à se jouer eux-mêmes, le scénario n'est absolument pas meurtrier (enfin, un peu quand même, faut pas pousser, hmm ?) ; pour déterminer leurs propres caractéristiques, voir Chroniques n° 2, ou utiliser les petits tableaux de correspondance en pages 13 à 15 des règles. Si personne ne pilote, trichez que diable ! Faites-vous plaisir et ajoutez-vous cette compétence.

Le PJ pilote a proposé à ses amis d'aller passer le week-end sur une toute petite île au large de la Comouaille (une des îles de Scilly) ; un endroit grand par le charme mais petit par la taille (l'île fait trois kilomètres de long sur un de large) où se trouvent, en tout et pour tout, un petit hameau de trois habitations, une ferme et un minuscule aérodrome/épicerie/quincallerie/journaux/tabac. Aéro-drome est un bien grand mot puisqu'il consiste en une baraque préfabriquée et un pré servant de piste. En louant un Cessna dans les environs de Paris, on peut y être en trois heures et demie, l'île étant, à vol d'oiseau, à 650 kilomètres. Cela leur permettra de passer un week-end loin du stress citadin et de s'amuser à faire une ou deux balades en avion...

LA PRISE DE CONTACT

Dès qu'ils arriveront en vue de la piste, ils entendront au loin deux explosions étouffées (jet sous OUIE) et, cinq minutes

plus tard, verront apparaître devant eux un incroyable triplan, rouge vif, avec aux commandes un individu casqué de cuir, le nez chaussé de lunettes d'aviateur et dont la longue écharpe blanche flotte derrière lui. Après les avoir salués, l'appareil fera demi-tour derrière eux et prendra de l'altitude ; le soleil étant dans leur dos, ils ne pourront alors que le voir à contre-jour, et mal. Les PJ qui ne sont pas d'une inculture crasse auront pu reconnaître un Fokker du genre de ceux utilisés par les Allemands durant la première guerre ; et ceux doués d'un esprit plus prosaïque auront pu remarquer que, non seulement ledit Fokker est extrêmement ressemblant, mais que les trois mitrailleuses montées devant le pilote ne le sont pas moins ! Si les PJ font preuve d'une confiance en la vie digne de celle de la truie se rendant à l'abattoir, c'est exactement ce qui leur arrivera. Sinon, vous aurez le plaisir de leur faire jouer une poursuite d'un genre inédit... Si le pilote pense à utiliser sa radio pour lancer un S.O.S., il faudra qu'un des passagers le fasse car il aura suffisamment à faire pour échapper au Fokker. Et si l'un des passagers a des connaissances en **Radio**, il tombera sur une tour de contrôle anglaise qui le dirigera sur l'asile le plus proche... Quant à l'aérodrome, voyez plus loin...

Débrouillez-vous pour qu'ils arrivent à se poser sans trop de casse, même si une fois qu'ils courent sur le gazon leur appareil est réduit en lambeaux par les balles du Fokker — celui-ci ne tirera pas sur des hommes au sol.

L'aérodrome est dans un piteux état ; les restes d'un poteau télégraphique, qui

*pépé a déjanté, son coucou
a décollé et son mécano
s'est dérouillé... Rien ne va
plus, le Baron Rouge
attaque !*

Le petit aérodrome est calme. Même les vaches paissant dans le champ séparé de la piste de gazon par une simple clôture semblent assoupies et ruminent en paix. Kling ! Kling ! La sonnette du facteur tinte alors qu'en faisant grincer sa vieille bicyclette, il dépasse la baraque préfabriquée qui tient lieu d'état-major à l'aéro-club. Mais, qu'est ce point rouge à l'horizon ? Un pigeon voyageur aux opinions politiques bien arrêtées ? Non ; et ce vrombissement ? Mais, ciel, serait-il donc de retour pour sa...

soutenait l'unique ligne téléphonique de l'île, sont éparpillés autour d'un cratère fumant... L'autre bombe a éclaté suffisamment près du baraquement pour dévaster le bureau et rendre inutilisable la radio qui s'y trouvait.

JOHANN VON BRETZELBURG

Ce qui se passe est très simple : Johann von Bretzelburg, un vieil Allemand de 92 ans, était un as lors de la première guerre mondiale. Sa passion pour les avions, couplée à un psychisme particulièrement faible, l'a fait doucement dériver vers la folie. Connu des îliens — il habite une ferme à 2 kilomètres de l'aérodrome — il est considéré comme un doux dingue ; on ne le voit que vêtu de son blouson de cuir agrémenté du casque, des lunettes et de l'écharpe qui font sa panoplie. Mais de là à ce qu'il se livre à de tels actes... D'ailleurs, comme elle le dira aux PJ, Debbie Smithwicks, l'épicière-buraliste-gardiennne de l'aérodrome, l'a encore aperçu la veille à un meeting de vieux coucous datant de la guerre de 14.

Ce que personne ne sait, c'est que von Bretzelburg bichonne jalousement un authentique Fokker entreposé dans sa grange, et que ce meeting a été la goutte d'eau qui a fait déborder sa boîte crânienne : voyant tous ces appareils, il a cru la guerre revenue et a définitivement sombré dans la folie. Il est rentré chez lui, a révisé une dernière fois son Fokker et s'est envolé le lendemain pour sa 307^e mission en territoire ennemi... Jouez von Bretzelburg comme le vieil

officier Prussien à la morale rigide qu'il est.

LE DEROULEMENT DES OPERATIONS

Les PJ se trouvent donc isolés en compagnie de Smithwicks qui est excellent pilote : niveau 18. Il n'y a bien entendu aucune arme dans l'aérodrome. Von Bretzelburg considère qu'il est de son devoir de clouer au sol la chasse adverse en combat singulier. S'il aperçoit un appareil dans le ciel, il décollera aussitôt pour l'abattre.

Jusqu'à présent, la situation n'est pas dramatique (niark ! niark !) comme le dira Debbie, car le constable qui est responsable de l'île viendra de Plymouth faire son tour d'inspection mensuel dans le coucou qui apporte le ravitaillement. Dans neuf jours.

Le lendemain matin, von Bretzelburg viendra accompagné de son factotum Rudi (son ancien mécano) faire prisonniers les PJ et les enverra (ou tentera) dans l'appentis. Les PJ ont tout intérêt à réussir à sortir de là, en faisant sauter la porte par exemple car elle est trop solide pour être enfoncée, et à récupérer le canot de von Bretzelburg, sinon ils peuvent y rester indéfiniment. D'autant plus que von Bretzelburg oubliera complètement de leur donner à manger et à boire. Lorsque le constable arrivera, il descendra évidemment son avion et tout ça risque de dégénérer assez rapidement...

Rudi, l'ex-mécanicien de von Bretzelburg, est à peu près aussi fou que son maître ; lui aussi croit la guerre revenue, et en cas de pépin (les PJ se sont échappés, ou von Bretzelburg est prisonnier...) il ira récupérer dans la grange qui sert de hangar au Fokker un vieux fusil Mauser 1871 tirant au coup par coup

(MD+14). Il ne possède que 7 cartouches, mais aussi un niveau de 15 en tir, catégorie 4. Il pourra également récupérer les deux bombes restant sur le Fokker et jouera au guerillero fou...

Un petit détail gênant : Debbie est enceinte de neuf mois. Blonde aux yeux verts, elle est mignonne à croquer et fait partie de ces femmes chez qui la grossesse se remarque très peu. Les PJ se rendront compte de son état, mais penseront qu'elle en est au quatrième mois... Les premières contractions se manifesteront bien entendu lors de la première nuit de captivité dans l'appentis, ou au moment le plus gênant. Il reste à espérer qu'un au moins des PJ a de solides notions d'obstétrique...

LES RESSOURCES NATURELLES

Sagement garé à côté de la baraque préfabriquée se trouve un très joli Beechcraft Baron (voir l'aide de jeu) dont la radio est en réparation. Dans un appentis on pourra trouver des fûts de kérosène, de l'engrais (la chimie amusante du Dr Destroy, vous connaissez ?*), des outils et tout un fatras de pièces mécaniques, y compris un vieux tracteur entièrement démonté dont la moitié des pièces ont été cannibalisées.

Dans la pièce servant de boutique se trouve à peu près tout — aucune arme ! —, mais avec très peu de choix dans chaque catégorie d'objets (au Traumatisme de décider précisément).

TRAUMA

Les trois maisons sont chacune habitées par un couple âgé d'un calme olympien en partie dû, il est vrai, à leur surdité avancée. A eux six, ils totalisent 510 ans, 13 petits-enfants, 5 rhumatismes et une arthrose lombaire ; le capitaine est donc âgé de... ? Si on tente de leur expliquer quoi que ce soit, ils répondront que vous êtes bien civil, jeune homme, Laetitia va bien, ainsi que Bob ; ou qu'ils sont désolés, mais non, ils n'ont pas de thé Orange Pekoe, awfully sorry, my dear chap. Bref, ils sont adorables.

La ferme de von Bretzelburg recèle un étonnant capharnaüm de souvenirs de guerre, vieilles hélices, photos, décorations, un périscope d'U-Boot en parfait état de marche, un exemplaire de *Guerre et Paix* offert par Bismarck, etc. Le vieil as détient une des deux armes de l'île, un antique Mauser 1896 (authentique et en parfait état de marche, une aubaine pour un collectionneur ; malheureusement von Bretzelburg y tient). On pourra aussi trouver chez lui un bateau pneumatique gonflable provenant du même U-Boot que le périscope ; c'est le seul moyen de quitter l'île...

