CHRONIQUES D'OUTRE MONDE

Le 1er magazine de jeux de rôle

ISSN 0764-8197

DOSSIER MAGIE ET SORCELLERIE
Détenez-vous les pouvoirs?
Bibliographie
Filmographie
Le temple de Set...

PAVÉ CTHULHU
La maison Brignac

SCÉNAR AD&D
Le poids du passé

SCÉNAR STAR TREK
Kobukaï

CHRONIVISION
Anthropologie des joueurs

CHRONIQUES ACTUELLES
Rétros et anciennes

TESTS
Blood Bowl 2, 1830, Zargos, Call of Cthulhu, Boucanier, Samsara

3615 SIMUL
Un nouveau service

27
OCTOBRE-NOVEMBRE-DÉCEMBRE 1992
Trimestriel

CHRONIQUES REPARAIT...
Lisez notre éditorial !

M 2085 - 27 - 30,00 F -RD

SOMMAIRE

5 | ***ÉDITORIAL***

6 | ***KIOSK***
Les promos et la vente par correspondance
Nouveau : une sélection de jeux de rôle et de plateau en vente par correspondance... des prix pour nos abonnés!

10 | ***NOUVEAUTÉS JEUX DE ROLE ET JEUX DE PLATEAU***
Tests de : Zargos, Blood bowl 2, 1830, Call of Cthulhu, Boucanier, Samsara

14 | ***ÉCHOS***
Nouveautés, Manifs, etc.

16 | ***DOSSIER OUVERT***
Magie et sorcellerie, notre dossier complet ou méga-aide de jeu... une question... « Détenez-vous les pouvoirs? »

26 | ***DOSSIER BIBLIOGRAPHIE***
Sélection de quelques livres très spécialisés sur la magie et la sorcellerie

28 | ***DOSSIER FILMOGRAPHIE***
Présentation de quelques films traitant de la magie et de la sorcellerie

30 | ***DOSSIER ILLUSTRATION***
Le temple de set...
« Mais qui sont les satanistes? »

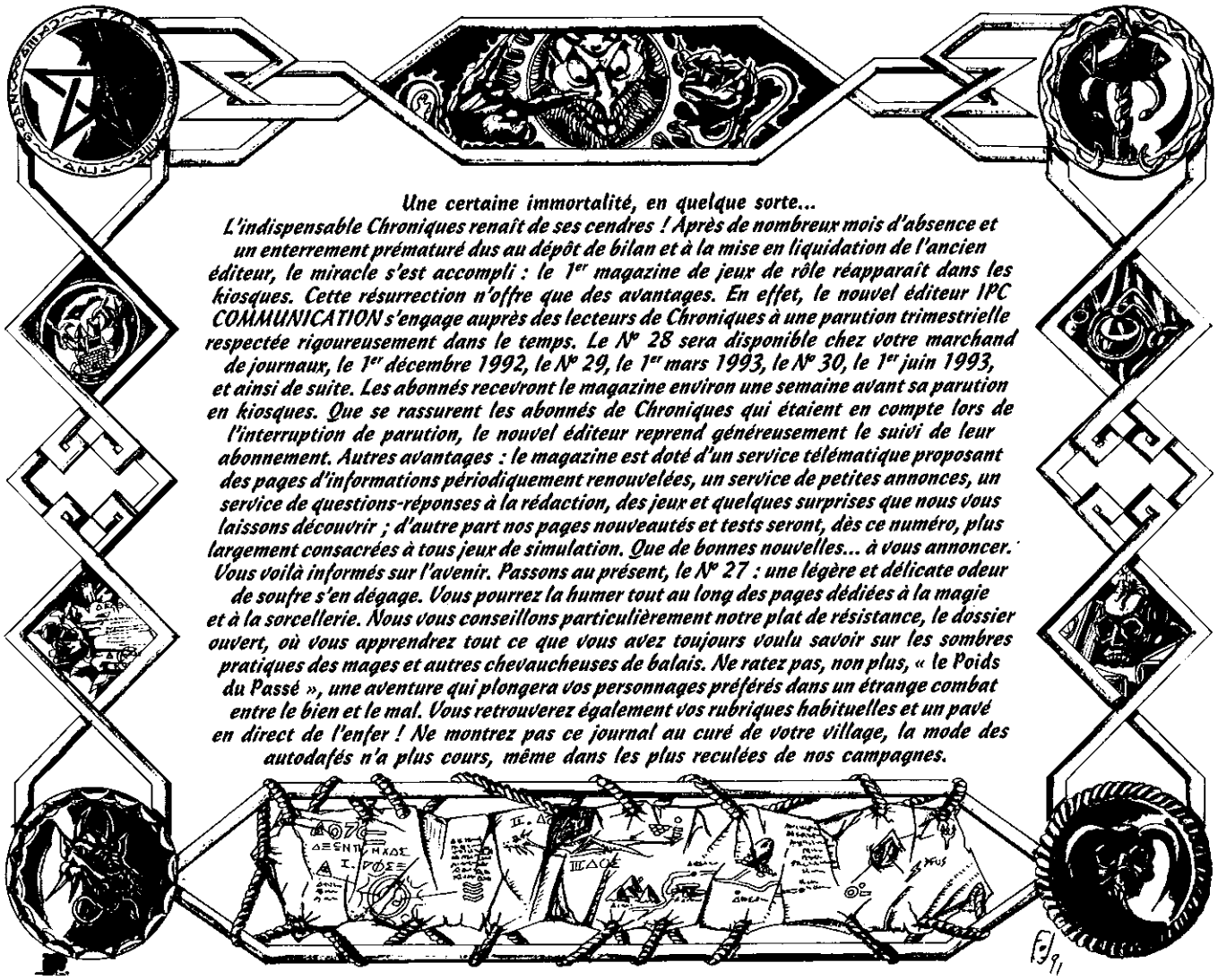
33 | ***CHRONIVISION***
Anthropologie des joueurs
« Une étude du Pr Hans von Gierfalk sur les joueurs de jeu de rôle où il a attribué avec certitude quelques types : le fanatique, l'intellectuel, le convivial... »

34 | ***LA MAISON BRIGNAC***
Pavé Cthulhu
« Cette aventure, qui a pour cadre la ville de Clermont-Ferrand en 1884, se présente comme une trame dont l'action s'adaptera aux différents systèmes de jeu basés sur l'horreur et l'épouvante. Après une première lecture, le maître de jeu pourra facilement y inclure les nécessaires points de gestion et de règles de son jeu favori ; que ce soit l'Appel de Cthulhu, Chill, Maléfice ou autre. »

46 | ***LE POIDS DU PASSÉ***
Scénar AD&D
Le scénario d'AD&D1 que nous vous proposons est destiné à un groupe d'aventuriers de niveau 6-7. « Plongée brutalement au cœur d'une guerre sans merci opposant à nouveau les forces du Bien à celles du Mal, une équipe d'aventuriers parviendra-t-elle à éviter que ces dernières triomphent? Magie et sorcellerie sont au cœur du combat et les fils tissés dans le passé seront surprenants et difficiles à dénouer... »

54 | ***KOBUKAI***
Scénar Star Trek
Kobukaï est un scénario qui exploite au maximum « l'esprit Star Trek », mais il est toujours possible de l'adapter à d'autres systèmes de jeux. « Contrairement à la plupart des jeux SF, Star trek rejette tout grosbillisme pour faire place à un « rôle playing » de qualité où armures de combat et blasters à visée laser n'ont que peu droit de citer... »

58 | ***CHRONIQUES ACTUELLES***
Rétros et anciennes
L'étrangleur de Boston, Le monstre de Cleveland, Le château Holmes



Une certaine immortalité, en quelque sorte...
L'indispensable Chroniques renaît de ses cendres ! Après de nombreux mois d'absence et un enterrement prématuré dus au dépôt de bilan et à la mise en liquidation de l'ancien éditeur, le miracle s'est accompli : le 1er magazine de jeux de rôle réapparaît dans les kiosques. Cette résurrection n'offre que des avantages. En effet, le nouvel éditeur IPC COMMUNICATION s'engage auprès des lecteurs de Chroniques à une parution trimestrielle respectée rigoureusement dans le temps. Le N° 28 sera disponible chez votre marchand de journaux, le 1er décembre 1992, le N° 29, le 1er mars 1993, le N° 30, le 1er juin 1993, et ainsi de suite. Les abonnés recevront le magazine environ une semaine avant sa parution en kiosques. Que se rassurent les abonnés de Chroniques qui étaient en compte lors de l'interruption de parution, le nouvel éditeur reprend généreusement le suivi de leur abonnement. Autres avantages : le magazine est doté d'un service télématique proposant des pages d'informations périodiquement renouvelées, un service de petites annonces, un service de questions-réponses à la rédaction, des jeux et quelques surprises que nous vous laissons découvrir ; d'autre part nos pages nouveautés et tests seront, dès ce numéro, plus largement consacrées à tous jeux de simulation. Que de bonnes nouvelles... à vous annoncer. Vous voilà informés sur l'avenir. Passons au présent, le N° 27 : une légère et délicate odeur de soufre s'en dégage. Vous pourrez la humer tout au long des pages dédiées à la magie et à la sorcellerie. Nous vous conseillons particulièrement notre plat de résistance, le dossier ouvert, où vous apprendrez tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur les sombres pratiques des mages et autres chevaucheuses de balais. Ne ratez pas, non plus, « le Poids du Passé », une aventure qui plongera vos personnages préférés dans un étrange combat entre le bien et le mal. Vous retrouverez également vos rubriques habituelles et un pavé en direct de l'enfer ! Ne montrez pas ce journal au curé de votre village, la mode des autodafés n'a plus cours, même dans les plus reculées de nos campagnes.

CHRONIQUES D'OUTRE-MONDE
est une publication trimestrielle éditée par
IPC COMMUNICATION

Siège social
34, avenue des Champs-Elysées, 75008 Paris
Administration - Publicité
Toutes correspondances à :
IPC COMMUNICATION
34, avenue des Champs-Elysées, 75008 PARIS
TÉL. (1) 42.56.59.00 - FAX (1) 42.56.59.10
Réalisation - Rédaction - Abonnements
S.A.R.L. TRILOGIK
TÉL. (1) 47.31.01.55

IPC COMMUNICATION
est une S.A. au capital de 550 000 F
R.C.S. PARIS : B 384 957 510
ISSN 0764-8197
Dépôt légal à parution
Commission paritaire : 68410

Directeur de la publication :
Jean-Marc Berger
Rédacteur en chef : *Eric Minsky*
Rédacteur en chef adjoint : *Laurent Depruneaux*

Ont collaboré : *Henri Flottes de Pouzols, Bruno Giraudon, Charles Lehalle, Françoise Kergreis*

Couverture : *Frank Fesquet*

Illustrateurs : *Frank Fesquet, Catherine Urbieta, Adrien Boettger Magnier*

Distribution : *N.M.P.P.*

Publicité : *IPC Communication*, tél. 42.56.59.00

Impression : *Imprimerie Landais*, 28, rue Ballon, 93160 Noisy-le-Grand

CHRONIQUES D'OUTRE-MONDE est un magazine totalement indépendant. La rédaction n'est pas responsable des textes, photographies et illustrations qui engagent la seule responsabilité des auteurs. Les documents ne sont pas rendus et leur envoi implique l'accord de l'auteur pour leur libre publication. Les indications de prix figurant dans les pages rédactionnelles sont données à titre d'information sans aucun but publicitaire et n'engagent pas la rédaction. La reproduction totale ou partielle des textes et photographies publiés dans CHRONIQUES D'OUTRE-MONDE est interdite. Tous les droits de reproduction étant la propriété de l'éditeur, il est obligatoire de posséder une autorisation écrite de celui-ci. Les photocopies d'articles et pages publiées mises à la disposition des membres d'un club, d'une association ou dans un même cercle familial sont considérées comme des reproductions.

Chroniques d'Outre-Monde est une publication trimestrielle nouvellement éditée par IPC Communication, après transfert de propriété par Me Bertrand Jeanne, liquidateur, en qualité de la SARL Welcome Multimédia, le 29-4-1992.

3615 SIMUL
Scénarios
Aides de jeux
Points de règles

SOMMAIRES DES CHRONIQUES DISPONIBLES

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

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

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

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

N° 5 ALTHOR,
une ville du KERSH. Scénarios : AD&D, l'Appel de Cthulhu, Trauma. Article : dangereux les Dragons.

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

N° 7 LES MONSTRES,
qui sont-ils? quelques monstres du cinéma adaptés aux jeux de rôle. Scénarios : Paranoïa, Chill, RuneQuest, Trauma.

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

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

N° 10 L'OUEST SAUVAGE,
pavé western avec adaptation Trauma. Scénarios : AD&D, Stormbringer, Warhammer 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, Trauma, Paranoïa.

N° 13 SCÉNARIOS,
AD&D, Aftermath, Animonde, Berlin XVIII, Daredevils, Hawkmoon, l'Appel de Cthulhu, Maléfices, Marvel, Rêve de Dragon, Space Opera, Top Secret, Trauma.

N° 14 FAISEURS DE MONDES,
planètes en kit. Scénarios de l'Appel de Cthulhu, James Bond, AD&D, Trauma. Articles : Hawkmoon et Jorune.

N° 18 INTERACTIVITÉ,
création d'un monde. Scénarios Space 89, Star Wars, Trauma. Suite de la campagne pour AD&D, RuneQuest et JRTM. Articles : Batman.

N° 19 DRAGON DE FEU,
Scénarios : l'Appel de Cthulhu, Star Wars, RuneQuest. Suite et fin de la campagne pour AD&D, RuneQuest et JRTM.

N° 20 QUAND LA MORT ME RÉVEILLA,
Scénarios : Stormbringer, Paranoïa. Module pour AD&D1. Article : Soyez gardien des Arcanes terreur.

N° 21 OPÉRATION DANS LE GOLF,
Scénarios : Magna véritas, Others suns. Module pour Marvel Super Heroes. Article : Les jeux par correspondance. Les dernières nouveautés...

N° 22 NON-ANNIVERSAIRE LOVECRAFT,
Scénarios : AD&D1, Œil Noir, L'appel de Cthulhu. Aide de jeu : Costumes de ville. Article : Lovecraft. Nécro : The Revised Recon. Chroniques littéraires et toutes nouveautés...

N° 23 SPÉCIAL GORE,
Scénarios : AD&D, Trauma, Paranoïa, L'appel de Cthulhu. Humeurs très gores. Article : Le jeu de rôle en pédagogie médicale. Nécro : Star Trek Phenomenon. Expo : le retour des dinosaures. Chroniques littéraires et toutes nouveautés...

N° 24 SPÉCIAL JEUX DE PLATEAU,
Présentation de 20 jeux de plateau. Scénarios AD&D, Starwars. Aide de jeu : Impérium 2. Salon du Jouet. Chronivision : Edgar Allan Poe. Légendes : Le feu follet. Chroniques littéraires et toutes nouveautés...

ABONNEMENT 4 NUMÉROS

100 F

(pour la France)
L'abonnement débute à partir du prochain numéro

PROMO N° 1

5 numéros
du n° 1 au n° 5

100 F

(prix abonné : 50 F)

PROMO N° 2

5 numéros
du n° 6 au n° 10

100 F

(prix abonné : 50 F)

PROMO N° 3

5 numéros
du n° 18 au n° 22

100 F

(prix abonné : 50 F)

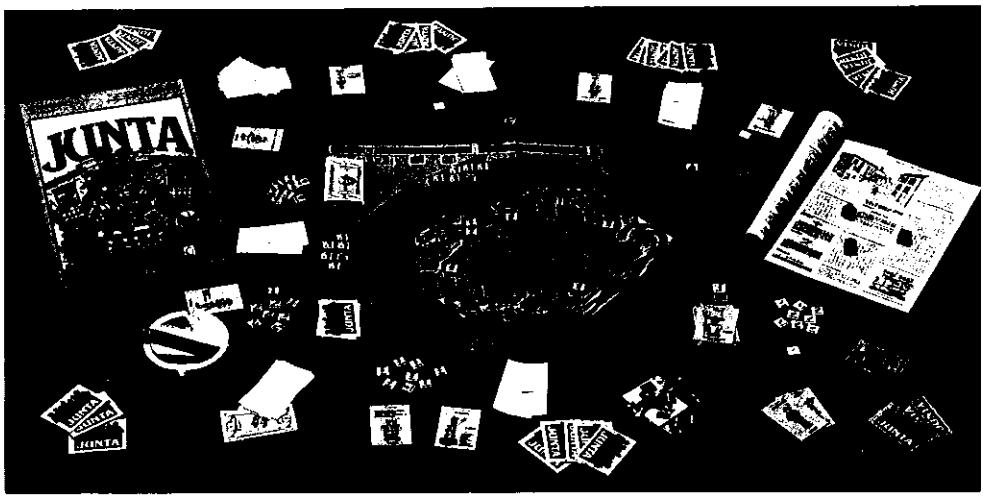
PRIX DES ANCIENS NUMÉROS A L'UNITÉ

Parutions	Lecteurs non abonnés	Spécial abonnés
N° 1	30 F	15 F
N° 2	30 F	15 F
N° 3	30 F	15 F
N° 4	30 F	15 F
N° 5	30 F	15 F
N° 6	30 F	15 F
N° 7	30 F	15 F
N° 8	30 F	15 F
N° 9	30 F	15 F
N° 10	30 F	15 F
N° 11	30 F	15 F
N° 12	30 F	15 F
N° 13	30 F	15 F
N° 14	30 F	15 F
N° 15	épuisé	épuisé
N° 16	épuisé	épuisé
N° 17	épuisé	épuisé
N° 18	30 F	15 F
N° 19	30 F	15 F
N° 20	30 F	15 F
N° 21	30 F	15 F
N° 22	30 F	15 F
N° 23	30 F	15 F
N° 24	30 F	15 F
N° 25	épuisé	épuisé
N° 26	épuisé	épuisé

POUR TOUS RENSEIGNEMENTS
toutes réclamations.... concernant vos abonnements, téléphonez au
(1) 47.31.01.55
ou vos commandes, téléphonez au
(1) 42.56.59.00

KIOSK

3615 SIMUL
Les dernières nouveautés



CONDITIONS DE RÈGLEMENT

A toute commande, joignez votre règlement soit par *chèque bancaire, chèque postal* ou *mandat* à l'ordre de :
IPC Communication

CONDITIONS DE COMMANDE

Votre commande peut être rédigée sur lettre manuscrite, indiquez très lisiblement votre adresse, **signez** votre commande, joignez votre règlement et **obligatoirement** les timbres correspondant aux frais d'expédition.
Adressez votre commande à :

IPC COMMUNICATION
Chroniques d'Outre Monde
Service commandes
52, av. des Champs-Elysées
75008 PARIS

FRAIS D'EXPÉDITION

Vous devez obligatoirement joindre les timbres correspondant aux frais d'expédition des articles commandés, en voici le détail :

1 revue	**15 F**
2 ou **3** revues	**20 F**
4 ou **6** revues	**27 F**
7 ou **9** revues	**32 F**
10 ou **16** revues	**59 F**
17 ou **20** revues	**64 F**

Vous devez obligatoirement joindre les timbres correspondant aux frais d'expédition des articles

1 JEU (recommandé)	**40 F**
2 JEUX (recommandé)	**60 F**
3 JEUX (recommandé)	**68 F**
4 JEUX (recommandé)	**77 F**
5 JEUX (recommandé)	**85 F**

+ nous consulter

NOTRE SÉLECTION ET PRIX DE JEUX EN VENTE PAR CORRESPONDANCE

Titres	Lecteurs non abonnés	Spécial abonnés
JEUX DE PLATEAU		
Blood Bowl (3e version)	369 F	**329 F**
Junta	196 F	**159 F**
Civilisation	319 F	**295 F**
JEUX DE ROLE		
L'Appel de Cthulhu	189 F	**171 F**
Torg	349 F	**325 F**
Warhammer	189 F	**169 F**
Paranoïa	180 F	**167 F**
COLLECTION CTHULHU		
Suppléments et accessoires :		
L'écran du gardien	72 F	**65 F**
Supplément de Cthulhu	99 F	**92 F**
Les Monstres de Cthulhu	99 F	**92 F**
Les années folles	205 F	**185 F**
Cthulhu 90	129 F	**115 F**
Campagnes :		
Cthulhu by Gaslight	129 F	**115 F**
Les contrées du rêve	129 F	**119 F**
Les masques de Nyarlathotep	165 F	**150 F**
Le rejeton d'Azathoth	115 F	**100 F**
Les œufs de karlatt	136 F	**120 F**
Scénarios :		
Terror Australis	105 F	**97 F**
L'asile d'aliénés	99 F	**92 F**
Les Fungi de Yuggoth	99 F	**92 F**
La Malédiction Chthoniens	99 F	**92 F**
La trace de Tsathogghua	99 F	**92 F**
La Terreur venue des étoiles	60 F	**55 F**
Meurtre à Dunwich	49 F	**45 F**
Terreur sur Arkham	70 F	**65 F**
A la recherche de Kadath	99 F	**92 F**
Seul face au Wendigo	60 F	**55 F**
Les ombres de Yog-Sothoth	99 F	**92 F**

3615 SIMUL
Pour jouer

BULLETIN D'ABONNEMENT

Oui, *Je désire m'abonner à Chroniques d'Outre Monde pour* **4 numéros.** *Je joins mon règlement de* **100 F** *à votre ordre sous forme de :* _____

NOM _____
PRÉNOM _____
ADRESSE N° _____
RUE _____
_____
CODE POSTAL _____
VILLE _____
Date _____ **199**___ Signature

BON DE COMMANDE

Je commande les articles suivants (cochez la case correspondante), et je joins mon règlement de _____ *F sous forme de* _____ *avec* _____ *F en timbres.*

☐ N° 1 ☐ N° 2 ☐ N° 3 ☐ N° 4 ☐ N° 5 ☐ N° 6
☐ N° 7 ☐ N° 8 ☐ N° 9 ☐ N° 10 ☐ N° 11 ☐ N° 12
☐ N° 13 ☐ N° 14 ☐ N° 18 ☐ N° 19 ☐ N° 20 ☐ N° 21
☐ N° 22 ☐ N° 23 ☐ N° 24

☐ Blood Bowl
☐ L'Appel de Cthulhu
☐ Paranoïa
☐ L'écran du gardien
☐ Monstres de Cthulhu
☐ Les contrées de Rêve
☐ L'asile d'aliénés
☐ La trace de Tsathogghua
☐ Terreur sur Arkham
☐ Seul face au Wendigo
☐ Le rejeton d'Azathoth

☐ Junta
☐ Torg

☐ Supplément Cthulhu
☐ Les années folles
☐ Cthulhu by Gaslight
☐ Fungi de Yuggoth
☐ Terreur des étoiles
☐ Murmures des prof.
☐ Ombres de Yog-Sot.

☐ Civilisation
☐ Warhammer

☐ Œufs de Karlatt
☐ Cthulhu 90
☐ Terror Australis
☐ Malédiction Chthoniens
☐ Meurtre à Dunwich
☐ Recherche de Kadath
☐ Masques de Nyarlathotep

Nombre de revues : _____
Nombre de jeux : _____

Mon adresse :

NOM _____
PRÉNOM _____
ADRESSE N° _____
RUE _____
_____
CODE POSTAL _____
VILLE _____
Date _____ **199**___ Signature

3615 SIMUL

UN NOUVEAU SERVICE A VOTRE DISPOSITION :

Le service télématique de Chroniques d'Outre-Monde
Tapez 3615 SIMUL sur votre minitel et découvrez :

- *des jeux d'arcades et des jeux de simulation ;*
- *des pages consacrées aux dernières nouveautés (jeux de rôle, jeux de plateau, wargames, jeux informatiques et vidéo) ;*
- *le dernier calendrier des manifestations (les organisateurs pourront également la faire connaître en direct), des infos en temps réel ;*
- *des conseils, des aides de jeux, des points de règles ;*
- *des scénarios de la rédaction et des lecteurs de Chroniques (en effet, vous pouvez présenter vous-même vos scénarios) ;*
- *la possibilité de vous exprimer en direct ;*
- *la possibilité de poser des questions à la rédaction de Chroniques d'Outre-Monde (pour ceci, n'oubliez pas de créer votre BAL ou boîte à lettres pour recevoir nos réponses) ;*
- *des petites annonces (échanges, ventes, achats, rencontres, etc.), aucune petite annonce n'est publiée dans le magazine ;*
- *l'annuaire des Clubs de jeux (avec la possibilité d'une inscription directe par les clubs)*

et d'autres rubriques à venir !

3615
Malin

JOUEZ - CUMULEZ VOS POINTS - GAGNEZ !

Jouez...

en donnant la bonne réponse

Cumulez...

Sur 3615 MALIN, vos points gagnés sont mémorisés et cumulés.
Ces points sont figurés sous forme de pièces d'or,
à chaque centaine de pièces gagnées,
vous possédez un lingot nouveau dans votre coffre.

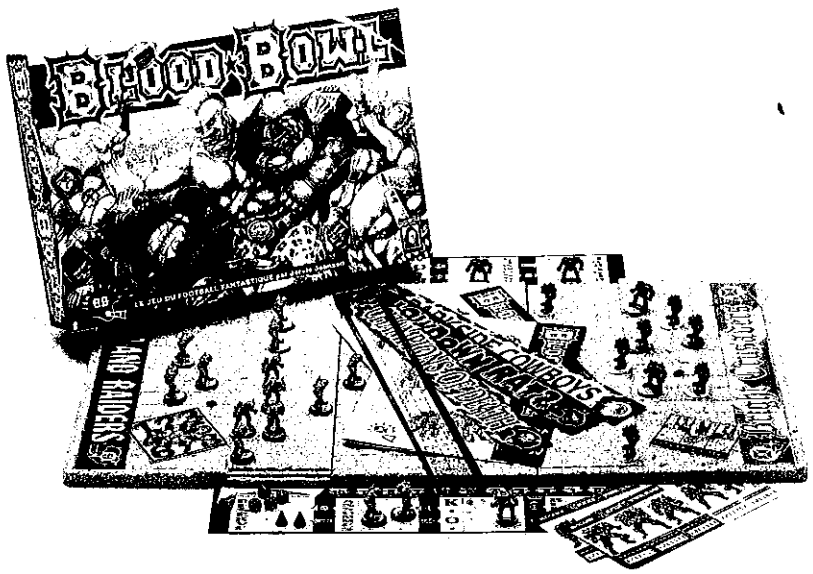
Gagnez...

Un grand choix de cadeaux à sélectionner dans la boutique.

N'ATTENDEZ PLUS POUR GAGNER !

NOUVEAUTES

Il y a quelques mois, autant dire une éternité, avant une cessation d'activité que les plus perspicaces d'entre vous ont sûrement constaté, nous voulions vous présenter deux jeux. Aujourd'hui, ce ne sont plus des nouveautés, mais comme ils nous plaisent toujours beaucoup et ne sont pas encore des antiquités, nous avons tout de même décidé d'en écrire quelques lignes.



BLOOD BOWL
Version 2

Cette seconde version, en français s'il vous plaît, mon dieu qu'elle est belle ! Présentation désormais classique de Games Workshop, à savoir une énorme boite à la couverture superbe, mais dont la taille ne justifie pas le contenu : un terrain astrogranit (tout le monde s'en fout, mais c'est du tout bête polystyrène expansé), des règles en plastique transparent pour mesurer les passes de ballon, deux sets de figurines en plastique bleu et rouge représentant des équipes d'orcs et d'humains, un livret de règles bien traduites, les blasons des plus fameuses équipes pour décorer le terrain, des dés à six faces et surtout le manuel de Blood Bowl qui détaille l'histoire du jeu, le background des plus fameux joueurs et équipes, ainsi que des anecdotes croustillantes, le tout parfumé d'un humour très anglais. La seule lecture de ce livret donne envie de jouer aux plus récalcitrants et donne une bonne idée de l'ambiance d'une partie. Un seul reproche, les figurines incluses dans la boite sont, non seulement toutes identiques, mais absolument horribles ! Il vous faudra donc, soit les trafiquer et les peindre, soit vous offrir les figurines en plomb de la gamme Grenadier, ce qui est dommage pour un jeu qui mise, en grande partie, sur le look. Pour les néophytes, si il en reste, rappelons que Blood Bowl simule une parodie de football américain où s'affrontent des peuples allant des elfes noirs aux nains en passant par les orcs et pourquoi pas les hobbits. Cette édition est une traduction fidèle de la deuxième version anglaise, ce en quoi elle diffère de la première : outre le matériel plus agréable (et le prix plus élevé), les règles sont plus simples et le jeu plus rapide ; plus besoin de noter quoi que ce soit par exemple. Les joueurs ont désormais des caractéristiques, non seulement en fonction de leur race, mais aussi selon la position qu'ils occupent sur le terrain, ce qui donne un atout supplémentaire sur le plan stratégique. Un très bon produit donc, très sérieusement suivi par Jeux Descartes, avec l'organisation d'un championnat, la publication d'un hebdo d'information, etc... Si donc Blood Bowl vous est encore inconnu, ruez-vous dans la boutique la plus proche et faites-vous un petit plaisir, vous ne le regretterez pas. A moins que... Il paraîtrait que Games Workshop prépare une troisième version !

H.F.d.P.

1830

Suite à notre numéro 24 sur les jeux de plateau, un de nos lecteurs s'est plaint du fait de l'absence de présentation de 1830, jeu excellent au demeurant. Avec un léger retard, nous lui donnons la parole afin de réparer cette dramatique erreur. "*Ce jeu se fonde sur le développement des compagnies de chemin de fer en Amérique du Nord. Le but est de se faire un max de blé, ce qui est en soit banal, mais les moyens pour y arriver le sont beaucoup moins. Au début de la partie, de petites compagnies sont à vendre aux enchères à des prix différents selon leurs particularités. Une fois celles-ci vendues, on peut acheter des actions des grandes compagnies par tranches de 10%. Vient ensuite la phase délicate de la pose des rails, il faut construire son circuit de façon à ce qu'il rapporte le plus possible sans pour cela arranger ses adversaires. Une fois les rails posés, ceux qui possèdent des trains peuvent les faire circuler, ce qui rapporte plus ou moins d'argent selon le circuit parcouru. Cet argent peut être distribué aux différents actionnaires, ce qui fait monter le cours de l'action, ou être réinvesti ce qui provoque l'effet contraire. Puis une fois que toutes les sociétés ont agi, on repasse à la phase d'achat et de vente et ainsi de suite. Jusqu'à présent c'est simple, mais il y a le progrès : l'évolution des techniques fait que les vieilles locos disparaissent et qu'il faut les remplacer, ce qui coûte cher ; or en fin de partie, seul l'argent dans la société et les actions comptent pour la victoire. Il est donc nécessaire de bien participer, ce qui est loin d'être évident vu la vitesse du jeu. Un jeu de gestion très complet ou le hasard n'a pas sa place.*" Merci à Paul Capmarty pour sa collaboration et rappelons que 1830 est une production Avallon Hill.

H.F.d.P.

Voilà, après ce petit détour par le passé, revenons à des choses plus de notre temps.

CALL OF CTHULHU
5e édition américaine

Lorsqu'un éditeur propose une nouvelle édition d'un jeu déjà refondu plusieurs fois, on se demande toujours, malveillants que nous sommes, où commencent les modifications et où finit l'arnaque ? Il y a déjà longtemps que l'on parle d'une nouvelle édition du monument Call of Cthulhu par Chaosium. Histoire de réconforter les joueurs inquiets (regard torve sur l'étagère où s'alignent les quatre éditions précédentes), la firme américaine promettait une refonte en profondeur, une correction plus qu'importante, refusant par avance toute accusation sur d'arrières pensées sonnantes et trébuchantes. Et bien voilà, cette édition révisée est arrivée, voyons un peu ce qu'elle a dans le ventre. Pour commencer par le début, il faut dire que le "*bébé*" a fière allure, mais qu'il est surtout plus épais que ses ancêtres d'une cinquantaine de pages, ce qui

laisse penser que sous la belle couverture souple se cachent de nouvelles merveilles. Autant vous prévenir tout de suite, une fois la lecture terminée, on ne peut qu'applaudir le travail réalisé. Ce bon vieux Cthulhu était déjà, et de loin, le meilleur de sa catégorie ; là, il s'envole littéralement, clouant sur place tous ses concurrents du monde des jeux d'horreur. Détaillons un peu : depuis la première apparition du jeu, les éditions qui se sont succédé furent avant tout des retouches frileuses, des regroupements de suppléments parus, des compilations des textes édités entre les versions qui se suivaient en se ressemblant un peu trop. La cinquième édition n'échappe pas totalement à ce travers, mais elle introduit surtout de véritables modifications de règles. Bien sûr, dans son ensemble, le système reste le même sur ses bases. On ne change pas de chevaux dans une cote. Mais le ménage a été fait et bien fait. Avant tout, l'on constate des changements de bon aloi qui ont pour effet de renforcer la cohérence du système : notons la disparition de compétences inutiles (ou presque) comme la zoologie. Par contre, de nouvelles font leur apparition tandis que d'anciennes sont regroupées pour simplifier une approche parfois complexe et nuisible à l'agrément. Dans ce cas précis, nous avons relevé l'arrivée d'une compétence médecine qui regroupe intelligemment les anciennes compétences : diagnostiquer maladie – soigner maladie – soigner empoisonnement. Convenez que cela est quand même plus simple et plus réaliste. L'on trouvera des changements de même qualité dans bien d'autres domaines du jeu : création des investigateurs, santé mentale, magie, etc... Tout cela poursuivant et atteignant un but unique : rendre le jeu plus clair, plus simple et plus cohérent. Mais cette dernière édition n'est pas uniquement améliorée par les changements que nous venons de survoler. Les joueurs y trouveront aussi de nombreux apports, de véritables nouveautés. Pour ne pas tout vous dévoiler citons seulement celle qui nous semble la plus marquante et la plus utile : les conseils de jeu. Dans ce chapitre, les auteurs développent un grand nombre de précisions, de conseils pour une meilleure maîtrise du jeu et de ses règles. Cet aspect, qui faisait cruellement défaut dans les précédentes éditions, rend à lui seul cette cinquième version indispensable. Alors, bien sûr, comme nous sommes d'éternels insatisfaits, il faut formuler quelques critiques. Soyons honnêtes (une fois n'est pas coutume), il a fallut chercher. Le seul regret évocable vient de la disparition d'éléments anciennement bien utiles tels que les biographies des américains célèbres des années 20, ou encore la description des prisons que l'on connaissait à l'époque. Quoi qu'il en soit, ce ne peut être qu'avec enthousiasme que nous vous conseillons d'acquérir cette cinquième édition de Call of Cthulhu. C'est promis vous ne le regretterez pas une seconde. Espérons, quand même, l'arrivée rapide d'une traduction française de ce petit chef d'oeuvre, pour que ceux qui considèrent encore la langue de Lovecraft comme un dialecte barbare puissent se régaler à leur tour.

L.D.

Vous êtes responsable d'un club de jeux de simulation. Nous aimerions faire appel à vos talents et vous proposer de tester avec vos membres de nouveaux jeux : jeux de rôle, de plateau, scénarios, extensions...

Vous êtes intéressés ? Ecrivez-nous sans tarder à :

IPC Communication, Chroniques d'Outre-Monde, la Rédaction, 52 avenue des Champs-Elysées, 75008 PARIS

3615 SIMUL
Les dernières nouveautés

relle frisent l'indécence, le soucis de perfection est ici flagrant. L'on se retrouve au fil des pages en face d'un créateur, presque un historien, qui prouve que notre passé regorge d'univers dont la réalité oubliée est aussi forte en émotions que tous ces mondes créés de toutes pièces inondant la plupart de nos jeux. Si on ajoute à cela un système de résolution des actions à la hauteur des aventures proposées l'on obtient Boucanier, un excellent jeu qui, si la magie y fait défaut, a de quoi séduire les joueurs parfois lassés de l'éternel fantastique qui résout tout et n'importe quoi. Une dernière précision, si vous ne trouvez pas ce jeu dans votre boutique habituelle, il est possible de se le procurer auprès de la boutique Le Korrigan à Toulouse (16) 61 99 08 80. N'hésitez pas, même si après les vacances vous manquez d'or, Boucanier est, et restera, l'un des meilleurs jeux de l'année.