* Un mélange de 9 parts d'un produit réduit en poudre qui se trouve dans certains engrais pour 1 part de kérosène donne un explosif bien plus puissant que la poudre noire. Il faut un détonateur ou un pétard puissant pour le faire sauter. **Mais je ne vous conseille PAS de faire l'expérience : si vous réussissez, vous risquez au mieux de vous faire arracher une main, au pire de faire sauter la maison ou l'appartement...**

Johann von Bretzelburg

né le 2.10.1896

FOR : 7	CHA : 14	EDU : 19
DEX : 12	VOL : 16	CHC : 15
AGI : 10	EQM : 4	ODO : 5
CON : 9	INT : 12	VUE : 10
MAS : 9	ION : 13	OUI : 6

points de vie : 13

seuil (-2) : 6 seuil (-4) : 3

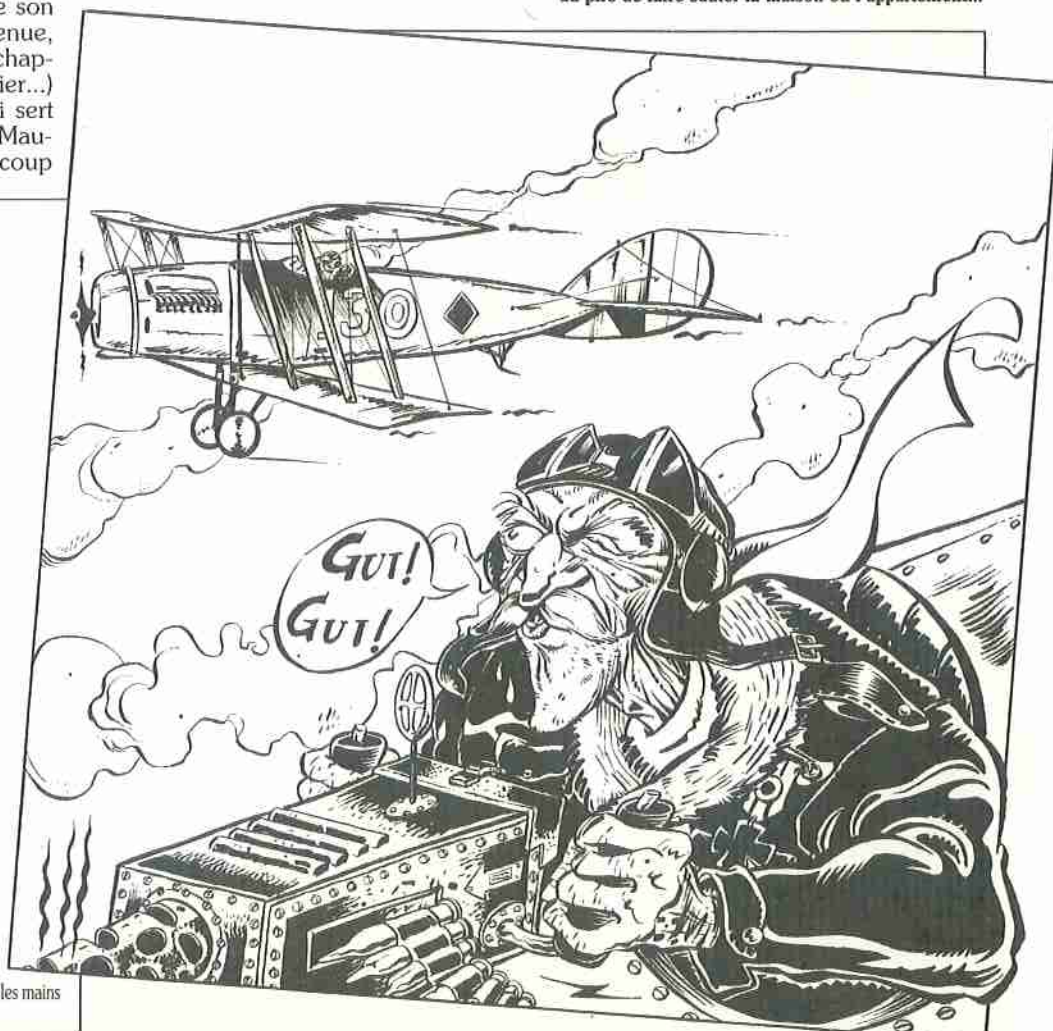
tendance psy : monomaniaque, allumé, fou furieux,

dézingé du cortex

points de volonté : 9

Allemand	19
Anglais	12
Chercher	9
Combat de rue	5
Connaissance des armes	5
Courir sprint	5
Droit	13
Equitation	13
Esquiver	5
Français	15
Géographie	11
Histoire	12
Mécanique	17
Navigation	11
Orientation	9
Piloter avion	19
Radio	10
Remarquer	5
Se cacher	7
Se mouvoir en silence	7

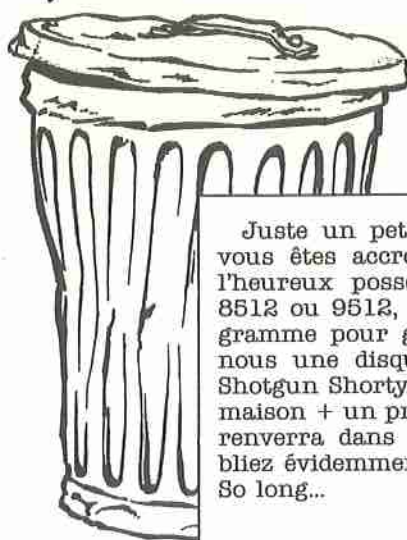
Le Fokker est moins rapide que le Cessna ou le Beechcraft et ne peut monter aussi haut, mais entre les mains du vieux Prussien, c'est une arme terrible...



TRAUMATO KETCHUP

Beaucoup d'entre vous se plaignent de ne plus trouver d'additifs à leur jeu préféré. Destroy a rattrapé l'un des auteurs, l'a enchaîné à son bureau et lui a promis à boire quand il aurait fini... Comme vous pouvez le constater, il n'est pas mort de soif !

Poub'



Juste un petit mot en passant. Voilà, si vous êtes accros à TRAUMA, si vous êtes l'heureux possesseur d'un Amstrad 8256, 8512 ou 9512, si vous avez envie d'un programme pour générer des persos, envoyez-nous une disquette et 6,60 F en timbres. Shotgun Shorty y recopiera son programme maison + un programme surprise et vous la renverra dans la quinzaine qui suit. N'oubliez évidemment pas vos noms et adresse. So long...

Doc
Destroy *

Enfin, les pilotes d'avions, d'hélicos et même d'avions de ligne vont savoir à quoi ressemblent leurs engins ! Ci-dessous, vous trouverez les caractéristiques utiles (en cas de poursuite aérienne par exemple, pourquoi pas ?) de 2 avions légers de tourisme, 1 appareil d'affaires à réaction, 2 avions de ligne et 2 hélicos. En prime, vous aurez pour vos persos qui prennent bêtement les lignes aériennes classiques le nom de la plupart des grands aéroports mondiaux, la durée des trajets au départ de Paris et une carte des fuseaux horaires qui vous permettra de vous y retrouver. Alors...

Vol 747
pour
Sydney,

embarquement immédiat

NIVEAUX DE COMPETENCES

Il est inutile de préciser que cette aide de jeu est utilisable avec TOUS les jeux contemporains. Pour TRAUMA, vous trouverez en page 31 des règles le profil type d'un pilote. La progression dans les brevets et qualifications réels est assez compliquée, mais pour les besoins du jeu nous pourrions simplifier en considérant le petit récapitulatif suivant qui indique quel niveau de compétence mini-

mum est nécessaire pour piloter un certain type d'appareil. Bon vol !

niveau 12 : monomoteurs de tourisme tel le Cessna Skyhawk ; pilotage à vue.

niveau 15 : bimoteurs de tourisme tel le Beechcraft Baron ; qualification pour le pilotage sans visibilité (aux instruments).

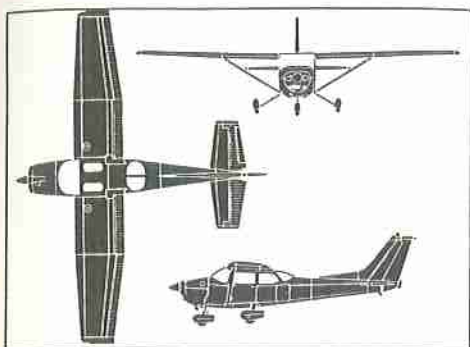
niveau 18 : mono ou biréacteurs d'affaires tel le Learjet ; tous transports à hélice (Dakota, Transall...).

niveau 19 : chasseurs dans le cas d'un militaire.

niveau 21 : avions de ligne.

Ces niveaux sont donnés à titre d'indication ; cela ne veut pas dire qu'un PJ ayant un niveau de 21 peut piloter un avion de ligne : s'il n'a piloté que des mono et bimoteurs de tourisme, il sera un excellent pilote mais ne connaîtra que ce type d'appareil. Pour piloter n'importe quel avion à réaction, chasseur ou avion de ligne, il faut y être entraîné.

QUELQUES APPAREILS

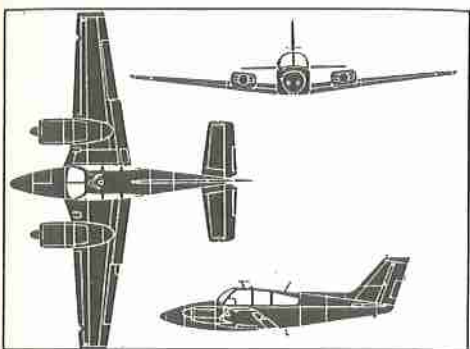


CESSNA 172 « Skyhawk »

masse à vide : 640 kg
charge utile/maximale : 414/1043 kg
équipage/passagers : 1 ou 2/2 (3 si un

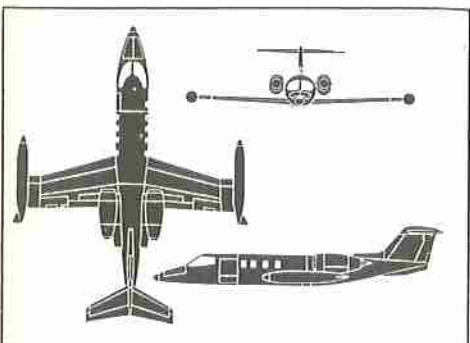
seul pilote)
distance maximale franchie : 1 100 km
vitesse de croisière/maximale :
200/230 km/h
vitesse d'ascension : 196 m/min

plafond : 4 000 m
longueur de roulement décollage/atter-
rissage : 265/160 m



BEECHCRAFT E 55 « Baron »

masse à vide : 1 482 kg
charge utile/maximale : 400/967 kg
équipage/passagers : 1 ou 2/4 (5 si un
seul pilote)
distance maximale franchie : 1 950 km
vitesse de croisière/maximale :
352/415 km/h
vitesse d'ascension : 516 m/min
plafond : 5 425 m
longueur de roulement décollage/atter-
rissage : 430/320 m



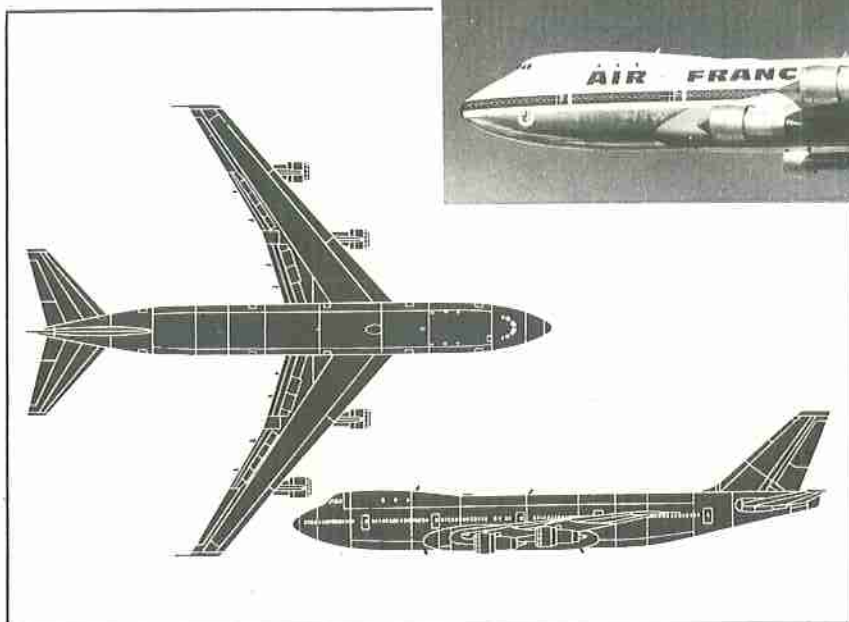
GATES LEAR LEARJET 36

masse à vide : 3 995 kg
charge utile/maximale : 1 950/3 720 kg
équipage/passagers : 2/8
distance maximale franchie : 4 875 km
vitesse de croisière/maximale :
800 km/h/mach 0,83

vitesse d'ascension : 1 555 m/min
plafond : 12 950 m

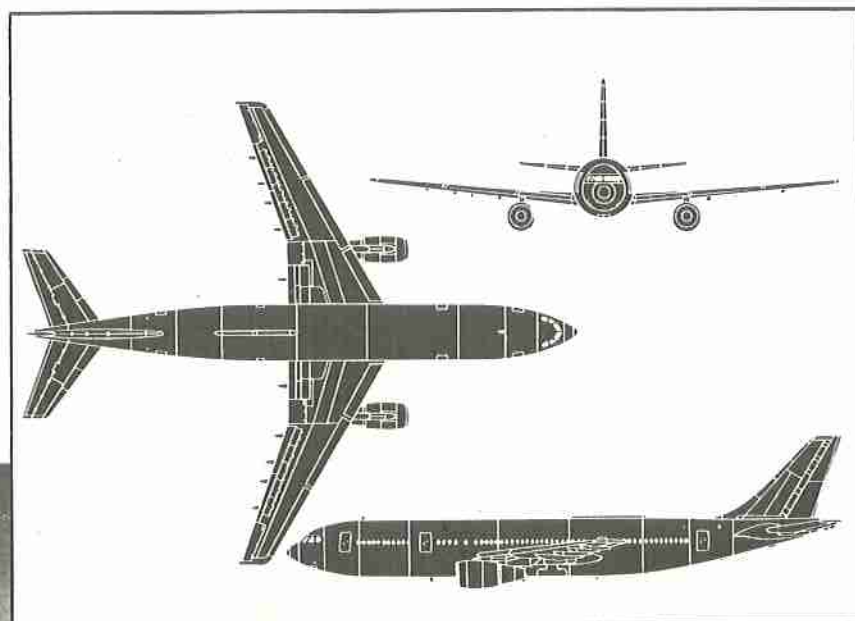
longueur de roulement décollage/atter-
rissage : 850/745 m





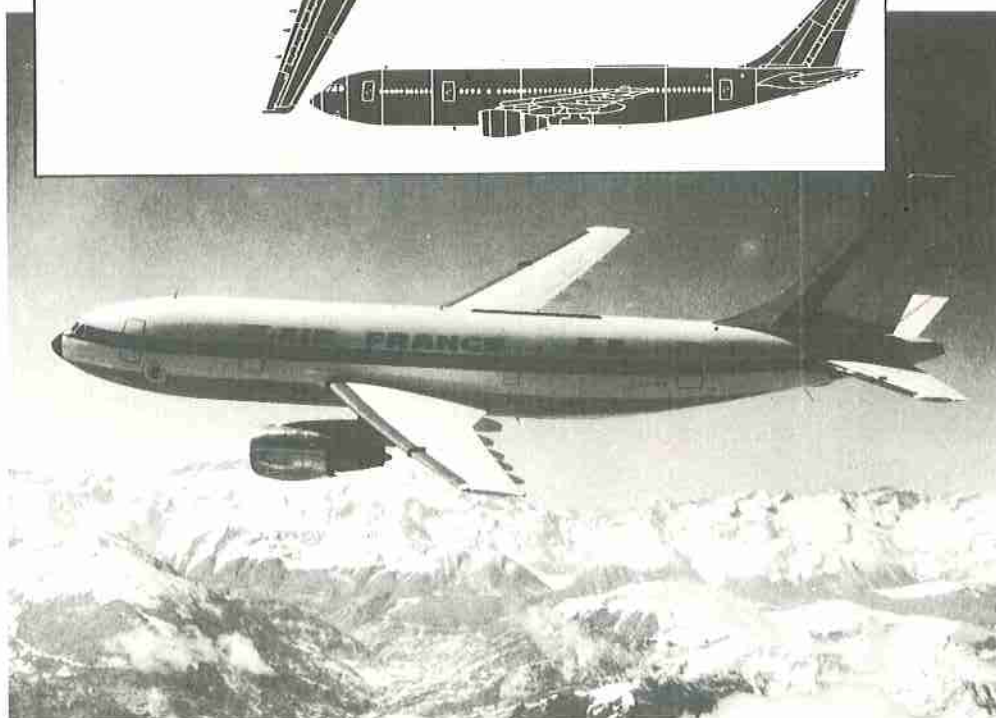
BOEING B 747 « Jumbo Jet »

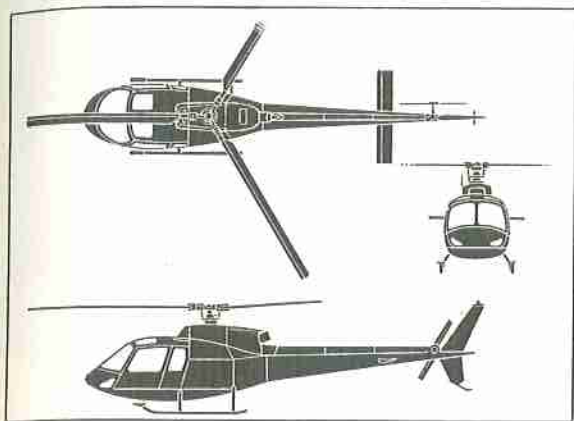
masse à vide : 164 000 kg
 charge utile/maximale :
 58 000/115 000 kg
 équipage/passagers : 3/385
 distance maximale franchie : 8 000 à
 10 000 km
 vitesse de croisière/maximale :
 900/978 km/h
 vitesse d'ascension : 700 m/min
 plafond : 13 750 m
 distance de décollage/atterrissage :
 3 200/2 000 m



AIRBUS A 300 B4

masse à vide : 86 790 kg
 équipage/passagers : 3/345
 distance maximale franchie : 3 890 km
 vitesse de croisière/maximale :
 1 000 km/h/mach 0,87
 vitesse d'ascension : 1 000 m/min
 plafond : 10 600 m
 distance de décollage/atterrissage :
 2 000/1 600 m





AEROSPATIALE AS 350

« **Ecureuil** »

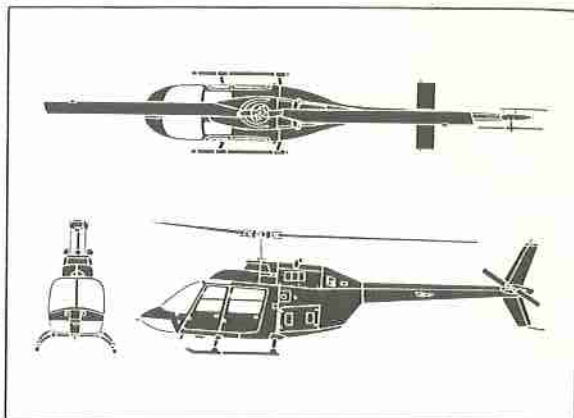
masse à vide : 950 kg
charge utile : 907 kg
équipage/passagers : 1/5
distance maximale franchie : 820 km
vitesse de croisière/maximale :
219/256 km/h
vitesse d'ascension : 480 m/min
plafond : 5 800 m



BELL 206 B

« **Jet Ranger** »

masse à vide : 660 kg
charge utile : 545 kg
équipage/passagers : 1/5
distance maximale franchie :
630 km
vitesse de croisière/maximale :
210/225 km/h
vitesse d'ascension :
384 m/min
plafond : 6 095 m



AÉROPORTS, DISTANCES, TEMPS DE VOL...

Dans TRAUMA comme dans d'autres jeux contemporains (Top secret, J.B. 007...) les aventuriers sont souvent amenés à se déplacer rapidement d'un bout du monde à l'autre. Ils utilisent en général l'avion, mais lorsqu'un joueur demande : « Quel est l'aéroport le plus proche ? » que répondriez-vous si l'action se situe aux Pays-Bas ? Voici une aide de jeu qui va vous permettre d'épater vos joueurs en leur fournissant tous les renseignements qu'ils peuvent vouloir.

Voici, classés par villes, quelques uns des principaux aéroports internationaux. Les distances et temps de vol sont au départ de Paris, les distances étant aériennes et non routières.

La plupart des grands aéroports internationaux ont aussi un héliport qui souvent permet de communiquer rapidement avec le centre ville ; par exemple, si vous débarquez au Kennedy International Airport à New-York, vous pouvez être en quelques minutes à Manhattan, au Wall Street Heliport, en plein centre du quartier des affaires... C'est bon à savoir mais ce n'est pas donné : ce genre de trajet court peut coûter entre 1 000 et 3 000 francs ! Mais comme tout agent secret qui se respecte se doit d'avoir au moins une fois dans sa vie loué un hélico...