L.D.

BOUCANIER
Jeu de rôle

Du cimetière où nous pensions avoir été inhumés pour toujours, nous avons malgré tout pu nous procurer ce jeu de rôle made in France édité à compte d'auteur par Bruno Merandon. De ce type de produit autoédité, nous attendons, généralement, le meilleur comme le pire. Cette fois c'est le meilleur qui nous est arrivé, fleurant bon les Caraïbes d'antan. Le jeu, présenté sous la forme d'un livret de 146 pages, est en effet très sympathique et vraiment bien fait. Rien ou presque rien ne manque pour entrer dans l'univers des Frères de la Côte. Des personnages bien décrits, avec leurs origines, les différentes nationalités possibles. Des classes de PJ peu courantes (jouer un esclave par exemple), les règles de combat avec les armes et leurs techniques d'utilisation, la manière de s'enrichir en partageant le butin tel un vrai pirate. Nous avons aussi apprécié un efficace barème des mutilations (vous savez le Capitaine Crochet), une approche simple et précise des possibilités de combat naval et des règles détaillées inhérentes à la navigation (différents postes sur un navire, force et directions changeantes des vents...). Boucanier surprend également par un autre de ses aspects : contrairement à de nombreux produits où les libertés prises avec la réalité historico-cultu-

SAMSARA
Jeu de plateau

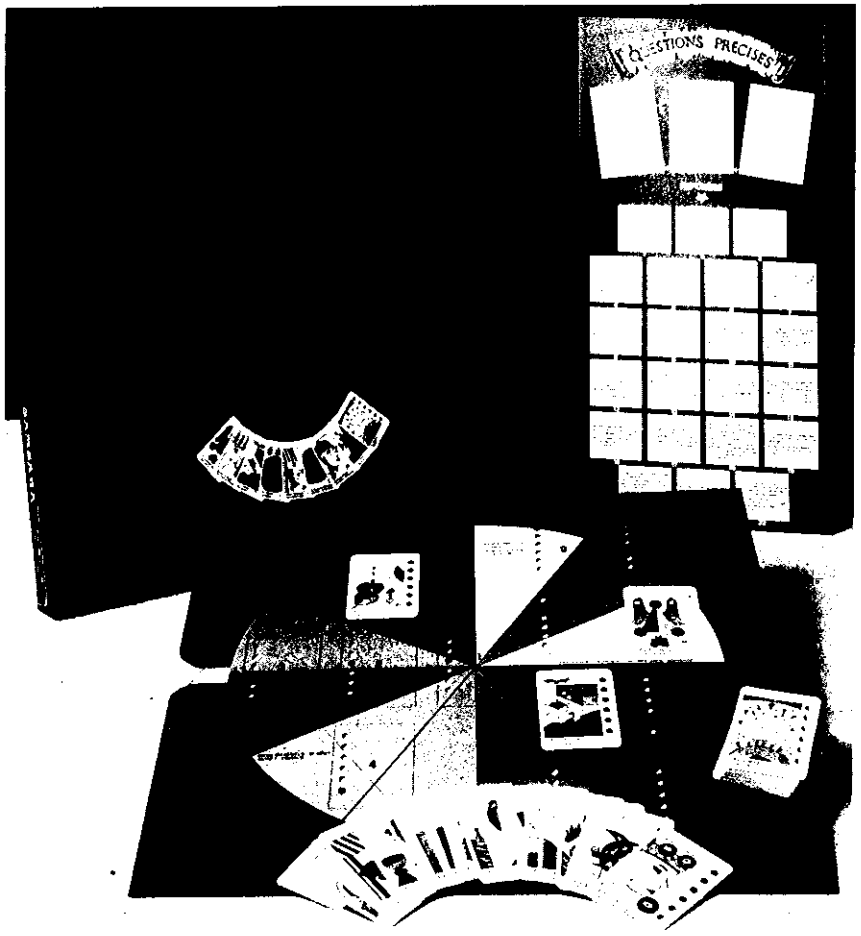
Autant annoncer tout de suite, ce jeu n'a rien à voir avec ceux que nous avons pour habitude de vous présenter. Il serait, de plus, étonnant que vous en entendiez parler dans une revue consacrée aux jeux de simulation. Alors, direz-vous, après ce préambule, pourquoi le présenter ? Et bien tout simplement parce que même s'il est à cent lieues de notre univers habituel il nous est apparu intéressant à plusieurs égards. Samsara est un jeu de divination basé sur l'astrologie et le tarot. Il se présente sous la forme d'une belle boite bleue contenant, outre la règle du jeu, deux plateaux et un jeu de 78 cartes perforées reproduisant les cartes du tarot dit *"de Marseille"*. Le premier plateau, sous lequel est axée une roue, est appelé Maison et se découpe en plusieurs sections correspondant, chacune, à un *"événement de la vie"*. Le principe du jeu consiste, en respectant des impératifs précis de coupe et d'empilement des tarots, à faire apparaître son signe zodiacal en utilisant la roue, puis à placer les cartes sur les sections. Cela fait, à l'aide d'un livret d'explication des tarots et des indications contenues sur les cartes et sur le plateau, le joueur doit être en mesure (bien se concentrer) de construire lui-même son thème astrologique. Les réponses de cette Madame Soleil en

carton concernant, d'après les concepteurs, tous les événements de la vie, à savoir : amour, travail, argent, famille, présent, futur, et j'en passe... Ayant le jeu, et comme Nostradamus est aux abonnés absents, nous avons testé malgré un à priori négatif, du moins dubitatif. Pour dire vrai, nos différents essais ont à la fois renforcé cette première impression, mais ont été également surprenants. Comme dans la cabane de la voyante du coin, certaines réponses frisaient le ridicule voire pire, par contre d'autres se sont avérées proches de la réalité. Alors, hasard ou volonté du participant de lire ce qu'il a envie de se voir révélé ? L'on retrouve avec Samsara les conditions habituelles d'une séance de divination. Pour les pressés, le jeu propose un second plateau qui permet, toujours selon les concepteurs, de répondre en un temps court à une question précise. Là encore, nous avons essayé et obtenu un résultat d'un ordre qualitatif similaire à celui du premier plateau. Partant de ce que nous venons d'écrire, la question finale se pose : y-a-t-il un intérêt à enrichir sa ludothèque d'un Samsara ? Nous ferons à cette délicate interrogation une réponse de normand, oui et non. Oui si la divination astrologique vous amuse et que vous n'avez pas la connaissance des techniques complexes des tarots, pas de boule de cristal et que le marc de café ne vous inspire pas. Oui, car dans ce cas, Samsara est un système bien fait qui offre autant de *"fiabilité"* que d'autres méthodes, aspect ludique en plus. Non si vous ne croyez pas, au moins un peu, à toutes les interprétations supposées de l'avenir, à l'astrologie et au reste. Demeure la possibilité d'utiliser Samsara pour épater vos amis (es), dans ce cas le port du turban est vivement conseillé, rien de tel que l'ambiance. Ou encore de faire une petite partie pour tenter de savoir ce que votre MJ préféré réserve, dans les méandres de son esprit tortueux, à vos aventuriers ou autres investigateurs. Mais restez prudents si d'aventure les Grands Anciens vous apparaissent.

L.D.

ZARGOS

Zargos est un jeu de plateau médiéval fantastique qui regroupe stratégie, magie et diplomatie, le tout derrière des règles simples. Facilement jouable en tournoi, le succès du championnat de France le prouve (plus de deux cents participants), ce jeu est à même de réunir diplomates, wargameurs et rôlistes. C'est pourquoi il nous est apparu nécessaire d'y consacrer le gros plan de ce numéro.



Thème

Autrefois la planète Zargos était dominée par les mages : ceux ci habitaient sur le continent qui a donné son nom à la planète, et, retranchés dans la cité interdite qui leur assurait la maitrise de la magie, ils avaient réduit les autres peuples en esclavage. Puis pour une raison obscure, ils disparurent, laissant le continent de Zargos aux démons et les vents de magie déferler sur la planète. Le jeu commence à ce moment : les joueurs représentent chacun l'un des 6 peuples en lutte pour la domination de la planète ; pour ce faire, il faut prendre le contrôle de la cité interdite et des 3 territoires qui l'entourent. La partie s'arrête dès qu'un joueur a rempli ces conditions.

Mécanisme

Au départ, chaque joueur choisi un peuple dans l'ordre déterminé par les dés. Puis toujours dans cet ordre, ils prennent des cartes de territoires : une carte donnant une capitale de royaume ou des armées supplémentaires ou bien deux cartes donnant au choix des territoires quelconques ou bien des bateaux, et ce jusqu'à répartition totale des cartes. Chaque joueur dispose ensuite d'un nombre d'armées décroissant avec le nombre de joueurs à répartir sur ses territoires, comme à Risk ; la différence, et elle est de taille, est que les joueurs disposent avant de commencer de 10 minutes pour s'échanger territoires, armées, bateaux et se constituer ainsi des royaumes cohérents : cette phase de jeux est capitale car elle va déterminer votre puissance.

Commence ensuite le jeu proprement dit : le joueur qui a le plus de renforts d'armées commence. Un tour se divise en deux phases :
1 - Les attaques. Il s'agit de la conquête de territoires laissés vides ou appartenant à un autre peuple ; le joueur peut bouger autant d'armées qu'il veut d'une case sous réserve de toujours laisser un pion sur une province. S'il attaque une case occupée par un autre peuple il y a combat.Alors chaque joueur simultanément jette de 1 à 3 dés selon les armées investies (1 pour 1 à 3 armées, 2 pour 4 à 6, 3 à partir de sept). Le résultat divisé par 2 représente le nombre d'armées perdues par l'adversaire ; on continue

3615 SIMUL
Questions - Réponses

jusqu'à élimination totale de l'un des protagonistes (il peut arriver que le combat cesse faute de combattants).
2 - Les réorganisations. Le joueur dispose ensuite de 2 mouvements pour réorganiser ses troupes sur ses provinces afin de parer à d'éventuelles attaques adverses. Vient le tour du joueur suivant jusqu'à ce que le joueur qui a le moins de renforts ait joué. Quand tous les joueurs ont accompli leur tour, on passe au décompte des renforts et à l'acquisition des cartes de magie : une province donne 1 point, une capitale 2, une province du continent Zargos 3 et la cité interdite 7. De plus posséder un royaume entier donne droit à des renforts plus importants que la somme des cases prises individuellement et à l'attribution d'une carte magie par royaume possédé (on ne peut en avoir plus de trois en main). Puis l'on passe à l'attribution des renforts dans l'ordre du plus puissant au plus faible : une armée coûte deux points, un bateau cinq. Dès lors que les joueurs ont placé leurs armées supplémentaires, un nouveau tour reprend.

Les bateaux

Chaque bateau ne sert qu'une fois, néanmoins il peut être stocké le temps voulu ; il sert à faire traverser une case de mer à un groupe de pions pour se rendre d'une province à une autre. Il est de plus possible d'utiliser plusieurs bateaux et de franchir ainsi plusieurs cases d'un coup pour prendre l'ennemi à revers. C'est également le seul moyen avec la magie de se rendre sur Zargos. Il faut donc savoir panacher ses renforts entre armées et bateaux selon la situation du tour.

Zargos

N'oublions pas que le but du jeu est d'en prendre le controle. Le problème est que le continent est bien gardé : pour prendre le contrôle d'une case, il faut d'abord résister à l'attaque de Démons. Ceux ci lancent 2 dés sur les cases périphériques, 3 sur les cases intérieures et 4 sur la cité interdite, comme lors d'un combat. Si vous avez survécu, la case est à vous, mais si à un moment quelconque, elle redevient vide, tout est à recommencer. Dès qu'un joueur devient maître de la cité interdite, il devient non seulement maitre de la magie (les autres joueurs lui donnent alors leurs cartes et son maximum passe à 5, de plus les démons lui obeissent et il n'a plus à les combattre!) mais 8 fois sur 10, cela signifie sa victoire.

La magie

Elle est déterminante dans le déroulement de la partie, et son utilisation peut être dévastatrice. Les cartes de magie sont de deux types : les cartes rouges qui doivent être utilisées au début du tour d'un joueur et qui sont offensives (gel d'une province, annulation du pouvoir d'un joueur, éradication d'une pile de pions) et les cartes vertes qui sont utilisées pendant le tour (déplacement supplémentaire, bonus au combat, renvoi d'une carte rouge sur l'adversaire) ; il est important de bien les connaître pour estimer le potentiel des autres joueurs : l'utilisation judicieuse de ces cartes peut mettre totalement hors course un concurrent.

Les peuples

Au nombre de six, ils possèdent tous un pouvoir particulier de puissance égale : les Amazones possèdent un tir défensif, les Dragons peuvent se déplacer en mer sans l'aide de navire, les Chevaliers peuvent mener plusieurs attaques de suite, les Moines peuvent faire relancer les dés lors d'un combat, Les Ailés bougent de 2 cases et peuvent faire autant de réorganisations qu'ils le souhaitent et les Araignées se téléportent par les volcans de la planète.

Conseil tactique

Au début, assurez-vous à tout prix la domination d'au moins un royaume, si possible de 2 afin d'obtenir des renforts corrects et au moins une carte de magie : si la possession des petites îles est très utile pour les cartes qu'elles apportent, elles sont loin de Zargos et isolées. Certaines provinces sont démunies de volcans, elles seront très recherchées car à l'abri d'une attaque surprise des Araignées, d'autres sont plus riches, mais géographiquement plus vulnérables, il faut donc chercher soit à posséder une île et une province non centrale, soit à regrouper ses troupes de façon à minimiser le nombre d'ennemis potentiels. Si vous avez deux royaumes, ne vous affaiblissez pas, il est important de les posséder à la fin du tour car le décompte se fait une fois que tous les peuples ont joué. Sinon assurrz-vous au moins une base solide, quitte à céder du terrain ailleurs, n'oubliez pas que le but est de prendre Zargos et non pas de conquérir toute la planète. En Général, plus l'on possède de territoires au départ, et moins l'on a d'armées par province, il ne sert donc à rien de se disperser s'il faut céder du terrain sur tous les plans dès le début. Si l'on part d'une bonne position, on peut tenter un débarquement sur Zargos dès le début, à condition de pouvoir en garder le contrôle.

De façon générale, n'attaquez qu'un joueur à la fois sauf s'il s'agit de reprendre vos territoires ; la diplomatie est importante dans ce jeu et si vous vous montrez tout de suite trop agressif, vous risquez fort de voir les autres peuples se liguer contre vous et vous ne serez bientôt qu'un souvenir. N'oubliez pas que tant qu'un joueur ne possède pas de royaume entier à la fin d'un tour, il ne touche pas de carte de magie, un raid sur l'une de ses provinces peut donc être particulièrement fructueux. Plus vous êtes puissants et plus vous jouez tôt dans le tour, pensez alors à bien vous réorganiser car beaucoup de peuples vont jouer après vous contre lesquels vous risquez d'être impuissants ; ainsi il est plus rentable d'attaquer un joueur qui a joué avant vous, car il ne pourra contre attaquer que le tour suivant et pour peu que vous ayez réussi à lui prendre une province, ses renforts seront fortement diminués. Mais attention, cela signifie qu'il

jouera vraisemblablement après vous le tour suivant. Jouer en dernier a ses avantages, mais c'est aussi un signe de faiblesse, face à un voisin trop puissant, vous risquez fort d'être éliminé avant de pouvoir contre attaquer...

La tactique de l'éclaireur ou l'attaque préventive : cela consiste à envoyer une armée en sacrifice sur un peuple voisin qui jouera après vous : sachant que vous lancez un dé, il s'agit de faire perdre au moins 2 ou 3 armées à l'adversaire et ce au prix d'une seule armée de façon à ce qu'il ne soit plus en mesure de vous attaquer lorsque ce sera à son tour de jouer : ceci est particulièrement rentable lorsqu'on joue un Moine qui peut relancer son dé ou lorsque l'on double son attaque d'un vent de guerre qui donnera un dé supplémentaire au combat, mais est totalement inutile face à des Moines ou des Amazones qui vous cribleront de flèches avant que vous n'arriviez au contact. Chaque peuple a un pouvoir qui nécessite une tactique différente, ce qui fait la richesse de ce jeu. Votre force réside dans votre pouvoir et dans la magie, n'hésitez pas à les utiliser. Essayer d'avoir toujours un bateau en réserve : la menace psychologique d'une attaque derrière le front sur une case mal défendue (les trois quarts des cases sont cotières) fera que l'on hésitera à vous attaquer. Ne laissez jamais vos capitales sans protection, ce sont elles qui vous rapportent vos cartes de magie. Il en va de même pour les cases de Zargos : un joueur adverse préfèrera attaquer un pion isolé qui à fortiori privera un joueur de 3 points de renfort plutôt que de subir une attaque de 2 ou 3 dés de la part des Démons. De même lorsqu'un peuple va prendre la citadelle, n'oubliez pas qu'il s'approprie les cartes de magie des autres joueurs, utilisez les avant!

Conclusion

Zargos est un jeu étonnant par son rapport richesses/simplicité. Jouable aussi bien en famille qu'en tournoi, il vous assurera de passer entre deux et trois heures excellentes. Le seul reproche que l'on puisse lui faire est qu'il arrive que cinq des six joueurs aient ensemble intérêt à éliminer le sixième qui n'a alors aucun recours : arrangez-vous pour ne pas être celui-ci lors de la phase d'échange!

***Fiche technique :** édité par Eurogames, conçu par Duccio vittale. Nombre de joueurs : 2 à 6 (optimum 4 à 6), durée d'une partie : 2 à 3 heures, à partir de 13 ans.*

3615 MALIN
Jouez et gagnez !

PASSÉ

- JEUX DESCARTES : signalons, tout d'abord, la parution de ***la trilogie des romans Torg.*** Une littérature de bazar, mais une excellente source de référence pour les MJ. Prix indicatif : env. 59 F chaque volume. Toujours chez Descartes et toujours pour **Torg** : parution du **Guide d'Aysle** et du **Grimoire Pratique** de Pixaud. Pour les amateurs de **James Bond 007**, sept nouveaux adversaires sont desormais disponibles dans le ***recueil Adversaires.*** **L'Appel de Cthulhu s'**est lui aussi enrichi de deux suppléments : **Retour à Dunwich** et **les Frères de Sang.** **Warhammer** n'est pas en reste avec la parution du premier des deux derniers volets des **Pierres du Destin** intitulé : La **Mort sur un Rocher**, tout un programme ! Du côté des étoiles, les joueurs de **Star Wars** trouveront dans leur boutique préférée le Manuel d'Instruction du **Général Craken**, ainsi qu'un scénar de bonne facture, **Le Domaine du Mal.** L'on nous signale aussi la reprise par Jeux Descartes de la diffusion de **Shadowrun.** Pour fêter l'événement, il y aura donc une nouvelle traduction des dernières règles originales et bel écran tout neuf. Pour terminer, l'intéressant jeu de plateau **Res Publica Romana** est sorti en août.

- LUDODÉLIRE : si ce n'est déjà fait, procurez-vous éventuellement **Monza,** le troisième circuit **Formule Dé.** A moins que vous ne préfériez **Full Metal Planète,** dans ce cas Ludodélire vous propose **Le Plateau Modulaire.** C'est un set de 19 nouveaux éléments pour construire des planètes encore plus vastes. Avec le set un ensemble de nouvelles règles est proposé.

- ORIFLAM : **l'Empire Ténébreux,** supplément pour **Hawkmoon** est en vente. Pour **Stormbringer,** ne ratez pas **les Sorciers de Pan-Tang,** supplément avec Background et scénarios.

- HEXAGONAL : le **Créature et Trésors** (Rolemaster) est en rayon.

- SIROZ commercialise depuis peu l'écran pour **Bitume** (avec un scenario). **In Nomine Satanis / Magna Veritas** gagne un supplément : **Insh'Allah.** L'on pourra aussi dépenser quelque monnaie en se procurant **l'Enclume et le Marteau,** un supplément pour **Bloodlust.**

- TSR : on note pas mal de mouvements chez ce petit éditeur dont vous avez du déjà entendre parler. Pour **D&D : Goblin's Lair** en boite de jeu, **Wrath of the Immortals** en boite itou. Pour **Dark Sun AD&D** : un module au nom évocateur : **Arcane Shadows.** Pour **Ravenloft AD&D** : un accessoire, **Van Richten's Guide to Ghosts.** Pour **Al-Qadim AD&D** : un monster compendium : **Al-Qadim Appendix** et une jolie boite, **The Land of Fate.** Pour **Forgotten Realms AD&D : Aurora's Whole Realms Catalog** (accessoire) et **Great Glacier** (accessoire). Non, ce n'est pas tout, il y a encore pour **DragonLance AD&D** la parution de **Tales of the Lance** (boite) et de **Knight Sword** (module). Et aussi, pour **Spelljammer AD&D, Rock of Bral,** un accessoire. N'oublions pas **Greyhawk** avec **Treasures of Greyhawk** (accessoire) et **Rary the Traitor,** un autre accessoire. Pour **AD&D2** signalons la sortie de : **Fiend Folio, Priest Spell Cards, Wizard's Challenge, Charlemagne Paladins** et **Magic Encyclopedia.** Et puis pour **Gamma Word** : les règles de la seconde édition et **Mutant Master,** un module. Enfin (ouf !), **Lands of Dr Loom** pourra compléter votre collection **Marvel Super Heroes** et **Hardware** celle de **Buck Rogers.**

- WEST END GAMES propose : **Los Angeles Citybook,** un supplément pour **Torg** et **The Abduction of Crying Dawn Singer,** scénario pour **Star Wars.**

- ICE : Grey Mountains, une campagne pour **MERP. Cyber Europe,** un supplément pour **Cyber Space. Cyber Hero,** un livret d'adaptation pour jouer du cyberpunk avec les règles **Hero System. Silent Death,** le jeu est doté d'une boite, **Night Brood,** contenant des scénarios et de nouveaux vaisseaux. **Champions of the North,** un supplément pour **Champions.**

- CHAOSIUM : de bien intéressantes choses chez cet éditeur qui propose la nouvelle édition de **Cthulhu Now** et surtout la cinquième édition du jeu culte **AdC.**

- PALLADIUM : à voir, **Atlantis** (Rift Book 2).

- MAYFAIR GAMES : parution d'un supplément pour **Chill, voodoo.**

- ATLAS GAMES : édition pour **Cyberpunk** de deux scénarios : **The Arasaka Brainworm** et **The Osiris Chip.**

- AVALON HILL : le troisième scénario, **Adventure with no Name,** pour **Tales** est paru.

- GDW : chez l'ami **Gygax,** il semblerait que le jeu **Dangerous Dimensions** doive changer de nom pour

s'appeler **Dangerous Journeys**. Celà dit, pour **Dark Conspiracy**, **Dark Races vol I**, un joyeux compendium de 45 races maudites est sorti.

– **WHITE WOLF :** plusieurs parutions pour **Vampires** : tout d'abord **The Hunter Hunted** (hé hé !), un sourcebook sur les chasseurs de vampires ; **The Storyteller**, un recueil pour le MJ.

– **TALSORIAN GAMES :** un nouveau module pour **Cyberpunk** : **Protect and Serve.**

PRÉSENT

– **JEUX DESCARTES :** vous pouvez, dès à présent vous procurer **Goldfinger II**, un scénario pour **JB 007**. Egalement disponible, **Kinsport**, un supplément pour **AdC**. Le Dossier Technique de **l'Etoile de la Mort** pour **Star Wars** vient de paraître. La sortie de : **Le Voleur d'Ygol**, pour **Mega III** devrait aussi être en vente ce mois de septembre.

– **HEXAGONAL :** Sauf retard imprévu, la traduction du jeu **Vampire** est maintenant disponible.

– **ORIFLAM :** Présentation d'un nouveau scénario pour **Cyberpunk** : **Les Récits de Forlon Hope.**

– **SIROZ :** Dès la fin de ce mois, le supplément **Souvenirs de Guerre**, pour **Bloodlust**, sera disponible.

– **TSR :** La série continu avec la rentrée : pour **D&D**, le module **Sword and Shield** et l'accessoire **The Millenium** aggrandiront la famille. L'on devrait aussi trouver en boutique, **Thoughts of Darkness**, un module pour **Ravenloft AD&D.**

– **ICE :** **l'Alchemy Companion** et le **Rolemaster Companion VI** arriveront courant septembre.

– **FASA :** avec la rentrée nous arrive la troisième édition de **Battletech** et la seconde édition de **Shadowrun.** Signalons aussi, **One Stage Before**, une aventure pour ce dernier jeu.

– **WHITE WOLF : Werewolf, The Apocalypse**, un nouveau jeu de rôle devrait être disponible ce mois avec un premier module : **Rite of Passage.** Toujours chez le loup blanc, la troisième édition de **Ars Magica**, avec le module **Deadly Legacy**, est disponible.

– **GDW :** le premier volet de **Dangerous Journeys** (ou **Dangerous Dimensions**, on ne sait jamais) vous attend. Son titre : **Mythus. Atlas Games : The Long Road Home** et **Street Fighting**, deux scénarios pour **cyberpunk.** Et surtout, **Over the Edge**, un jeu de rôle inédit à découvrir absolument.

– **CHAOSIUM :** le **sourcebook Melniboné**, pour **Stormbringer**, est en vente.

– **PHAGE PRESS :** parution ce mois de **When Chaos Reigns**, un module pour Amber.

FUTUR

Dans les mois à venir nous attendons chez les éditeurs suivants :

– **DESCARTES : Orient Express**, un supplément pour **AdC. La Guerre au Royaume des Nains**, le dernier volet des **Pierres du Destin** pour **Warhammer.** La nouvelle édition de **Battletech** et **Dune.** L'on espère aussi pour très bientôt la nouvelle traduction, l'écran et le premier scénario **(Dragon Hunt)** de la dernière version de **Shadowrun** dont nous parlions plus avant.

– **HEXAGONAL :** normalement disponible en octobre, citons l'écran allant avec la traduction de **Vampire.**

– **CHAOSIUM : Pagan Shores**, sourcebook pour **Pendragon** sortira fin septembre, début octobre.

– **GDW :** à paraître dans un avenir plus ou moins proche, les compléments de **Mythus : The Mythus Magic Sourcebook, The Epic of Yarth**, un écran pour le MJ et **Necropolis**, une campagne.

– **TALSORIAN GAMES : Dreal Park**, un nouveau jeu de rôle prévu pour être présenté à la **Gen Con** d'août dernier devrait rapidement, si ce n'est déjà fait, être disponible. Nous espérons pouvoir vous en parler plus longuement dans notre prochain numéro.

MANIFS

– **Le 12 septembre :** Encore en grandeur nature. Il est organisé, cette fois, dans l'orléanais. Thème Médiéval Fantastique. *Renseignements : (16) 38 83 17 39.*

– **Le 12 septembre :** Après-midi d'initiation aux jeux de simulation. C'est gratuit et cela se passera *au 13 rue Dussaussoy, 69006 Lyon. Renseignements : (16) 78 65 05 24.*

– **12 et 13 septembre :** Simulation 92 est une convention de jeux de simulation qui se tiendra dans le hall G du parc des expositions de Toulouse. Démonstrations, initiation, tournois, concours sont au menu. Renseignements : (16) 61 99 08 80.

– **26 et 27 septembre :** (vérifier impérativement les dates avant de se déplacer). Si il y a une manifestation à ne pas manquer cet automne c'est celle-ci. Dans le cadre exceptionnel du château de Pierrefond, la Guilde de Picardie fêtera le centenaire de la naissance de Tolkien. On jouera aux jeux inspirés de l'univers des œuvres de l'écrivain (JRTM entre autres). Les visiteurs pourront aussi assister à des reconstitutions avec figurines des célèbres batailles en Terres du Milieu. Il sera possible de participer à un concours de scénarios (système libre) doté de lots. Enfin, sur les deux jours, un grandeur nature sera organisé. *Renseignements : (16) 44 54 74 05 (en soirée).*

– **Le 26 septembre :** Tournoi de jeux de rôle à Roquebrune Cap Martin (06190). *Renseignements : (16) 93 35 20 69.*

– **3 et 4 octobre :** Grandeur nature dans une citadelle de Vauban. *Renseignements : Le Grand Défi / Bureau des Arts de l'INC, 13 rue M. Ney, 54000 Nancy.*

– **Le 11 octobre :** Les Loups de l'Apocalypse organisent leur sixième tournoi multijeu de rôle. AD&D, AdC, Stormbringer, Warhammer, JRTM... *Renseignements : (1) 30 93 99 39.*

– **Du 23 au 25 octobre :** Manifestation de jeux de simulation sur le thème de la mer à la Rochelle. *Renseignements : Ecrire à l'association Ordalie-Kheops, 7 rue Camille Desmoulins, 17000 Villeneuve les Salines.*

– **24 et 25 octobre :** Objectif 92, une manifestation ouverte aux associations de jeux et aux particuliers prévue à *Renseignements : associations au (16) 78 03 74 28 ; particuliers au (16) 78 93 42 27 (soirée).*

– **30 octobre et 1er novembre :** A Auch, organisation de deux grandeurs natures (thème Médiéval Fantastique) et d'une convention sur les jeux de simulation et le moyen-âge. *Renseignements : (16) 62 36 65 45.*

– **31 octobre et 1er novembre :** Convention de la Guilde de Picardie. *Renseignements : (16) 23 20 32 66.*

– **Le 8 novembre :** Une autre manifestation de commémoration de la naissance de Tolkien. Cette fois au Mesnil-Saint-Denis.

– **Du 13 au 15 novembre :** Le premier salon européen du jeu et du jouet

3615 PALMARÈS
Gagnez des kilomètres !

MAGIE

Sylvain, dieu des forêts, burin de Cornelis Cort.

Magie et sorcellerie sont de tous les temps, et présentes sur tous les continents. Elles ont pour but de dominer les autres hommes et les éléments de la nature. Du grand initié au simple « rebouteux » un peu sorcier, toute l'histoire et toutes les civilisations sont concernées par des phénomènes qu'on accepte ou qu'on récuse, mais qui restent présents autour de nous.

DÉTENEZ-VOUS LES « POUVOIRS » ?

Chez les peuples les plus primitifs, on consultait les anciens de la tribu pour bénéficier de leur expérience. Les traditions des premières connaissances ont été conservées dans certaines familles : ainsi sont apparus les sorciers, dont sont issus les prêtres, les médecins, les hommes de science. Plus tard, les notions acquises ont été conservées et transmises par initiation dans les temples ou les sanctuaires. Des castes ont été constituées. Elles ont tenu secrètes les notions scientifiques qui leur assuraient prestige, pouvoir et domination. Dans tous les pays, elles ont poursuivi les sorciers « *indépendants* », révélé aux profanes les principales notions (révéler : recouvrir

ET SORCELLERIE

d'un voile) sous une forme symbolique ou mythologique. Ainsi, les mythes de diverses religions se superposent et correspondent aux mêmes phénomènes naturels. Partout on retrouve les étapes d'une même évolution : observation de la nature par les plus intelligents, accumulation des documents par certaines familles ou certains groupements. Puis apparaissent des sorciers ou sorcières révérés ou craints en raison de *« secrets »* qu'ils possèdent ou sont supposés posséder. La domination de ces sorciers provient non seulement de leurs connaissances réelles mais surtout du pouvoir de suggestion basé sur la superstition populaire. Les castes ont utilisé leurs connaissances positives pour développer leur puissance suggestive et assurer leur domination non seulement sur le peuple, mais sur les guerriers, les nobles et même le roi. Il faut distinguer haute Magie et basse magie ou sorcellerie. Partons ensemble explorer les contrées secrètes de notre vieille Europe.

LA HAUTE MAGIE

L'origine du mot Magie se rattache à la science des Mages, caste sacerdotale chez les Iraniens. Les Mages révéraient un Etre souverain, dont le Feu était le symbole. Le culte se déroulait en plein air et il était interdit de faire des idoles ou images de la divinité. Le mot *« Mage »* a été conservé dans certaines sociétés occultes ; le mage de la Rose-Croix est celui qui a reçu le suprême degré de l'initiation magique. L'enseignement est oral, il est interdit de l'écrire : seuls existent les symboles, dont l'explication est plus ou moins approfondie selon le degré initiatique.

Le mot Magie prit un sens plus large chez les Grecs et les Romains et plus tard, dans les langues occidentales, on l'applique aux sciences occultes et à l'art de produire des choses impossibles aux hommes ordinaires. Le but de la haute Magie est de connaître et dominer les forces et formes d'énergie de la nature. Les premiers hommes attribuaient une personnalité et des réactions humaines aux formes d'énergie qui se manifestaient. Ils traitaient les *« forces »* en jeu comme des êtres intelligents dont il fallait obtenir les faveurs par des demandes, des prières, qu'il fallait attirer ou dominer par un rituel complexe.

Divination

Les Anciens possédaient des connaissances très précises en astronomie, qui permettaient de prédire des éclipses et d'assurer l'autorité des astrologues. Mais une erreur pouvait leur être fatale et leur coûter la vie. Pendant des siècles, rois et seigneurs ont eu leurs astrologues, par désir de prévoir l'avenir et aussi de dominer leurs sujets par l'intermédiaire des prédictions. L'influence des astrologues était énorme et quelquefois néfaste : ainsi, l'affolement qui précéda l'An Mil, dû à des interprétations de l'Apocalypse.

Lutte contre la maladie et la mort

Ceux qui savaient calmer la douleur et guérir étaient assurés d'un grand pouvoir. Ainsi, est née la médecine, avec des plantes cueillies à certaines heures, selon un rituel précis et mystérieux. Ils pouvaient aussi diminuer la crainte de la mort ou suggérer que la mort était un départ pour un monde meilleur, où seraient récompensés ceux qui obéissaient aux dirigeants. Les insoumis, par contre, se voyaient menacés des pires supplices dans l'au-delà. Des hommes se sont acharnés à rechercher l'élixir de longue vie et la pierre philosophale. Ils ont découvert de nouveaux corps et créé l'alchimie, devenue la chimie moderne. Appliquant ces nouveaux corps au traitement des maladies, ils ont créé la médecine spagyrique, que perpétuent les spécialités pharmaceutiques modernes.

Corrélations et influences

Des corrélations étaient établies entre les divers éléments de la nature : à chaque planète correspondrait un métal, une couleur, un parfum. De même entre les divers signes du zodiaque et les parties du corps humain, certains métaux et plantes avec les organes. Les premières influences observées furent sans doute celles du soleil et de la lune. Le soleil fut considéré comme le père de toute énergie et comme la manifestation d'une divinité dont le fils et le représentant sur la terre était le

feu. D'où l'importance attachée à la conservation du feu et les luttes pour sa conquête. Le culte du feu se répandit en Grèce et à Rome, où les Vestales lui étaient consacrées. L'influence de la lune sur les êtres vivants était connue des Anciens, ses phases réglaient les jours de chasse et de pêche.

Courants telluriques

Les influences des radiations terrestres étaient connues. On tenait compte des échanges d'énergie qui se font entre l'atmosphère électrisée et le sol : on plantait des tiges pour éviter la foudre ou rendre un terrain plus fertile. On savait que pour bien dormir, il faut avoir la tête au Nord.

Le double

Chaque homme a un double, qui a la forme de son corps. Pour donner à ce double un appui et une plus grande persistance, on embaumait les cadavres en Egypte et on plaçait sur le sarcophage une image ou statue du mort la plus ressemblante possible. Animaux et objets ont aussi leur double. En brûlant un objet, ou même son dessin, on libère, croit-on, l'énergie de cet objet qui pourra être utile ou agréable au mort ou à un esprit.