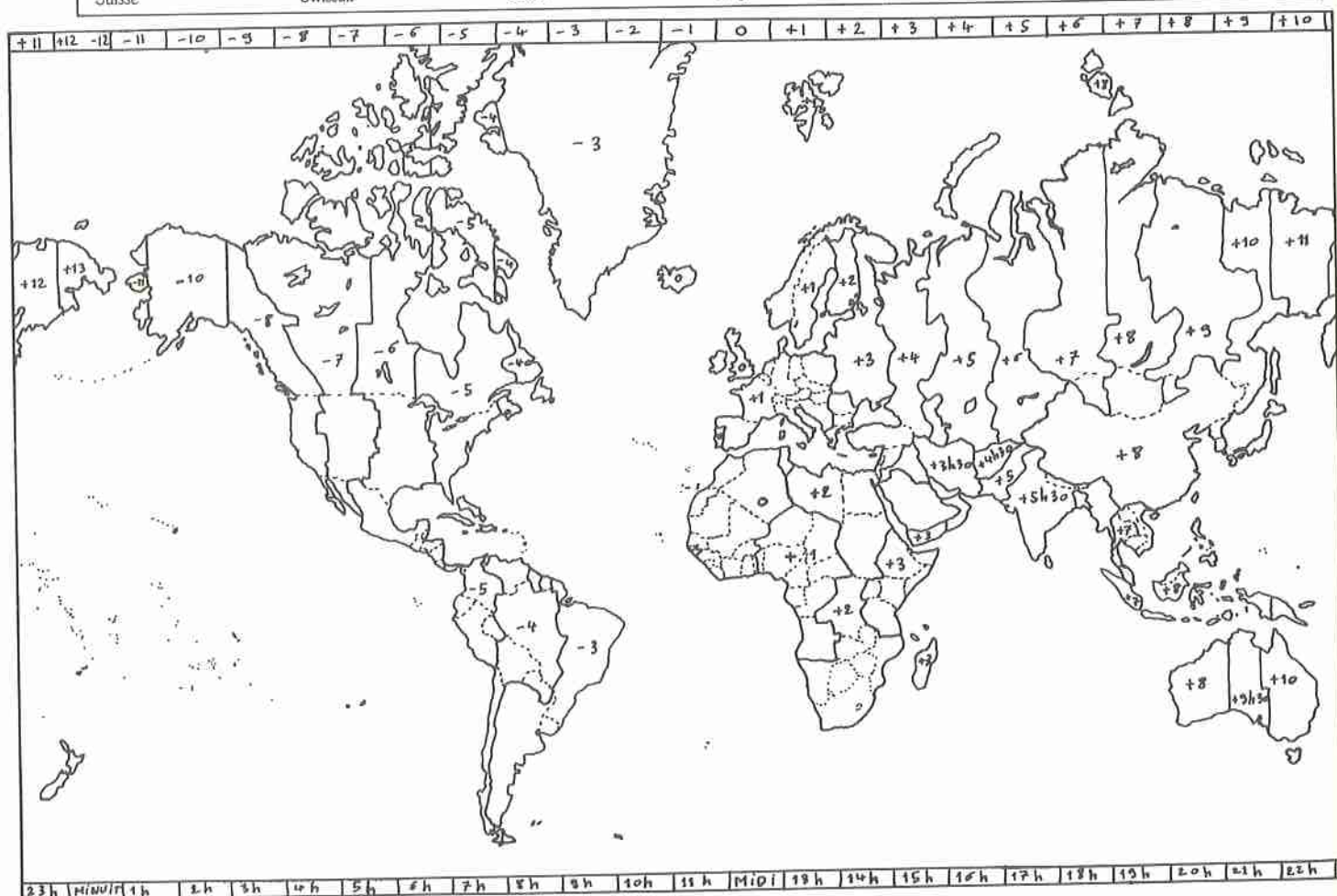
Il est aussi possible pour quelqu'un ayant sa licence de louer un avion privé dans un des multiples aérodromes qui existent de par le monde.



Note : la longueur de roulement au décollage et à l'atterrissage correspond à la longueur de piste effectivement utilisée ; la distance de décollage et d'atterrissage correspond à la distance nécessaire lors-

que l'appareil est encore à 10 mètres du sol. Cette dernière mesure est celle à prendre en compte pour les avions de lignes qui sont infiniment moins maniables que les autres.

PAYS	COMPAGNIE	VILLE	AEROPORT	DISTANCE	TEMPS
Pays-Bas	KLM	Amsterdam	Schiphol	420 km	1 h
R.F.A.	Lufthansa	Berlin	Tempelhof	880 km	1 h 45
Argentine	Aerolineas Argentinas	Buenos-Aires	Aeroparque Ciudad de B.-A.	11 000 km	8 h
Egypte	Egyptair	Le Caire	Cairo Int. Air.	3 200 km	4 h 20
Inde	Air India	Calcutta	Calcutta Air.	7 850 km	13 h
Venezuela	Viasa	Caracas	Maiquetia-Simon Bolivar Int. Air.	7 620 km	11 h
U.S.A.	TWA	Chicago	O'Hare Airport	6 650 km	11 h 30
Danemark	SAS	Copenhague	Kastrup	1 020 km	1 h 45
Suisse	Swissair	Genève	Genève-Cointrin	420 km	1 h 15
Royaume Uni	British Airways	Hong Kong	Hong-Kong Int. Air.	9 620 km	23 h 20
Turquie	THY	Istanbul	Yesilkoy Airport	2 250 km	3 h 20
Portugal	Air Portugal	Lisbonne	Portela de Sacavém Air.	1 450 km	1 h 20
G.B.	British Airways	Londres	Heathrow Int. Air.	340 km	1 h
U.S.A.	TWA	Los Angeles	L.A. Int. Air.	8 980 km	14 h
Philippines	Philippine Airlines	Manille	Manila Int. Air.	10 740 km	20 h
Mexique	Aeromexico	Mexico	Acapulco Int. Air.	9 190 km	15 h
Canada	Air Canada	Montréal	Aér. Int. Montréal	5 500 km	7 h 30
U.R.S.S.	Aeroflot	Moscou	Sheremetievo Int. Air.	2 480 km	3 h 30
U.S.A.	TWA	New-York	Kennedy Int. Air.	5 830 km	7 h 45
France	Air-France	Paris	Aér. Int. Charles de Gaulle		
Brésil	Varig	Rio de Janeiro	Rio de Janeiro Int. Air.	9 160 km	11 h 10
Italie	Alitalia	Rome	Fiumicino/Ciampino	1 120 km	2 h
U.S.A.	TWA	San Francisco	S.F. Int. Air.	8 940 km	15 h 10
Suède	SAS	Stockholm	Arlanda Int. Air.	1 540 km	2 h 20
Australie	Quantas Airways	Sydney	Kingsford Smith Air.	16 950 km	25 h 20
Japon	Japan Airlines	Tokyo	Tokyo Int. Air.	9 700 km	26 h
Suisse	Swissair	Zürich	Flughafen Zürich	500 km	1 h 30



Les fuseaux horaires

L'heure standard (Greenwich Meridian Time) est celle de Greenwich, en Angleterre. La France a une heure d'avance sur le G.M.T. ; si, par contre, vous télé-

phonez à midi à Philip Marlowe à Los Angeles, il sera pour lui trois heures du matin... Pour trouver la différence horaire entre une ville et une autre, il suffit de soustraire les deux fuseaux. Par exem-

ple : (Paris +1)-(Los Angeles -8) = +9 ; Paris sera donc en avance de neuf heures par rapport à L.A.

Dominique Granger

LESSTIN présente



Les Joutes du Téméraire

Convention de Jeux de Simulation

Les 3 et 4 décembre au Palais des Congrès de Nancy

Avec le soutien du Conseil Général de Meurthe-et-Moselle

avec

La Coupe de France

Stormbringer

Tous les tournois :

James Bond

Supergang

Maléfices

Croisades

et Le Trophée John Leander

Entrée gratuite pour les visiteurs
Renseignements et inscriptions
Cercle des élèves de LESSTIN
Taalibur Nancy et Metz

Initiations, démonstrations, figurines

vidéothèque, vidéo permanente, espace micro-ordinateurs...



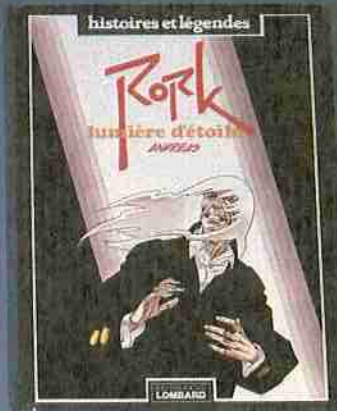
LESSTIN - Parc Robert Dentz - 54500 Vandœuvre - tel: 83 55 34 44

Nancy - 25, rue de la Commanderie - tel: 83 49 07 44

Metz - 35, rue du Pont des Morts - tel: 83 37 19 51

CHASSER

LES ORQUERIES



Est-ce de la mollesse, un léger fléchissement de mon habituelle mauvaise foi... ou simplement le signe d'une rentrée exceptionnelle... Je n'ai pas la moindre poubelle à décerner cette fois-ci...

LUMIERE D'ETOILES Andreas Lombard

Rork, l'étranger, a débarqué dans un port mexicain. Une fillette lui a tendu un document écrit dans une langue que seules, peut-être, quatre ou cinq personnes au monde connaissent encore. Alors il a suivi les directives, et est enfin arrivé, au fin fond du désert, dans une mesa abandonnée. Abandonnée ? Là règnent les scorpions, et les hommes attendent l'Événement mystique gravé dans les textes anciens. Là s'affrontent la Jalousie, la Nostalgie, l'Appétit de Pouvoir. Et ces concepts ont pris corps humains, dans une sarabande cotée avec maestria par Andreas.

Jamais son sens du rythme et du découpage n'a atteint une telle virtuosité, jamais il n'a maîtrisé ainsi le cours de son récit...

Jamais il n'a évoqué avec autant de poignante beauté l'univers de Lovecraft. Comme le dit bien François Rivière dans sa préface, Andréas est l'élé de notre génération, celui qui a trouvé la clef de la porte des rêves. Randolph Carter des années 80, Rork nous entraîne à sa suite vers Ulthar. Suivez-le...

LES JARDINS D'EDENA Mœbius Casterman

Oubliant pour une fois son nombrilisme exacerbé, Mœbius nous livre ce qu'on n'osait plus attendre de lui, une histoire belle, simple, tendre, profondément sage et humaine. Les démêlés

d'Atan et Stel perdus dans le jardin d'Edena, torturés par leur conditionnement d'hypercivilisés dans ce temple des infections microbiennes et de la décadence culinaire « Manger une pomme... une chose vivante ! Mais, ce serait dégoûtant... monstrueux ! », nous sont contés avec une simplicité, une absence d'esbroufe ravissantes. A tel point que même les « explications de texte » oiseuses de Jean Anestay en fin de volume (« Au-delà d'une recherche d'une alimentation naturelle, c'est la quête de l'être originel et la connection de l'être avec l'infini qui est posée » (COOL, CE JOINT !)) en deviennent supportables.