Prières, sacrifices

On prie humblement une divinité très puissante. On promet un sacrifice, si elle est de moindre importance. Après avoir soumis les invisibles inférieurs, on leur commande impérativement. Le sang, source d'énergie et principe de vie, serait très apprécié de tous les invisibles, qui y puisent la force nécessaire pour se manifester. Le résultat étant proportionnel à l'importance du sacrifice, on ne peut obtenir une réponse d'un oracle avant celui-ci. L'homme verse le sang devant les génies quelquefois pour se les rendre favorables, plus souvent pour les apaiser. On sacrifie au maître des morts, à toutes les forces invisibles divinisées, aux esprits maîtres de la nuit, au dieu de la guerre et aux génies des maladies. Les victimes sont des moutons, des bœufs et même des hommes : prisonniers, membres de la tribu, ou ses propres enfants.

Anthropophagie rituelle et sacrifices humains

En mangeant certains organes d'un ennemi ou d'une victime expiatoire, on croit absorber les qualités du sujet. On retrouve des sacrifices humains bien après l'Antiquité. Au XVe siècle, on a trouvé dans le château de Gille de Laval, seigneur de Retz et Barbe-Bleue, les restes d'environ 200 victimes. On a dit que lors de la messe noire faite par La Voisin pour ramener à Madame de Montespan l'amour du roi, un enfant aurait été égorgé. On raconte aussi l'histoire de la comtesse Bathory, qui aurait sacrifié 600 jeunes filles, au cours des évocations qu'elle faisait dans les souterrains de son château, dans l'espoir de s'embellir. Au XXe siècle ont eu lieu des meurtres rituels vaudous. Ces pratiques ont été remplacées par des objets de substitution : représentation de l'offrande, fruits, corps gras parfumés et brûlés.

Esprits et personnages de légende

On rendait également un culte et on demandait avis ou protection aux mânes des ancêtres et aux esprits des morts, et s'y ajoutait la personnifica-

3615 LAVENIR
Toute l'astrologie
à votre service sur minitel

tion de multiples influences. Chez les Nordiques, les elfes symbolisent les puissances du feu, des airs, des eaux, de la terre. Les gnomes gardent les richesses du sous-sol. Les farfadets ou lutins peuvent vous servir si vous êtes charitable, ou vous jouer des tours pour vous punir ou s'amuser. Pour les Celtes, les fées sont l'équivalent des elfes. Elles sont immortelles mais doivent, chaque année, prendre pendant quelques jours la forme d'un animal, et donc être exposées à la mort. Chez les Grecs et les Romains, les nymphes protègent les forêts, les sources ; elles vivent, selon Plutarque, 9720 ans. Les occultistes modernes ont, eux, peuplés les espaces d'élémentals ou même de microbes de l'astral.

Totem

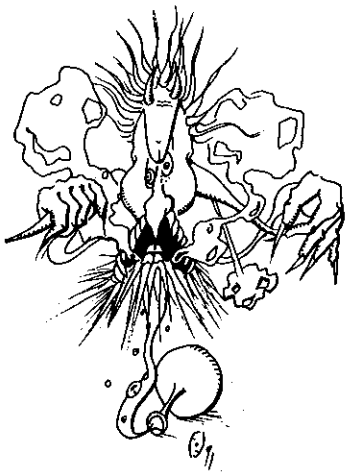
Chaque tribu, chaque village, chaque ville, puis chaque nation a eu son génie protecteur, souvent représenté sous la forme de l'animal totem. Il était interdit de le tuer, sauf en sacrifice, et sa peau servait à recouvrir le prêtre ou la statue du dieu. A un degré plus élevé d'initiation, on retrouve des animaux symbolisant l'énergie universelle en représentant un signe du zodiaque.

Kabbale

La Magie s'est compliquée de notions dues à la Kabbale (ou Cabale) hébraïque, doctrine qui se développe chez les Juifs dans les deux derniers siècles avant notre ère et qui dévoile les secrets de la religion et de la nature. En même temps que la Kabbale apparaît toute une hiérarchie d'esprits : Lucifer, Mephistophiels, Aciel, Ariel...représentés quelquefois sous forme d'animaux (ours, taureau, chien noir).

L'enseignement vrai

Dans les diverses formes de Magie et dans la plupart des cas, l'enseignement était oral. Parfois, des doctrines ou théories supérieures ont été fixées dans des dessins, des monuments, des signes ou des écritures spéciales, dont la connaissance était acquise au cours d'initiations progressives. Selon l'adage « *L'initié tue l'initiateur* », les initiés devaient démontrer leurs multiples qualités au cours d'épreuves successives : intelligence, volonté jointe à une discipline parfaite, courage, discrétion. La loi générale est figurée par les cinq doigts de la main, un précepte étant attribué à chacun : Savoir, Pouvoir, Vouloir, Oser, Le faire. Dans la formule de discrétion, la première lettre de chaque mot du cinquième précepte est changée : il devient Se taire. La main peut être étendue avec les cinq doigts écartés, ou faire le geste de la bénédiction : les trois premiers doigts allongés, les deux derniers repliés.



Symbolisme

Lorsque les représentants de la Magie ont voulu fixer enseignement ou doctrines, ils ont employé des dessins comme ceux qu'on retrouve sur les monuments préhistoriques, souvent établis d'après des données astrologiques ou astronomiques ou des influences telluriques. La ligne verticale a symbolisé le principe mâle ; la ligne horizontale, surmontée ou non d'une anse, le principe femelle. La rencontre des deux a formé la croix, symbole de la fécondation. Dans le symbolisme général, le soleil fut représenté par un cercle, la lune par un croissant, la terre par un carré et le ciel par un triangle à pointe en haut.

On a donné des formes magiques aux décorations, car elles constituent, au même titre que les talismans, des moyens de domination. Outre les figures géométriques, les nombres avaient une importance primordiale, car ils exprimaient les rapports harmonieux des astres et des choses.

Aux planètes, aux métaux correspondent des couleurs, lesquelles ont aussi des rapports avec des organes, avec des états psychiques, avec l'orientation. Afin de faciliter l'action suggestive des formules et des incantations, les magiciens préparaient l'auditoire au moyen de lumières atténuées et colorées, de musique et surtout de parfums. Les sept aromates d'Hermès étaient destinés à augmenter les facultés de voyance dans le cristal : passerage, muscade, bois d'aloès, mastic en larmes, safran, cannelle, myrte. Il y a une correspondance entre parfums, planètes et jours de la semaine. Les magiciens ont toujours su que couleurs, sons et parfums ont une grande influence sur l'organisme. Quelquefois, ils ont même eu recours à la prestidigitation.

L'alchimie

L'alchimie, ou chimie du Moyen-Age, fut connue en Occident au début du XIe siècle, après s'être épanouie au IVe siècle. Elle aurait été révélée, en même temps que la magie, par les anges déchus descendus sur terre. Ils trahirent les secrets divins en les révélant aux belles terriennes. La malédiction tomba sur la science prohibée qui donnerait à l'homme la connaissance lui permettant de rivaliser avec son créateur. Les Egyptiens traitaient le minerai d'or en appliquant des pratiques magiques. Ils peuvent être considérés

PETIT LEXIQUE

— Alchimie : nom donné à la chimie du Moyen-Age, alors considérée comme la Science Suprême, permettant de guérir tous les maux grâce à l'élixir de longue vie. Elle savait transmuer tous les métaux en or ou en argent grâce à la pierre philosophale.
— Amulette : petit objet que l'on porte sur soi par superstition et auquel on attribue la vertu d'écarter les maléfices.
— Arcane : toute opération hermétique dont le secret ne doit être révélé qu'aux seuls initiés.
— Cabale (ou Kabbale) : interprétation juive ésotérique de l'Ancien Testament qui donne une vision panthéiste de l'univers (tout est Dieu et Dieu est tout).
— Diable : en théologie, on appelle diables toutes les forces mauvaises ; on les appelle aussi démons pour indiquer que ce sont des être intermédiaires entre les dieux et les hommes. Ce sont des anges qui n'ont pas su résister au péché d'orgueil, se sont révoltés contre Dieu et sont condamnés à l'enfer. Ils ont conservé leurs pouvoirs. Ils sont conduits par Satan, encore appelé Lucifer, Belzébuth.
— Pentacle (ou pantacle) : figure talismanique représentant une figure à cinq branches ornée de divers caractères magiques.
— Rituel : livre liturgique exposant l'ordre et la forme des cérémonies religieuses avec les pièces d'accompagnement.
— Sort : effet magique, le plus souvent néfaste, exercé sur une personne et qui résulte de certaines opérations de sorcellerie.
— Tabou : système d'interdits à caractère religieux définissant le sacré et l'impur, à ne pas transgresser sous peine de châtiment.
— Talisman : objet sur lequel sont gravés des signes cabalistiques et auquel on attribue des pouvoirs bénéfiques.

comme les véritables précurseurs de l'alchimie. Les alchimistes cherchaient à transformer les métaux vulgaires en or, mais ils désiraient plus encore obtenir l'union de l'âme et de l'esprit humain avec le divin. Le succès scientifique signifiait que l'initié se situait parmi les élus.

L'arbre de la connaissance et le serpent qui avaient suggéré à l'homme de manger le fruit défendu, lui permettant ainsi de se révolter contre son créateur, devinrent les emblèmes de l'alchimie. Pour les alchimistes, la substance absolument parfaite dans le monde est l'or impérissable, qui ne peut s'obtenir sans une destruction préalable. L'activité des initiés, qui vivaient isolés, comportait toujours théorie et pratique. Ils considéraient le mercure ou vif-argent, comme l'élément à la base de tout métal, dont il représentait les propriétés occultes : fusibilité, malléabilité, volatilité.

mence. Vers le XIIe siècle, les alchimistes affirmèrent l'existence d'une substance particulière, au contact de laquelle les métaux, subissant une transformation, deviendraient de l'or : la pierre philosophale. Elle soignait également toutes les maladies et prolongeait la vie. Les Chinois étaient persuadés que l'or, dissous et transformé en poussière, était un remède universel capable de redonner la jeunesse : le métal parfait et impérissable devait apporter perfection et immortalité. Les Occidentaux recherchaient plus, dans la fabrication de l'or, l'accès à la richesse matérielle. Les alchimistes étaient courtisés par les souverains, mais lorsqu'ils déclaraient que leur doctrine ne pouvait être communiquée, ils étaient emprisonnés, torturés et exécutés. La pierre philosophale serait composée de toutes les essences : eau, feu, terre, air et aussi de la quintessence, l'âme spirituelle du monde qui donne vie à tous les corps.

Deux principes sont à la base de l'alchimie : la composition des métaux et leur génération. On croyait tous les métaux composés de différentes substances et contenant du mercure et du soufre. Suivant les différentes proportions, on obtenait or, argent, cuivre... Quant à la génération, les alchimistes du Moyen-Age pensaient que pour produire des métaux, il fallait découvrir leur semence.

Le processus alchimique devait se réaliser en sept phases, décrites avec une certaine précision par les initiés, mais avec des barrières de symboles et de significations cachées, destinées à se préserver de la profanation de leur art et à sauvegarder leur vie. Ils ont gardé, cependant, le secret absolu sur le récipient à utiliser. Pour fabriquer la pierre philosophale, il faudrait séparer les éléments masculins et féminins présents dans le mercure (le fixe et le volatil), qui ne s'uniront qu'après s'être purifiés. Feu et minerai sont indispensables à la transformation.

LA MAGIE EN PRATIQUE

— Aphrodisiaque : prendre un mouchoir de tissu, y laisser tomber quelques gouttes de votre sang. Laisser sécher. Brûler le mouchoir, recueillir les cendres. En assaisonner, en vous concentrant intensément, une salade à servir à la personne désirée.
— Pour le retour de la personne aimée : mettre du sel sur le seuil de votre porte et un peu sur le châssis de la porte, chaque jour avant la tombée de la nuit.
— Pour attirer la chance : porter une gousse d'ail dans la poche ou le sac à main. La remplacer lorsqu'elle devient sèche. Vous pouvez aussi mettre du romarin sous votre oreiller, ou brûler de l'encens de vanille.
— Recette du bonheur : mettre dans un verre 3 pincées de sel et 3 pincées de sucre. Le remplir d'eau, laisser reposer pendant 3 jours. Jeter l'eau ensuite, en formulant 2 souhaits.
— Pour la chance au jeu : se laver les mains dans une infusion de camomille juste avant d'aller jouer. Ou se frotter les mains avec de l'huile essentielle de narcisse.
— Pour attirer les clients dans votre commerce : brûler de l'encens de chèvrefeuille.
— Pour attirer richesse, argent, succès financiers : faire brûler des bougies vertes.
— Amulette de protection : porter autour du cou un médaillon suspendu à une chaîne, avec la formule suivante gravée : « rapidement et sans danger dans l'œil de Dieu », *pour vous protéger lorsque vous voyagez en avion.*
— Contre les attaques de forces négatives : se tenir le pouce droit avec la main gauche, pendant que le pouce gauche est dans la main droite.
— En cas d'envoûtement ou si vous ressentez de mauvaises influences : mettre 3 anneaux de fer dans un seau d'eau pendant un jour. Boire l'eau le lendemain. Vos ennuis disparaîtront.

LA BASSE MAGIE OU SORCELLERIE

Elle poursuit un but purement égoïste, souvent avec l'intention de faire du mal. Ses procédés sont souvent identiques à ceux de la haute Magie : invocations, incantations, formules semblables, mais le plus souvent appliquées par des gens sans véritable initiation, qu'on appelle des sorciers. La sorcellerie peut être considérée comme une forme abâtardie de la magie, son équivalent populaire, aux procédés moins sophistiqués. Elle repose davantage sur des traditions orales que la magie, fondée sur les textes.

MAGIE ET SORCELLERIE

Primitivement, le sortiarius était celui qui avait fonction de jeter les sorts, fonction sacrée exercée par des hommes ou des femmes. Puis le mot sorcier a été appliqué à ceux qui devinaient ou découvraient des choses inaccessibles à l'intelligence du vulgaire, ou à ceux qui obtenaient des résultats paraissant mystérieux, même sans pacte avec les puissances invisibles. Dans un sens péjoratif, on désigne par sorciers ceux qui ont la prétention d'agir avec le concours d'esprits ou qu'on accuse d'avoir fait un pacte avec le diable.

Comment devient-on sorcier?

Le plus souvent, le « *pouvoir* » est héréditaire : le père transmet à son fils ses « *secrets* » et ses « *mauvais livres* ». Un profane peut aussi être initié, sous certaines conditions, par un sorcier. En Europe, on peut aussi aller à la recherche de vieux grimoires, de plus en plus rares. Mais les formules cabalistiques sont souvent arides pour un apprenti.

L'évocation

Reste, selon les rites du Moyen-Age, le pacte avec Satan, écrit sur du parchemin vierge, avec une plume neuve trempée dans du sang. Il faut alors se rendre à un carrefour isolé, près d'un cimetière ou d'une fosse à fumier, tracer autour de soi un cercle au moyen d'une baguette, sacrifier un coq au douzième coup de minuit. Même pas besoin que le démon emporte le pacte en enfer : l'intention lui suffit. Est-ce pour cela qu'on dit l'enfer pavé de bonnes intentions et, plus sûrement, de mauvaises? Que propose le diable? D'abord de l'argent, à des paysans souvent dénués de tout. Beaucoup de sorcières disent s'être données à lui en raison de leur profonde misère... Mais les pièces se transforment en feuilles mortes ou en terre dès qu'il disparaît. Satan peut également faire miroiter la gourmandise, la luxure, la domination du monde. Pour évoquer les esprits ou les morts, le rituel est presque semblable : un cercle magique, souvent double, une baguette ou une épée, des couleurs déterminées par le jour, l'heure et les influences astrales ou cabalistiques correspondantes. De même pour les parfums qu'on brûle. Le rôle protecteur des pointes (objets pointus) est primordial contre les fantômes, que l'épée ou le couteau suffit à effrayer.

Les sorcières

Dans l'Antiquité, les sorcières de Thessalie étaient célèbres par leurs maléfices, leurs filtres et leurs toxiques. La sorcière, telle que nous l'évoquons aujourd'hui, est essentiellement un produit de l'imagination médiévale. On la voit vieille et laide, mal vêtue, vivant à l'écart, s'abritant dans les bois ou les cavernes. Jusqu'au XIIIe siècle, elle est peu persécutée, et les paysans ont parfois recours à son expérience. En 1233, une bulle du Pape décrit les cérémonies du Sabbat, le culte rendu au diable. La sorcière, de folle, devient serviteur du démon, ayant conclu un pacte avec lui. L'homme est environné de forces surnaturelles qui se livrent un combat dont il est l'enjeu et les autorités doivent éliminer les puissances du Mal. En 1484, une bulle d'Innocent VIII justifie l'action des inquisiteurs : la pire des hérésies devient alors de ne pas croire à la sorcellerie. Ce sera donc désormais le supplice pour des milliers de sorcières.

Mais qui sont-elles? Parfois des révoltées, parfois des hystériques, parfois des profiteuses de la misère humaine. Mais aussi des victimes de témoignages intéressés ou de querelles de villages. La sorcellerie est déclarée hérétique à cause, surtout, de la survivance parmi le peuple, d'un ensemble de croyances animistes, fétichistes ou idolâtres, qui entrent en concurrence avec une religion chrétienne rigoureuse. L'évangélisation

LA SORCELLERIE A VOTRE PORTE

On évalue à plus de 30 000 en France les voyants, astrologues et sorciers, dont presque la moitié exercent en région parisienne. Les autres sont recensés dans les grandes villes de province (beaucoup sur la Côte d'Azur) et, de plus en plus rares, dans la « France profonde ». *Consultations par correspondance et Minitel n'effraient pas le* « sorcier des villes ». *Un rituel de retour d'affection se paie à Paris entre 5 000 et 10 000 Francs. Et qui n'a pas senti sa raison déraper, juste un peu, à l'énoncé des* « recettes » *capables de vous débarrasser des problèmes qui vous collent à la peau? Des industriels, des hommes politiques ne dédaignent pas le recours aux forces occultes pour déblayer leur environnement. Alors, ne laissez pas traîner dans la salle de bains une brosse pleine de cheveux. On ne sait jamais...*

Dix-huit personnes brûlées à Salzburg, eau-forte de Jan Luyken.

3615 LAVENIR

fut longtemps superficielle, souvent réduite au remplacement d'une divinité locale par un saint. Il suffit d'observer les représentations de Sylvain, dieu des forêts, pour noter ses caractères physiques très proches de ceux du diable classique.

Aux XIVe et XVe siècles eurent lieu les procès les plus spectaculaires : celui des Templiers et celui de Jeanne d'Arc. Leur déroulement permet de faire le lien avec le règlement de querelles politiques. Au XVIe siècle, avec les Guerres de Religion, les fanatismes se déchaînent et le retour à l'antique ressuscite de vieux rites païens, confondus parfois avec des pratiques magiques. Les procès de sorcellerie ont désormais leurs procédures, leur juriste et leur code. La fin du XVIe siècle et les quarante premières années du XVIIe furent l'âge d'or de la sorcellerie. Au XVIIe, la pratique de la sorcellerie gagne des milieux différents. Elle a ses adeptes jusqu'à la Cour, la favorite du roi est compromise et depuis le début du siècle, le diable est entré dans les couvents, où des religieuses hystériques dénoncent des prêtres sacrilèges. Ces « *possessions* » scandaleuses ont largement contribué à l'interruption des procès, car les conventines appartiennent à des familles de haut rang qui cherchent à étouffer ces affaires. En 1682, un édit royal stipule qu'on ne poursuit plus les sorciers en tant que criminels.

La jeune sorcière, peinture d'Antoine Wiertz.

LES SORCIÈRES DE SALEM

Salem, près de Boston (Etats-Unis). En 1692, dans une petite colonie d'agriculteurs puritains, la fille du pasteur entre en convulsions. On découvre que les fillettes de la ville fréquentent assidûment la servante du pasteur, qui a ramené des Antilles des connaissances en magie. Les fillettes ont, en rêve, des visions d'habitants de la ville, soi-disant gagnés au démon. Les prisons se remplissent de suspects, l'instruction commence. A Salem, tout le monde s'épie, il suffit d'une dénonciation pour être emprisonné, torturé et pendu. Les sorcières présumées sont interrogées en public, dans l'Eglise, par des magistrats venus de Boston. Pour eux, est coupable de sorcellerie quiconque porte sur la peau certains signes, ou s'est trouvé mêlé à une catastrophe, ou malade suite à une bagarre. Puis le diable se déplace au village voisin d'Andover, et les fillettes de Salem trouvent, là aussi, dans leurs hallucinations, des myriades de sorcières. Jusqu'à ce qu'un riche commerçant d'Andover porte plainte contre ses accusateurs et demande une lourde indemnisation s'ils ne parviennent pas à prouver leurs insinuations. Les autres accusés l'imitent, et les accusations tombent les unes après les autres. Salem se réveille d'un cauchemar. Mais les gibets ont fonctionné plusieurs mois durant...

Le Sabbat

Le sorcier a juré fidélité au diable. Pour confirmer son appartenance à cette nouvelle religion, il lui faut pratiquer et accepter l'invitation au Sabbat, qui est l'envers de la messe. Le plus souvent, le lieu de ralliement est lointain, près de lacs ou de marais. Mais nul besoin de passer par les cheminées ou au travers des murs, ni de se déplacer dans l'air en chevauchant un mouton, un bouc ou un manche à balai. C'est pourtant là ce qui ressort d'enquêtes menées lors de l'Inquisition ! Il suffit de respirer certains parfums et de s'oindre le corps de certaines pommades pour provoquer un sommeil profond rempli d'hallucinations.

La littérature est remplie des détails de fabrication de l'onguent destiné à s'envoler pour le Sabbat. Il y faut une multitude de plantes hallucinatoires, auxquelles on ajoute la graisse issue de la chair cuite de petits enfants, ou des morceaux de cadavres. Ces enfants, d'ailleurs, ont-ils été tués par les sorcières, ou fournis

3615 LAVENIR
Toute l'astrologie
à votre service sur minitel

par des sages-femmes suite à de fausses couches ou à des avortements? Car il faut noter que les sages-femmes étaient souvent considérées comme sorcières. Mais l'onguent est peut-être seulement une exigence de Satan, afin d'obliger les sorciers à commettre meurtres et profanations. Parvenus au rendez-vous du Sabbat, on adore Satan en l'embrassant sur *« le visage de derrière »*, en lui offrant des chandelles spéciales. Le plus souvent, le diable apparaît sous la forme d'un bouc. La messe noire, surtout développée en milieu citadin, se complique de perversions sexuelles. Puis viennent les danses en commun. Les rapports charnels avec le diable sont systématiques et obligatoires pour les sorciers et les sorcières : il leur apparaît en femme (succube) ou en homme (incube). La légende veut que Merlin soit né des relations de sa mère avec un démon. Le repas du Sabbat peut être frugal si ce sont les sorciers qui apportent les victuailles, par exemple, des châtaignes en Berry. Si les mets apparaissent sur un geste du diable, les participants sont déçus : la nourriture est insipide et il est interdit d'ajouter du sel, symbole d'immortalité et les convives ressortent affamés, car le diable déçoit toujours ceux qui placent leur confiance en lui. En général, on peut se demander s'il n'y a pas des réminiscences de cérémonies ou de fêtes antiques dans les manifestations d'idolâtrie envers le diable.

L'activité du sorcier

Quel que soit le pays, on demande les mêmes choses aux sorciers : prévoir l'avenir ; découvrir les choses cachées, les voleurs, les assassins ; faire des envoûtements d'amour ou

MAGIE, EXORCISME ET VIES ANTÉRIEURES

« Je suis magiste et exorciste ». Ainsi se définit Michel Barthes. « Je reçois des gens qui ont des problèmes, le plus souvent à cause de leurs vies antérieures. Je suis là pour régler cela. Si vous avez aujourd'hui un mal-être, l'important pour moi n'est pas de savoir pourquoi, mais de le définir et de savoir que faire pour en sortir. J'utilise la géomancie comme support. C'est une science, claire, sans subjectivité. Peut-être la seule science divinatoire qui corresponde à une démarche magique. Appliquée correctement, tout est encadré, il n'y a pas de projections. Logiquement, on a ce que dit l'inconscient de l'individu. Dans certains cas, si l'inconscient triche, on peut le lire à un second niveau, donc décrypter d'une manière ou d'une autre. On peut se trouver, par exemple, devant un envoûtement créé dans la vie présente, ou devant une maladie karmique, provenant des vies antérieures. Une première façon d'exorciser, c'est déjà de pouvoir se confier à quelqu'un. Le patient m'explique donc en détail ses problèmes. Ensuite, en fonction de la géomancie. j'appliquerai une des formules d'exorcisme. Souvent, on parle plutôt de "dégagements", c'est un terme mieux admis, qui évite l'inquiétude. En fait, il s'agit de gommer tout ou partie du karma, en tout cas, ce qui est à l'origine des problèmes actuels. Le magiste ou le prêtre a ce pouvoir. Peu importe d'où il vient, c'est une démarche personnelle. On a pouvoir de remettre, tout ou partie selon les cas. Ce n'est pas nous qui décidons. Une fois la dette remise, on voit la personne guérir.
Le karma est une sorte de livre de comptes que nous tenons absolument seul. Il comporte les dettes résultant des fautes, et les crédits. Malheureusement, nous passons beaucoup de temps à comptabiliser les dettes, et souvent, nous ne remarquons pas les crédits. D'autre part, nous sommes à tel point façonnés sur le plan psychologique, tellement imprégnés d'une culture religieuse culpabilisante, que même si je vous assure que je vous ai enlevé votre dette, vous allez encore vivre comme quelqu'un qui a une dette, qui en a eu. Les deux ères que nous venons de traverser, Poissons et Bélier, ont emprunté la voie de justice : vous commettiez une faute, il fallait la réparer ; vous vouliez quelque chose, il fallait l'acheter. Or, nous pouvons choisir la voie pour atteindre Dieu : il est infiniment juste ou infiniment bon. Ce qui suppose que, quelle que soit la faute, il suffit de se tourner vers Lui pour qu'Il l'efface. Cela m'arrive plusieurs fois par an d'avoir des visiteurs dont le thème est sans problèmes mais qui viennent, justement, parce que tout va bien. Ils me disent : faites quelque chose pour que je n'ai pas à le payer un jour. C'est vraiment typique de notre culture que de vouloir se faire protéger préventivement. Le plus dur est de leur apprendre à dépasser cela. Le rituel est efficace dès la première consultation, mais ce qui est difficile, c'est d'apprendre aux gens à vivre sans la dette.
Car notre karma nous sert souvent de justification pour ne pas avancer, pour pleurer sur nous-même. Il ne faut pas dire : j'ai un problème car j'ai une dette karmique, mais : j'ai une dette, qu'est-ce que je fais pour en sortir? La magie sert à lever le karma, à condition que la personne sache vivre sans cette dette et accepte, sur le plan psychologique, de suivre l'évolution.
A Paris, on en est encore à l'exorcisme spectacle, par la contrainte. Le diable, je n'y crois pas. Actuellement, les exorcistes officiels de l'Eglise n'y croient pas non plus. La dette karmique est une charge négative et l'exorcisme combat le négatif, pas le diable. Le dégagement est un rituel qui exorcise une partie négative de nous-même.
Je fais de la Magie sacrée. La Magie, la vraie, respecte tout et tous. Elle repose sur l'amour et donc sur la compréhension, et non sur le pouvoir. Il faut toujours respecter l'intégrité des autres. La Magie noire peut recourir à des choses parfaitement tolérées par notre culture, par exemple le retour d'affection. Si le conjoint est parti, c'est que son bonheur est ailleurs, je ne peux que respecter son libre-arbitre. J'accepte seulement de faire un désenvoûtement sur lui, pour le cas où il y aurait un envoûtement d'amour : si on défait cet envoûtement, le conjoint revient ».

un sorcier peut se mettre en état de transes par des danses, des parfums, des drogues, ou utiliser un autre sujet en somnambulisme ou sous hypnose. Il peut faire usage des sorts ou interpréter les mouvements d'un animal, utiliser un miroir magique (le premier fut l'eau) ou une boule de cristal, ou encore la baguette ou le pendule. Le sorcier prépare des filtres ou des poisons, jette des sorts. Il peut prendre des formes animales, notamment celle du loup-garou.

3615 SIMUL
En direct avec la rédaction de Chroniques d'Outre-Monde

de haine, neutraliser des maléfices attribués à d'autres sorciers ; guérir des maladies ; assurer la victoire sur les ennemis. Pour prévoir l'avenir,

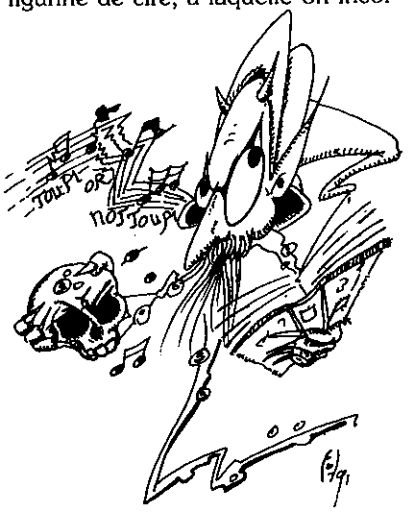
La domination

Haute ou basse magie, pour mieux asseoir leur domination, accompagnent l'être humain d'avant la conception à l'au-delà. Des procédés variés existent pour avoir un enfant beau, intelligent et plutôt de tel sexe. A la naissance, un astrologue ou un nécromancien prédira l'avenir de l'enfant. Durant sa vie, des tabous dans l'alimentation ou la manière de s'aimer rappellent à chaque instant la prétendue puissance du mage ou du sorcier. Et à sa mort, la sorcellerie peut fournir à l'individu, moyennant finances, les moyens d'avoir une vie meilleure dans l'autre monde. Car la magie, basée dès l'origine sur le culte des ancêtres et l'évocation des morts, admet l'existence d'une survie pour le principe énergétique personnel de l'individu. Dans cette survie, il y aura des récompenses et des peines basées sur le respect de la morale et surtout sur le respect des tabous ou interdictions établis par les puissances de domination.

Le sorcier prétend exercer aussi son influence sur les objets et la nature. Il enchante les filets et la barque de pêche, la récolte à peine semée, il prétend faire la pluie et le beau temps et vend des talismans ou des amulettes. Mais, prudent, il agit au nom d'un génie représenté par un fétiche : s'il ne réussit pas, il faut s'en prendre au génie ou au fétiche, ou à soi-même : sans doute est-on indigne de la protection du fétiche.

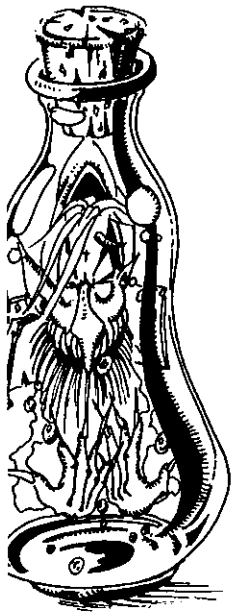
Possession, envoûtements, exorcisme

On demande au sorcier de *« lever »* la maladie d'un homme ou d'un animal, c'est-à-dire de chasser le mauvais esprit ou le mauvais sort. Il peut essayer de transférer la maladie sur un autre homme, un animal ou un arbre. Ou il essaie de préciser qui a donné le sort et on peut aboutir à des règlements de compte entre particuliers ou entre sorciers. S'il juge le sujet possédé par un esprit, il usera de cérémonies magiques et d'exorcismes. Quant aux envoûtements, ils peuvent être d'amour ou de haine. Chez tous les peuples, on trouve des procédés pour faire mourir ses ennemis à distance, et ce sont souvent les mêmes. Le plus courant consiste à modeler à l'image de son ennemi une figurine de cire, à laquelle on incor-



pore des cheveux ou des rognures d'ongles de la personne visée, et à la percer d'un certain nombre d'aiguilles.

Qu'entend-on par possession diabolique ? Ce serait l'installation d'un ou plusieurs démons à l'intérieur du corps d'une personne vivante, installation généralement soudaine, à son insu et contre son gré. Comment reconnaître la possession ? La personne semble parler des langages qu'elle n'est pas censée connaître, montre des dons de divination. Elle est capable de gestes, de contorsions, d'exercices physiques dépassant la normale et ses possibilités habituelles. Souvent, elle vomit des corps étrangers que le démon lui aurait fait avaler : clous, touffes de poils, pelotes d'épingles. Elle est somnambule, rit et saute hors de propos. On confond souvent la possession démoniaque avec la rage et l'épilepsie. Certains sujets sont prédisposés : les isolés (au point de vue physique et moral) et les mélancoliques, termes recouvrant des degrés divers de maladies mentales. Les femmes semblent frappées plus que les hommes, et plus encore les enfants. A partir du XVIe siècle, on pense que les sorciers favorisent l'intrusion du démon. De nombreux procès sont engagés sur une simple accusation d'un enfant, d'une malade mentale ou d'une religieuse (dans l'affaire du curé de Lourdes Urbain Grandier, ou des curés de Louviers). Pour chasser les démons du corps d'un possédé, l'Eglise pratique des exorcismes à grand spectacle : on discute avec les



Profession de foi, aquatinte de Goya.

démons, on asperge le sujet d'eau bénite, et suivent conjurations et processions. Mais beaucoup d'exorcismes se pratiquent discrètement ou sont évités grâce aux soins médicaux. Il faut noter que la sorcellerie est plutôt rurale et la possession urbaine. En ville, on ne retrouve pas les écarts sociaux entre juges et accusés, propres à la campagne. La discussion devient possible, des médecins, des juristes, des écrivains sont présents, le scandale éclate vite et cette notion même de scandale incitera peu à peu les juges à la prudence.

Les herbes mystérieuses

Beaucoup de pratiques magiques reposent sur le pouvoir de certaines plantes et de certaines fleurs, et sur les parfums. Certains parfums attirent, d'autres éloignent, certains excitent, d'autres dépriment. Employés de manière occulte, ils deviennent un instrument puissant pour harmoniser nos activités et notre destin : ils peuvent être des instruments précieux ou des moyens de perversion morale. Les molécules odorantes, transportées par l'air jusqu'à la muqueuse olfactive, se dissolvent en se combinant avec cette muqueuse, ce qui explique leur action chimique.

La cuisine des sorcières, burin de J. de Gheyn.

Magie, sorcellerie, il suffit de bien peu de choses pour avoir la tentation de dominer la nature et les êtres. La frontière est floue entre magie blanche et magie noire, entre les pratiques effectuées pour le bien d'une personne et celles destinées à l'asservir. Quoi qu'on puisse en penser, ces pratiques existent encore de nos jours et certains ont effectivement des *« pouvoirs »*. En les analysant, peut-être ne porteraient-ils plus le nom de sorcellerie et relèveraient-ils simplement que du magnétisme, de la médiumnité, du pouvoir de suggestion et de la maîtrise de la pensée.

FRANCOISE KERGREIS

3615 LAVENIR

TOUTE L'ASTROLOGIE
A VOTRE SERVICE
SUR MINITEL

Votre thème astral - Votre horoscope chinois
Les signes et leurs affinités
Les signes et leurs carrières
Le Yi-king - Les biorythmes
Votre horoscope au quotidien
Le portrait des signes
Les tarots par thèmes
La numérologie

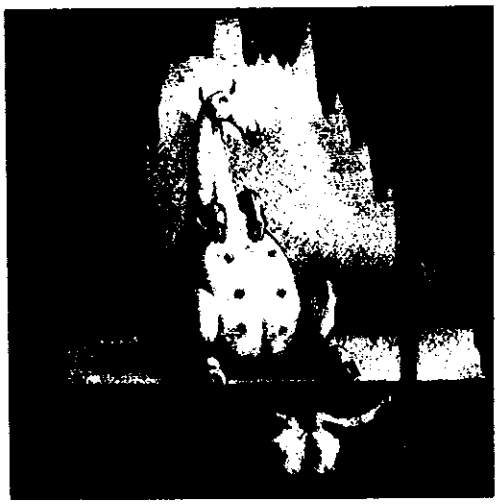
DOSSIER
BIBLIOGRAPHIE

LA MAGIE DES CAMPAGNES
de C. Poinsot

Pour ceux qui craignent la magie, qui veulent s'en défendre ou l'utiliser. Magie blanche, magie noire, haute et basse magie. Magie d'amour, messes noires, sorciers. Les sorts, le mauvais œil. Incantations et filtres.

LE LIVRE DES TALISMANS
de Pierre Manoury

Ouvrage de base pour spécialistes et amateurs de haute magie pratique.



LE GRAND ET LE PETIT ALBERT

Deux traités de magie noire et de sorcellerie. A manier de préférence par les initiés, les recettes révélées pouvant devenir dangereuses entre des mains profanes.

RITUEL DE MAGIE BLANCHE
de B. Manasse

Tome I : formulaire des prières anciennes. Guérison d'un malade, d'un enfant. Pour gagner un procès, délivrer un possédé. Contre les accusations injustes, les jeteurs de sorts, les insomnies. Pour avoir un enfant, pour faire revenir au foyer le mari ou l'épouse...
Tome II : talismans et pentacles bénéfiques. En détail, les influences et les propriétés magiques des parfums, des couleurs, des pierres, des bijoux, des plantes, des pentacles.
Tome III : livre des neuvaines. La manière la plus efficace d'obtenir l'intercession d'un saint pour le soulagement des souffrances et la guérison.
Tome IV : livre des secrets. Prières secrètes, remèdes, recettes, conjurations, exorcismes, bénédictions, secrets.
Tome V : trésor mystique. Pour ceux qui veulent soulager et guérir l'âme et le corps.
Tome VI : livre des exorcismes. Manuel complet, guidant pas à pas l'exorciste.

MAUVAIS ŒIL ET SORTILEGES
de Valéry Sanfo

Ce sont la traduction de pensées négatives, conscientes ou inconscientes, que notre entourage (famille, amis, collègues) nourrit à notre égard. Sortilèges d'amour, vampirisme, cercles magiques. Pour apprendre à distinguer de nombreux sorts et vous aider efficacement des plantes, des animaux, des talismans, des amulettes pour vous en protéger au mieux.

LE GRAND LIVRE DES SCIENCES OCCULTES
de L. Tuan

De la Kabbale au Vaudou, de la magie noire à l'alchimie, à la chiromancie, une initiation au monde de l'occulte, à travers l'histoire et dans tous ses aspects.

LE GRAND LIVRE DES INVOCATIONS ET DES EXHORTATIONS
Haziel

72 Anges Servants sont à la base de tout le savoir et de tous les pouvoirs que l'homme peut acquérir. Chaque être humain est aidé par 3 anges, selon sa date de naissance. En les invoquant avec les mots indiqués, aux moments propices, on peut s'aligner sur leurs vibrations et participer à leur savoir et à leurs pouvoirs.

LES 13 PENTACLES DU BONHEUR
de JP de Kersaint

Toutes les explications du pouvoir bénéfique des pentacles et 13 pentacles en couleurs sur parchemin végétal, utilisables immédiatement.

COURS DE HAUTE MAGIE, SORCELLERIE PRATIQUE ET VOYANCE
de Pierre Manoury

Tome I : les magies. Tour d'horizon de l'ensemble des sciences occultes : magie blanche, rouge, verte, noire, sorcellerie, magie religieuse... Une centaine d'alphabets magiques pour l'établissement des rituels.
Tome II : l'initiation. Mécanismes et voies de l'initiation, progression initiatique avec les trois morts symboliques, finalités. En détail, les possibilités des pouvoirs et des pratiques.
Tome III : la voyance. Les différentes sortes de voyance. Comment les déclencher et les cultiver. Introduction aux astrologies lunaire et stellaire adaptées aux magies.

LA MAGIE VERTE
de Franck David Kern

Nombreuses recettes utiles au quotidien : destruction des ondes nocives, protection de la maison, de la famille. Comment résoudre certains problèmes d'argent, de santé.

LES SECRETS DU VAUDOU
de Claude Planson

L'auteur, grand initié, répond à toutes les questions sur un rite devenu culte.

TALISMANS DEVOILES
de Y. Gaël

Le véritable secret de l'efficacité des talismans. Leurs vertus miraculeuses ne sont que le reflet des vôtres, des possibilités infinies que vous avez en vous mais que bien peu savent utiliser. Apprenez à confectionner vous-même votre talisman bénéfique.

MANUEL PRATIQUE DE SORCELLERIE BERRICHONNE
de R.P. Johannès

Un prêtre qui a changé de camp révèle tout sur la pratique de la sorcellerie. Les rites essentiels et les formules clefs dans leur intégrité et avec leur mode d'emploi.

Saturne, patron des sorciers, burin de C. de Passe.

FRANZ

BARDON

Traduit et annoté par Alexandre Moryason

LA PRATIQUE DE LA MAGIE ÉVOCATOIRE

Franz Bardon est considéré comme l'Adepte Parfait de la Magie, Celui qui a redoré le blason, terni par l'ignorance, de cette Science Authentique.

DANS CET OUVRAGE SONT RÉVÉLÉS POUR LA PREMIERE FOIS AU MONDE LES VRAIS SCEAUX, DE POUVOIRS ET QUALITÉS DE PLUS DE 500. GRANDES "INTELLIGENCES" VIVANT DANS NOTRE SYSTEME SOLAIRE DONT FONT PARTIE LES 72 "GÉNIES DE LA KABBALE".

Sont ainsi corrigés, çà et là, les grimoires déjà connus , et expliqués les merveilleux pouvoirs et la connaissance lumineuse que chacun peut acquérir au contact de ces Etres Divins.

Première partie :

✓ Le Cercle, le Triangle, le Miroir, la Baguette, l'Epée, la Tunique, utilisés en Magie: Ce qu'ils signifient. Comment ils se fabriquent.

✓ Le Domaine des Etres Spirituels, Les "Esprits servants" ou "spiritus familiares"

✓ Ce qu'est en réalité une Evocation Magique: Comment procéder. Exemple d'une Evocation réussie

Deuxième Partie :

✓ Les Intelligences des Sphères Planétaires: la Terre, la Lune, Mercure (les 72 Génies dits " de la Kabbale") , de Vénus, Soleil, Mars, Jupiter, Saturne.

✓ Les Sceaux détaillés de chacune de ces Intelligences.

✓ Les Sphères au delà de Saturne et la Magie des Sphères par voyage mental.

✓ La véritable Talismanie en Magie.

Les ouvrages de Franz Bardon sont distribués par les éditions François de Villac 10, rue de Crussol 75011 Paris

RÉF. 8258 - 240 F..

DOSSIER BIBLIOGRAPHIE

TRAITE PRATIQUE DU DESENVOUTEMENT, CONTRE-ENVOUTEMENT ET EXORCISMES

de Pierre Manoury

Les symptômes, les méthodes d'envoûtement, les méthodes de détection. Pratique du dégagement et rituels complets d'application. Exorcisme religieux.

SE PROTEGER CONTRE LE CHOC EN RETOUR

Choc bien connu de ceux qui pratiquent la magie noire. Ceux qui pratiquent la magie blanche le subissent également : manque de chance, maladie, ennuis. De manière pratique, les protections, dérivatifs, formules de désenvoûtement, actions magiques triangulaires.

ENCYCLOPEDIE DE LA MAGIE

Collection Ars Magia

Les carrés magiques de 72 génies. L'usage des poudres et encens en magie et théurgie. Les rites de la lune. La magie des bougies et des chandelles.

ET QUELQUES AUTRES OUVRAGES...

ABC Illustré d'Occultisme de *Papus*. Base solide.
Traité Pratique de Magie Sexuelle de *Pierre Manoury*
Techniques de l'Envoûtement de *S.Hutin*
Dictionnaire des Sciences Occultes, de l'Esotérisme et des Arts Divinatoires de *H.Masson*.

FRANÇOISE KERGREIS

Où trouver ces ouvrages? Librairie de l'Inconnu - 84 rue du Cherche-Midi 75006 Paris.

Vous écrivez des bons scénars ?
Vous voulez collaborer à Chroniques d'Outre-Monde ?
Vous êtes passionnés de jeux de rôle ?
Vous aimez Chroniques ?
Alors envoyez-nous vos meilleurs textes à :
IPC Communication
Rédaction de Chroniques
34, av. des Champs-Elysées
75008 PARIS

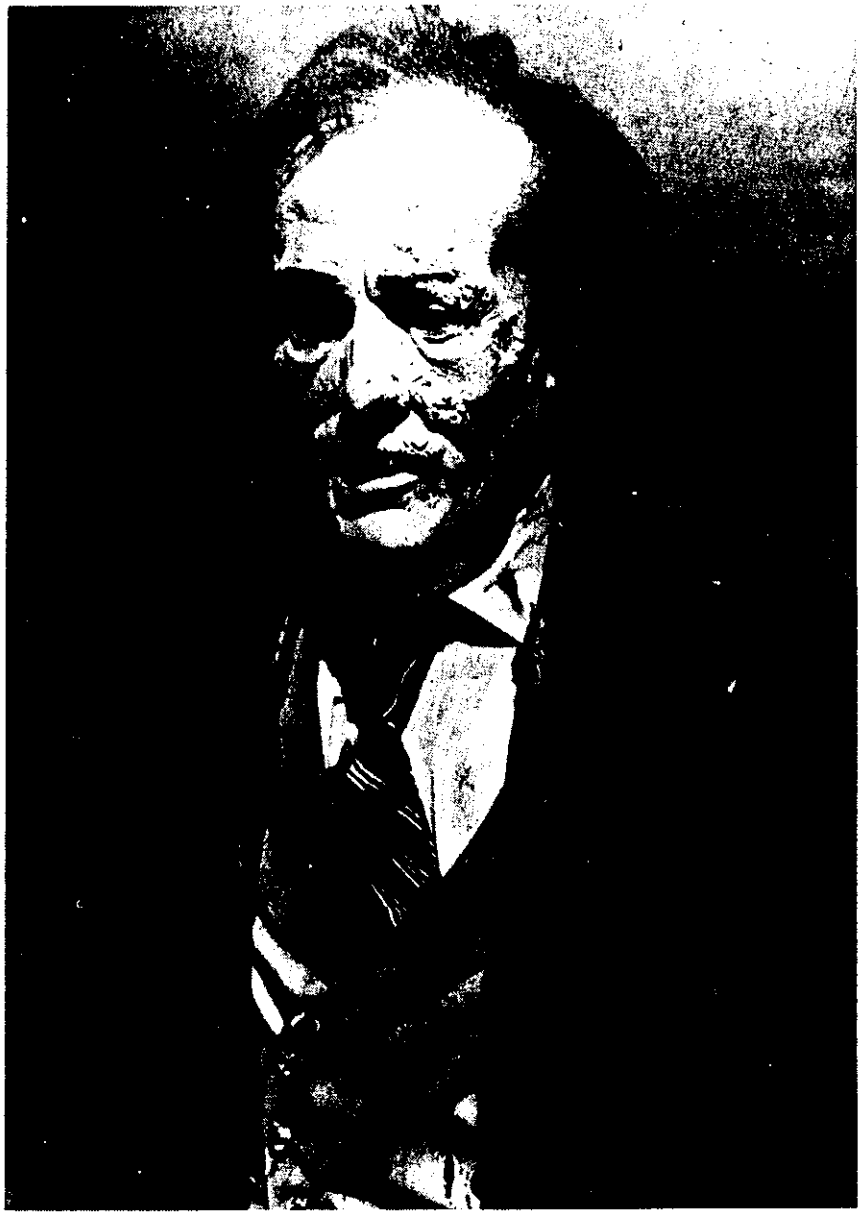
DOSSIER FILMOGRAPHIE

MAGIE ET SO

Le diable

Pour les films, le diable est là pour tenter les créatures de Dieu, mettre en doute leur foi, posséder leur cœur, corrompre leur esprit et si possible, les précipiter en enfer.

Faust de *Murnau* (1926). L'âme vendue au diable en contrepartie d'une éternelle jeunesse, pour laquelle l'homme est prêt à tous les sacrifices, y compris son droit à l'immortalité.
La main du diable de *Jean-Paul Le Chanois* (1943)
Le portrait de Dorian Gray de *Albert Lewin* (1945). Dorian Gray a vendu son âme au diable pour conserver sa jeunesse. Sa vie de débauche l'enfonce dans la luxure et le crime, mais rien ne marque son visage. Seul son portrait, en se rongeant lentement, par l'intérieur, subit l'effet corrosif de son âme pourrissante.
L'Ange Exterminateur de *Luis Bunuel* (1962). Les bourgeois d'une petite ville encerclée doivent se délivrer eux-mêmes. Leur isolement fera ressurgir les vieilles croyances, les tabous, les superstitions populaires.
Les vierges de Satan de *Terence Fisher* (1969)
L'Exorciste I de *W. Friedkin* (1974)
La Malédiction de *Richard Doner* (1975). Un diplomate, apprenant que sa femme vient de mettre au monde un bébé mort, décide de lui en substituer un autre. Il tombe dans un piège, car l'enfant est une émanation du diable.
Carrie de *Brian de Palma* (1976)
L'Exorciste II (1977). L'impuissance d'un prêtre à empêcher l'esprit du mal de posséder l'âme d'un enfant.
Conan I de *John Milius* (1981)
Conan II de *Richard Fleisher* (1983)
Dar l'Invisible de *Don Cascarelli* (1983). Dar, seul survivant d'un village en ruine et communiquant avec les animaux, rencontre le mal et lutte contre lui.



RCELLERIE

La Forteresse Noire de *Michael Mann* (1983). Un capitaine de la Wehrmacht s'installe avec ses troupes dans une forteresse en Roumanie. Le Mal et le Messie se livrent une lutte sans merci.

Les sorciers

Cauchemar, télépathie, réincarnation, sont les grands thèmes de la possession. L'enfant, sujet idéal pour la manipulation des forces du mal, reste le pivot central du film de possession, par la contradiction qu'il porte en lui-même : pureté, innocence et malléabilité au vice, confronté à Satan.

La Sorcellerie à travers les Ages de *Benjamin Christensen* (1920)
Les Sorcières de Salem de *Raymond Rouleau* (1957)
Le Masque du Démon de *Mario Bava* (1960). Une sorcière est condamnée par l'Inquisition à être tuée par un masque de cire aux pointes acérées. Elle ressuscite, des années plus tard, grâce à une goutte de sang.
Les Innocents de *John Clayton* (1963). Dans un château romantique, deux enfants sous l'emprise d'une institutrice et de son amant, morts. La nouvelle gouvernante, qui veut les comprendre, est guettée par la folie.
La Nuit du chasseur (1965)
Le Grand Inquisiteur de *Michael Rives* (1968)
Rosemary's Baby de *Roman Polanski* (1968). Montée grandissante de l'angoisse d'une mère dépassée par le satanisme de son bébé) dans le berceau tendu de noir.
L'autre de *Robert Mulligan* (1972). Un enfant possédé par l'esprit de son frère disparu.
Audrey Rose de *Robert Wise* (1977). Une enfant est possédée par l'âme d'Audrey Rose, morte dans un accident de voiture.
Génération Proteus de *Donald Cammel* (1977). Un ordinateur dévoyé sexuel. Une jeune femme met au monde un enfant enveloppé de métal, sosie de sa fille morte.
Halloween de *John Carpenter* (1978). Le 31 octobre aux USA : la nuit des masques, c'est le Mardi Gras français. Tout est permis. Une série de meurtres : le coupable sera découvert par un enfant.
Les Yeux du Diable (1980). Une petite fille recueillie par une famille, dont elle élimine les membres, pour rester seule avec la mère.
Possession de *A. Zulavski* (1980)
Messe noire de *Eric Weston* (1981). Un orphelin, persécuté par son entourage, invoque le diable par le truchement d'un ordinateur.

3615 SIMUL
La rubrique des clubs

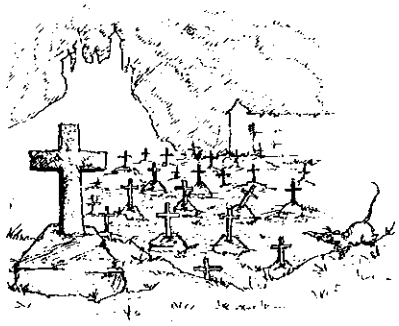
Les maisons hantées

Les forces du mal vivent toujours au cœur, que ce soit celui d'un homme ou d'une maison. Car le lieu où vit un individu influe sur lui ou est influencé par lui de manière si précise qu'il devient le reflet de son âme. La maison prend donc une importance toute particulière dans l'histoire de la possession. Une maison hantée est soumise à certaines règles : les phénomènes se produisent en général dans des endroits accidentés, propices au développement de sensations curieuses ou terrifiantes (sommet d'un escalier, cave, derrière une porte, dans un placard) et aux moments les plus propices pour favoriser ces phénomènes : la nuit. Les maisons hantées sont le siège des luttes entre les forces de leurs occupants et les leurs, amplifiées par les effets des portes qui respirent, des fenêtres qui soupirent, des escaliers qui craquent.

La Chute de la Maison Usher de *Roger Corman* (1960)
La Maison du Diable de *Robert Wise* (1963)
La Maison qui Tue de *Peter Duffel* (1970)
La Maison aux Fenêtres qui Rient de *P. Avati* (1976)
Le Couloir de la Mort de *Gus Trikanis* (1978)
L'Enfant du Diable de *Peter Medok* (1978). Une maison abandonnée retrouve vie grâce à un musicien qui s'y installe. Elle est hantée par un enfant assassiné par son père. Psychologie de l'enfant et psychologie de la maison, face à un homme désemparé et donc particulièrement réceptif.
Le Silence qui Tue de *Danny Harris* (1979)
Shining de *Stanley Kubrick* (1980)
Evil Dead de *Samuel Raimi* (1982)

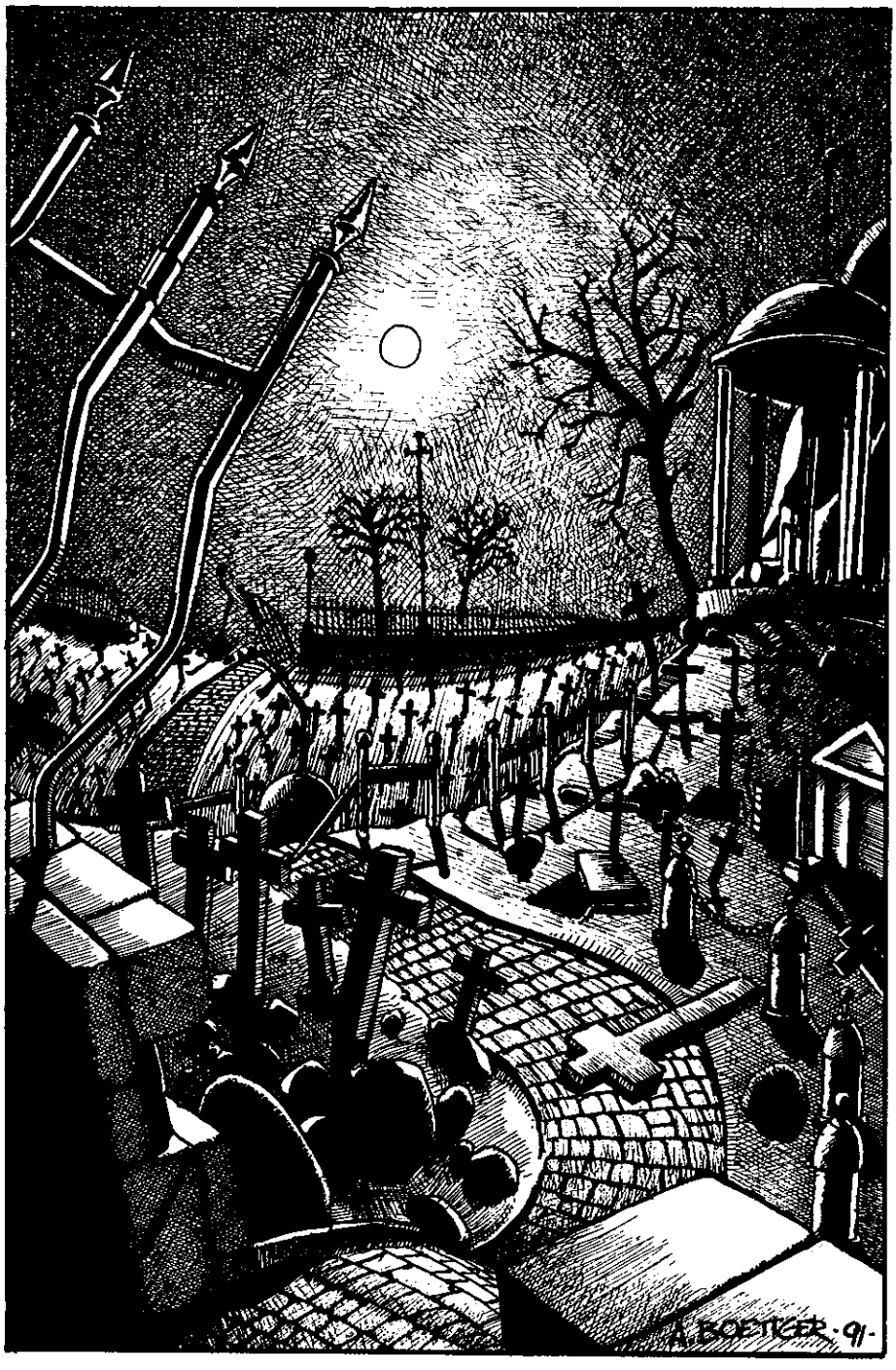
DOSSIER
ILLUSTRATIONS

LE TEMPLE DE SET



Les messes noires, les pratiques de sorcellerie démoniaque sont à peu près aussi vieilles que le christianisme. Dès les origines de la chrétienté, l'Ange Déchu de la Bible a fasciné. Parallèlement au culte de Dieu, des adeptes ont, dans le secret, adoré Satan, créant une liturgie, ordonnant des prêtres... Mais qui sont les satanistes?

L'on s'en doute, c'est avec l'obscurantisme du Moyen-Age, que les sectes sataniques sont nées. Lassés et choqués de l'intransigeance des Eglises d'Europe, nombreux furent ceux qui se tournèrent vers Satan. Une façon pour eux, non pas vraiment d'adorer une autre divinité, mais plutôt de combattre les religions chrétiennes. Il est, en effet, primordial de comprendre que le sataniste, contrairement à une idée couramment répandue, ne croit pas uniquement en l'existence de Satan. Il croit aussi en Dieu, mais en est un adversaire. Son but est de combattre la chrétienté et de parvenir à l'anéantir. Il est important de retenir, avant tout autre concept, que les adorateurs de Satan ne constituent pas une religion concurrente, niant l'existence de Dieu ou celle du Christ ; ils sont l'expression d'une croyance dont l'objectif est la destruction des cultes de la chrétienté, parfois aussi, lorsque le sataniste y est confronté, celle des autres religions. Dans l'esprit de nos contemporains, les satanistes du Moyen-Age sont le plus souvent assimilés aux sorciers et autres magiciens. En fait, ils n'ont eu en commun, à part certaines exceptions, que la recherche du pouvoir. Leurs philosophies étaient différentes par le simple fait que les satanistes, même en ayant recours aux pratiques de sorcellerie, furent avant tout des religieux. La magie restait pour eux non pas une fin mais simplement un moyen. Avec la Renaissance et l'Age Moderne, les satanistes, s'ils n'ont pas disparu, ont subit un net recul, en implication directe avec la perte progressive de l'influence des Eglises. Il faudra attendre notre XXe siècle, avec la fin des années 1970 et l'effondrement moral des sociétés occidentales, pour assister à une brusque réapparition du satanisme. Dans l'optique d'illustrer le dossier qui précède, nous avons choisi de vous présenter succinctement ce que les néophytes que nous sommes savent du Temple de Set, puissante organisation satanique nord-américaine.



MAGIE ET SORCELLERIE

LE CAS AQUINO

Respectable officier de l'U.S. Air Force, le lieutenant-colonel Aquino est aussi — et surtout — le fondateur, en 1975, du *« Temple of Set »*, le plus important groupe sataniste des Etats-Unis. Si dans les quelques interviews qu'il a daigné donner, Michael Aquino tente de se présenter comme un *« croyant pacifique »*, il n'en demeure pas moins que la justice américaine s'est intéressée de près à ses activités extra-militaires. Le 14 août 1987, une descente de police a eu lieu chez le lieutenant-colonel à Russian Hill. Il était soupçonné d'avoir — avec son épouse Lilith et Gary Hambright, un prêtre baptiste — abusé d'une fillette de quatre ans. Au domicile Aquino, la police mettra la main sur une impressionnante collection de cassettes et photos pornographiques. Confiée ensuite au FBI, l'enquête continue et aboutit à la conclusion qu'une centaine d'enfants auraient été victimes des attentions, un peu particulières, d'Aquino. L'on parle alors de sévices sexuels et de tournages de films pornographiques et pédophiles. Plusieurs petites victimes identifient sans hésitation Michael et Lilith Aquino, ainsi que l'intérieur de leur maison de Russian Hill. Cela aboutira à la comparution d'Aquino et d'Hambright devant le tribunal. Curieusement, bien que le procureur ait admis le viol de mineurs, aucune charge ne sera retenue contre les deux accusés qui seront acquittés. Les autorités militaires, de leur côté, n'appliqueront aucune sanction à Aquino (*« les faits civils ne sont pas notre affaire »*), si ce n'est une décision de mutation, qui envoie le Grand Maître du Temple de Set à Saint-Louis où le suit le siège de la secte. Mais au fait, que savons-nous du Temple de Set? Selon un *« adepte repenti »*, la secte, dont on ignore le nombre exacte des membres, regroupe une majorité d'américains moyens, petits commerçants, employés de bureaux, cadres ..., jusque là, rien de bien exceptionnel. Ce qui l'est un peu plus, c'est le rituel, toujours décrit par le même témoin. Il parle d'une vaste salle, plongée dans une semi-obscurité, meublée d'un autel et de mystérieux objets : candélabres, cranes humains, statuettes, etc... Là, se déroule une cérémonie de plusieurs heures, au cours de laquelle auront lieu de nombreux échanges de sang. Pour ce faire, les membres présents s'entaillent les poignets, les doigts ou encore la gorge. Ce type de cérémonie, où il n'est pas question de sacrifices (pratique dont on accuse souvent les satanistes), est réservée aux novices. L'on ne sait rien ou presque de ce qui se passe réellement dans les rituels réservés aux membres des niveaux élevés. De ces niveaux, le Temple de Set semble en avoir six.

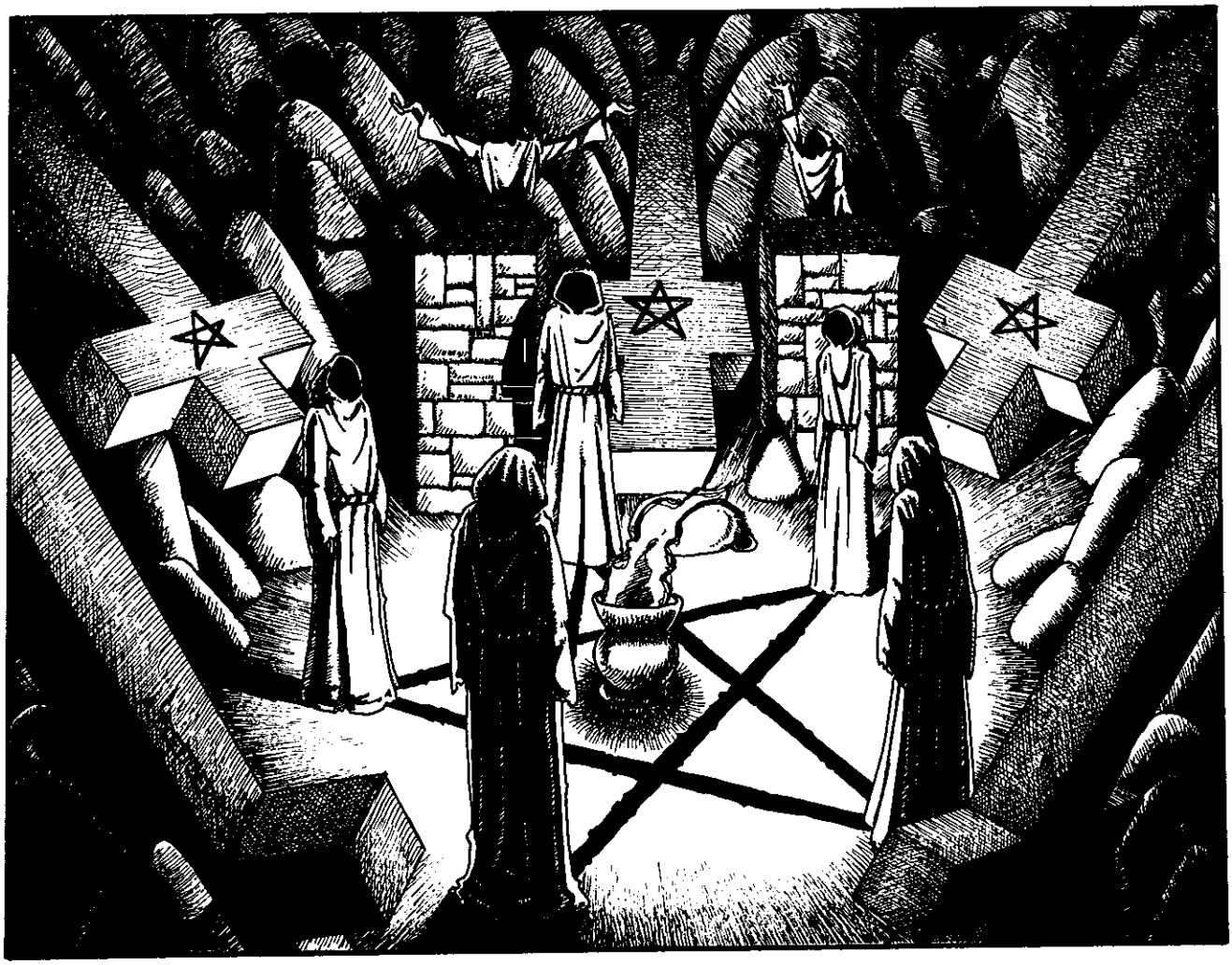
Le premier concerne l'initiation. Le second regroupe la masse des adeptes. A partir du troisième, les choses deviennent sérieuses, puisque c'est le niveau des prêtres. Parvenu à ce stade, le *« croyant »* doit être à même d'entrer en communication avec Set, considéré comme la représentation originelle de Satan. Basé sur l'autohypnose, ce système de communication amène le prêtre à un haut degré d'hallucination, qui le rend parfois certain d'avoir eu un contact, d'avoir senti une présence. Ensuite, les meilleurs prêtres atteignent le quatrième niveau, recevant alors le titre de Maître du Temple. Intervient alors le rituel aberrant de la simulation de l'acte sexuel avec le démon. Rassurez-vous, à notre connaissance, aucune naissance n'est à déplorer chez les prêtres femmes. Au Temple de Set, l'adepte du niveau quatre reçoit, en plus, l'enseignement de pratiques magiques simples sur lesquelles — on s'en serait douté — le plus grand et est gardé. Enfin, dès lors un engagement spirituel total est exigé des Maîtres du Temple. A compter du cinquième niveau, il devient très ardu d'obtenir des informations. Arrivé là, le membre devient *« Magus »* ou magicien. Il est sensé posséder un puissant pouvoir magique dont nous n'avons pas eu le privilège de constater la réalité.

D'après certains adeptes repentis de la secte, de terrifiantes messes noires se dérouleraient à partir du niveau cinq. Les sacrifices, non seulement d'animaux mais aussi d'humains (enfants de la rue enlevés, clochards...), n'y seraient pas rares, mais l'on n'en a aucune preuve formelle. Interrogé à ce sujet, Aquino niera farouchement. Pour terminer, coiffant la hiérarchie du Temple de Set, il y a le niveau six, *« dernier degré de la connaissance »*. Ici, l'on sombre dans le délire le plus complet, car celui qui y parvient est sensé devenir une divinité, une créature surnaturelle dont *« la conscience exerce un contrôle de la réalité »*. Ce niveau a pour nom *« Ipsimus »*. Pour tous les membres du Temple de Set, seul Aquino a pour l'instant atteint l'Ipsimus. Il est, de ce fait, vénéré et craint par ses disciples qui, même en cas de rupture avec le Temple, osent rarement se montrer critiques à son égard.

LES SPECTRES DU NAZISME

L'un des points communs, entre le Temple de Set et les autres *« églises »* sataniques, est la fascination exercée sur ces dirigeants par les vieux mythes véhiculés, en leur temps, par le défunt IIIe Reich. Aquino, le premier, se montre totalement fasciné par certains aspects de l'idéologie nazie ; en particulier ceux ayant trait à l'extermination des prétendues races inférieures: En public, le chef du Temple de Set ne s'en cache d'ailleurs pas et, s'il n'a jamais osé approuver l'Holocauste, il ne l'a pas non plus condamné. Plusieurs témoins, dont certains l'ont approché de très près, ont révélé que le lieutenant-colonel considère que les tristement célèbres SS étaient des surhommes et que leur élite détenait le

secret de l'immortalité. Obsédé lui-même d'éternité, Aquino, si l'on en croit ses écrits, a pris l'habitude de se rendre fréquemment en Bavière où, sans qu'il explique comment, il parvient à s'introduire au château de Wewelsburg. Dans cette forteresse, Heinrich Himmler avait fait aménager une pièce très spéciale — la Marmosaal — considérée par les idéologues nazis comme le centre du monde. Aquino lui, nomme la salle *« The Hall of the Death »*. Il affirme qu'elle détient de grands pouvoirs et qu'il peut y invoquer Satan, se livrant à des rituels dont il ne veut rien dire. Exigeant des membres de la secte un fanatisme total envers le Prince des



Ténèbres et sa propre personne, Aquino leur impose également d'idolâtrer le nazisme, en tant que philosophie de la race et religion élitiste. Il diffuse des brochures telles que « *Sciences Occultes et Fascisme* » qui, indépendamment de leur débilisme profond, véhiculent une idéologie étrangement proche du fatras philosophico-culturel laissé par Alfred Rosenberg. Par ailleurs, il existe un autre dénominateur commun aux nombreuses sectes luciférriennes des Etats-Unis : l'aspect très sexuel de leurs pratiques.

LA SUPPRESSION TOTALE DES TABOUS

Les sectes sataniques, nées dans les années 1970, ont su profiter, pour s'attirer des adeptes, du climat général de libération sexuelle. Dans nombre d'entre-elles, on rencontre encore aujourd'hui un cocktail de libre échangisme servant d'appât, aussi bien que de rite pervers, ayant pour objet la satisfaction de Satan. Le tout lié à la pratique plus ou moins fréquente de sévices sexuels. Il est certain que le climat « *libéré* » fut pour beaucoup dans l'abondance de disciples des groupes satanistes. Il serait cependant simpliste de prétendre que les adeptes de Satan sont des obsédés sexuels. Il est évident que l'explication de la fascination des sectes se trouve dans une analyse beaucoup plus complexe que celle ayant trait à la simple satisfaction d'une frustration, imputable à tant de siècles passés de morale judéo-chrétienne. Il reste pourtant vrai que la plupart des sociétés ont eu des rapports malaisés et ambigus avec la sexualité, situation dont des hommes comme Aquino ont su tirer parti. Le Temple de Set, comme les autres, prône donc une sexualité totalement libérée entre ses membres, organisant de vastes orgies où ne doit exister aucun tabou. Parallèlement à cette pratique débridée, s'opposant à presque vingt siècles de morale chrétienne, l'acte sexuel doit être considéré par les adeptes comme une offrande à Satan. Tout ce qui heurte les principes de la religion détestée est un pas vers sa destruction. Aquino, de son côté, montre l'exemple en participant activement, honorant de sa divinité de nombreuses jeunes femmes, totalement subjuguées par son personnage. Les choses se compliquent cependant, lorsque la sexualité sombre dans la perversion et que de jeunes enfants sont attirés pour servir les fantasmes de certains membres du Temple. Le viol d'enfants est considéré comme devant honorer Lucifer, excuse bien pratique pour assouvir ses vices. Comme nous l'avons dit, il faut reconnaître que le sexe ne constitue pas une raison primordiale à l'adhésion au satanisme. Les raisons qui attirent des centaines, voire des milliers de gens, à adorer le démon tiennent en grande partie dans l'effondrement des valeurs morales ancestrales des sociétés modernes et dans leur incapacité à en imposer de nouvelles. La majorité des adeptes des groupes tels que le Temple de Set sont des individus sains d'esprit mais totalement perdus, à la recherche de concret pour tenter de donner un sens à leur existence. Les fondateurs des sectes l'ont bien compris et ont parfaitement su en jouer. Pour Aquino, l'attirance qu'exerce le satanisme sur ses contemporains vient du fait que l'appartenance à un groupe tel que le Temple de Set permet : « *une évasion des carcans où l'être humain est enfermé, l'amour, l'adoration de Set, permettent d'accéder à un monde différent, dégagé des limites habituelles. Le Temple prend une plus large signification, s'étendant à l'infini. Set offre à tous ceux qui croient en lui une totale liberté et un sentiment de puissance absolue.* » C'est du moins ce que le Grand Maître du Temple de Set avoue en public.