LA CREVE Riff Reb's-J. Norman Glénat

La destruction d'un monde, en neuf chapitres. Sans fleurs ni couronnes, sans l'ombre même d'une chance pour un quelconque survivant... On aimerait décrocher pendant la lecture de La Crève, on aimerait pouvoir hausser les épaules et parler d'exagération, de parti-pris... impossible. Le malaise distillé par Riff Reb's et J. Norman est trop puissant pour que le lecteur puisse espérer s'en extraire par une pirouette. Notre monde est VRAIMENT foutu, les hordes ridicules de la soldatesque sont VRAIMENT à nos portes, l'espoir n'est VRAIMENT plus qu'une illusion pour malades mentaux. Seule la mort, au bout du parcours, est une certitude. On tourne la der-

nière page, et on est tout surpris d'être encore debout. La Crève est un cauchemar indispensable, à ne pas lire que par temps clair, en plein soleil.



CHARLESTON Giroud et Dethorey Glénat

Sixième tome des aventures de Louis-la-Guigne, petit frenchie échoué à New York à l'époque de la Prohibition. La reconstitution est parfaite, les personnages secondaires hauts en couleurs... De quoi étoffer une campagne de l'Appel en couleur locale, malgré (ou grâce à ?) l'absence de connotations fantastiques.



LE SACRIFICE Segrelles Glénat

Quatrième tome des aventures du Mercenaire, cet album étrange, au dessin très élaboré mais curieusement statique nous conte par le menu, détail des pièges à l'appui (!), un scénario pour AD&D...

Ce n'est sûrement pas intentionnel, mais parfaitement jouable.



LA MAIN DES DIEUX Patrito Glénat

Dessin à l'aérographe beau comme un effet spécial dans un film de George Lucas, cette aventure d'un vaisseau spatial aux confins des galaxies, sur une planète où coexistent deux races dissemblables, vaut surtout le détour pour son humour subtil.

Même si les sauts dans le continuum espace-temps vous donnent la migraine, allez faire un détour sur Harnikam.



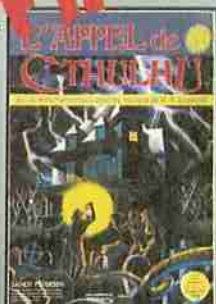
LES ENFANTS DE LA SALAMANDRE Renaud et Dufaux Ed. Dargaud

L'Amérique des autoroutes désertiques, des diners écrasés sous le soleil, des évangélistes bidons... L'Amérique des paumés, des boxeurs déchus et des vagabonds... L'Amérique des services secrets, des unités d'élite de refroidissement... Renaud et Dufaux débutent dans ce premier tome

L'APPEL DE CTHULHU,



et... **ETAGH'N!**



Jeux Descartes



un conte moderne hallucinant, proche de l'œuvre de Stephen King. Comment survivre dans le monde d'aujourd'hui quand on a le malheur d'être autre... d'être possédé par un pouvoir télékinétique ou de pouvoir détruire les objets à distance... Beau comme un film noir...



SUR LES FRONTIÈRES Christin et Mézières Ed. Dargaud

Pour le vingtième anniversaire de leurs héros, Valérien et Laureline, J.C. Mézières et P. Christin nous offrent cet album étrange, imprégné de nostalgie et de cette dérision subtile qui caractérise le plus souvent ces deux auteurs. D'URSS en Tunisie, de Californie en Chine, les deux agents spatio-temporels, orphelins de Galaxy depuis qu'un paradoxe a rayé de la carte du temps le futur dont ils sont issus, devront déjouer les plans d'un mystérieux terroriste, qui semble pressé d'accélérer les conflits mondiaux pour provoquer un cataclysme nucléaire.

L'humour est au rendez-vous, et on ne peut s'empêcher d'être attendri et amusé par les diverses créatures extra-terrestres qui parsèment cette aventure. Tümtüm de Lüm, tchoung déshydraté et shingouz vénaux y côtoient agents de la CIA et du KGB... pour notre plus grand plaisir.



Deux romans, dissemblables et pourtant proches, trônent sur ma table de chevet depuis un mois. Table sur laquelle la lampe reste allumée jour et nuit... il est des romans qu'il vaut mieux ne lire que le jour, et qu'il faudrait pouvoir oublier...

Suzy Mckee Charnas nous conte l'histoire peu commune d'une psychiatre qui découvre que l'un de ses clients est un vampire. Pas un être accaparant ou trop possessif... Non, un vampire comme l'entendrait Stephen King... Ce pourrait être le début d'un thriller fantastique américain contemporain comme tant d'autres, mais l'auteur s'est efforcé, à partir de cette trame, de construire une interrogation sur la Mort, sur le respect et la compassion, qui choque et dérange beaucoup plus qu'un roman gore.

UN VAMPIRE ORDINAIRE est tout sauf un livre facile. Ne vous attendez pas à des effets convenus, des grandes scènes de poursuite dans la neige. Suzy Mckee Charnas laisse cela à d'autres. Et pourtant son vampire vivra longtemps dans vos mémoires... (Je signale que pour une fois, la traduction de ce livre, paru chez J'ai Lu, est correcte.)



Pour Stephen King, l'auteur fantastique est celui qui nous fait toucher du doigt « le corps froid étendu sur le marbre, sous le suai-

re... ». A cet égard, **Christian Lehmann**, l'auteur de **LA FOLIE KENNAWAY**, aux Presses de la Renaissance, est un écrivain fantastique. Francis Kennaway, écrivain autrefois célèbre, va mourir dans le service de psychiatrie de l'hôpital londonien où il est enfermé depuis sept ans après le meurtre présumé de son amant, Henry Childs, un peintre génial et pervers dont les visions auraient fait s'évanouir d'effroi le célèbre Pickman de HP Lovecraft. Se sachant condamné, Kennaway va entamer sa confession à son psychiatre, la doctoresse Sylvia Fuchs. Ce jeu de miroirs entre réalité et souvenirs va gagner en force et en intrigue au long du livre, dans une spirale qui laisse le lecteur haletant. Le roman est parsemé de scènes d'une violence rare, parfois insoutenable, et Christian Lehmann s'acharne à arracher peu à peu le suaire dont parlait Stephen King. On le suit, fasciné et terrifié à la fois. Médecin, il nous fait approcher dans ce premier roman le monde de l'au-delà et du mysticisme avec une apparente désinvolture. Nous croyons être dans un roman médical, dans un thriller psychologique, et lentement le malaise s'installe, et le Mal fait son apparition... L'auteur ne tranche pas, et le lecteur négligent pourrait passer à côté de références évidentes au

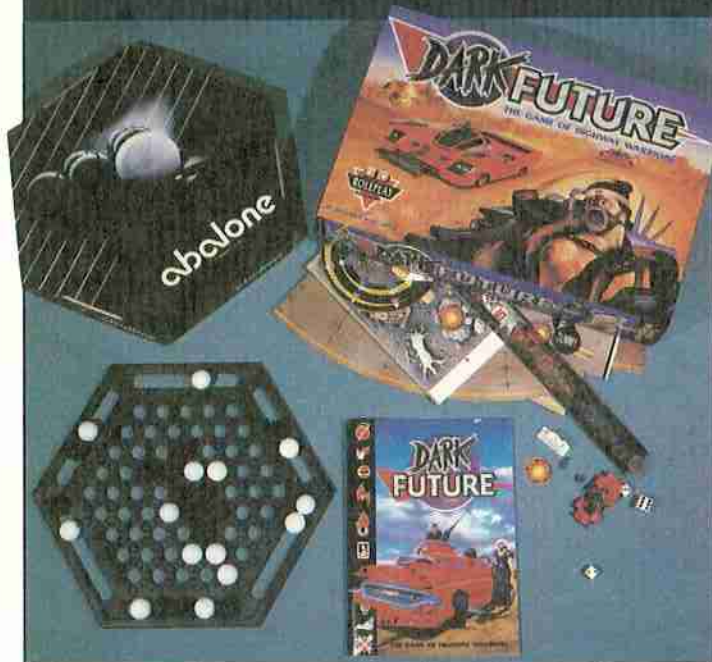
fantastique. Mais lorsque vous saurez que Christian Lehmann est un très proche collaborateur de **Chroniques**, et un passionné de l'Appel de Cthulhu, vous aurez compris quelque chose que la presse, unanime dans ses éloges, a omis de préciser. La descente de Francis Kennaway vers la mort est un cauchemar au sens lovecraftien du terme, dont on s'éveille meurtri, et dont les échos ne s'estompent jamais tout à fait.



Je voudrais vous annoncer, pour terminer ces orqueries, la sortie imminente des **Chroniques de CORUM**, de **Michael Moorcock**, à la **Bibliothèque de l'Evasion/Librairie l'Atalante**. Nous y suivrons les aventures du Prince Corum Jhaelen Irsei, le dernier des Vadhaghs, le prince à la robe écarlate... Le premier volet, composé des trois tomes (inédits depuis 15 ans), **Le Chevalier des Epées**, **La Reine des Epées** et **le Roi des Epées** paraîtra en novembre. Les mois suivants verront la parution de la fin de cette saga : **La Lance et le Taureau**, **Le Chêne et le Bélier**, **Le Glaive et l'Étalon**. A en juger par les jaquettes, la présentation sera superbe, sans être onéreuse. Un super bon point donc à cet éditeur qui nous promet de l'aventure, du roman noir, de l'épopée, du fantastique et de l'insolite... Je vous reparlerai bien sûr de tout cela ultérieurement.