Un programme alléchant qui a de quoi séduire les plus déracinés. Pourtant, la réalité n'est-elle pas différente des propos modérés tenus par Aquino? Où se trouve la limite entre la « douce folie » *qui fait se réunir*

ANTHROPOLOGIE DE JOUEURS

Exclusif, le célèbre anthropologue et sociologue autrichien, le professeur Hans von Gierfalk a choisi Chroniques d'Outre Monde pour livrer les premières conclusions de ses travaux portant sur les différents spécimens de pratiquants de jeu de rôle. Rappelons que le professeur a entrepris cette étude complexe depuis une quinzaine d'années et qu'il veut en faire la pièce maîtresse de sa carrière. Déguisé, tantôt en maître de jeu tantôt en joueur, le professeur a écumé les clubs et interrogé des centaines d'adeptes. Un travail exemplaire dont nous sommes fiers de vous proposer ici quelques extraits.

« Des Etats-Unis à l'Europe, de l'Orient à l'Australie, des milliers d'individus s'adonnent à une passion née dans les années 1970, le jeu de rôle. Rapidement, l'ampleur du phénomène et ses conséquences sur le développement de nos sociétés ont fait naître chez moi la volonté d'en entreprendre l'étude (...). Il m'apparaissait évident qu'il me serait utile d'isoler quelques grands types principaux de joueurs de jeu de rôle à partir desquels une première classification pourrait être obtenue ».

des êtres « paumés » *dans des lieux mystérieux pour des cérémonies au décorum théâtral et le viol d'enfants, les sévices corporels allant parfois jusqu'au sacrifice? Si la plupart d'entre nous a besoin d'une religion et de maîtres pour affronter l'existence, n'y a-t-il pas d'autres solutions à lui apporter? Si elles existent, sans doute ne les avons-nous pas encore trouvé, à en juger par la prolifération et la prospérité des églises satanistes.*

LAURENT DEPRUNEAUX

LE FANATIQUE

« C'est le premier type de pratiquant de jeu de rôle que j'ai pu rencontrer. C'est aussi le plus communément présent autour des tables de jeu, du moins chez nos amis anglo-saxons. Ce spécimen de joueur se caractérise par deux attitudes principales : la première, que l'on ne peut pas ne pas voir, est que le fanatique semble ne plus exister que par et pour le jeu. Généralement introverti et peu communicatif, il s'anime, soudainement, lorsque la conversation débouche sur son activité favorite. Il devient alors intarissable, évoquant, tel un ancien combattant, les multiples aventures, actions et péripéties de personnages aux noms souvent étranges et couramment primaires. Des créatures de papier qui forment un entourage d'êtres imaginaires et merveilleux auxquelles le fanatique s'identifie, avec une force quelques fois inquiétante. Le fanatique emploie pour communiquer, un langage codé que les non-initiés ont du mal à comprendre, ce dont il semble se délecter. Lors des parties, auxquelles il participe avec une fréquence parfois quotidienne, son comportement peut être qualifié de cyclothymique. Autour de la table, où roulent des dés spéciaux, il vit intégralement les scènes où interviennent ses personnages, et ce qui leur arrive le touche directement. On le voit tantôt gai et enthousiaste, tantôt sombre et pâlissant. Je ne crains pas d'affirmer que certains fanatiques, que j'ai pu observer, semblaient souffrir réellement — faciès grimaçant, difficultés d'élocution — des blessures subies par leur personnage. La seconde caractéristique qui permet de reconnaître le fanatique est, en quelque sorte, une conséquence directe de la première.

J'ai pu constater, chez la quasi-totalité des fanatiques que j'ai pu étudier, un abandon parfois total de la réalité. Au fur et à mesure des années, le fanatique s'enferme dans un univers totalement créé à partir d'éléments du ou des jeux pour lesquels il se passionne. Il n'a plus, ou quasiment plus, d'autre centre d'intérêt. Ses loisirs, lorsqu'il ne joue pas, restent toujours en adéquation avec le jeu. Si il lit, ce seront des ouvrages dont trame et sujet se rapportent à l'univers développé par son jeu favori. S'il se rend au cinéma, ce sera pour y voir des films dont l'intrigue rappelle le jeu ».

En terme à cet extrait du premier cas étudié par le professeur, précisons que son analyse, très critique, parfois inquiétante dans ce qu'elle sous-entend de l'état mental des joueurs fanatiques, est tempérée par la conclusion qu'il apporte : *« j'ai cependant constaté que le fanatisme est, à de rares exceptions prés, un état passager chez les joueurs. Avec la maturité due à l'âge et à la découverte d'autres centres d'intérêt, le fanatisme disparaît en effet chez la plupart des joueurs. Certains, qui ne vivaient que pour le jeu, iront jusqu'à l'abandonner totalement. La simple mention de leur ancienne passion les fera, par la suite, sourire, comme on le fait à l'évocation des souvenirs d'une jeunesse un peu folle ».* Hans von Gierfalk s'intéresse ensuite à un autre type de joueur, celui qu'il qualifie d'intellectuel.

L'INTELLECTUEL

En Europe et aux Etats-Unis, où s'est déroulée la majeure partie de ses travaux, le professeur affirme avoir rencontré de très nombreux joueurs de ce type. Laissons-lui à nouveau la parole : *« le jeu de rôle est une passion ludique qui nécessite indirectement un savant mélange de jeunesse et de disponibilité. Comme, d'autre part, sans s'adresser à une élite intellectuelle, sa pratique nécessite sinon d'être intelligent du moins de ne pas être totalement idiot, l'on rencontre de nombreux étudiants parmi les joueurs. La plupart d'entre eux présente un comportement nor-*

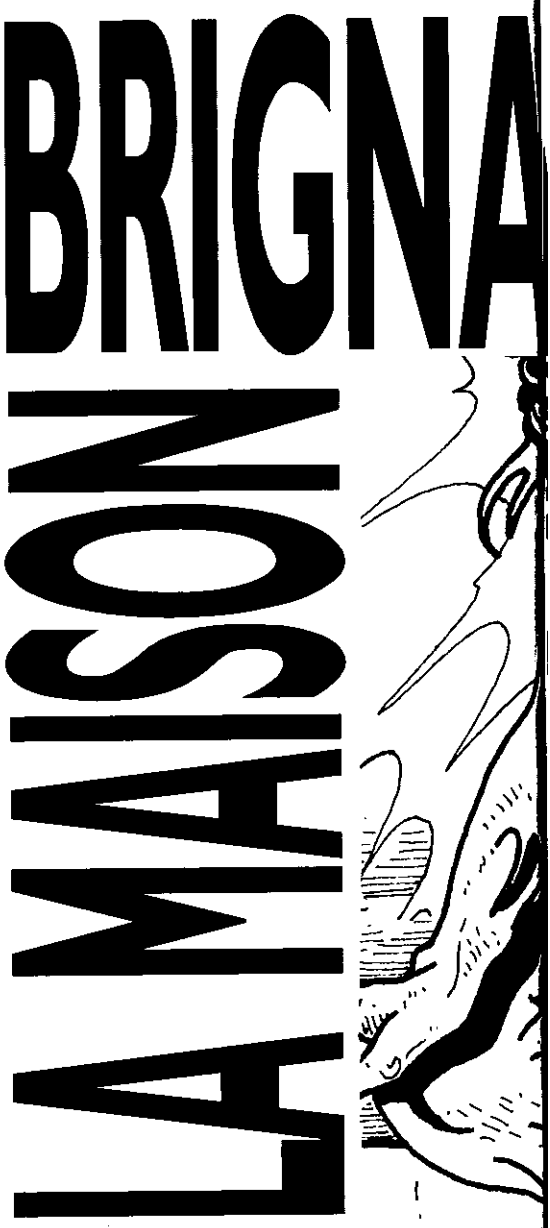
mal, ils sont parfois très accrochés par leur passion mais n'en font pas autre chose qu'un jeu. C'est cependant chez les étudiants qu'il m'a été donné d'observer, puis d'étudier, ce type de joueurs que je nomme intellectuels, faute d'avoir trouvé un meilleur qualificatif. Par le fait de je ne sais quel complexe de honte mal dissimulée de se trouver amateur d'une activité ludique non élitiste, le joueur intellectuel cherche, au travers de sa façon de jouer, de concevoir le jeu, d'en expliquer les aspects à son entourage, à en élever le niveau. Il en rajoute, tentant, souvent risiblement, d'élever le jeu pour s'élever lui-même, refusant toujours d'admettre qu'un jeu reste un jeu. Il affirme trouver le jeu enrichissant d'un point de vue psychologique, lui confère un pouvoir d'analyse en tant que phénomène social incontournable, le pare d'une haute complexité, n'hésite pas à énoncer de brumeuses statistiques à l'aide desquelles il affirme qu'un QI élevé est nécessaire à la pratique du jeu de rôle. En fin de compte, il habille sa passion d'un costume qui n'est pas le sien, désireux de l'imposer comme une activité valorisante, réservée à une élite dont il estime faire partie. Dans le cours du jeu, il prend plaisir à étaler des connaissances issues d'une culture souvent superficielle ce, au détriment de la partie. Il n'accepte pas d'y jouer un personnage secondaire et encore moins un personnage non muni de fortes caractéristiques intellectuelles (...) ». Peut-être un peu méchant, mais bien observé, non?

LE CONVIVIAL

Dans sa longue étude des comportements des joueurs de jeu de rôle, le professeur Gierfalk s'est également intéressé à cette « *espèce* » spécifique de rôliste qu'il dénomme le convivial : « *au cours de mes travaux, il m'a été également donné d'observer des joueurs auxquels j'ai appliqué l'appellation de pratiquants conviviaux. Contrairement aux autres types de joueurs, le convivial n'est pas un mordu du jeu, ses motivations sont d'une autre nature. Tout d'abord, le convivial joue justement parce que cette activité est conviviale. Son profil psychologique l'amenant à un fort besoin d'intégrer un groupe, d'être le plus souvent possible en compagnie, il en vient à pratiquer le jeu de rôle comme il aurait choisi n'importe quelle autre activité. Un phénomène de mode, le sentiment d'appartenir à un club fermé sont deux raisons complémentaires participant à son choix du jeu de rôle. On repère assez facilement le convivial aux tables de jeu : souvent perfectionniste, il connaît généralement très bien les règles, mais n'étant pas passionné il éprouve quelques difficultés à les appliquer, voire même à les comprendre. Seul le premier degré du jeu lui est perceptible. D'autre part, l'on constate chez lui la manifestation d'un recul évident par rapport au déroulement de la partie, n'étant pas, comme les autres joueurs, à l'aise dans la peau de papier de ses personnages. Il est souvent ailleurs, ne ratant aucune des occasions qui lui sont données d'entamer, avec les autres joueurs, des conversations qui n'ont rien à voir avec le jeu (...)* ».

Ces trois types de comportement étudiés par Hans von Gierfalk ne donnent qu'un court aperçu de l'étendue de ses travaux. A l'avenir, peut-être aurons-nous l'occasion de vous proposer d'autres extraits.

PROFESSEUR HANS VON GIERFALK



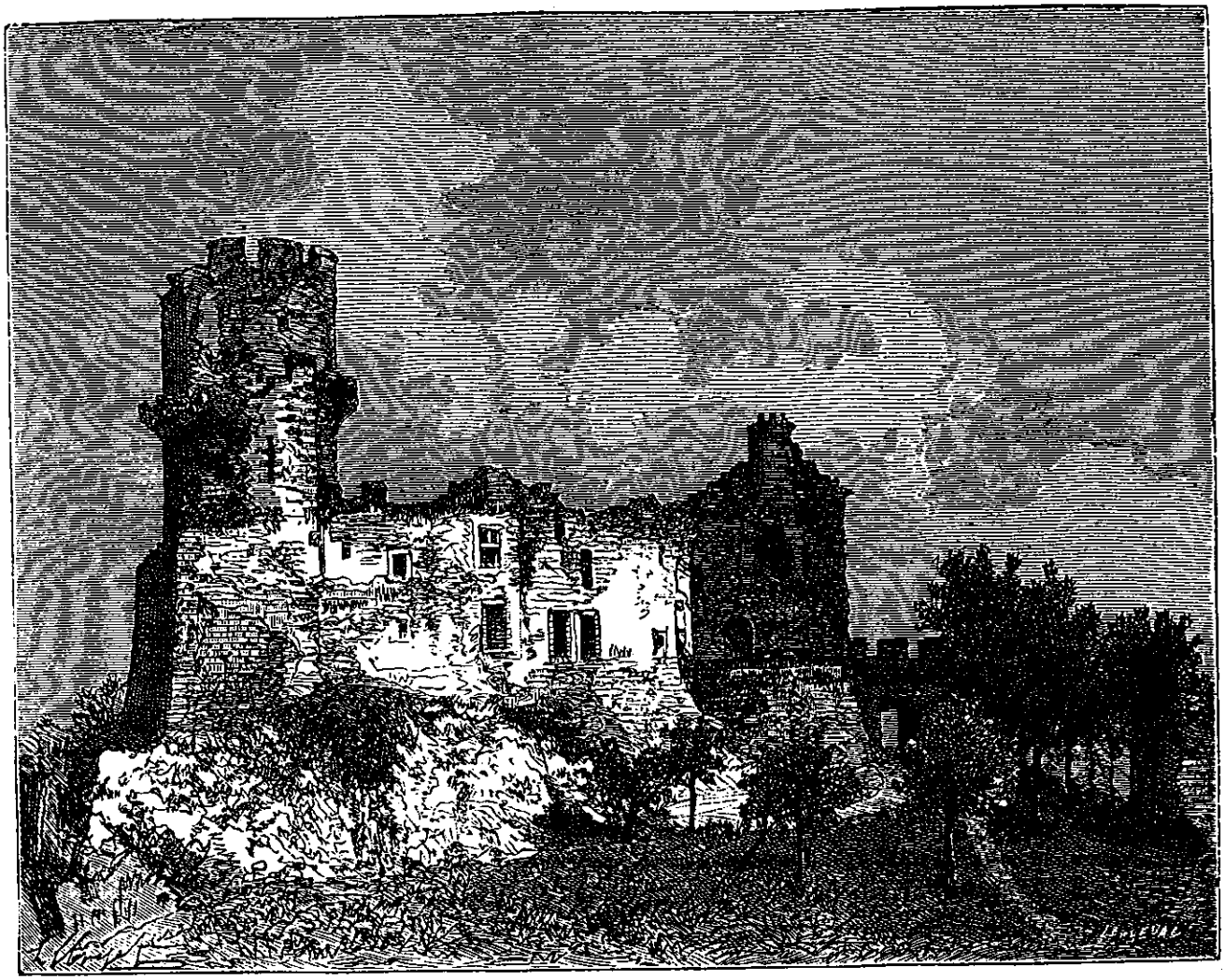
NE MANQUEZ PAS NOTRE PROCHAINE PARUTION LE N° 28 SORTIE LE 1er DÉCEMBRE 92

Cette aventure, qui a pour cadre la ville de Clermont-Ferrand en 1884, se présente comme une trame dont l'action s'adaptera aux différents systèmes de jeu basés sur l'horreur et l'épouvante. Après une première lecture, le maître du jeu pourra facilement y inclure les nécessaires points de gestion et de règles de son jeu favori ; que ce soit l'appel de Cthulhu, Chill, Maléfice ou autre.

A la sortie de la ville dans un quartier de terrains vagues et de pauvres habitations ouvrières, il y avait une maison. Une grande bâtisse sinistre, l'un de ces lieux que, sans vraiment savoir pourquoi, les enfants évitaient. Les adultes, moins impressionnables, changeaient pourtant, quant à eux, de trottoir lorsque leurs activités les amenaient à se rendre dans les parages de la maison. Il faut dire que la réputation des lieux était bien loin d'être bonne. Tous se souvenaient que, bien avant que ne débute cette aventure, la maison avait abrité une secte étrange dont les membres furent jugés et exécutés pour sorcellerie. Depuis ces années de triste mémoire, la maison, dont l'état de délabrement n'avait cessé d'empirer, était restée vide, auréolée de mystère et d'horreur. Peu de temps avant que les investigateurs ne rentrent en scène, les rares habitants du quartier virent pourtant, un matin, un groupe d'ouvriers arriver à la maison et y entreprendre des travaux de réfection. Bientôt la nouvelle fit le tour de la ville : la municipalité, propriétaire de la maison depuis la pendaison de ses derniers occupants avait décidé de la réhabiliter et d'y loger une famille de nécessiteux, affirmant ainsi son refus des superstitions.

L'HISTOIRE DE LA MAISON

La construction que nous venons d'évoquer fut bâtie en 1590, par une famille d'artisans aisés de Clermont-Ferrand. A cette époque, la maison s'élevait au milieu des champs à l'écart de la ville qui, au fil des siècles allait la rejoindre, l'entourant d'un faubourg triste et peu engageant. Jusqu'en 1748, la maison resta propriété des générations successives des descendants du constructeur, Honoré Brignac. Mais à la suite de revers de fortune, elle fut vendue (juin 1748) à un armateur à la retraite, Alphonse Georges Legat. C'est par lui que le malheur, pense-t-on, s'abattit sur la maison et sur le quartier. Peu après son installation, Legat fut mêlé à une sombre histoire de rapt d'enfants et de pratiques de sorcellerie. Trois semaines après son installation, l'on découvrit dans un terrain vague au bord de la Tiretaine, les cadavres dénudés de deux enfants. Les corps étaient couverts d'étranges signes cabalistiques tracés à l'encre noire sur la peau et l'on avait pratiqué sur eux une ablation du cœur. L'affaire fit grand bruit à l'époque, une enquête serrée conduisit finalement la gendarmerie à Legat qui fut jugé et guillotiné en mars 1793. Bien que l'accusé fut avare de paroles pendant son procès, et qu'il fut impossible de lui faire avouer ce qu'il fit des cœurs arrachés à ces petites victimes, les juges furent convaincus que l'accusé s'était livré à quelque pratique de magie noire. L'enquête amena également les juges à rapprocher le procès Legat d'une affaire similaire qui s'était déroulée une dizaine d'années plus tôt à Angers. Un homme nommé Thomas Armoncelle avait réuni une secte d'admirateurs du démon. Ces illuminés qui se faisaient appeler les Frères de Satan, s'étaient contentés d'offrir pendant des années des boucs en sacrifice à une statue représentant le diable, mais ils étaient soudainement devenus dangereux et avaient commencé à enlever des enfants sur lesquels ils se livraient à des pratiques d'une abominable sauvagerie. Les victimes innocentes étaient attachées sur une pierre, leurs vêtements arrachés. Armoncelle dessinait à l'encre sur leurs peaux d'incompréhensibles signes — des runes magiques soutinrent certains spécialistes de l'occultisme — avant de leur arracher le cœur qu'il brûlait ensuite en chantant dans une langue inconnue. Legat nia tout rapport avec la secte d'Angers et mourut en emportant les secrets que, peut-être, il détenait. La municipalité de Clermont, à qui avait échu la propriété de la maison Brignac, hésita, dans les années qui suivirent le procès, à la faire détruire. Mais, sans que l'on sache pourquoi, la demeure échappa à la destruction, restant abandonnée, sinistre, dans son jardin en friche. Ce n'est qu'en



Château de Tournoël.

octobre 1883, qu'il fut décidé de la remettre en état pour y installer une famille clermontoise, une mère et ses trois enfants.

Note MJ : les renseignements ci-avant pourront être recueillis par les investigateurs à la bibliothèque du musée de Clermont, dans deux ouvrages ayant trait à l'histoire de la ville. Par contre, au palais de justice, il leur sera répondu qu'un incendie, en 1794, a détruit toutes les archives antérieures à cette date. A Angers, si les personnages décident de s'y rendre, ils pourront apprendre que Armoncelle y a été brûlé avec dix complices le 3 août 1746 pour meurtre et sorcellerie. On lui a attribué l'assassinat d'une demie douzaine d'enfants. On pourra également apprendre que Armoncelle avait passé de nombreuses années en Syrie pour y satisfaire, selon ses dires, sa passion de l'archéologie. Enfin il sera possible de savoir qu'Armoncelle n'a, pour ainsi dire, pas desserré les dents durant son procès.

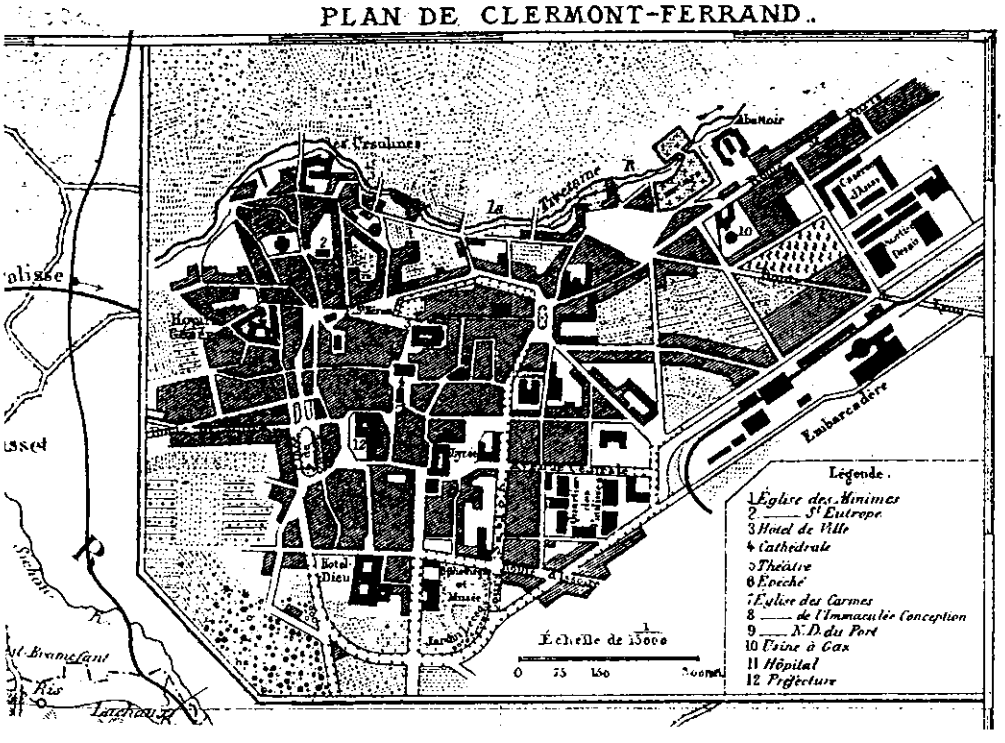
LA FAMILLE RENAUDIE

L'aventure débute, pour les investigateurs, en février 1884. Leur attention pourra être attirée sur la maison Brignac par le maître de jeu de diverses façons : voyage d'agrément en Auvergne, invitation à Clermont de la part d'un ami commun, ou tout autre prétexte cohérent. Mais avant d'en arriver à leur venue dans le chef lieu du Puy-de-Dôme, revenons quelque peu en arrière.

Par une froide matinée de décembre 1883, les rares habitants du quartier de l'usine à gaz, virent s'arrêter devant la maison Brignac, récemment restaurée, une charrette transportant les maigres biens de la famille Renaudie. Tous connaissaient la triste histoire de *« la Marthe »* et de ses trois gamins. Moins d'un an avant leur arrivée à la maison Brignac, Gustave Renaudie, le père, avait été tué accidentellement alors qu'employé communal, il charriait des cailloux sur la route d'Issoire. Sa mort, à une époque où on ne connaissait aucune protection sociale, plongea sa femme et ses trois enfants dans la misère. Cependant, Gustave était un ouvrier respectable, apprécié à Clermont, où il était connu pour son acharnement au travail et sa probité. Aussi, la municipalité décida d'aider sa famille, lui allouant une petite rente et lui fournissant un toit libre de loyer. C'est ainsi que Marthe vint avec ses enfants, s'installer à la maison Brignac. Pour les quelques témoins de son arrivée, la charité de la ville qui logeait la famille dans *« la maison maudite »* était on ne peut plus discutable. Il ne fallut certainement pas longtemps à la jeune veuve pour placer ses quelques meubles dans les pièces repeintes de frais de la maison. Profi-

LA MAISON BRIGNAC

tons de l'occasion qui nous est donnée par son installation pour décrire les lieux. De l'extérieur, la maison Brignac est une construction de taille moyenne, en grosses pierres volcaniques d'Auvergne et a un étage logé dans un toit de tuiles rougeâtres. Le visiteur y entrera par une basse porte de bois aux grosses ferrures métalliques. Il sera frappé de l'épaisseur des murs percés d'étroites fenêtres que protègent de solides volets de chêne plein. La maison élève sa lourde silhouette au centre d'un jardinet en friche, clos par un muret de pierres effondré par endroits. Malgré les travaux de réfection, elle garde un aspect triste, vaguement inquiétant. A l'intérieur, l'on pénètre tout d'abord dans un hall de bonnes dimensions dans lequel « *la Marthe* » s'est empressé de disposer un vieux tapis de laine usée, aux couleurs passées, une chaise bancale et un porte manteaux de bois ouvragé orné d'une aquarelle sous verre du Puy-de-Dôme. Dans le hall, l'on remarquera encore un escalier ascendant masquant en partie une porte (derrière laquelle un escalier conduit à la cave). Trois autres portes sont également visibles. La première, à droite de l'entrée, permet d'accéder à un salon ; grande pièce aux murs tapissés d'un papier peint à motifs champêtres que, faute de mobilier la famille Renaudie a laissé vide. De l'autre côté, à gauche de l'entrée, une autre porte donne sur une vaste salle à manger. L'on pourra y découvrir un grand lustre de cuivre surplombant une table ronde en sapin façon acajou, six chaises à galette de tapisserie usées jusqu'à la trame, un grand buffet-vaisselier d'un vague style Henri II dont le bois piqué abrite à l'évidence une importante colonie de termites. Le plafond de cette pièce est à poutres apparentes et ses murs de pierre ont été simplement blanchis à la chaux. Le sol, comme celui de tout le rez-de-chaussée, est recouvert de grandes dalles de carrelage grisâtre, usé et fendu par endroit. Les deux fenêtres sont décorées de rideaux de cretonne bleue. Enfin, face à la porte d'entrée, une ouverture basse sépare le hall d'une cuisine. Cette dernière est meublée sobrement d'une table, de deux chaises, d'un buffet, d'un évier et d'une vieille cuisinière à bois. L'ensemble du rez-de-chaussée de la maison Brignac est éclairé au gaz. Il est chauffé l'hiver par les cheminées, la cuisinière et un gros poêle à charbon installé dans un coin de la salle à manger. A l'étage, qui ne dispose pas de l'éclairage au gaz et dont les cheminées sont, à l'évidence, le seul moyen de chauffage, l'escalier aboutit sur un palier où quatre portes sont visibles. La première s'ouvre sur la chambre de la veuve Renaudie, aménagée à l'aide d'un grand lit, d'une armoire à la glace fissurée et piquetée, d'une table de nuit renfermant un pot de chambre ébréché, d'une chaise bancale, d'une table de bois blanc où sont disposés divers objets de toilette (broc, cuvette, peigne, brosse ...) et d'un berceau dont le bois à la peinture écaillée a connu de meilleurs jours. La seconde porte donne sur une chambre d'enfant. La pièce est meublée de deux lits à mince literie, d'un coffre renfermant quelques jouets d'enfants pauvres, d'une armoire et d'un tabouret. Les deux autres ouvertures cachent au regard des pièces vides. Notons encore que cet étage a pour plancher un parquet usé et craquant, que ses murs sont de pierre brute. Ceux qui fouilleront la maison pourront constater la pauvreté des rares objets de la famille. A part un petit cadre de métal argenté, offrant au regard une gravure des ruines du château de Tournoël et quelques piécettes dans un tiroir, il n'y a rien de valeur chez les Renaudie. Pas un livre, pas d'argenterie, de la vaisselle peu nombreuse en porcelaine grossière, des couverts de métal, des habits usés, cent fois raccommodés, de maigres provisions, c'est tout ce que l'on pourra trouver dans la maison. C'est, en tout cas, dans cet état que les gendarmes découvriront l'intérieur de la maison Brignac lorsque les événements les amèneront à y pénétrer.



DE NOUVEAUX MEURTRES

La petite famille Renaudie n'était installée dans la maison Brignac que depuis une quinzaine de jours, lorsque deux ouvriers de l'usine à gaz découvrirent dans un proche terrain vague le corps mutilé d'un garçonnet. L'enfant était nu, sa peau portait un grand nombre d'étranges dessins, sa poitrine avait été ouverte et le cœur arraché. Cette découverte fit, aussitôt, ressurgir dans les mémoires les atrocités commises par Legat et ses complices, un siècle plus tôt. Immédiatement les gendarmes bouclèrent le quartier et, cela ne surprit personne, se présentèrent à la maison Brignac. Personne ne répondit à leurs sommations et les voisins interrogés affirmèrent ne pas avoir vu ni la Marthe ni ses enfants

depuis deux ou trois jours. Ce délai correspondant au temps écoulé depuis la disparition du gamin retrouvé par les ouvriers, les gendarmes n'hésitèrent plus et, ayant requis l'aide d'un serrurier, pénétrèrent dans la maison. Ils la trouvèrent en bonne état, rangée, le ménage récemment fait, mais vide d'occupants. Ils eurent beau fouiller le moindre recoin, ils ne purent mettre la main sur Marthe Renaudie, pas plus que sur ses enfants. Depuis ce jour, personne ne les a revu à Clermont ou dans les environs. Par contre, entre le 20 décembre 1883 et le début du mois de février 1884 six enfants ont disparu dans la ville et leurs cadavres ont été retrouvés dans un état identique à celui du petit mort de l'usine à gaz. L'on imagine aisément le climat de peur qui s'est abattu sur Clermont, renforcé à chaque nouvelle découverte macabre par l'absence de pistes sérieuses et bien sûr de coupable. C'est dans cette ambiance lourde d'inquiétude que les investigateurs arriveront (de préférence) le 10 février 1884, sans doute en provenance de Paris par l'un des rapides du réseau Paris-Lyon-Méditérranée. Quelles que soient les raisons choisies par le maître de jeu pour les amener à Clermont, les personnages seront immanquablement frappés par le climat de psychose qui s'est abattu sur la ville. Ils ne devraient pas non plus tarder à apprendre les raisons qui motivent ce climat oppressant. Au maître de jeu de faire en sorte, sans pourtant leur donner trop d'éléments, que les personnages s'intéressent à la maison Brignac. Le soir de leur arrivée, la tension montera encore d'un cran avec la découverte d'un nouveau cadavre d'enfant, cette fois abandonné sur les berges de la Tiretaine. La victime présente les mêmes dessins occultes et la même ablation cardiaque que les précédentes. Ce nouveau crime aura pour effet le renforcement du dispositif de surveillance mis en place dans toute la ville, cela pouvant éventuellement gêner les investigateurs notamment pour s'introduire discrètement dans la maison Brignac.

LA CAVE SECRÈTE

Les gendarmes ne l'ont pas trouvé, mais, habitués aux recherches délicates, il y a fort à parier que les investigateurs découvriront cette cave cachée sous le sol de la maison Brignac. Dans le hall de la maison, souvenons-nous d'une porte s'ouvrant sur un escalier de bois descendant. Cet escalier conduit à une vaste cave au sol de terre battue, rendu par les siècles aussi dur que la pierre. Dans cette cave est entreposé tout un bric à brac de vieille ferraille, de meubles brisés, de malles et de cageots défoncés. Contre un mur, se dresse une armoire de bois vermoulu dont l'un des pieds brisés a été remplacé par une brique. Sur les étagères branlantes de ce meuble, il y a quelques bocaux ; maigres provisions faites par Marthe Renaudie. Pour trouver la cave secrète, les personnages devront pousser l'armoire qui, grâce à une sorte de rail métallique la maintenant au mur, ne s'effondrera pas. L'armoire poussée, l'on découvrira un pan de mur dont les pierres, différentes des autres, laisseront présager l'existence d'un passage. Pour obtenir l'ouverture de ce passage, les personnages devront pousser légèrement la pierre centrale du pan de mur qui s'effaçant alors vers l'arrière donnera accès à un couloir sombre. Ce couloir est construit à l'aide de grosses pierres dont la plupart portent, gravés, des signes caba-

listiques ; il est long d'une dizaine de mètres environ. Son plafond vouté est soutenu par de gros piliers de pierre sur lesquels sont accrochés d'horribles gargouilles, sans aucun doute moyenâgeuses. Au bout, le couloir est fermé par une épaisse porte de métal dont la grosse serrure est verrouillée. Pour continuer leur enquête, les investigateurs devront ouvrir cette porte par leurs propres moyens, à moins qu'ils ne trouvent une clé dissimulée au dos de la gravure du château de Tournoël, située dans la pièce de la maison où le maître de jeu aura décidé de la placer. Notons que si les personnages sont obligés de la défoncer, la porte offrira une grande résistance. Une fois la porte ouverte, les investigateurs découvriront une sorte de petit hall, bas de plafond. Dans cette pièce, ils ne manqueront pas non plus de remarquer une autre porte, en bois celle-ci et non fermée à clé, mais aussi et surtout une assez grande statue de bois noir représentant, sans erreur possible, le Diable. A part son aspect plutôt repoussant, la statue n'a rien de particulier. La porte, quant à elle, permet d'entrer dans une autre salle qui fera immédiatement penser à une sorte de petite gare souterraine. L'on pourra y observer deux rails qui s'enfoncent parallèlement dans un sombre tunnel. Sur ces rails, sont installés des wagonnets de bois équipés d'un étrange mécanisme à ressort, permettant à l'évidence de les propulser sur une distance assez longue. Le mécanisme, dont les personnages pourront aisément comprendre le fonctionnement, se remonte grâce à une lourde manivelle et les wagonnets peuvent chacun transporter une demie douzaine de passagers. Entre les deux voies, est ménagé un espace dallé permettant d'emprunter le couloir à pieds. Le tunnel souterrain est très ancien, certainement vieux de plusieurs siècles. Par contre, les rails et les wagonnets sont nettement plus récents.

TOURNOËL

Le tunnel aux voies ferrées aboutit sous les ruines de cet ancien château bâti par les comtes d'Auvergne. Les personnages pourront découvrir, en fouillant les ruines, trois salles souterraines. S'ils veulent visiter le château, dont une gravure orne l'intérieur de la maison Brignac, ils devront, pour s'y rendre, louer une calèche de Clermont à Volvic, petit bourg de 3600 habitants distant de la capitale auvergnate d'environ 20 kilomètres. Dépendances de la commune de Volvic, les ruines de Tournoël s'élèvent au sommet d'un monticule de 600 mètres de haut auquel on accède en empruntant un étroit chemin abrupte. Propriété de la famille Chabrol-Volvic, le château se visite et les investigateurs pourront en profiter pour l'inspecter. Si c'est le cas, la chance leur permettra sans doute de découvrir, derrière un des murs de l'ancien oratoire, un puits circulaire au conduit équipé de barreaux. Peut-être trouveront-ils aussi une étroite ouverture dans une ancienne oubliette, au fond de laquelle se trouve un passage rejoignant le conduit du puits de l'oratoire.

Note MJ : au domicile des Chabrol-Volvic, les investigateurs pourront constater que le puits ne figure pas sur les plans du château dressés au VIIIème siècle par ses premiers propriétaires (ces plans, consultables dans une vitrine sont ceux de la partie la plus ancienne du château ; l'oratoire y est visible).

Que les investigateurs prennent garde, cette visite chez les Chabrol-Volvic risque d'attirer sur eux l'attention des autorités. Il leur faudra, donc, faire preuve de prudence. Ils pourront en outre apprendre à Tournoël que, comme la plupart des châteaux de la région, la forteresse était reliée, par de nombreux souterrains, à diverses villes, notamment Clermont. A la connaissance des Chabrol-Volvic ces passages sont bouchés depuis des siècles, leur construction n'ayant pu résister à l'usure des ans. Quoi qu'il en soit, si les personnages empruntent l'un des deux accès conduisant au puits, ils pourront, en faisant montre d'un minimum d'agilité, descendre le long des échelons (le MJ pourra, s'il désire corser cette descente, y inclure des risques de chutes dus, par exemple, au décèlement d'un barreau). Au fond du puits, l'on aboutit dans une toute petite pièce, un couloir plutôt, dans lequel, à part son ancienneté manifeste, il n'y a rien de remarquable si ce n'est un escalier. Au bout d'une dizaine de marches il aboutit directement dans la salle 3 des souterrains de Tournoël (cf. plan). Cependant, il est plus probable que les personnages arriveront dans ces souterrains par le tunnel aux wagonnets. Bien remonté, le mécanisme des wagonnets permet sans problème de parcourir, à bonne vitesse (30 km/h environ), les 15 kilomètres de rails qui aboutissent dans la salle 1. Les personnages peuvent aussi suivre le tunnel à pied ; cela ne changera rien, à part la durée du voyage sous terre. Le tunnel est humide et l'air y est

rare, oppressant. Si l'un des personnages a de sérieuses connaissances en architecture médiévale, il pourra dater la construction du Xe siècle, tout en constatant que les murs ont été restauré à maints endroits. Ces travaux déjà anciens ne datent pas de plus d'un siècle.

LES SOUTERRAINS DE TOURNOËL

Au bout du tunnel partant de la maison Brignac ou fond du puits de l'ancien oratoire, les personnages vont découvrir un ensemble souterrain de trois salles, aux plafonds bas et voutés soutenus par des piliers de pierre. Les murs sont faits de gros moellons grisâtres. Les sols montrent de larges dalles usées et brisées par endroits. De nombreuses torches, fixées au mur, éclairent les salles tout en les emplissant d'une fumée désagréablement piquante. Les portes rencontrées seront en bois épais renforcé de lourdes ferrures métalliques. L'endroit est in-contestablement très ancien, vraisemblablement du IXe siècle.

Salle 1

Les personnages découvriront une petite pièce dans laquelle aboutissent les rails en provenance de la maison Brignac. Deux wagonnets y sont stationnés. Les murs sont recouverts de runes et autres symboles obscures peints à l'aide de ce qui s'avèrera rapidement être du sang. Dans un angle, se trouvent deux boîtes de bois qui feront immédiatement penser à des cercueils grossièrement fabriqués. Enfin, il y a deux portes dans la pièce, une simple et une double. Toutes deux sont fermées à clé. Si les personnages sont dans l'obligation de les défoncer, elles offriront une forte résistance. En collant l'oreille sur le battant de la porte simple, il sera possible d'entendre un bruit léger. Une bonne acuité auditive devrait permettre de distinguer une sorte de chant, de contine enfantine. Les deux boîtes de bois sont de tailles différentes. La première mesure environ 1,70 mètre, la seconde n'excède pas un mètre. Les couvercles de ces dernières sont cloués, ce qui n'empêche pas une odeur fade, désagréable, légèrement écœurante de s'en échapper. A l'intérieur de la plus longue des deux, les personnages découvriront le corps d'une femme d'une trentaine d'années, au visage marqué, vêtue d'une robe usée. S'ils ont pensé préalablement à se faire décrire Marthe Renaudie, les investigateurs n'auront aucune difficulté à identifier le cadavre comme étant celui de la dernière habitante de la maison Brignac. La cause de la mort est évidente : le manche d'un grand couteau de cuisine dépasse de la poitrine, la lame enfoncée en plein cœur.

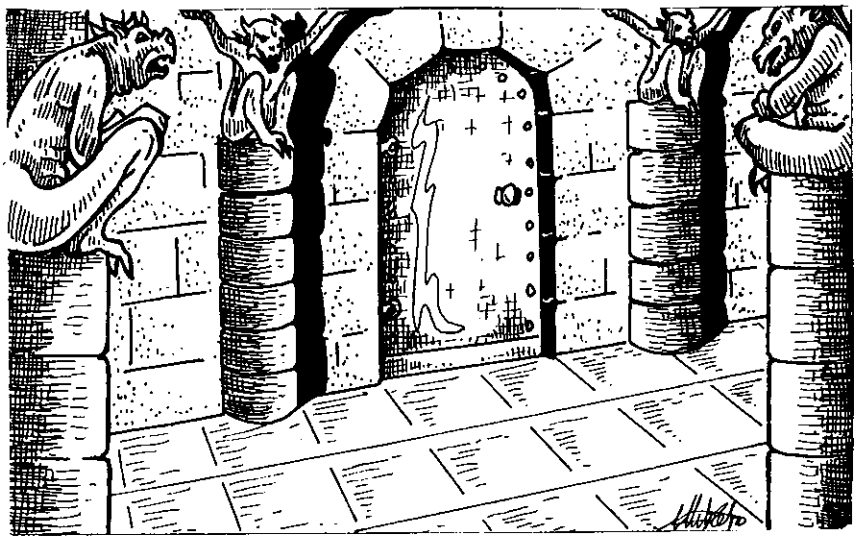
Note MJ : le décès remonte à quelques jours, date coïncidant avec celle présumée de la disparition de la famille Renaudie.

Dans le second cercueil, le plus court, les personnages verront le cadavre d'un bébé de moins d'un an. Le nourrisson a été étranglé, si l'on en juge par les traces de strangulation encore visibles sur son cou. Sa mort date d'à peine quelques jours. La présence du corps de Marthe Renaudie permettra aux personnages de n'avoir aucun doute quant à l'identité du bébé, il ne peut s'agir que du dernier né de la pauvre veuve. Les vêtements de l'enfant sont intacts et son corps, à part les marques au cou, ne porte aucune trace de blessure.

Note MJ : la découverte du cadavre de la femme et surtout de celui du bébé, est de nature à choquer les personnages. Si cela est prévu par le système de jeu choisit, le MJ pourra tenir compte de ce choc et en infliger les conséquences aux personnages.

Salle 2

Dès l'ouverture de la porte, qui rappellons-le est fermée à clef, les personnages entendront clairement la chanson qu'ils ont (peut-être) perçu dans la salle 1. Cette contine est chantée par un groupe d'une dizaine d'enfants qui font une ronde au centre de la pièce. L'entrée des personnages ne modifiera en rien le comportement des enfants qui, comme si de rien n'était, continueront à chanter, tournant doucement sur l'axe du cercle formé par leur ronde. Les participants de cette scène bien étrange sont au nombre de onze, tous des garçonnets âgés de 9/10 ans. Leurs habits, qui montrent des appartenances sociales diverses, sont poussiéreux, tachés et parfois déchirés. Autour des enfants, la pièce est totalement vide. Au centre de l'un des murs, il y a une double porte fermée à clé. Quoi que puissent faire les personnages, les enfants continueront de tourner en chantant, apparemment inconscients de tout ce qui les entoure. Même si les personnages n'ont pas de connaissances particulières en ce



domaine, il leur sera bientôt évident que les petits garçons sont sous hypnose. Tant que cette dernière ne sera pas levée, ils continueront leur ronde jusqu'à en tomber d'épuisement.

Note MJ : si cela est dans leurs intentions, le MJ (en fonction du système de jeu choisi), décidera des moyens dont disposeront les personnages pour lever l'hypnose qui maintient les enfants dans un état second. Le MJ jugera également des chances de pouvoir annuler cette hypnose. Celle employée ici est tout à fait classique. Si les personnages parviennent à libérer les enfants, ils devront s'attacher avant tout à calmer leur frayeur, sous peine de se trouver rapidement entourés d'une dizaine de gamins en pleurs, complètement effrayés, qui ne penseront à rien d'autre qu'à prendre la fuite en hurlant. Si par contre les personnages parviennent à calmer les enfants, s'en doute pourront-ils en tirer des renseignements utiles. Notamment de l'un d'entre eux, un gamin de dix ans, très pauvrement vêtu, qui présente une ressemblance de traits frappante avec la défunte Marthe Renaudie.

Les enfants

En fonction du niveau de calme auquel les personnages auront réussi à amener les enfants, le MJ pourra s'il le désire, communiquer tout ou partie des renseignements suivants : - Paul Renaudie : de lui, les personnages qui ne devront pas avoir de mal à l'identifier comme l'un des fils de Marthe, vont pouvoir apprendre des choses qui devraient les éclairer. S'il est prit avec douceur, sans brusquerie, le petit Paul, qui paraît profondément traumatisé, fera le récit suivant (pour plus de réalisme le MJ aura intérêt à le rapporter à ses joueurs de façon décousue, désordonnée) : il y a de cela quelques jours (l'enfant a perdu toute notion précise du temps écoulé), Paul ne sait plus très bien, alors que la nuit était tombée depuis longtemps, il entendit Marcel, son frère aîné, se lever et quitter la chambre. Plus tard, alors qu'il s'était endormi, la conscience d'une présence à côté de son lit le réveilla. Effrayé, il distingua une grande silhouette sombre avec deux yeux brillants, visibles au travers de trous percés dans un masque de tissu noir. Avant qu'il ne put crier, une main glacée se posa fortement sur sa bouche, manquant de l'étouffer. Puis, il se sentit soulevé de son lit et la forme sombre, dont il ne se dégageait aucune chaleur, l'entraîna hors de la chambre, descendit l'escalier et poussa la porte conduisant dans la cave. L'enfant se souvient qu'en arrivant au bas des marches, il vit que la cave était éclairée et que la vieille armoire n'était plus à sa place. Là où elle se trouvait habituellement, il y avait un trou dans le mur. Dans la cave, il vit aussi sa mère, apparemment sans connaissance, dans les bras d'un individu semblable à celui qui le portait. Un homme, sans doute, vêtu d'une ample robe noire, le visage masqué par une sorte de cagoule trouée aux yeux se terminant en pointe. Un troisième homme en noir tenait le bébé qui, curieusement, ne faisait aucun mouvement. Par contre, Paul ne vit aucune trace de son frère Marcel. L'enfant racontera ensuite que les hommes en noir l'emmenèrent par le trou, le long d'un affreux couloir avec plein d'hideuses statues. Il fut ensuite chargé dans une sorte de petit wagon, qui l'entraîna à grande vitesse dans un couloir sombre. Au bout du tunnel, il y avait d'autres hommes en noir. L'un d'eux attrapa Paul et, le forçant à rester immobile, plongea son regard dur dans le sien. A partir de cet instant, l'enfant ne se souvient de rien. La dernière fois qu'il a vu sa mère et le bébé, les hommes en noir les installaient, inconscients dans un petit wagon identique à celui dans lequel il se trouvait. Il n'a, d'autre part, aucune idée d'où peut se trouver son frère, qui n'est pas parmi les enfants avec lesquels il se trouvait enfermé. Une fois le récit de Paul terminé, les personnages pourront interroger les autres enfants. Tous auront, comme le petit Renaudie, du mal

à raconter leur aventure avec clarté. Trois ont été enlevé à Clermont-Ferrand, un à Vichy, trois à Riom et trois autres à Issoire. Tous décriront leurs ravisseurs comme des hommes grands et forts, aux visages sévères, entre deux âges. Tous ont été arrachés à la rue ou à un jardin et jetés brutalement dans un fiacre qui est ensuite parti à toute allure. Les enfants ont l'impression que personne n'a pu voir quoi que ce soit au moment de leur rapt. Ils ont tous été débarqués du fiacre de nuit, dans ce qui leur a semblé être les ruines d'un vieux château. Portés par leurs ravisseurs, ils ont été descendus le long d'un puits étroit, humide, au bas duquel un homme de petite taille, vêtu et masqué de noir les attendait. Le regard de l'homme les a tous fixé intensément dans les yeux et, ensuite, ils ne se souviennent plus de rien. Une fois l'interrogatoire des enfants terminé, les personnages auront le plus grand mal à les faire tenir tranquilles, la frayeur les reprenant. Tous demanderont après leur mère, crieront famine, supplieront qu'on les reconduise chez eux. Quoi que décident les personnages, les enfants refuseront de toute façon de rester dans la pièce. Il faudra trouver une solution à ce délicat problème.

Le couloir

En venant des salles 1 ou 2, les personnages aboutiront obligatoirement dans un long couloir où se trouve une double porte qui, cette fois, n'est pas fermée à clé. Derrière cette porte se trouve la salle 3. Ce qui s'y déroulera est lié aux actions des personnages menées dans les salles précédentes et à l'accès par lequel ils sont entrés dans les souterrains. L'on trouvera donc, ci-dessous, une description de la salle 3, suivie de deux options à choisir en fonction de ce qu'auront fait les personnages antérieurement. L'option A sera utilisée par le MJ si les personnages sont arrivés par le puits de l'oratoire ou par le tunnel de la maison Brignac ; mais sans avoir, pour quelque raison que ce soit, découvert les enfants. L'on utilisera également cette option, si les personnages ont vu les enfants, mais qu'ils n'ont pu les sortir de leur hypnose. Le MJ choisira l'option B, si les personnages ont délivré les enfants de leur état hypnotique et ce, quelles que soient les actions qu'ils mèneront ensuite.

Salle 3

En y entrant, les personnages découvriront une vaste salle voutée. Les murs y sont constellés de signes étranges tracés avec du sang. Dans un angle, non loin de la porte d'entrée, deux chaînes munies d'anneaux au faible diamètre, pendent le long du mur où elles sont fixées. Vers le centre de la pièce, les personnages pourront observer une lourde table de pierre dont l'épais plateau, muni d'une rigole, est taché de sang. Au fond de la pièce, contre le mur, non loin d'un escalier (vers puits de l'oratoire), il y a une grande statue représentant, sans erreur possible, le Diable tel que les chrétiens l'imaginent habituellement. De la statue, se dégage une impression intensément maléfique. Au toucher, elle est tiède et d'une consistance qui pourrait faire croire qu'elle est vivante ; ce qui n'est pas le cas, du moins pas encore. Devant la statue, une splendide coupe d'or est installée sur un trépied. Au fond de cette coupe une sorte de bouillie carbonisée est visible. Sans aucun doute, quelque chose de sanglant a été brûlé dans cette coupe, jusqu'à disparition presque totale par carbonisation. Près de la table, les personnages pourront admirer un splendide lutrin de bois au pied duquel un petit banc est installé. L'ancienneté et la qualité d'exécution du lutrin ferait pâlir d'envie les plus grands collectionneurs d'œuvres d'art moyenâgeuses.

Note MJ : voir les options pour préciser si il y a un livre ou non sur le lutrin. La pièce est éclairée par de nombreuses torches qui emplissent la pièce d'une fumée âcre. L'atmosphère est lourde, l'air vicié, à peine respirable.

Option A

Lorsque les personnages pénètrent dans la salle 3, un surprenant spectacle les attend. Autour de la table précédemment décrite, se tiennent cinq individus encapuchonnés et vêtus de longues robes noires. Sur la table, un enfant, qui semble endormi, est attaché au moyen de cordes. L'un des hommes en noir est occupé à peindre sur le corps de l'enfant des signes complexes à

3615 SIMUL
La rencontre avec d'autres joueurs

l'aide d'un pinceau et d'encre noire. Derrière le lutrin, un autre individu, vêtu du même costume, mais dont le cou s'orne d'une lourde chaîne d'or terminée par un médaillon, chantonne d'incompréhensibles litanies. Les personnages pourront rapidement constater que l'individu au médaillon est de petite taille, et que pour pouvoir lire le livre ouvert sur le lutrin, il se teint sur un banc de bois. Non loin de l'enfant, posé sur la table de pierre, il y a un long poignard à la lame effilée, damasquinée et gravée de runes antiques. L'arrivée des personnages va, bien sûr, perturber la cérémonie démoniaque en cours de déroulement. Dans une langue incompréhensible, le petit homme au médaillon lancera des ordres aux créatures en noir. Ces dernières se lanceront immédiatement à l'attaque des intrus.

Note MJ : les hommes en noir sont des servants morts-vivants que le MJ devra créer en fonction du système de jeu utilisé par lui. Il tiendra compte du fait que, si le système l'autorise, ces sortes de zombis emploieront la magie avant de combattre à main nue et que leur force physique et leur constitution seront toujours au moins supérieures de 20% à celles des humains normaux. Le MJ notera aussi que, quel que soit le système choisit, les hommes en noir ne bénéficient pas de protection particulière et subissent des dommages normaux de toutes les armes classiques. Par contre, ils n'ont pas la lenteur d'action habituelle des morts-vivants.

Si les personnages triomphent du combat qui les a opposé aux hommes en noir, leur chef tentera, à son tour, de les affronter et de les détruire.

Note MJ : ce PNJ ne peut combattre qu'à l'aide de la magie que le MJ lui attribuera, en fonction des possibilités offertes par le système de jeu choisi pour jouer ce module. Il est indispensable que le MJ fasse de *« l'homme au médaillon »* une créature très puissante, d'une vive intelligence et totalement démoniaque, qui ne se laissera pas prendre vivante (pour donner un exemple, prenons le jeu CHILL où la créature aura les habilités génétiques suivantes : For 50 - Dex 80 - Agl 105 - Vol 120 - Per 50 - Pcn 100 - End 120 - Cvm 135).

Si la chance est de leur côté, les personnages parviendront à vaincre le chef des morts-vivants. Lorsqu'il tombera sur le sol, un effroyable hurlement de rage emplira la pièce, faisant trembler les murs. Les yeux du mort brilleront un instant d'une vive lumière, puis tout redeviendra calme et silencieux. Si les personnages, poussés par la curiosité, relèvent le capuchon du mort, ils se trouveront face à un visage d'enfant (le MJ donnera une chance aux personnages de reconnaître en cet enfant le fils aîné de Marthe Renaudie, le jeune Marcel). Le médaillon d'or est très très ancien, il représente sur une face Satan trônant aux enfers et sur l'autre face une croix inversée. Sur le lutrin, les personnages pourront observer un gros livre manifestement vieux de plusieurs siècles. Comme la statue, il est tiède et pourrait, en quelque sorte, paraître vivant. Nous en reparlerons plus loin (que le MJ sache pour l'instant que celui qui osera le toucher subira une forme d'attaque magique du type d'une très forte décharge électrique qui occasionnera une perte de points de vie, ou équivalent, égal à la moitié des points de vie attribués à l'homme au médaillon). L'enfant attaché sur la table n'est pas meurtri, mais se trouve plongé dans un profond sommeil hypnotique. Si les personnages ont les moyens de l'en faire sortir, ses réactions seront identiques à celles des enfants de la salle 2. Il fera un récit également semblable à ceux de ses petits camarades d'infortune.

Option B

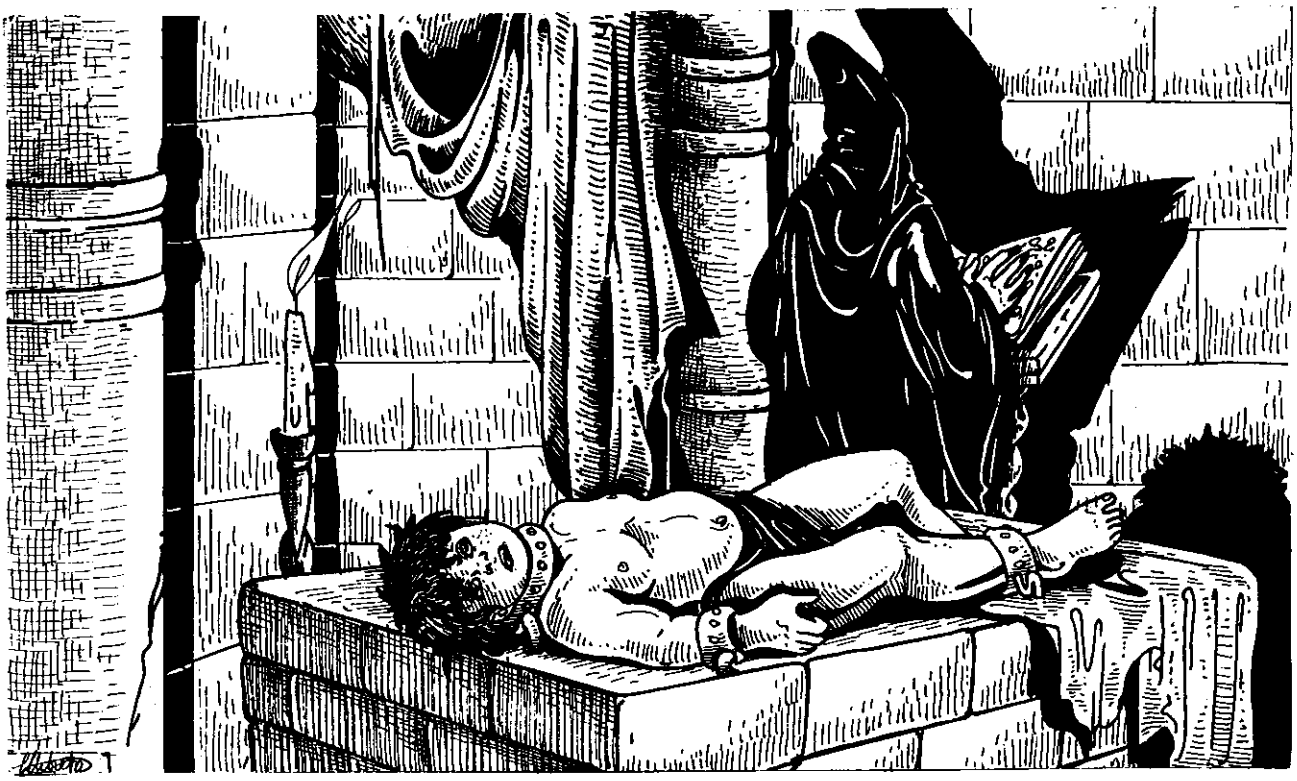
Dans le cas où cette option se trouvera applicable, les bruits faits par les personnages, et surtout par les enfants dans la salle 2, auront donné l'alarme aux occupants de la salle 3. Aussi, lorsque les personnages y pénètreront, les hommes en noir les y attendront, prêts au combat (cf. option A). Par contre, le petit homme au médaillon ne se trouvera pas dans la pièce (nous verrons plus loin ce qu'il prépare), ainsi que le livre qu'il a emporté avec lui. De plus, l'enfant sur la table ne pourra plus être sauvé. Les personnages, une fois débarrassés des hommes en noir, le trouveront mort, le poignard planté en plein cœur. Enfin, au fond de la pièce, il y aura bien la coupe d'or mais plus de statue, juste un socle de pierre encore légèrement tiède, dont se dégagera une sensation de présence fortement maléfique tout juste enfuie.

Note MJ : il sera totalement impossible aux personnages de se lancer à la poursuite de l'homme au médaillon du fait de leur ignorance complète de son existence. Leur mission aura alors partiellement échoué, nous y reviendrons plus loin.

LA STATUE ET LE LIVRE

Comme le lecteur l'aura deviné, la statue et le livre sont intimement liés. Les personnages le comprendront s'ils peuvent lire le livre écrit en araméen (au MJ de juger, selon les règles du jeu utilisé, des possibilités des personnages de lire cette langue). Dans les pages infiniment anciennes, se trouvent de terrifiantes formules et prières séculaires, composantes d'un rite maléfique dont l'aboutissement est de permettre au Prince de l'Enfer, à l'Ange Déchu, de se matérialiser sur terre. La statue, d'une incroyable vieillesse, est nécessaire à

3615 SIMUL
L'agenda des manifestations



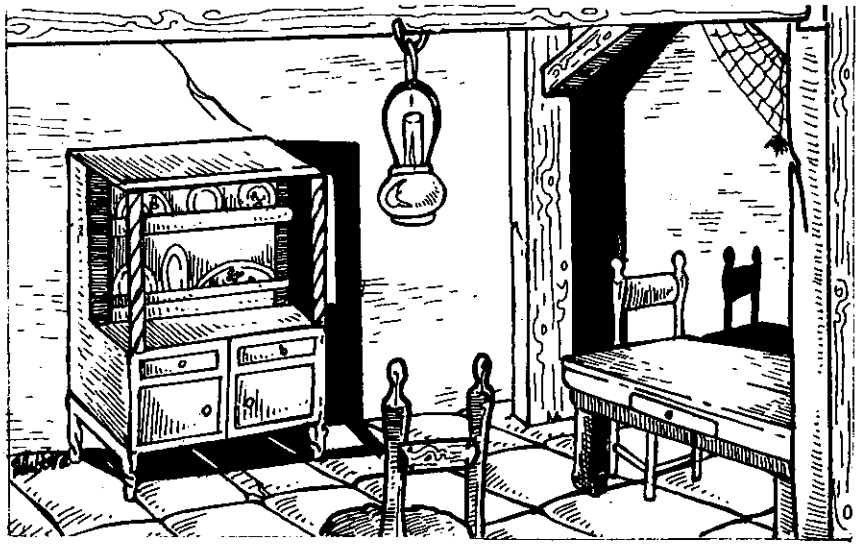
l'accomplissement du rite. C'est en effet en elle que le démon se matérialisera, à l'abri de toute forme d'attaque tant que le processus ne sera pas terminé. Dernier élément devant permettre à Satan de nous rendre une petite visite, le sacrifice d'une vingtaine d'enfants, de sexe masculin, dont les cœurs, prélevés de la poitrine, seront brûlés face à la statue. Le livre porte également en lui le secret de sa destruction. Il suffit, pour qu'il tombe en poussière, de l'immerger totalement dans de l'eau bénite. Mais cette immersion doit obligatoirement avoir lieu dans un endroit consacré. Si le livre est détruit, la statue le sera aussi, automatiquement, et cela quel que soit l'endroit où elle se trouvera. La destruction du livre et de la statue couronneront évidemment le triomphe des personnages. Notons que s'ils sont incapables de lire le livre eux-même, ils pourront trouver, dans le petit village d'Orcival, non loin de Clermont, un vieux prêtre qui pourra le leur traduire. Il ne s'opposera pas — l'on s'en serait douté — à sa destruction. Bien sûr, que les personnages ne rêvent pas, le Prince des Ténèbres ne sera pas affecté par la destruction du livre et de la statue ; il en concevra seulement une certaine mélancolie dont il se vengera peut-être un jour si les personnages, on ne sait jamais, se retrouvent en son domaine. Parvenu à ce stade du module, et avant d'y apporter une conclusion, attardons-nous quelque peu sur la véritable histoire de la secte des Frères de Satan et sur celle des événements qui ont conduit aux mystères dont les personnages sont peut-être venus à bout.

L'HISTOIRE

Il y a bien longtemps, en Palestine, un homme jeune et riche attacha ses pas à ceux de Jésus de Nazareth. Cependant, malgré sa bonne mine, malgré son comportement irréprochable et sa persévérance, il ne fut jamais, comme il le souhaitait ardemment, admis au nombre des apôtres. De nature instable et fragile, il en conçu une rage incommensurable contre le messie, ses proches et bientôt contre la terre entière, ou du moins ce qu'il en connaissait à l'époque. Quittant la Palestine, il alla s'installer en Syrie, non loin de l'actuelle cité d'Alep. Là, dans une maison isolée, il se consacra à l'étude de la sorcellerie, dilapidant toute sa fortune pour acquérir les anciens grimoires et traités de magie noire existant encore en Perse, en Egypte, etc... Après de nombreuses années de recherches et d'efforts, l'homme, dont on ignore le nom, parvint à mettre au point un ensemble de pratiques magiques, un rite complexe, à l'issu duquel il serait en mesure d'appeler sur la terre Lucifer, le Maître des Ténèbres. Malheureusement pour l'homme et heureusement pour le monde, il mourut avant d'avoir pu mettre son projet terrifiant à exécution. Il avait cependant eu le temps, avant sa mort, de consigner dans un épais volume les détails et les étapes du rite, ainsi que de sculpter une statuette de satan, autre composante nécessaire. Après son décès, le livre et la statuette dormirent durant un peu moins de onze siècles dans les ruines de sa maison. Ils n'en sortirent que lorsque la première Croisade amena, aux environs d'Alep, un chevalier de la Maison d'Auvergne. Plus préoccupé d'or que de la délivrance du tombeau du Christ, ce guerrier franc en quête de pillage découvrit par hasard les ruines où sommeillaient le livre et la statuette. En ayant compris le sens et, bien qu'il ne sut pas trop ce qu'il pourrait en faire, le chevalier les ramena en son château de Tournoël. Revenu au pays, l'inaction et une inextinguible soif de richesse et de puissance l'amenèrent à tenter d'utiliser le livre. Trois jeunes enfants de la région y perdirent la vie avant que le chevalier Guillaume de Genès mourut, accidentellement tué dans un tournoi à Murol. Au plus profond des souterrains qu'il avait aménagé sous son château, à partir de galeries préexistantes, la statue et le livre restèrent protégés de la convoitise des hommes et de l'usure des siècles. Bien après la mort de Guillaume de Genès, un ouvrier angevin, Thomas Armoncelle, tailleur de pierre de son état, et passionné d'occultisme, sombra dans la folie. Persuadé que le salut des hommes ne pouvait venir que du diable, il créa dans sa ville, avec quelques autres illuminés, une secte satanique. Durant des années, ces fous se réunirent en secret dans la cave d'Armoncelle pour y célébrer des messes noires. Le malheur voulut que le tailleur de pierre soit aussi médium à ses heures. Par une nuit de l'hiver 1745, alors qu'avec les membres de sa secte il tentait d'entrer en contact avec les esprits défunts, l'âme errante de Guillaume de Genès répondit à

LA MAISON BRIGNAC

son appel. Au cour de cette nuit dramatique, l'existence du livre et de la statue fut révélée à Thomas Armoncelle. Le tailleur de pierre se rendit, aussi vite qu'il put, aux ruines de Tournoël où, profitant d'une nuit sans lune, il parvint à s'introduire dans les souterrains. Là, il vit le livre et la statue mais, pour des raisons dues sans doute à son dérèglement mental, il prit peur et rentra à Angers où il raconta aux membres de sa secte qu'il n'avait rien trouvé. Un peu plus tard, en janvier 1746, Armoncelle fit la connaissance d'un riche armateur à la retraite, Alphonse Georges Legat, comme lui sataniste convaincu. Les deux hommes se lièrent d'amitié et Legat entra dans la secte des Frères de Satan. Au cours de l'une des nombreuses discussions qu'avaient les deux hommes, Armoncelle révéla à son nouvel ami la présence à Tournoël du livre et de la statue. Legat, intelligent et très nettement moins déséquilibré



que le chef des Frères de Satan, comprit immédiatement l'extraordinaire pouvoir que lui donnerait le livre, s'il parvenait à s'en emparer. De son côté, Armoncelle, sombrant chaque jour plus profondément dans la folie, se mit en tête de commencer le rite sans le livre dont il avait une frayeur panique. Il enleva dans un quartier pauvre d'Angers, en quelques jours, une demie douzaine d'enfants qu'il sacrifia, au cours d'une cérémonie démente. Complètement affolé par la tournure que prenaient les événements, un adepte de la secte dénonça Armoncelle et ses camarades qui furent rapidement jetés en prison. Par chance, du moins pour lui, Legat évita l'arrestation et put prendre la fuite. Lorsque le tailleur de pierre et les autres sectateurs furent exécutés, il était déjà en route pour l'Auvergne. Arrivé à Tournoël, Legat trouva sans peine le puits de l'oratoire et la grande salle souterraine où le livre et la statue l'attendaient. Il découvrit aussi un tunnel très ancien reliant le château à Clermont, ancienne capitale des comtes d'Auvergne. Le tunnel aboutissait sous une maison des quartiers périphériques de la ville. La maison étant à vendre, il s'empressa de l'acheter. C'était alors l'été 1748. Bien installé, Legat commença par aménager le tunnel à l'aide d'un système de son invention qui devait lui permettre de voyager rapidement entre sa maison et Tournoël. Cela fait, il se consacra à l'étude du livre. Occultiste expérimenté, l'araméen n'avait aucun secret pour lui et il fut rapidement en mesure de commencer le rite. Cependant, le livre lui avait appris d'autres choses. La première allait lui permettre de créer magiquement des serviteurs morts-vivants à partir de cadavres déterrés dans les cimetières de la région. La seconde lui apprit comment, en cas de nécessité, il lui serait possible de détacher son esprit de son corps et de prendre possession d'une autre entité corporelle qu'il contrôlerait alors. Dans le secret des salles souterraines de Tournoël, il créa ses zombis et les lança à la recherche des enfants dont il avait besoin pour le rite. Au début, tout se passa pour le mieux. Lors du premier sacrifice, quand le cœur brûla dans la coupe d'or, la statue sembla se déformer, s'enfler devant les yeux fascinés de Legat. Elle grandit considérablement atteignant une taille de plus de deux mètres. Sa

dépendra, à l'évidence, du comportement des personnages. S'ils parviennent à détruire Legat et l'ensemble livre/statue, tout sera terminé. Ils auront sauvé le monde d'une terrible menace. Par contre, s'ils ont laissé Legat s'enfuir avec le livre, il y a de fortes chances qu'il parvienne à clore le rite. Seuls trois enfants sont encore nécessaires. S'il parvient à ses fins, la statue qu'il a emporté (diminuée) avec le livre explosera,

Vous écrivez des bons scénars ?
Vous voulez collaborer
à Chroniques d'Outre-Monde ?
Vous êtes passionnés
de jeux de rôle ?
Vous aimez Chroniques ?

Alors envoyez-nous
vos meilleurs textes à :

IPC Communication
Rédaction de Chroniques
34, av. des Champs-Elysées
75008 PARIS

POUR TOUS RENSEIGNEMENTS
toutes réclamations....
concernant
vos abonnements
ou vos commandes, téléphonez
au **(1) 42.56.59.00**

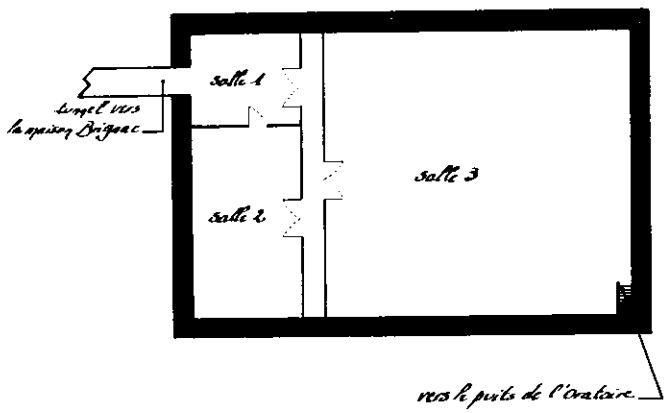
détruisant l'officiant et tout ce qui l'entourera par une gigantesque matière commença à s'assouplir et à se réchauffer, signes que Legat était sur la bonne voie et que le rite s'accomplissait sans accrocs. Du moins durant environ trois semaines. Les disparitions d'enfants avaient fait trop de vagues et Legat s'était montré trop imprudent. Il fut repéré alors qu'il se débarrassait du corps de l'une de ses petites victimes. Rapidement pris, il fut jugé mais parvint à cacher ses véritables motivations ainsi que l'existence des serviteurs morts-vivants, du livre et de la statue. Considéré comme un fou dangereux pour la société, Legat fut décapité le 5 mars 1793. Pourtant, grâce au livre, seul son corps disparu. Son esprit resta bien vivant, attaché à la maison Brignac. Il dut y attendre près de cent ans avant de pouvoir habiter, par la force de la sorcellerie, un nouveau corps. A défaut d'un homme adulte, il dut se contenter de l'aîné des fils Renaudie, le jeune Marcel. Avec cette nouvelle enveloppe charnelle, il s'empressa de reprendre le rite interrompu. Il eut la malchance d'être surpris par Marthe alors qu'il actionnait le passage secret de la cave. Sans le moindre scrupule, il poignarda la pauvre femme puis étrangla le nourrisson qu'elle tenait dans ses bras. Il fit, plus tard, enlever le petit Paul. Dès cet instant, il ne remit plus les pieds dans la maison, se consacrant 24 h sur 24 à la poursuite du rite.