Fang

Jeux de Plateau



ABALONE Abalone

Décidément cette rubrique devient le fourre-tout de nos vitrines. Après vous avoir parlé de wargames de temps en temps, on va vous faire cette fois-ci le coup des **jeux de réflexion**! Il faut dire qu'Abalone mérite le détour. Quand on ouvre la boîte hexagonale, en noir et blanc (ça repose un peu les yeux) on tombe sur un plateau hexagonal aussi et quelques boules, noires et blanches. On prend la règle : quoi? il n'y a que ça? Bon, on s'y met tout de suite. Le système est simplissime : les deux joueurs disposent leurs rangées de boules sur le plateau, face à face. Puis, en déplaçant une, deux ou trois boules maximum par tour, chacun va s'efforcer d'éjecter du plateau des boules adverses. Deux boules d'une couleur peuvent pousser une boule adverse, trois boules d'une couleur, deux boules adverses. Le premier qui a éjecté six boules adverses gagne la partie. Tout n'est que patient positionnement avant, parfois, une rapide curée. Une ou deux parties suffisent pour comprendre que le centre du plateau doit être conquis à tout prix car il est évidemment plus confortable de pousser des boules du centre vers l'extérieur que du bord vers l'extérieur... Il reste à ajouter que le maniement des boules procure un plaisir tactile et visuel complètement original. Michel Lalet et Laurent Lévi ont obtenu avec Abalone un gobelet d'or bien mérité au concours de créateurs de la ville de Boulogne. Car rien n'est plus difficile que de réinventer la simplicité et ils ont parfaitement réussi. Sans doute **un futur « grand classique »**.

DARK FUTURE Games Workshop

Enfin! Enfin je vais pouvoir dire du bien d'une production Games Workshop! Arrêtez les machines, réveillez le rédac chef, débouchez la bouteille de mousses qui traîne au fond des toilettes depuis six mois! Dark Future est là!..

Allons-y d'abord de ma mauvaise foi habituelle... Evidemment l'idée n'est pas neuve, évidemment Halliwell a pompé sur Mad Max et surtout sur Car Wars. Mais qu'importe, pour une fois. Le résultat est là, et nul doute qu'à compulser le manuel de règles ou à tripoter de vos petits doigts fébriles le matériel de jeu, vous ne tombiez sous le charme de Dark Future. L'histoire... vous la connaissiez avant même que je vous en parle... 1995, l'Amérique, les autoroutes écrasées de soleil, désertées par les honnêtes gens... les gangs d'outlaws, les bikers shootés au crack, vaguement cannibales... les Sanctioned Operatives, tout de noir vêtus au volant de leurs G-Mek Interceptor. Vous croyez comprendre... vous n'avez encore rien vu. Un livret de cent pages adaptables sur un classeur grand format (très bonne idée qui permet au fur et à mesure d'ajouter les règles optionnelles ou les articles qui ne manqueront pas d'apparaître dans White Dwarf, anti-décomposition)... 4 voitures en plastique à monter soi-même avec un arsenal d'armes interchangeable, quatre motos du même acabit, 4 mètres de route mortelle, avec chicanes, accidents, flaques d'huile, trois dés à six faces et une règle transparente en plastique pour calculer les angles et les distances de tir...

Vous commencerez comme moi à monter vos voitures, puis vous utiliserez la règle débutant, qui vous permet de commencer votre première partie **DANS L'HEURE QUI SUIT LE GRAND DEBALLAGE** (promis, juré...). Nul doute que le bruit des pneus et les explosions de réservoirs vous amèneront à plonger dans les règles « adultes! ». Je rajouterai que les illustrations sont excellentes. Loin de Battlecars, poussif et peu jouable, Games Workshop nous offre **un concurrent très sérieux pour Car Wars**, autant par la simplicité des règles que par la qualité du matériel fourni. « Vas-y, connard... essaie de doubler... tu vas faire la fortune de ton carrossier... »

IMPERIAL LAND RAIDERS Games Workshop

Deux tanks plastifiés qui feront fuhrer dans votre section locale de la Waffen SS!!

DUNGEONQUEST CATACOMBS Games Workshop

Cette deuxième extension pour **Dungeonquest** contient de nouvelles cartes (amulettes magiques, catacombes, monstres errants) pour diminuer encore vos chances de ressortir vivants de Dragonfire Castle. Si votre masochisme naturel n'a pas encore été rassasié par la version originale, aventurez-vous dans le noir... là où personne ne vous entendra hurler... Enfin, quand je dis personne...



AGMAT

Pas de nouveau jeu cette fois-ci, mais une flopée de **traductions**, parmi les meilleurs jeux de Games Workshop. Dorénavant, vous trouverez des règles françaises bien faites (si, si, il faut le dire) dans les versions anglaises de :

— **Dungeonquest**, le jeu de base, et ses deux extensions, **Heroes for Dungeonquest** et **Dungeonquest Catacombs** : tout pour se friter en connaissance de cause dans le château du Dragon de Feu...

— **Curses of the Mummy's Tomb** : il n'est toujours pas plus facile de trouver l'élixir sur cet intéressant jeu en trois dimensions.

— **Chaos Marauders** : c'est pas ça qui donnera un air intelligent à vos armées d'orcs mais ça vous permettra peut-être de découvrir un jeu assez amusant.

— **Chainsaw Warriors** : pour ceux qui ne savaient pas que blood signifie sang...

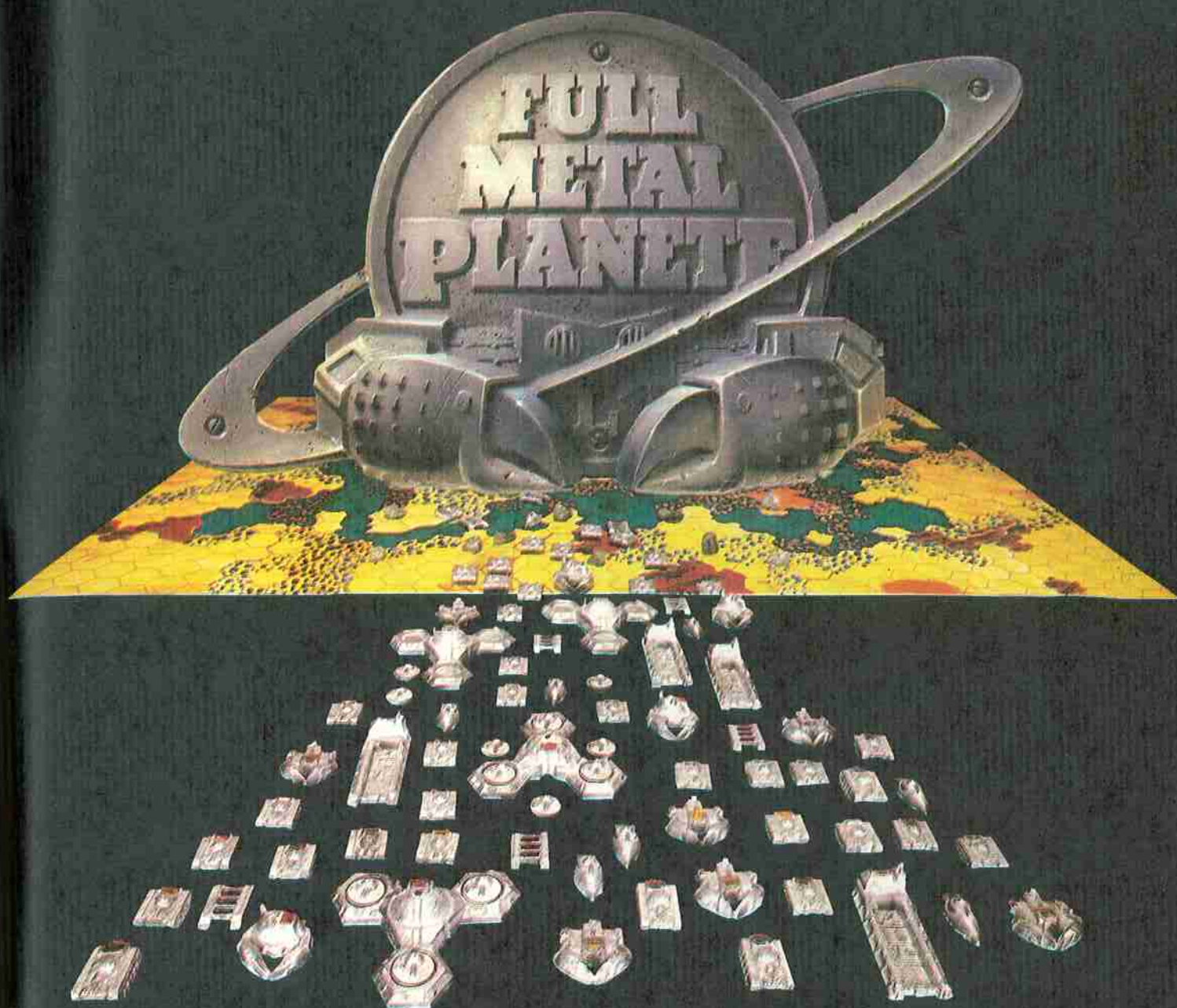
— **Kings & Things** : un jeu, original et drôle, où il faut être le premier à construire une citadelle (Games Workshop est hors concours!)... Vous n'aurez plus l'excuse de la langue pour ne pas découvrir ce jeu assez délirant.

DANCERS OF DEATH Games Workshop

18 miniatures exquises pour Warhammer 40 000, comme il est dit sur la boîte... Imaginez ce que peut donner la rencontre de Goloraks miniatures et de nostalgiques des années 70 les plus basses... et vous aurez le résultat. Il paraît qu'il y a des gens qui aiment... si, si, même parfois des êtres humains... (fortes ventes du côté de Tchernobyl, dans le sens du vent).

BLOOD BOWL Deuxième édition Games Workshop

Pourquoi se fatiguer à inventer des nouveaux jeux quand on peut en réchauffer des anciens? Cette maxime semble faire son petit bonhomme de chemin dans la



Deuxième création des inventeurs de SuperGang, Full Metal Planète est lui aussi un jeu hors du commun dans le domaine de la stratégie : fini le hasard des dés, les tableaux-migraine, les 2 000 cartons-confettis, les règles-pavé et les parties laissées en plan. Chaque joueur a trois minutes montre en main pour effectuer un tour de jeu, les systèmes de déplacement et de combat sont simples tout en restant riches ; il y a 84 figurines métalliques dans chaque coffret, et le terrain qui change de nature avec chaque marée est une trouvaille fantastique.

Enfin, rares sont les jeux de plateaux aussi captivant à 2 qu'à 3 ou 4 joueurs. Ceux qui reviennent de Full Metal Planète n'ont qu'une envie : y retourner !

You have been hired by an important mining company for being one of the best western pilots in the galaxy. You must prove it now.

You must land your spaceship on Full Metal Planète, get as much ore as possible, disintegrate and kidnap other companies' expensive equipment and shuttles whose bunkers are full up.