ÉPILOGUE

La conclusion de cette aventure flamme. Un immense incendie, qui n'aura besoin d'aucun combustible pour se développer, se déclarera ensuite. Des flammes rouges, hautes de plusieurs dizaines de mètres, Lucifer surgira et, sans que rien ne puisse échapper à sa toute puissance, détruira le monde, transformant la terre en un énorme brasier.

LAURENT DEPRUNEAUX

LE POIDS DU PASSÉ



Sous les ruines de Tourpèl

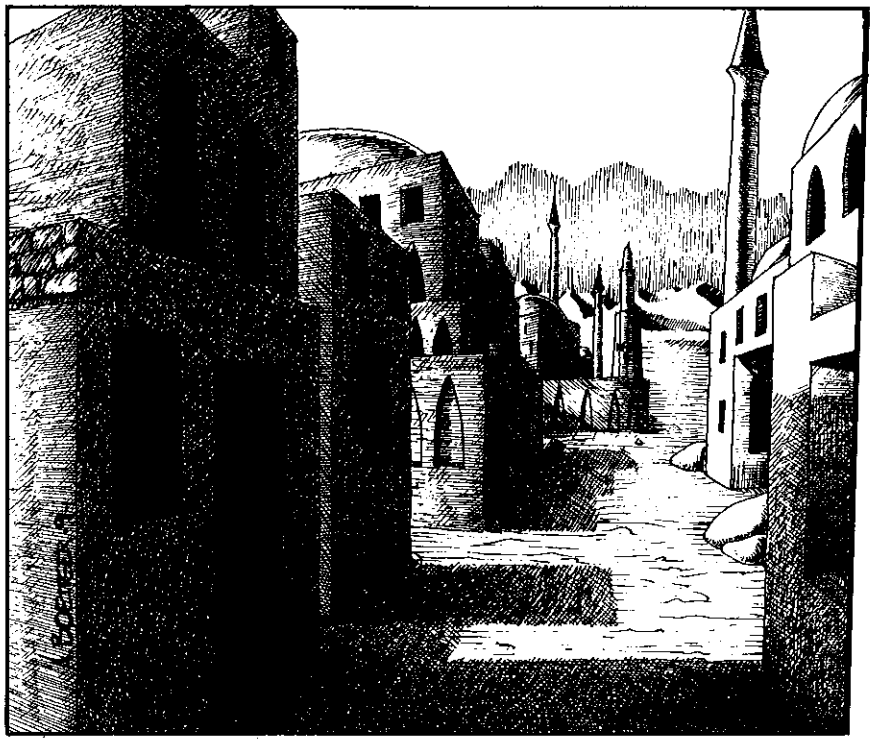
Plongée brutalement au cœur d'une guerre sans merci opposant à nouveau les forces du Bien à celles du Mal, une équipe d'aventuriers parviendra-t-elle à éviter que ces dernières triomphent? Magie et sorcellerie sont au cœur du combat et les fils tissés dans le passé seront surprenants et difficiles à dénouer.

Le scénario d'AD&D1 que nous vous proposons est destiné à un groupe d'aventuriers de niveau 6-7 (environ 50 000 points d'expérience par personnage) dans lequel il est fortement conseillé de voir apparaître des représentants des quatre classes traditionnelles. Leur alignement ne devra en aucun cas être mauvais et la présence de chaotiques devrait être minoritaire si vous décidez de les accepter. Ce module a été spécialement conçu pour des meneurs de jeu plutôt inexpérimentés, ne vous étonnez donc pas de la relative simplicité de l'intrigue : ceci vous permettra pour une fois de vous reposer un peu en observant vos joueurs préférés confrontés à une intrigue de facture classique.

LA GUERRE ÉTERNELLE

Le royaume de Garindar

Les PJ débuteront l'aventure dans la cité de Hatra, capitale du jeune royaume de Garindar. En scrutant l'horizon par temps clair du haut des remparts, ils pourront constater que ce royaume minuscule est bordé sur trois de ses côtés par des frontières naturelles : au nord, les contreforts des montagnes enneigées du Stilker recueillent de nombreuses races non-humaines qui empêchent toutes communications et opèrent de temps en temps des raids dévastateurs en territoire civilisé. A l'est, un champs de rocailles s'étend jusqu'à la limite du grand désert d'Abd Al Ahoui où règne une chaleur torride et une sécheresse légendaire. A l'ouest, la mer d'Arkal est infestée de créatures fantastiques dont le seul point commun semble être la férocité et l'hostilité envers le genre humain. Reste, au sud, l'unique route descendant vers le royaume voisin situé au-delà de la grande steppe herbeuse qui les sépare.



Le temple d'Athéna

Il a fallu vraiment beaucoup d'obstination aux prêtres d'Athèna pour décider d'annexer ces terres isolées parcourues alors par de rares créatures herbivores et poser les fondations, il y a déjà plus de deux siècles, de la cité d'Hatra. Garindar, leur grand-prêtre, prit une sage résolution lorsqu'il appliqua ce projet assez surprenant : puisque la région se révélait impropre à toute culture et que son sous-sol ne détenait aucun métal précieux en quantité intéressante, son royaume sera celui de l'Esprit et se consacrera à la piété et à la connaissance. Ainsi réussit-il à obtenir l'appui d'une foule de personnages surpuissants redevables à Athéna et en l'espace de dix ans une magnifique cité aux orgueilleux remparts s'érigea au milieu de ce territoire vide.

Hatra, cité de la connaissance

Le succès de l'opération dépassa toutes les prévisions : la situation excentrée de Garindar la préservait du risque d'être emportée dans une des fréquentes guerres agitant le reste de la civilisation humaine et le territoire devint même le refuge de tous ceux aspirant à la paix. Cependant, Hatra devint la victime de son succès car nombreux furent les magiciens qui s'y installèrent, attirés notamment par la renommée de la Grande Bibliothèque du Temple. Et comme ils y ajoutèrent leur prop. collection, sa richesse se multiplia d'autant renforçant l'attrait qu'elle pouvait exercer sur les gens d'esprit. La magie était partout, à chaque coin de rue, et il ne fallait pas attendre longtemps pour être le témoin des dernières expériences de sorcellerie du quartier! Avant que la situation ne dégénère en provoquant bon nombre d'accidents, les prêtres supplièrent Athèna de les aider à stopper la prolifération de la magie dans la cité.

3615 SIMUL
L'agenda des manifestations

SCENAR

La bénédiction de la déesse

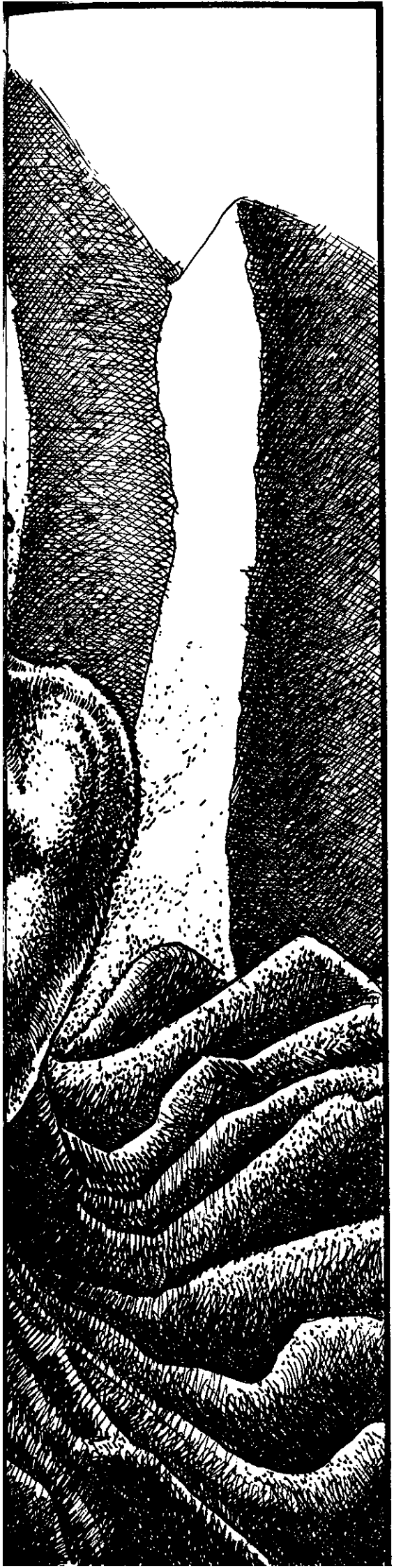
Athéna exauca leurs vœux au-delà même de leurs espérances puisqu'elle engloba toute la cité et ses environs dans une sphère d'anti-magie divine permanente empêchant le lancement de tout sortilèges! Ainsi tous furent touchés, y compris le Temple et à sa grande déconvenue! Garindar réalisa cependant la sagesse de la punition de la Déesse et n'osa pas faire la moindre réclamation ni d'opérer la plus petite modification sur ce miracle. Bien sûr, les magiciens n'apprécièrent pas le changement et le Temple reçu délégations sur délégations exigeant à chaque fois le retrait de cette interdiction. La seule réponse qu'ils obtinrent à leur requête fut qu'ils avaient eu bien de la chance que les objets et les livres de magie ne soient pas concernés par le phénomène!

Hatra, cité de la magie

L'interdiction divine eut des conséquences surprenantes : malgré des manifestations de mauvaises humeurs, les utilisateurs de la magie restèrent en grande partie dans la ville qui renforça sa renommée de sanctuaire magique. L'importance de la possession d'objets magiques dans ce lieu privé de sorts fit d'Hatra la cité où l'on avait le plus de chance d'en trouver et ce ne fut une surprise pour personne lorsque le premier marché de la magie fut installé en permanence sur la grande place centrale. Rapidement la réputation de la cité grandit et aujourd'hui on peut rencontrer les étrangers venant des plus lointaines contrées dans le but d'acheter ou de vendre des objets ensorcelés. C'est d'ailleurs sans doute là la raison probable de la présence de nos PJ en cette grande cité...

Note : le prix des objets est le quadruple du Manuel du Maître et pour les plus puissants, s'ils sont disponibles, le décuple. Si un PJ est vendeur, le prix variera de 40% à 120 % des sommes du Manuel du Maître selon l'intérêt des objets.

3615 SIMUL
En direct avec la rédaction de Chroniques d'Outre-Monde



LE POIDS DU PASSÉ

Les forces du Mal

Depuis quelques années, certaines rumeurs circulaient selon lesquelles un puissant démon résiderait dans les contreforts des montagnes du nord. Ces bruits n'attirèrent guère l'attention des prêtres gouvernant la cité qui avaient remarqué plus une diminution qu'une recrudescence de raids non-humains dans la région. L'impunité reconnue d'Hatra avait endormi leur prudence car cette diminution ne signifiait qu'une seule chose : une puissance maléfique était en train de soumettre à sa loi toutes les créatures qui agissaient d'habitude sans coordination. Enorme fut donc la surprise des citadins lorsqu'ils apprirent la stupéfiante nouvelle : une gigantesque armée venait de bloquer au sud les communications et remontait lentement vers le nord, attaquant, pillant, égorgeant tout ce qu'elle rencontrait!

Le siège d'Hatra

Les PJ se retrouvent bloqués dans la cité comme la plupart des voyageurs ne disposant pas de pégases, de griffons ou d'hyppogryphes. Ces derniers ayant déguerpis pour la plupart à la description de l'armée encerclant peu à peu Hatra, jugez-en plutôt à leur tête dans une sphère multicolore dont la nature n'échappe pas aux magiciens, un démon aux ailes déployées brandissant un sceptre à tête de mort identifié comme une ancienne relique perdue habité par une énergie maléfique quasiment sans limite! A son côté, un dragon rouge ancien parait ricaner en permanence aux paroles que lui adresse le premier en lorgnant de temps en temps sur les huit géants de feu qui retransmettent en hurlant de leur voix de stentor les directives courtes et précises que lachent parfois le démon. Ensuite, c'est une masse compacte d'une centaine de trolls qui protège l'Etat-Major des forces du mal contre une sortie suicidaire éventuelle des assiégés. Mais le plus impressionnant, c'est sans doute la masse de créatures non-humaines qui paraît littéralement couvrir l'horizon : plusieurs dizaines de tribus orcs sont reconnaissables par leurs morbides enseignes, à leur gauche on distingue un nombre équivalent de goblins commandés par près de trois cents hobgoblins n'arrétant pas de crier des ordres de leurs voix rauques aux accents gurturals. Le flanc droit est composé de près de deux mille gnolls commandés par un groupe d'une vingtaine de chevaliers à l'armure d'ébène arborant des symboles de mort. Situés légèrement en retrait, ce sont près de huit cents archers elfes noirs qui décochent sans arrêt leurs flèches sur les remparts. Dans les airs, un groupe d'une vingtaine de manticores opèrent de rapides attaques en piquée sur la ville pour lacher leurs dards empoisonnés pour retourner se réapprovisionner en munitions auprès de trois cents chariots chargés d'armes et de nourriture. Des hauteurs du temple, on peut même distinguer une colonne de plusieurs dizaine de kilomètres apportant lentement tous les matériaux nécessaires pour la construction des engins de siège traditionnels pour les humains : tours mobiles, béliers, échelles, etc.

La guerre éternelle

Telle est le nom donné par les paladins d'Athèna à la lutte permanente et sans fin entre les forces du Bien et celles du Mal. Mais bien que leur foi est sans faille, leur moral n'est pas très haut, car même si les combattants de la cité sont armés de toutes les armes magiques que l'on a pu trouver, le rapport de force reste de un contre cinquante, annulant toute possibilité de briser l'encerclement. Mais le problème majeur reste celui de la nourriture car la cité n'a jamais prévu l'éventualité d'un siège et les maigres réserves ne permettent d'envisager plus d'une semaine sans que les restrictions ne deviennent intolérables.

LA MISSION

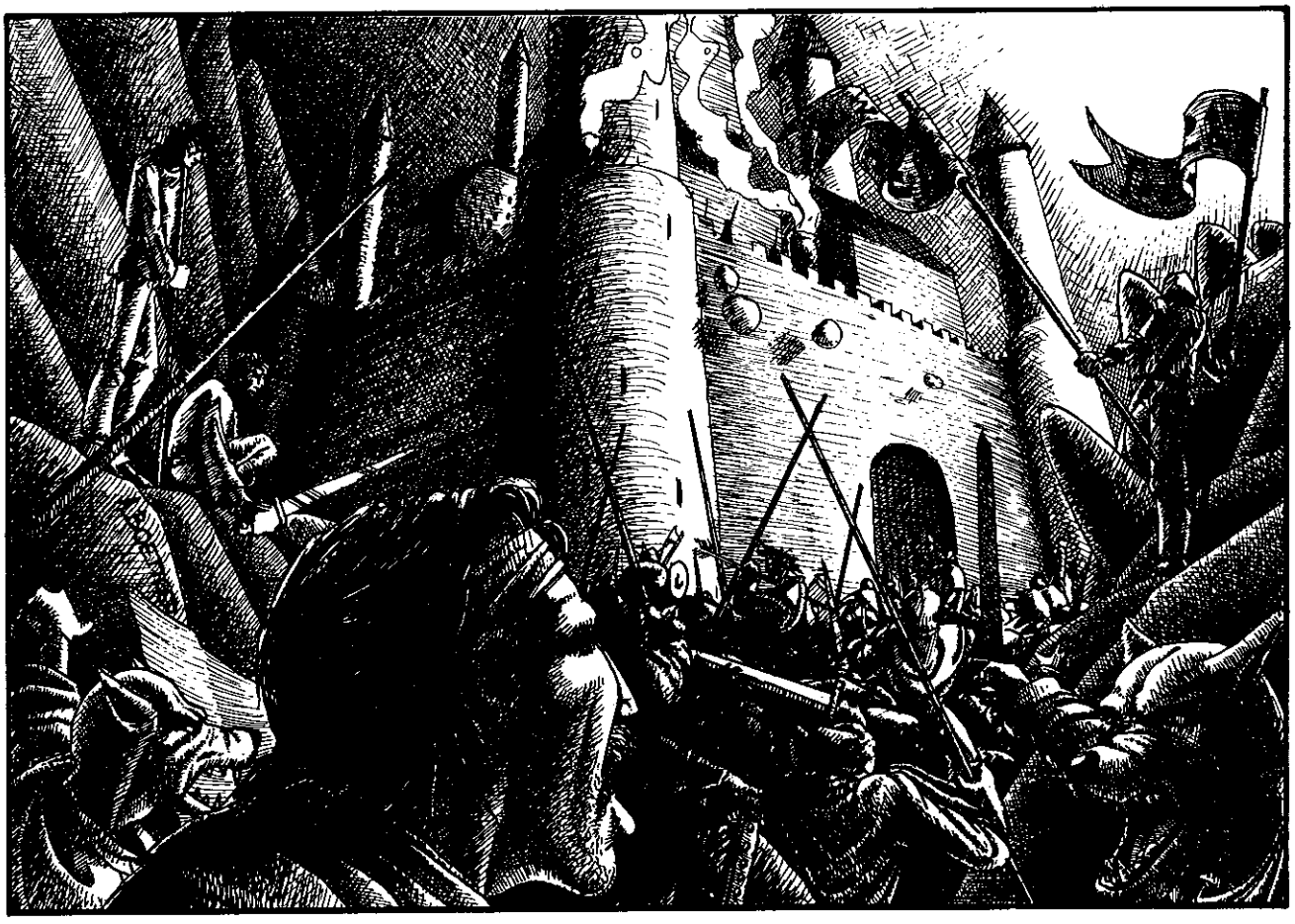
La proposition du Temple

Heureusement pour la cité, son organisation supplée pour l'instant à son imprévoyance ; ainsi chaque citoyen a-t-il reçu dès la fin de la journée un parchemin avec une proposition d'affectation. Visiblement, les clercs d'Athéna ont réagis promptement et utilisé le registre des entrées de la ville où tout voyageur doit déclarer sa profession, sa magie et sa relative puissance. C'est pourquoi les PJ se retrouvent tous dans l'une des superbes salles du temple

dont une des fenêtres surplombe les toits des maisons pour offrir une vue saisissante sur la masse des cinquante mille créatures mettant péniblement en place de lourds engins de siège. Mais l'attention des PJ sera détournée par l'annonce de l'entrée d'Esteran, le grand prêtre d'Athéna, successeur légitime des fondateurs d'Hatra. En passant sur les politesses d'usage, il en viendra directement au but en tenant ce discours (pour sa description, reportez-vous à l'illustration correspondante) : *« Messieurs, je vous remercie de votre présence et je serai bref, le temps nous étant presqu'aussi précieux que notre nourriture. Le temple d'Athéna vous propose une mission pour dix mille pièces d'or de récompense chacun ou la possession d'un objet magique de valeur équivalente (5 000 pour le Manuel du Maître et pas plus de 800 points d'expérience). Elle est aussi simple que dangereuse... Vos moyens : une dose de potion d'invisibilité sera confiée a chacun de vous et une gemme de pure vision à votre chef de groupe (il désignera alors le PJ le plus à même de remplir cette tâche). Votre but : déterminer si le démon que nous voyons est réellement le maître de ces ordres maléfiques, si ce n'est pas le cas, tenter de le repérer et, si vous vous en sentez vraiment la capacité (il insistera sur le mot vraiment afin de signifier qu'il ne s'agit pas là de la mission du groupe) essayez de le neutraliser par n'importe quel moyen. Grâce aux perles vertes que je vous distribue, vous pourrez en les cassant revenir instantanément dans cette pièce. Mais le temps presse car on m'a averti de l'arrivée de plusieurs meutes de chiens d'enfer en renfort et vous savez comme moi qu'il ne sera plus possible d'approcher sans être repéré à partir du moment où ils seront autour du Démon. Je vous le répète, inutile de vous lancer dans des actes suicidaires, votre mission est programmée comme devant nous apporter au minimum la confirmation de nos soupçons sur l'éventuel leure constitué par ce Démon, au maximum la localisation de leur véritable maître ».*

Préparatifs de la mission

On conseille d'attendre aux PJ la tombée de la nuit avant d'accomplir leur mission : en effet, les troupes ennemies, fatiguées par leur long voyage et confiantes en leur infravision devraient être moins sur leur garde. Un serviteur indiquera aux PJ que leur sortie se fera par un passage secret qui, par mesure de sécurité, sera écroulé apès leur passage. Les gardes les laisseront revenir par une des portes de la cité s'ils donnent le mot de passe *« Aérobindos »* et présentent la gemme de pure vision, mais de toute façon, l'utilisation des perles vertes leur permettra toujours un retour *« en catastrophe »*. Ils disposent ainsi de deux heures avant de se lancer à l'action pour se reposer ou éventuellement aller glaner quelques renseignements (voir section suivante).



LE POIDS DU PASSÉ

Bien entendu, on sera prêt à prêter tout l'équipement standard nécessaire, allant même jusqu'à confier temporairement une arme +1 à ceux qui seraient dépourvus d'objet magique offensif, un bouclier +1 et une cotte de maille pourront aussi être négociés à l'intendant responsable des fournitures.

Note : jet sous le charisme du demandeur à +2 si c'est une femme, à +2 si c'est un chevalier, à -4 si c'est un voleur ou un simple guerrier.

En territoire ennemi !

Après avoir progressé durant une heure dans un tunnel d'un mètre cinquante de circonférence, on arrive enfin à l'air libre dans la zone arrière du camp ennemi. Le son étouffé du fracas lointain de l'écroulement du tunnel ainsi que le souffle d'air qu'il provoque à la sortie rappellera aux PJ que seule la ruse ou la magie peut leur permettre de revenir sains et saufs. Autour d'eux, nul bruit. La nuit est sombre car de lourds nuages font écran à la lueur dispensée par une demie-lune. Ca et là, des petits feux de bivouac réchauffent des groupes épars de vingtaine d'orc, plus loin dans une zone bien éclairée les PJ peuvent apercevoir le scintillement de la sphère prismatique du Démon.

Note : c'est à vous qu'il appartient de mettre un peu d'ambiance à ce stade de l'aventure. Des scènes cocasses comme un orc urinant en reniflant l'air à quelques mètres du groupe peut stresser agréablement vos PJ. Inutile de préciser que si à ce moment ils ont oubliés d'ingurgiter leur dose d'invisibilité (tenez bien compte de la durée limitée de la potion) leur histoire se terminera vite, les milliers d'orcs les entourant étant suffisamment nombreux pour les tailler en pièces. Les PJ s'apercevront qu'ils doivent s'approcher à 20 mètres du démon pour pouvoir le scruter avec la gemme magique. Heureusement pour eux, s'ils n'ont pas provoqués de désordre ou d'alerte auparavant, le dragon rouge sommeillera paisiblement. Il faut 10 mn à pas lent pour rejoindre cet endroit et le double pour traverser les lignes et parvenir jusqu'aux remparts. A pas rapide ces durées sont réduites de moitié. Chaque minute, lancez 1d12 et consultez la table suivante, en ajoutant 4 au résultat si les PJ se déplacent rapidement, en retirant 1 à 3 en fonction des astuces qu'ils pourraient trouver pour être encore plus discrets.

1-8 : RAS
9-11 : un garde orc demande à son voisin s'il n'a pas entendu quelque chose, à la troisième occurence de ce type il décide de déclancher une alerte.
12 : un messager orc peut heurter de plein fouet un PJ en courant (jet sous la dextérité), si c'est le cas il hurle en orc *« alerte invisible »*.

En cas d'alerte simple, considérez que le Dragon se réveille et se tourne lentement vers les PJ, leur laissant deux rounds entiers pour réagir. En cas d'*« alerte invisible »*, il bondit immédiatement sur ses pattes et souffle dans le tas ! (jet sous la dex/2 pour éviter le souffle, si les PJ détiennent en mains leur perle, ils peuvent se téléporter avant s'ils ont gagné l'initiative). Dommages : 72 PdV ! On notera que le Dragon n'hésitera pas un segment à brûler la piétaille orc !

Première énigme

Arrivé dans la zone de *« pure vision »*, le porteur de la gemme pourra faire une découverte intéressante : les adorateurs d'Athéna avaient tort et aussi raison ; tort, car le maître de l'armée est bien au centre de sa sphère prismatique en train d'examiner pensivement les remparts d'Hatra, raison, car l'apparence de démon n'est qu'illusion, mise à part la relique, il s'agit d'un homme que notre PJ aura la surprise de reconnaître immédiatement même si ses habits sont d'un style bien différent (voir illustration correspondante), c'est le double parfait de leur employeur, le Grand Prêtre d'Athèna !

Note : il est déconseillé aux PJ de parlementer avec cet être maléfique qui tuera impitoyablement toute créature non-mauvaise osant l'approcher.

RETOUR A HATRA

Un choix difficile

Il est évident que cette découverte plongera les PJ dans des abîmes de perplexité. De nombreuses hypothèses surgiront dans leur esprit, quoiqu'il en soit, à moins qu'ils l'aient déjà faite, ils devront mener l'enquête dans la cité. Nous vous présentons donc les PNJ qui pourront révéler des informations aux joueurs, sachant que nous vous encourageons à en créer d'autres afin de rendre encore plus vivante cette quête de la vérité. Pendant ce temps, les assiégeants ne resteront pas inactifs et les premiers trébuchets enverront leurs blocs de 50 à 200 kg sur la cité tandis que leurs ballistes arroseront d'un tir incendiaire l'ensemble des remparts et des tours de guet.

Note : toutes les heures lancez un d12 et consultez la table suivante.

1-6 : un énorme bloc de pierre s'écrase à quelques mètres des PJ en broyant entièrement une charette, le toit d'une maison ou un homme selon votre humeur de Maître.
7-9 : les PJ traversent une zone incendiée où règne une véritable panique, les pompiers étant visiblement débordés.
10-11 : la résidence d'un PNJ est en flamme, il faudra une heure de plus aux PJ pour déterminer sa nouvelle localisation.
12 : lancez un dé, pair : un des PNJ a été tué lors d'un incendie ou par un bloc de pierre, impair : un bloc s'écrase sur le groupe des PJ, choisissez aléatoirement la victime puis faite tirer un jet de surprise aux joueurs, s'ils ratent ils n'ont pas droit au jet sous la dextérité pour diminuer les dommages de moitié.

Dommages : 4d12 pour l'infortunée victime, 2d10 pour ses voisins !

Les personnages non-joueurs

Utilisez les informations qu'ils détiennent avec discernement, ce n'est pas parce qu'ils sont favorables aux PJ qu'ils vont apporter des réponses à des questions qui n'auront même pas été posées ! Bref, jouez-les comme de véritables personnages commettant parfois des gaffes, oubliant certaines choses mais ayant aussi parfois de l'intuition...

Esteran, Grand-Prêtre d'Athéna (au temple)
C16/M21, F09 I17 S18 C12 D11 Ch15, âgé de 40 ans, CA=-6, PdV=57 (*).
Informations : les souvenirs les plus anciens d'Estrevan remontent à 30 ans de là. C'est un orphelin que les prêtres d'Athena aurait retrouvé près du désert de l'Est. Esteran se rappelle de la brûlure du soleil ainsi de la

vague impression d'avoir abandonné quelque chose derrière lui à cette époque. Mais ces qualités lui ont permis de monter rapidement les échelons de la hiérarchie clericale sous l'œil bienveillant d'Asfaroth, le grand prêtre qui devint un véritable père adoptif pour lui. Après de multiples aventures dans différents plans et avoir changé de classe pour devenir magicien sans pour autant renier sa foi en Athéna, Esteran pris la succession de Faerklem à sa mort après avoir été élu par le concile d'Hatra.

Psychologie : la défense de la cité est prioritaire pour lui et chaque minute d'inaction de sa part peut causer des pertes humaines supplémentaires. C'est pourquoi, il ne recevra les PJ que durant 5 mn et, étonné par leur rapport, leur conseillera d'aller voir Isméril, le sage Elfe n'ayant pas le temps pour sa part pour réfléchir longtemps à ce sujet. Il pourra évoquer la possibilité d'un frère jumeau et penchera pour l'hypothèse du hasard quant à leur présente rencontre. Frère ou pas, c'est un être maléfique que nous détruirons, tel sera le credo de ce Loyal Bon stressé par l'urgence de la situation.

(*) Voir la section suivante.

Isméril le Sage (chez lui)

M12, F04 I18 S12 C06 D11 Ch16, agé de 1000 ans, CA=2, PdV=24.

Informations : ce sage est un spécialiste de l'histoire et de la sorcellerie, il pourra donner immédiatement les infos d'introduction aux PJ et précisera que deux mille ans avant la venue des humains une civilisation adorant un Dieu Unique possédait un royaume florissant selon la légende elfe. Cependant, pour une raison inconnue leur Dieu se serait mis en colère et aurait détruit leur terre en la transformant en désert. Pour plus d'infos, le sage demandera 1d4+1 heures de recherches dans ses bibliothèques. Il pourra alors révéler la localisation d'Abd Al Ahoui, l'ancienne cité et précisera que sa destruction fut causée par une hérésie permettant de modifier artificiellement l'alignement d'une personne afin de la rendre meilleure. Le témoignage d'un explorateur ayant trouvé une fresque ou plusieurs jumeaux paraissaient se combattre furieusement aura amené le Sage Isméril à ces données vieilles de plusieurs siècles. Dernier point : l'explorateur aura laissé cette énigme afin de passer le gardien de la cité oublié qu'il nomme l'Esprit du Désert ; *« Afin de repousser l'Ennemi, il te faudra utiliser son pire ennemi qui est ton meilleur ami ».*

Psychologie : honnête et travailleur, ce Loyal Neutre exigera quand même 1000 pièces d'or par heure de recherche avec un acompte de 2000 avant de commencer à travailler pour les PJ.

Derendar le Pieux (au temple)

C9, F13 I14 S18 C16 D12 CH13, CA=-3, PdV=61.

Informations : c'est le meilleur interlocuteur au temple pour parler de l'enfance d'Esteran. Il était le second de Asfaroth et le respectait beaucoup malgré certains défauts. Il est le seul à connaître le secret de la naissance d'Estrevan : c'est le fils d'Asfaroth et d'une simple none du temple, morte à l'accouchement. Il confirmera l'absence de jumeau. Il donnera ces infos avec la plus grande réticence ne cédant qu'à la menace de voir son silence causer la perte de la cité. Pour les suivantes, il faudra un trésor de diplomatie et de tact. Estrevan n'était pas très brillant dans sa jeunesse et à l'âge de 10 ans il montrait plus de disposition à l'étude de la magie qu'à la prière, se révélant plutôt indifférent au sort d'autrui. Mais Asfaroth l'amena en pénitence dans le désert et à son retour ramena l'enfant totalement amnésique et physiquement très fatigué à l'orphelinat du Temple. Il se montra alors fort doué et d'un caractère adéquat à sa formation de prêtre d'Athéna.

Si les PJ cherchent des amis d'enfance d'Esteran, ils obtiendront comme information le changement de psychologie opéré vers l'âge de dix ans et l'ordre de ne rien révéler de son amnésie de la part des *« plus hautes autorités du temple »* de l'époque, piste pouvant conduire au PNJ précédent.

LE POIDS DU PASSÉ

VERS ABD AL AHOUI

Le voyage

Les PJ pourront à nouveau obtenir les mêmes conditions de sortie que la mission précédente et traverser les lignes orcs démunies de chiens d'enfer sans problèmes. Juste avant de parvenir au désert, ils rencontreront un groupe de vingt orcs en patrouille. Ceux-ci voudront engager le combat, mais reflueront s'ils perdent plus de guerriers qu'ils n'arrivent à en abattre durant une période de trois rounds. Attention! Les sortilèges redeviennent efficaces qu'une fois passé dans le désert. Des orcs prisonniers (s'il y en a) révèleront que le puissant magicien qui les commandent connaissait bien cette région désertique parlant d'en chasser les rares humains qui y habitent lorsqu'ils en auraient le loisir. Chose plus surprenante, ils jureront que ce magicien est un demi-Dieu car immortel (voir section suivante).

Le Grand Désert

Il est heureux que la magie puisse y reprendre ses droits car la chaleur y est vraiment étouffante au point d'abandonner son armure (même effet que le sortilège de druide du second niveau) sous peine de succomber. Il n'y a aucune trace de vie, cependant, au bout d'une heure les PJ feront la rencontre d'un homme bleu, un touareg sur son vaisseau du désert. Le personnage est énigmatique et ne s'exprime même pas en commun. Il est méfiant et ne contactera les PJ que si ceux-ci se présentent amicaux et prêts à abandonner leurs armes comme l'homme arrivera à leur faire comprendre par signes.

Note : en communiquant par signes, les PJ peuvent avoir confirmation de la localisation de la cité oubliée mais apprendront aussi qu'un terrible monstre invulnérable en protège l'accès. Contre de l'or (100), le chamelier acceptera de les guider à proximité de l'endroit maudit. S'ils communiquent avec un vocabulaire plus riche, ils pourront apprendre que la tribu a recueilli il y a 30 ans un garçon de dix ans qui avait le pouvoir de ne pas se dessécher mais qui errait sans mémoire et sans but dans les dunes. Malgré l'éducation des berbères, il se comporta fort mal et fut banni de la tribu quatre ans plus tard.

Abd al Ahoui

C'est une ville totalement vide de vie qui s'offre aux yeux des PJ. Cependant, alors qu'ils s'approcheront des ruines, le sable se mettra rapidement en mouvement et en un round un solide colosse de sable se formera face à eux et se ruera à l'attaque.

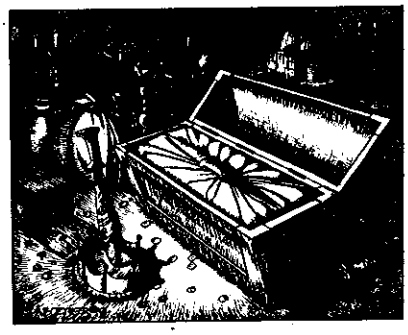
Note : Golem de sable : DV=7 PdV=56 CA=3. Dommages = deux attaques de 2-20. Immunisé à toutes formes d'attaques magiques ou physiques sauf celles concernant l'eau (cone de froid, tempête de neige, etc) faisant quadruple dommage, l'eau agissant comme de l'huile enflammée pour un humain. Le Golem régénère 2 PdV/round mais ne réattaque que lorsqu'il a retrouvé tous ses PdV. Il ne peut pénétrer dans la cité.

Le secret de la crypte

En explorant les ruines, les PJ n'auront pas de mal à trouver l'entrée d'une crypte. A l'intérieur, des fresques représentent la splendeur d'un empire aujourd'hui disparu à la civilisation musulmane. Des scènes allégoriques montrent le combat de l'homme pour atteindre la perfection de la lumière, la dernière scène se focalisant sur une dague qui selon les figures possède une simple lame ou une double lame blanche et noire. Plus loin une autre fresque représente des jumeaux se combattant avec acharnement, puis en conclusion la foudre s'abat sur eux tandis que sur une scène parallèlle plusieurs dagues à double lame s'autodétruisent...

LE POIDS DU PASSÉ

En fouillant habilement, les PJ trouveront l'entrée secrète conduisant à la salle des trésors. L'escalier y descendant est piégé par une trappe à pieux provoquant 8d6 de dommages. Le trésor consiste en cinq potions magiques (soinsx2, vol, heroïsme, neutralisation des poisons), deux parchemins (protection contre les morts-vivants et dissipation du mal), un cimeterre +2 et une pile de 4 000 pièces dont la moitié sont d'or. Posée dans un coin de la pièce, les PJ remarqueront une dague à double lame similaire à celle des fresques à côté d'une très ancienne armure remplie de poussière.



La perfection d'Ibn Rezroud

Alors que l'empire arabe d'Abd Al Ahoui atteignait son apogée, il y a deux mille ans de cela, les philosophes soufis entamèrent une réflexion approfondie sur la lutte entre le Bien et le Mal. Ce débat devint la préoccupation de l'ensemble de l'élite de cette brillante civilisation et notamment parmi les magiciens les plus réputés. Un des plus compétents, le célèbre Ibn Rezroud était particulièrement obsédé par le concept de perfection et de pureté. Engageant sa fortune et les plus beaux esprits de l'époque, il parvint un jour à créer une dague magique ayant le pouvoir de retirer le mal à celui qui se la plongeait en plein cœur. Cependant deux effets inexpliqués eurent lieu : d'une part au moment de l'expérience la lame de la dague se séparait tandis qu'un double maléfique de son possesseur se matérialisait. La seconde conséquence était encore plus étonnante, chaque moitié avait une résistance incroyable et était de fait immortelle (ne pouvait descendre en dessous de zéro). Fort de son succès, le sorcier enferma son double et répandit d'autres dagues similaires dans tout le royaume. Si dans un premier temps ce fut un réel succès, celui-ci tourna à la catastrophe lorsque les doubles parvinrent un par un à s'échapper, puis à se délivrer mutuellement de l'emprise des « *bons* ». Chacune des parties produit un nombre considérable de dague, afin d'augmenter leurs rangs...

Cette scission conduisit l'Empire au désastre et Dieu l'Unique lança sa foudre pour les anéantir tous de sa colère : seul lui pouvait être parfait, tel était le message laissé aux rares survivants. Ibn Razroud comprit son erreur et plongea la double lame à nouveau dans son cœur pour y réintroduire le mal qui faisait partie intégrante de lui. Cette action dématérialisa son double errant à l'autre bout de l'Empire et la lame reconstituée fut arrachée de son cœur et posée auprès de lui. Ainsi mourra l'homme dont on trouvera bien plus tard le cadavre dans la crypte.

Histoire d'Asfaroth

Trente ans plus tôt, le grand prêtre était secrètement désespéré de voir son fils, Esteran, aussi insensible à la détresse humaine. Il consulta les plus grands livres de pédagogie, puis ceux parlant de la perfection de l'âme et trouva enfin des indications le menant à la cité oubliée. Remarquablement intelligent, il découvrit les significations des fresques et, poussé par son orgeuil de père, décida d'extirper par la magie le Mal d'Esteran. Il amena donc son fils et abandonna son double sans eau dans le désert, justifiant son acte par sa nature à la fois non-créée par Athéna et profondément mauvaise. Jamais il ne connut les conséquences de son acte...

CONCLUSION

En ramenant la dague à Esteran et en lui expliquant la signification des fresques, le grand-prêtre aboutira à la conclusion logique que seul son sacrifice pourra arrêter son double. Il n'hésitera pas longtemps, préparera son testament, organisera sa succession et récompensera doublement les PJ. Le même phénomène que celui d'Ibn Razroud se déroulera sous les yeux stupéfaits des autres serviteurs d'Athéna. A l'extérieur, le sceptre du mal tombera à terre, aucune des créatures autour n'osant le récupérer en affrontant la protection prismatique, elles se disperseront en s'attaquant mutuellement et ne constituront plus aucun danger pour la grande cité d'Hatra.

BRUNO-ANDRE GIRAUDON

KO

Au contraire de la plupart des jeux de SF, Star Trek rejette tout grosbillisme pour faire place à un « rôle playing » de qualité où armures de combat et blasters à visée laser n'ont que peu droit de citer. Tous à vos fiches de personnages, donc, pour une partie où vos méninges vous serviront plus que vos exosquelettes.

Même si Kobukaï est un scénario qui exploite au maximum « *l'esprit Star Trek* », il est toujours possible de l'adapter à d'autres systèmes de jeux : il sera comme un bol d'air frais au milieu des « *smart bombs* » et autres engins de guerre supra-technologiques qui envahissent nos parties. Le scénario débute à la stardate 2/0201, soit un peu plus de trois mois après l'abolition de « *l'esclavage vert* » par l'UFP (United Federation of Planets, est-il besoin de le rappeler?), et moins de trois ans avant la promotion du Capitain James T. Kirk aux commandes d'un « *Constitution-Class Vessel* ». L'exploration est dans l'air du temps ; les officiers de la Star Fleet ne rêvent que d'égaler en renommée les Capitaines April et Pike, alors que l'humanité trouve enfin un champ d'investigation à sa taille : l'Espace...

Ce scénario convient donc tout à fait à une équipe jeune (si possible avec un vulcain), qui y trouvera sans conteste une mission à la hauteur de ses ambitions.

BUKAI

SCÉNAR A SUIVRE...
(suite dans notre prochain numéro)

LA FAÇON DE « JOUER STAR TREK »

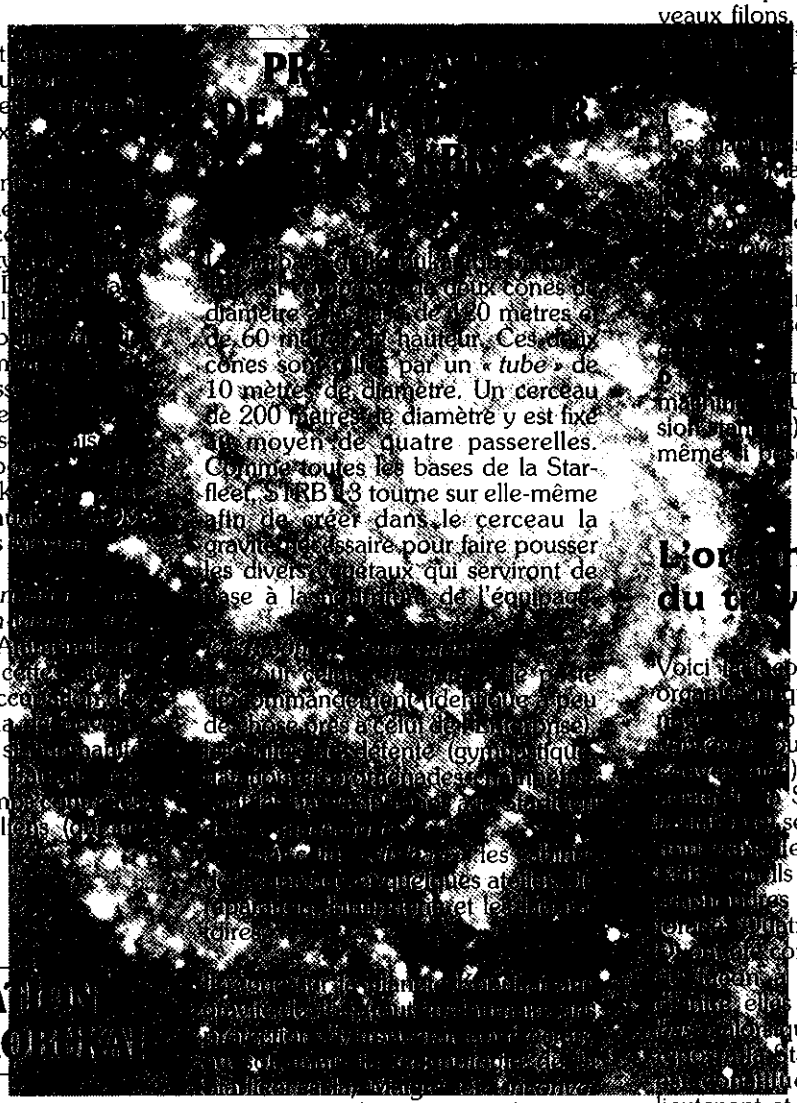
Rappelons brièvement
d'entre vous qui déco
système de jeu Star Tre
éléments fondamentaux

— Les personnages sor
7 caractéristiques : STRe
ENDurance (endurance
(intelligence), DEXterity
CHArisma (charisme), I
ce) et PSIonic Potential
— On en déduit les p
(MOD), le score en com
à corps (HTH) et la vites
ces scores varient entre
part l'AP qui ne dépass
— On notera COS p
Orientation Sourcebook
Starfleet Officer's Man
pour Game Operations

Une dernière recommar
Trek est *« le-plus-non*
jeux-de-rôles » (même A
fait pas le poids dans c
rie !). La première préoce
personnages est donc la
et pas la destruction ; s
voulait la guerre, elle
débutée depuis longtem
Klingons et les Romul
demandent que cela)!

L'EXPLOITA
MINIÈRE DE K

Cela fait maintenant près d'un an que la planète Kobukaï (de nom de code Starfleet : KBK1) est exploitée pour ses richesses minérales. Ce sont des officiers de la Starfleet qui s'en chargent, avec sous leurs ordres un groupe de cadets spécialisés en extraction minière. Les opérations sont dirigées de la Starbase 13, qui gravit autour de KBK1 en orbite géostationnaire. La Starbase 13 est l'un des premiers postes de défense de classe ALAMO reconverti pour l'occasion en poste d'extraction plus civil que militaire.



nient », ses richesses minérales sont telles que l'UFP a jugé nécessaire d'y implanter une base d'exploitation, et qui plus est, de la confier à la Starfleet. Les tests habituels ont été effectués afin de vérifier l'absence de vie, et comme rien n'a été détecté, les ingénieurs ont eu le feu vert pour tout installer.

La Starbase est le poste de commandement des opérations menées sur le terrain à partir d'une base souterraine, enfouie à cent mètres sous le sol. La base souterraine est équipée, outre de machines d'extractions, de scaphandres lourds SCL-III, qui permettent aux humains de sortir de l'espace confiné des bâtiments afin de superviser les opérations sur le terrain, à côté des machines.

La production minière de Kobukaï est d'environ 2 000 tonnes par jour. Le travail de l'équipe commandante sera facilité par le fait que les manœuvres *« de routine »* sont entièrement automatisées alors que les humains ne s'occupent que d'ouvrir de nouveaux filons. De façon plus concise, 'équipage de la starbase
ar ordre d'importance) :

le bon fonctionnement
s.
a maintenance de toutes
ns.
de nouveaux filons.
des sondes et exploiter
recueillies afin d'arriver
r rendement.
er les travaux de façon

r des modifications aux
ui sont fournies en ver-
), et/ou en produire soi-
oin est.

L'or nisation du t vail

Voici
on dont le travail a été
qu'à l'arrivée des person-
peuvent décider de la
u de la changer, à leur
). Les équipes de mi-
Starfleet (qui résident à
se rendent par téléporta-
le camp souterrain de
ls opèrent au moyen de
SCL-III et d'engins de
tre équipes (A, B, C et
onstituées. Elles tournent
ce que toujours trois
soient à la tâche *« en
que la quatrième reste au
tarbase. Chaque équipe
ée de 6 mineurs (un
lieutenant et 5 cadets).

Le travail des personnages

D'après leur ordre d'assignation, les personnages doivent assurer le commandement de la Starbase 13 c'est-à-dire :

— Tenir au moins les quotas d'exploitation (2 000 tonnes par jour).
— Ne se rendre sur la planète qu'en cas d'extrême urgence.
— Organiser les roulements d'équipe.
— Faire face aux revendications de chacun.
C'est une tâche qui leur paraîtra ingrate au premier abord, mais qui sait ce qui les attend réellement sur KBK1... En effet, ce travail un peu fastidieux se compliquera par la découverte d'une civilisation disparue, thème cher aux « *trekies* »...

OU L'HISTOIRE COMMENCE

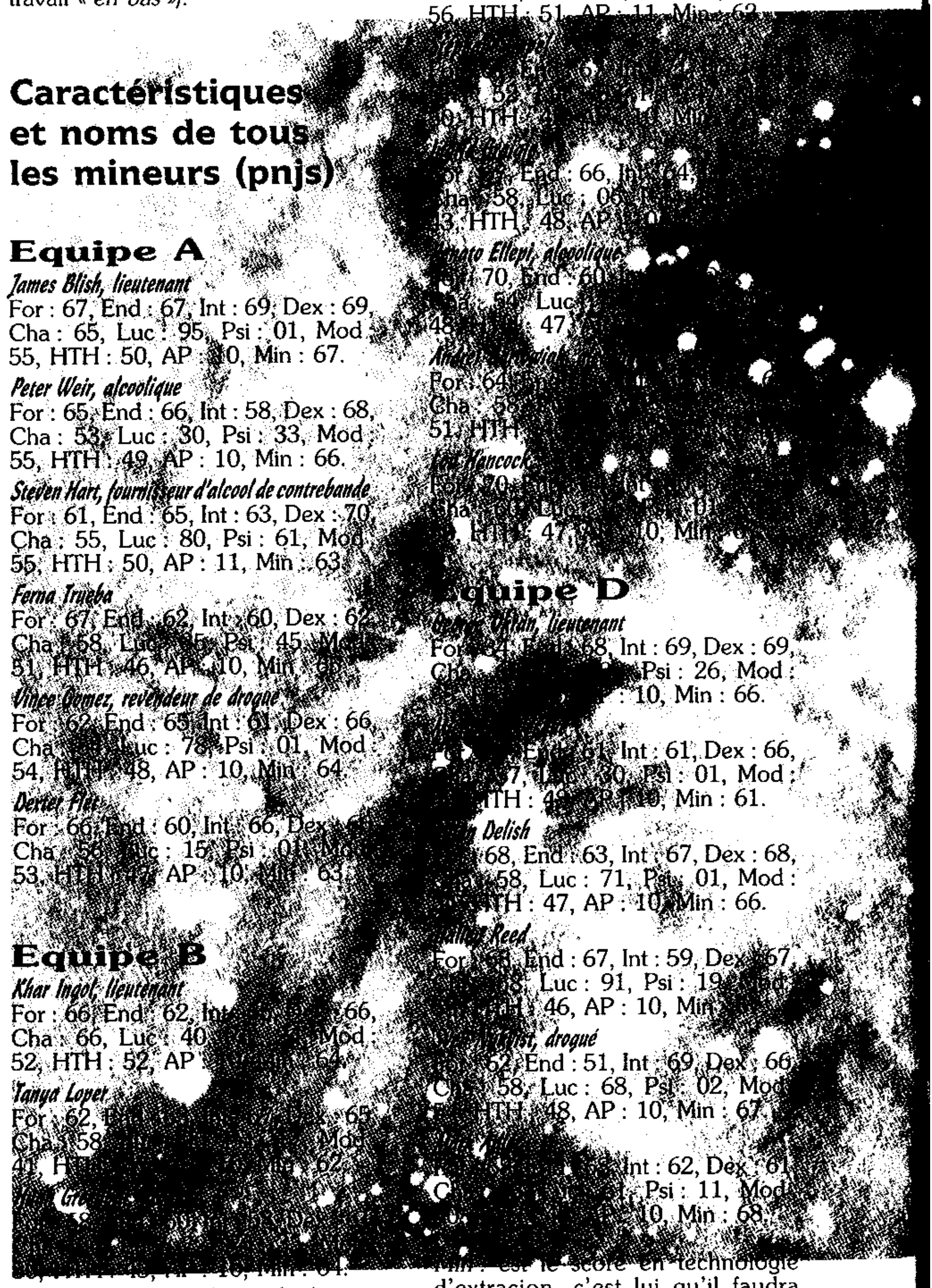
Au tout début du scénario, les personnages sont convoqués dans le bureau de leur responsable hiérarchique qui leur soumet un ordre d'assignation à la Starbase 13, dans le système de Kobukaï. Ils font désormais partie du groupe de passerelle MK-317.

Ordre d'assignation : BL-12.a.
Objet : commandement de la Starbase 13.
Emanant de : Haut Commandement Starfleet.
Gouverneur système KBK.
Copie : bureau des extractions.

Dès réception de cet ordre d'assignation, les nouvellement nommés au groupe de passerelle MK-317 se renderont à l'embarcadère 17 de la Starbase 8. Ils embarqueront sur le Sherman Class VII Escort ayant pour destination le Système Kobukaï. Les consignes les concernant sont les suivantes :

1 - Le groupe de passerelle MK-317 a la responsabilité de la Starbase 13.
2 - Les devoirs du groupe de passerelle MK-317 sont ceux incombants naturellement au commandement d'une base d'extraction Starfleet (Art.312 Code UFP).
3 - La Starfleet devra impérativement être contactée avant toute prise de position importante pouvant déboucher sur un conflit impliquant l'UFP.
4 - Quotas Starbase 13 stardate 2/0201 : 2 000 tonnes/jour.

Pendant le voyage sur le Sherman, les personnages pourront consulter la base de donnée de l'UFP (cf. fiche de planète de Kobukaï). Lors de leur arrivée, ils croiseront l'équipe qui avait commandé la STRB 13 avant eux (groupe de passerelle MK-212), qui leur souhaitera bon courage et bonne chance (ils viennent d'être assignés au commandement d'un Starship). Une fois seuls, les personnages devront immédiatement faire face aux revendications du groupe d'extraction présent à la Starbase (le B, les équipes A, C et D étant au travail « *en bas* »).



Caractéristiques et noms de tous les mineurs (pnjs)

Equipe A

James Blish, lieutenant
For : 67, End : 67, Int : 69, Dex : 69, Cha : 65, Luc : 95, Psi : 01, Mod : 55, HTH : 50, AP : 10, Min : 67.

Peter Weir, alcoolique
For : 65, End : 66, Int : 58, Dex : 68, Cha : 53, Luc : 30, Psi : 33, Mod : 55, HTH : 49, AP : 10, Min : 66.

Steven Hart, fournisseur d'alcool de contrebande
For : 61, End : 65, Int : 63, Dex : 70, Cha : 55, Luc : 80, Psi : 61, Mod : 55, HTH : 50, AP : 11, Min : 63.

Ferna Trueba
For : 67, End : 62, Int : 60, Dex : 62, Cha : 58, Luc : [illegible], Psi : 45, Mod : 51, HTH : 46, AP : 10, Min : [illegible]

Vince Gomez, revendeur de drogue
For : 62, End : 65, Int : 61, Dex : 66, Cha : [illegible], Luc : 78, Psi : 01, Mod : 54, HTH : 48, AP : 10, Min : 64.

Dexter Flet
For : 66, End : 60, Int : 66, Dex : [illegible], Cha : 56, Luc : 15, Psi : 01, Mod : 53, HTH : 47, AP : 10, Min : 63.

Equipe B

Khar Ingol, lieutenant
For : 66, End : 62, Int : [illegible], Dex : 66, Cha : 66, Luc : 40, [illegible] Mod : 52, HTH : 52, AP [illegible] 64.

Tanya Loper
For : 62, [illegible] 65, Cha : 58 [illegible] Mod : 41, H[illegible] 62.

[illegible] Gr[illegible]
[illegible] 10, Min : 64.

Frank Keller, revendeur de contrebande
For : 64, End : 66, Int : 58, Dex : 69, Cha : 54, Luc : 39, Psi : 02, Mod : 55, HTH : 50, AP : 10, Min : 65.

David Trevor
For : 64, End : 58, Int : 59, Dex : 70, Cha : 57, Luc : 91, Psi : 57, Mod : 56, HTH : 51, AP : 11, Min : 61.

John Dali
For : 61, End : 65, Int : 61, Dex : 68, Cha : 56, Luc : 17, Psi : 34, Mod : 54, HTH : 49, AP : 10, Min : 63.

Equipe C

Jessica Newhood, lieutenant
For : 66, End : 69, Int : 66, Dex : 70, Cha : 70, Luc : 95, Psi : 32, Mod : 56, HTH : 51, AP : 11, Min : 62.

[illegible]
[illegible] 52 [illegible] 60, HTH [illegible] Mi[illegible]

[illegible]
For [illegible], End : 66, Int : 64, [illegible] Cha : 58, Luc : 06 [illegible] 43, HTH : 48, AP : 10 [illegible]

[illegible] Ellepi, alcoolique
[illegible] 70, End : 60 [illegible] Cha : 54, Luc [illegible] 48, [illegible] 47 [illegible]

André [illegible]
For : 64 [illegible] Cha : 58 [illegible] 51, HTH [illegible]

[illegible] Hancock
For : 70, [illegible] Cha : 60, Luc [illegible] 01 [illegible] HTH : 47, [illegible] 10, Min [illegible]

Equipe D

[illegible] Oftan, lieutenant
For : 64, End : 68, Int : 69, Dex : 69, Cha [illegible] Psi : 26, Mod : [illegible] : 10, Min : 66.

[illegible]
For [illegible] End : 61, Int : 61, Dex : 66, Cha : 57, Luc : 30, Psi : 01, Mod : [illegible] HTH : 4[illegible] AP : 10, Min : 61.

[illegible] Delish
[illegible] 68, End : 63, Int : 67, Dex : 68, Cha : 58, Luc : 71, Psi : 01, Mod : [illegible] HTH : 47, AP : 10, Min : 66.

[illegible] Reed
For : [illegible], End : 67, Int : 59, Dex : 67, [illegible] 58, Luc : 91, Psi : 19, Mod [illegible] HTH : 46, AP : 10, Min [illegible]

[illegible], drogué
For : 62, End : 51, Int : 69, Dex : 66, Cha : 58, Luc : 68, Psi : 02, Mod [illegible] HTH : 48, AP : 10, Min : 67.

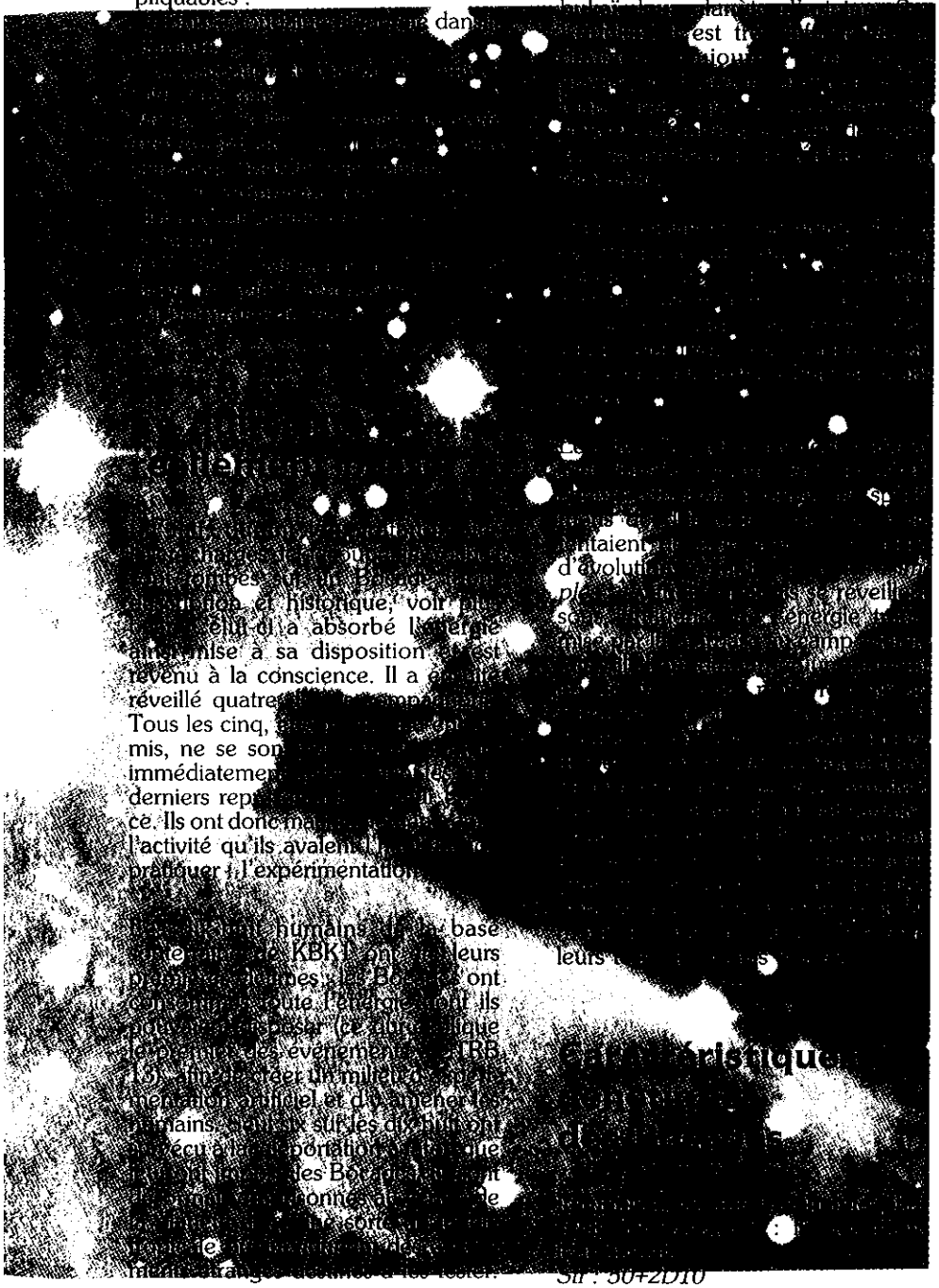
[illegible]
[illegible] Int : 62, Dex : 61, C[illegible] Psi : 11, Mod [illegible] 10, Min : 68.

Min : est le score en technologie d'extracion, c'est lui qu'il faudra utiliser pour toutes les situations lors desquelles les pnj auront à utiliser du matériel d'extraction.

3615 SIMUL
Vos petites annonces

UN PROBLÈME SURVIENT...

Le quatrième jour après l'arrivée des personnages, il se produit une série d'événements (apparemment) inexpliquables :



Lors de cette absorption massive d'énergie, le lien entre la base souterraine et la Starbase à disjoncté, afin d'éviter que toute l'énergie de la starbase ne soit aussi absorbée (ce qui explique le retour à l'état normal) ; en effet, les générateurs de STRB-13 auraient sans cela implosé!

Les Bocades

Les Bocades sont des êtres minéraux, c'est-à-dire que leur corps est composé essentiellement de roches. Ils ressemblent à de grosses tortues à bec de canard. Leur physique très tassé leur permet de supporter de très fortes gravités, comme celle de Ko-

Str : 50+2D10
End : 70+3D10
Dex : 65+3D10
Dex : 20+1D10
Luc : 23
Cha : 12
Niveau d'énergie psychique (à la naissance) : 20+1D10.
Ils utilisent leur énérgie psychique comme on utilise le « *power* » des armes (SOM p.33)
Quelques unes de leurs capacités :
Décharge psi (score : 70+1D10) DAM : 30+1D10, Point Blank : 1, Distances : short (2-5), medium (6-10), Graz : 15, Drain : 2.
Contrôle (score : 60+1D10) Point Blank : 1, Distances : short (2-5), medium (6-10), Drain : 3.
Ils n'utilisent les décharges psi que pour se défendre. En revanche, Contrôle leur permet de prendre le contrôle d'un esprit humain et de lui faire croire toute sorte de choses...

Les cinq Bocades qui nous intéressent

Ils seront appelés ♯1, ♯2, ♯3, ♯4 et ♯5, leurs noms étant imprononçables. Ils sont tous les cinq très intelligents et savent utiliser au mieux leurs capacités psychiques. S'ils ont un trait de caractère en commun, c'est la curiosité : ils ne détruiront les humains qu'en dernière extrèmité, préférant à cela des tests encore plus précis et plus complets.
— **♯1** est un sage. C'est le chef, et il serait facilement enclin à penser que leurs nouveaux cobayes sont intelligents.
— **♯2** est colérique. C'est lui qui réalisera en premier que tous les autres Bocades sont détruits et il le reprochera aux humains.
— **♯3** se laissera aller à la mélancolie : peu lui importe la destruction de l'univers puisque sa famille est morte.
— **♯4** est très distrait : il ne s'intéresse qu'à la recherche et peut-être ne comprendra-t-il jamais vraiment qu'il n'y a plus que cinq Bocades en vie.
— **♯1** adore les tests, mais surtout les tests cruels! Pourtant, c'est le spécialiste en télépathie du groupe, il est donc le principal atout des personnages : seuls ses tests leur permettront d'établir une communication.

QUE FAIRE?

Les Bocades vont provoquer quelques événements afin de tester l'équipage de la Starbase : les crises de nerf vont devenir plus fréquentes chez les pnj, une mutinerie va même sans doute se déclarer. Sans compter les « *petits* » incidents comme des variations de gravité, des défauts de fonctionnement dans les appareils...

CHARLES LEHALLE

SCÉNAR A SUIVRE...
(suite dans notre prochain numéro)

3615 SIMUL
Scénarios
Aides de jeux
Points de règles

CHRONIQUES ACTUELLES

L'ÉTRANGLEUR DE BOSTON

L'affaire de l'Etrangleur de Boston débute le 14 juin 1962 par l'assassinat d'Anne Slesers, une femme de 55 ans et prend fin le 4 janvier 1964, avec le meurtre d'une jeune fille de 19 ans, Mary Sullivan. Entre ces deux dates, l'Etrangleur aura commis à Boston onze assassinats. Bien qu'il y ait eu deux séries de crimes, huit femmes âgées et cinq femmes d'une vingtaine d'années, tout semble indiquer qu'elles ont été commises par le même meurtrier. En effet, la façon de procéder a été la même dans les treize crimes. Toutes les victimes ont été tuées chez elles, après avoir manifestement laissé leur assassin entrer de plein gré. Aucune trace de lutte n'a été constatée, aucune plainte perçue par le voisinage. Enfin, chacun des crimes portait la « *signature* » de l'Etrangleur. Toutes les malheureuses ont été étranglées avec une pièce de sous-vêtement leur appartenant. Chaque ligature a été, ensuite, soigneusement et symétriquement formée en une boucle semblable à celle, en ruban, dont on orne les paquets cadeaux. Aujourd'hui, bien que l'enquête officielle n'ait jamais été close, malgré 6000 interrogatoires, malgré un recours aux ordinateurs surpuissants de la NASA, malgré les dizaines de milliers de données obtenues pendant des années d'enquêtes par des centaines de policiers et malgré un dossier dont l'épaisseur atteint trois mètres de hauteur, le mystère de l'Etrangleur de Boston n'a jamais été élucidé. Les lancinantes questions posées par cette affaire restent toujours sans réponses : qui était l'Etrangleur? Un homme, une femme? N'y aurait-il pas eu deux Etrangleurs? Pourquoi les assassinats ont-ils cessé brusquement?

CHRONIQUES RETROS

LE MONSTRE DE CLEVELAND

Plus connu aux Etats-Unis sous le surnom de « *The Mad Butcher of Kingsbury Run* », le monstre de Cleveland fut, sans conteste, l'un des plus effrayants criminels de l'histoire de ce pays. Aujourd'hui encore totalement anonyme, le forcené de Cleveland s'est vu imputer, avec certitude, treize crimes mais il est possible qu'il en ait commis une trentaine au total. C'est dans les bas quartiers de Cleveland (Ohio) que fut retrouvée, le 5 septembre 1934, la première victime du « *mad butcher* ». Un homme découvrit à cette date, plusieurs tronçons du corps nu d'une jeune femme. D'autres morceaux de ce corps furent retrouvés par la suite, mais la tête ne le fut jamais. La victime ne put être identifiée. Un an s'écoula après cette macabre découverte avant qu'un gamin ne trouve, en jouant au bord du ruisseau de Kingsbury, les cadavres nus, décapités et émasculés de deux hommes. Les deux têtes furent retrouvées séparément à quelques mètres de distance. L'enquête piétinait lorsqu'en janvier 1936 l'on trouva, répartis en deux endroits, les morceaux découpés d'un nouveau cadavre de femme dont la tête demeura introuvable. Et la série continua : des enfants trouvèrent une tête d'homme enveloppée dans un pantalon, des cheminots tombèrent sur un homme décapité, une autre victime fut trouvée dans l'eau fétide de Kingsbury, coupée en morceaux ... Malgré les primes offertes et le déploiement considérable des policiers chargés de l'enquête, le monstre inconnu ne fut jamais démasqué. Les meurtres prirent fin au début de la seconde guerre mondiale et l'on n'entendit plus parler du monstre de Cleveland. Il reste cependant célèbre dans les annales du crime, non seulement par le nombre de ses victimes et le mystère de son identité, mais aussi par son habileté chirurgicale et les rites incompréhensibles de ses meurtres. Ainsi que par le fait qu'il a été impossible d'identifier la plupart de ses victimes dont l'identité reste aujourd'hui aussi mystérieuse que celle de leur assassin.

CHRONIQUES ANCIENNES

LE CHATEAU HOLMES

Malgré les années, le docteur Holmes fait encore frissonner ceux qui se penchent, aujourd'hui, sur l'existence de celui qui fut peut-être le plus grand assassin de l'histoire. Le docteur Holmes, de son vrai nom, Herman Webster Mudgget, acquit l'horrible célébrité qui est la sienne entre 1888 et le 7 mai 1896. A cette date, il fut pendu pour les meurtres d'environ 200 personnes, pour bigamie, vol et détournement de fond. L'histoire de ses crimes étant par trop longue et complexe pour être développée ici, nous nous contenterons de nous arrêter sur ce qui peut être considéré comme le point culminant de sa terrible carrière : « le Château Holmes ». En 1891, Holmes, déjà auteur anonyme et impuni de nombreux crimes, s'installa à Chicago où l'inauguration future de l'Exposition Internationale lui avait donné l'idée de faire construire un hôtel. Au printemps de 1892, l'édifice, connu plus tard sous le nom de « Holmes Castle », était terminé. C'était un bâtiment énorme et massif, offrant plus de 100 chambres surmontant un immense sous-sol. Chaque soir, l'hôtel était plein à craquer. Holmes sélectionnait sa clientèle de façon à réserver, de préférence, ses chambres à de jeunes et jolies femmes fortunées, seules, dont le domicile était éloigné de Chicago. Nombreuses furent celles qui ne ressortirent jamais du château. Lorsque la police investit « Holmes Castle », après l'arrestation de son propriétaire (dans un premier temps simplement pour escroquerie), elle découvrit qu'il n'existait pas, dans le bâtiment, une seule pièce sans une trappe ou une porte coulissante secrète ouvrant sur des escaliers ou des passages dissimulés dans l'épaisseur des murs. D'autres couloirs masqués couraient derrière les chambres, avec des hublots cachés par des miroirs spéciaux permettant d'observer ce qui se passait dans les pièces. Partout, des lames de parquet recouvraient des contacts électriques reliés à un tableau indicateur installé dans le bureau de Holmes. Bureau où se trouvaient également des robinets à gaz commandant des bouches de sorties dissimulées dans certaines chambres. Dans les caves, la police découvrit une table de dissection, accompagnée d'une panoplie d'instruments chirurgicaux et d'un vaste four crématoire. Non loin du four, se trouvait une grande cuve pleine d'acide sulfurique au fond de laquelle des débris humains achevaient de se dissoudre. Creusant la terre, les enquêteurs mirent à jour trois grandes fosses contenant des restes humains en grand nombre, ensevelis dans la chaux vive. Dans une autre cave, il y avait un énorme tas de vêtements féminins, la plupart ensanglantés. D'autres découvertes macabres, tels d'hallucinants instruments de torture, furent également faites dans les sous-sols d'« *Holmes Castle* » qui reste encore de nos jours la plus effrayante maison du crime jamais construite.

LAURENT DEPRUNEAUX

Sources : *« The Boston Globe » / « The Cleveland News » / « The Washington Post ».*

3615 SIMUL
News - Infos - Conseils

COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION... P-6 !