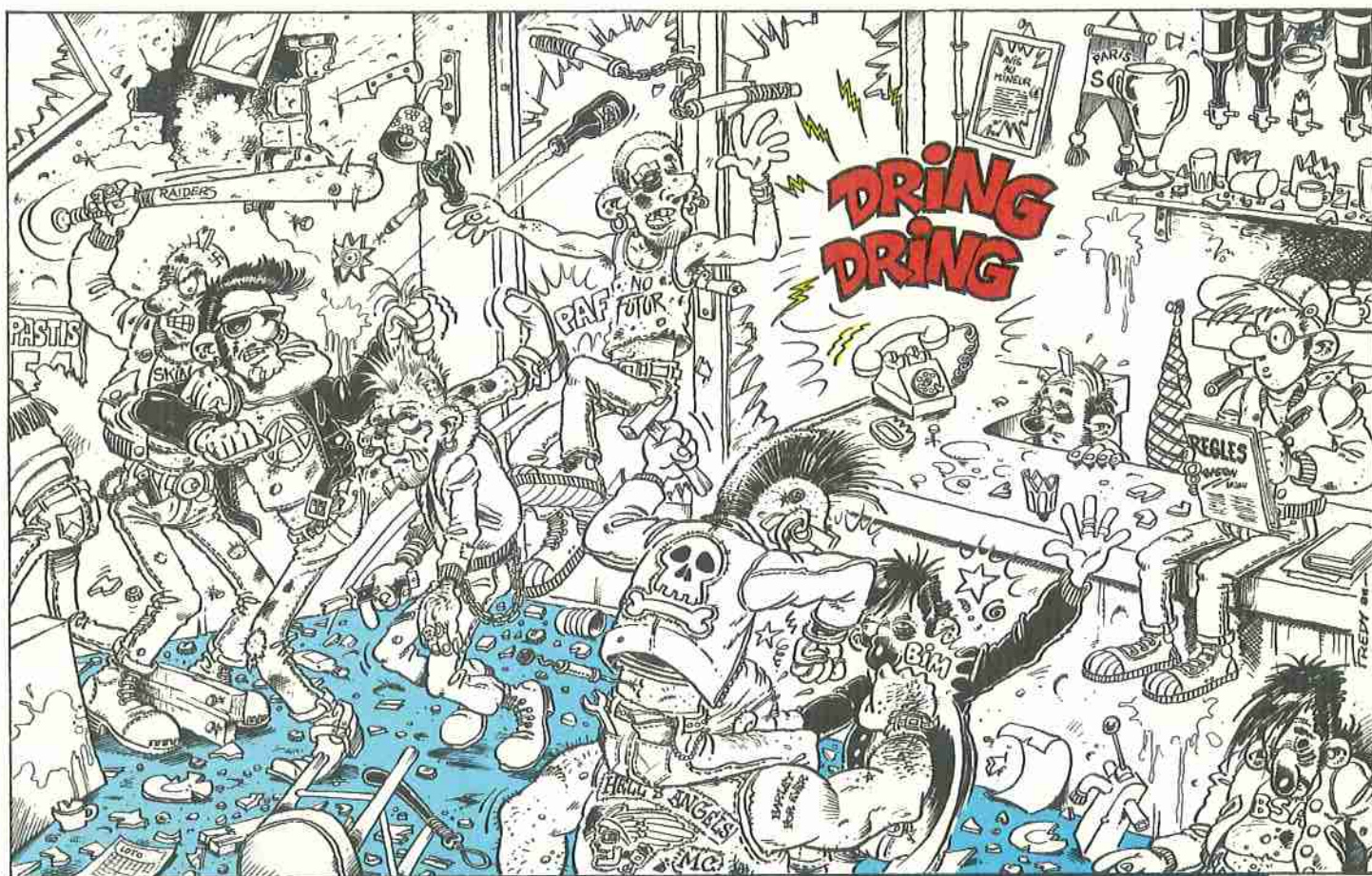
Switch on your retrorockets. Landing in 8 minutes 47 seconds.

Ludodélire

en vente partout

BASTON Y'A LE TÉLÉPHON QUI SON

ET Y'A JAMAIS PERSON
QUI Y REPOND !!!



Le jeu qui craint :

Baston

Une extension qui craint :

La rue



Les figurines qui craignent :

Les figurines Baston

Un éditeur qui craint rien :

Jeux Actuels



*socles des figurines non fournis

tête de trop d'éditeurs de jeux de simulation. Après la mode des jeux à extensions multiples, vous porterez, dans les saisons à venir, des rééditions nombreuses.

Chez Games Workshop vous trouverez un nouveau Blood Bowl,

plus grand, plus lourd et plus brillant. Plus de matos et moins de délire pour cette nouvelle édition, incompatible avec la précédente. A quand la nouvelle version de Death Zone?

En Vrac

Jeux Descartes innove et publie le **premier Agenda du Joueur de la galaxie**. Pour un prix modique, vous aurez, non seulement un agenda normal qui vous permettra de noter vos rendez-vous jusqu'à des heures avancées de la nuit, mais également une liste assez complète des clubs et magasins qui parsèment notre beau pays.

Mais là ne s'arrête pas l'intérêt de cet agenda puisqu'il a été également piraté par un drôle de personnage. Ce squat intempestif fait l'objet d'un concours et, si vous parvenez à déchiffrer toutes ses notes et à les relier aux divers documents qu'il a oubliés entre ses pages, vous pourrez tenter de gagner pas mal de jeux. C'est donc également à une enquête en solitaire que vous pourrez vous livrer si vous décidez d'investir dans cet agenda.

MANDRAGORE

Ceci est un avis de naissance. Une nouvelle société vient de se créer à Tours et paraît bien décidée à nous surprendre dans les mois à venir. Début mars verra la parution d'un jeu de rôle adapté d'un célèbre feuilleton américain dont nous vous taillons le nom pour préserver le suspens... Mandragore est également en grandes négociations avec deux grosses sociétés américaines et une société allemande. Une production diversifiée s'annonce. A suivre de près...

Jeux et Stratégie passe mensuel à partir de janvier, le rédactionnel va sûrement changer. On en reparlera.

SCOOP de dernière seconde

Sandy Petersen, l'auteur de l'Appel de Cthulhu, a quitté Chaosium pour Microprose. Cette société de jeux sur ordinateur lui ayant offert un contrat mirifique, il va écrire des scénarios de leurs futurs jeux. Il est triste de constater que le jeu de rôle, même aux Etats-Unis, ne nourrit pas suffisamment ses auteurs... Espérons que Sandy trouvera malgré tout le temps de travailler sur l'Appel! Good luck, boy.

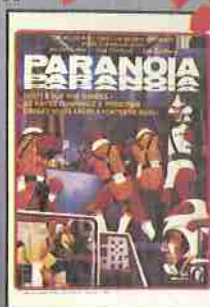
Les 2 Trolls (la nouvelle boîte de distribution en VPC) ont **déménagé**. Vous pouvez maintenant leur commander pas mal de jeux à l'adresse suivante : 18 rue de Milly, 91540 Mennecy. Tél. (1) 64 57 09 73.

On a reçu **Troll n° 13**, la revista de rol, qui a aussi fait sa couverture sur James Bond 007. Au sommaire : les news, des articles sur James Bond et Blood Bowl, des aides de jeu pour D&D et James Bond, des scénarios pour James Bond, l'Appel de Cthulhu et D&D et les rubriques habituelles : figurines, questions/réponses et inspiration. L'édito attire particulièrement l'attention sur l'image du JdR en Espagne véhiculée par la presse, la radio et la télévision. En bref, ils ont les mêmes problèmes que nous et les JdR ont tout aussi mauvaise presse de l'autre côté des Pyrénées.

PARANOIA,

et...

BUG!

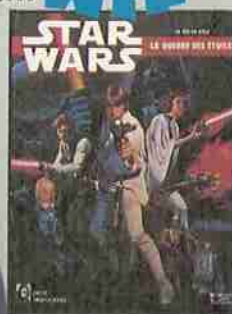


Jeux Descartes

STAR WARS,

et...

WHARP!



Jeux Descartes

Prochainement

ORIFLAM

Attaquons d'abord par le gros morceau, qui est peut-être déjà disponible dans vos magasins, **Multimondes**. 2 400 après Jésus-Christ. Terre, Mars, Vénus et Troie (un groupement d'astéroïdes) sont habitées. Des milliards d'êtres humains vivent sur ces mondes remodelés par leurs mains. Les joueurs incarneront des agents du C.P.U. (Confédération des Planètes Unies) envoyés dans les plus mauvais plans, les coups les plus tordus, les missions les plus dures. Pour sa première production 100 % française, Oriflam a choisi un système de jeu rodé, la table unique de résolution. La principale originalité côté règles se situe à la création du personnage. En effet, après avoir décidé quel type d'individu il va incarner, le joueur passe une série de tests. Evidemment, un système informatique permettait parfaitement de gérer cette procédure et Oriflam fournit donc, dans la boîte, une disquette 5 pouces 1/4 pour PC.

Le listing pourra être fourni sur demande aux non-possesseurs de ce matériel. Cyril Cocchi, Pascal

Gaudo, Hervé Fontanières et Michel Gaudio fournissent ici aux fans de SF un univers précis au sein duquel chaque agent participera pleinement à l'évolution politique et technologique de son environnement.

Décembre verra la parution de l'écran et février celle de l'Atlas Solaris. A suivre.

Un jeu de plateau pour continuer, la traduction de **The Fury of Dracula** — Games Workshop — (cf. Chroniques n° 10), qui offrira aux amateurs de fantastique une course poursuite mouvementée à travers l'Europe.

Pour Stormbringer, le **Voleur d'Ames** et **Le Loup Blanc** arrivent ce mois-ci.

Pour Hawkmoon, **L'Ile brisée** viendra compléter le matériel déjà disponible en fournissant de nombreux compléments sur les nouvelles technologies, les ordres granbretons, Londra... Une campagne en Irlande mettra vos aventuriers dans la pénible situation de chassés, par les abominables granbretons, évidemment.

Les Dieux de Glorantha, pour Runequest, doivent être dis-

ponibles à l'heure actuelle. On en parlera dans le prochain Chroniques.

Maintenant, tous ceux qui voulaient avoir des nouvelles de **Broos** vont être servis. Finalement Broos s'appellera **Tatou** et sortira en novembre. Au sommaire de ce numéro 1 : Runequest, Glorantha en particulier avec des aides de jeu, un scénario, une adaptation des règles d'expérience préliminaire, une carte d'une partie de Glorantha et des précisions sur les Aldryami (les elfes) ; Multimondes, avec une présentation du jeu ; Hawkmoon, avec la stratégie des Granbretons décortiquée ; Stormbringer, une aide de jeu sur les Ducs du Chaos non décrits dans les règles et un scénario pour joueurs expérimentés ; Tank Leader pour terminer : des conseils sur les 15 scénarios de la boîte et une règle optionnelle pour les tanks. Si vous avez envie d'écrire dans Tatou, n'hésitez pas à contacter son rédacteur en chef, Frédéric Blayo, 38 rue Falguière, 75015 Paris. Il a vraiment envie de faire de Tatou une revue à part entière et est bien décidé à s'en donner les moyens.

JEUX DESCARTES

Chez Descartes, après Warhammer, on se calme un peu sur les nouveaux jeux et on entretient ceux qui sont déjà parus. Le programme des parutions est tellement vaste que nous allons procéder par jeu :

Pour James Bond 007, **Dr No** doit déjà être disponible, le **Q Manual** arrive fin novembre, **Golfiner** et d'autres s'échelonneront tranquillement sur 89.

Pour l'Appel de Cthulhu, vous avez peut-être déjà en mains la version française de l'imagerie de vos cauchemars les plus abominables, **les monstres de Cthulhu**. Début 89, la traduction de **Cthulhu Now** pointera le bout de son nez et une campagne entièrement française sortira sous le nom **Les Œufs de Karlath**.

Star Wars s'enrichira comme prévu du **Guide** fin 88, de **Star Warriors** et de scénarios.

La version II de **Paranoïa** va sortir également ainsi que **Alpha Complexities** et **Orcbusters**.

Sinbad, un deuxième jeu de rôle des 1 001 nuits (???) apparaîtra sous la forme d'un gros bouquin de 350 pages avec description historique et mythologique et 6 scénarios. Scheherazade comes back!

La prochaine campagne de **Maléfices** quant à elle promènera les personnages les plus téméraires en Inde, en Egypte, en Ecosse et en France fin janvier 89.

Vous complèterez votre jeu de rôle fantastique, Warhammer, avec les extensions **Character Pack**, **Warhammer Campaign**, **Warhammer City**, **Death on the Reik** et **Power behind the Throne** (titres français et dates de parution non définies).

Côté jeu de plateau, un complément pour **Ave Tenebrae**, **Fief et Empires**, et une compilation des trois extensions pour **Suprématie** que nous espérons plus claire que les règles de base.

Les mordsus de **Sherlock Holmes** devront attendre encore un peu pour démêler une nouvelle enquête que nos informateurs ont d'ores et déjà localisée dans la région de Liverpool.

Fin novembre verra la sortie de **Killer**, des règles pour se tuer tranquillement et en toute amitié.

A part ça, des nouvelles figurines pour **Les Aigles**, des nouvelles références **Ral Partha**, un **JD +** spécial **James Bond** et des badges...

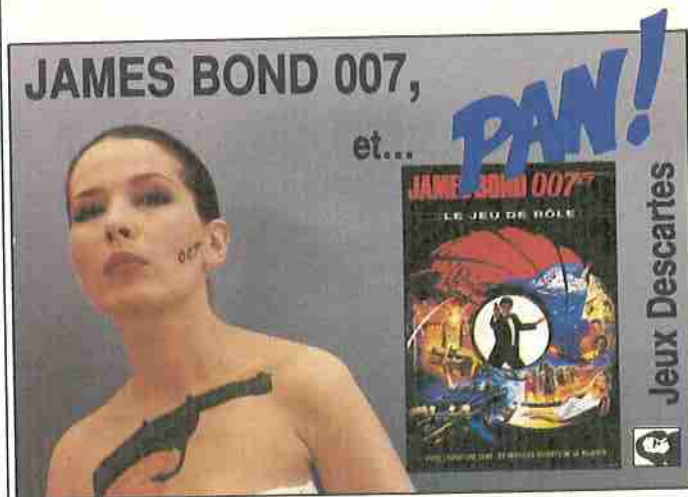
ÉDITIONS DRAGON RADIEUX

Deux nouvelles de taille :

Laborinthus d'abord, le jeu de rôle le plus cher d'Europe, édité par ecg et déjà diffusé par le Dragon Radieux, principalement en VPC. Ce nouveau JdR médiéval onirique (en voilà une idée qui fait son chemin !) est suisse. C'est également une pièce de collection au tirage limité à 1 000 exemplaires numérotés. Il est grand, il est beau, il est illustré par des aquarelles. Quelques idées sympatiques ont

Dans le **Dragon Radieux spécial scénarios**, qui verra le jour en décembre, vous trouverez 8 à 10 scénarios et un poster en noir et blanc.

Pour conclure ce chapitre, nous vous signalons que le DR commence la diffusion des éléments de décor de la miniathèque (en résine, échelle 25 mm). Des packs sont déjà disponibles et vous pouvez vous lancer dans la construction d'une maisonnette, de diverses salles, cryptes, auberges et même un laboratoire d'alchimiste.



l'air d'y avoir été développées et le role-playing paraît largement favorisé.

Hurléments ensuite, dès février 89, un nouveau JdR français conçu par Valérie et Jean Luc Bizien. Ce jeu proposera aux joueurs de faire évoluer leurs personnages dans une France historique, sur une période s'étalant du Haut Moyen Age au XIX^e siècle. Règles apparemment assez simples pour un jeu qui garde encore tout son mystère en refusant de nous faire trop tôt la danse des sept voiles.

L'Anashiva Reahna un doit être sorti, le deux viendra en février.

Ils seront complétés par un atlas détaillé du monde.

Côté Trégor, les **Chroniques** viendront pour Noël, le **Monde de Trégor** suivra. Par contre, **La Saga d'Ellessiel** sortira également en décembre ; elle sera conçue sur le même principe que la première campagne et proposera plusieurs scénarios, qui peuvent s'enchaîner, et une surprise.

LUDODÉLIRE

On attend toujours le fabuleux **Tempête sur l'Echiquier**. Par contre, le **Miroir 8** arrive et se nomme **Spasme ou La Cité des Treize Plaisirs**. Sa forme est un peu différente de ce à quoi Denis Gerfaud nous a habitués. Cette cité est décrite en détail, organisation, coutumes, etc., et fournit une aide de jeu précieuse aux rêveurs impénitents. Treize Plaisirs pour treize scénarios éventuels. Trois sont inclus dans le livret : **Le Sang de Spasme**, **Le Vieux Jeu de Spasme** et **le Caveau Parfait**, à vous d'imaginer les autres. Côté règles, un récapitulatif de la marche à suivre pour créer des objets magiques. Tous les Haut-Révants de Narcos apprécieront...

SIROZ

Alors **Zone +**, ça vient ?

A part ça, la gamme **Universom** continue de s'enrichir puisque la parution de **WHOG SHROG** est prévue pour décembre. Ce nouveau jeu de SF, aux relents de **Mad Max** et de **Space Opéra**, verra la galaxie terrorisée par Le Bou-

cher de l'Univers. Vous y incarnez des gladiateurs musclés élevés pour tuer, des grosses brutes infâmes faisant partie de son corps d'élite. Grâce à lui, vous pillerez des planètes entières, enivrés de sang et de puissance. C'est une fois de plus Nicolas Théry et Eric Bouchaud qui ont commis ça et qui vous permettront de vous défoncer à travers ces ignobles brutalités. Merci les mecs !

HEXAGONAL

Normalement disponibles en magasin :

Plastech, des figurines en plastique pour **BattleTech**, 2 fois 8 figurines officielles de **BattleMachs**. **BattleTech Map set 2**, un nouvel ensemble de « champs/plans » de batailles. **Spécial Mer de Java**, une campagne française de 66 pages.

ICE

Pour **MERP/JRTM** : **Mouth of the Entwash** : un nouveau module d'aventure dans les Terres du Milieu, **Shadow in the South** : un module de campagne, **Halls of the Elven King** : le troisième volet de la série des citadelles des Terres du Milieu.

Pour **Space Master** : la nouvelle version du jeu, plus claire et augmentée des extensions du **Space Master Companion**, l'écran et un nouveau module de campagne : **League of Merchants**.

FASA

Pour **BattleTech** : **Rolling Thunder** : un ensemble de scénarios pour **BattleTech**, **BT Reinforcements** et **MechWarrior**, **House Davion** : le 5^e volet de la série des maisons qui se partagent l'univers.

Pour **Renegade Legion** : un ensemble de scénarios pour **Interceptor** : **The Fire Eagle**, le premier module pour **Centurion** : **Harbingers of Death**, et **Circus Imperium** : le troisième jeu de la série permettant de recréer l'ambiance des jeux des cirques romains avec des chars anti-gravité. Pas triste...

FGU

Vous trouverez dans vos boutiques préférées des nouveaux plans de vaisseaux pour **Space Opera** et une nouvelle aventure pour **Villains & Vigilantes**.

CHRONIQUES D'OUTRE MONDE N° 14. Publié par WELCOME MULTIMEDIA, 215 avenue Jean Lolive, 93500 Pantin. Directeur de la Publication : Marc Martin. Conception, réalisation et rédaction : Agence LORIE, 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. Maquette : Ty Taraud. Couverture : Pascal Trigaux. Textes : Fang, Philippe Gauquelin, Denis Gerfaud, Dominique Granger, Keith Herber, Christian Lehmann, Patrice Mermoud, Emmanuel Pailler, Patrick Pelleau, Jean Charles Rodriguez, Sylvie Rodriguez, Christian Rossiquet, Pierre Zaplotny. Illustrations : Yves Corriger, Jean Yves Decottignies, Yvan Escudé, Fredy, Jean Charles Rodriguez, Tignous, Valo. Photos : Ty Taraud. Relations publiques et publicité : Philippe des Pallières. Périodicité bimestrielle. Commission paritaire 68410. Dépôt légal à parution. Distribution NMPP. Direction des ventes : Claude Toubeau. Distribution magasins spécialisés : LUDODELIRE, tél. 48 07 41 04. Traitement photocomposition : Composition nancéenne. Photogravure : RCP Paris. Impression : Roto France Impression, Emerainville.

© Chroniques d'Outre Monde novembre 1988. L'Appel de Cthulhu est un jeu édité par Chaosium et Jeux Descartes. James Bond 007 est un jeu édité par Victory Games et Jeux Descartes. AD&D est un jeu édité par TSR et Transecom. Trauma est un jeu édité par Aujourd'hui Communication.

A QUOI ON JOUE ?...



GAMES WORKSHOP

: LE CHOIX

AGMAT
CITADEL
FRANCE

5, rue des Fêtes
75019 PARIS

D'UNE PASSION
NOUS AVONS
FAIT UN METIER



L'ESPRIT DU JEU