jeux de RÔLE 19
Février Mars 90

# CHRONIQUES D'OUTRE MONDE

Trimestriel

**SCENARS :**
**Appel de Cthulhu**
**Star Wars**
**RuneQuest**

**Une campagne Heroïc Fantasy :**
**AD&D - J.R.T.M. - RUNQUEST**
**(suite et fin)**

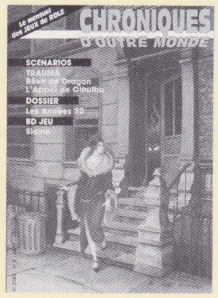
ISSN 0764 – 8197
M 2085 - 19 - 28,00 F
3792085028006 00190

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

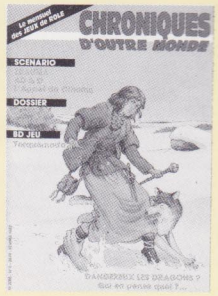
**N° 1 TRAUMA,** le jeu dont vous êtes la victime : les règles. Scénarios : AD&D, l'Appel de Cthulhu, Trauma. Article : Joueuses de rôle.

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

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




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

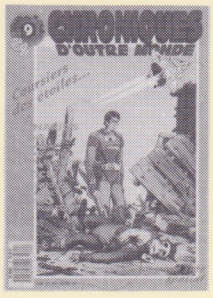



**N° 5 ALTHOR,** une ville du KERSH. Scénarios : AD&D, l'Appel de Cthulhu, Trauma. Article : Dangereux les Dragons.

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

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

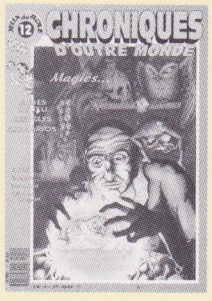
**N° 8 SCENARIOS.** Multijeux : Super-Héros et SF. 2 campagnes : AD&D et l'Appel de Cthulhu. Trauma, Rêve de Dragon. Article : les meilleurs jeux de plateau.



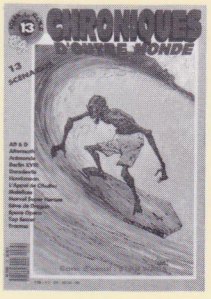

**N° 9 COURSIERS DES ETOILES,** les vaisseaux spatiaux. Scénarios : SF, Paranoïa, l'Appel de Cthulhu, Trauma. Articles : Qui sont les clercs ? Cry Havoc & Cie.

**N° 10 L'OUEST SAUVAGE,** pavé western avec adaptation Trauma. Scénarios : AD&D, Stormbringer, Warhammer Battle, Trauma-James Bond, Boot Hill-Trauma.

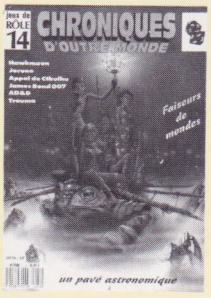
**N° 11 LE JdR ICI ET MAINTENANT,** des articles qui font le point. Scénarios : Star Wars, Bushido, AD&D, Trauma, Zone.




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




**N° 13 SCENARIOS,** 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 L'Appel de Cthulhu, James Bond, AD&D, Trauma. Articles : Hawkmoon et Jorune.

**N° 15 UN PAVÉ QUI POUSSE...** Scénarios Star Wars, AD&D, Jorune, Trauma. Aides de jeu pour AD&D, l'Appel, comtemporaine. Chronique de Warhammer,

*Complétez votre ratelier !*

**Les anciens numéros sont disponibles au prix de :**
**— *30 F par numéro*. Joignez votre réglement à la commande sous forme de chèque bancaire, postal ou mandat libellé à l'ordre de *Welcome Multimédia*.**
**Pour les frais de port, vous devez également et impérativement joindre les timbres correspondant au nombre d'exemplaires commandés, soit *7 F par numéros* (par exemple 35 F en timbres pour 5 numéros).**

**Adressez le tout à :**

**WELCOME MULTIMEDIA**
**CHRONIQUES D'OUTRE MONDE**
**Boîte Postale 70 - 93505 PANTIN Cedex**

## ÉDITO

Perdus dans l'espace intersidéral, nous tentons toujours de regagner la Terre. Motivés par notre Capitaine (voir sort réservé aux paresseux ci-dessus), nous approchons la vitesse de la lumière. A cette vitesse l'espace se contracte. Pour ne pas trop vous faire attendre, nous avons publié le numéro tel quel. Voilà tout pour le présent. Parlons d'avenir : le numéro 20 sera entièrement consacré à la mort dans le jeu de rôle. Le sujet est tellement grave que votre avis sur la question est indispensable... Donc à vos stylos : Aides de jeu, lettres d'humeurs, scénarios, récits... Tout est bon.

## SOMMAIRE


**ELDEM-SAR-KEDIM** 4
Notre grande campagne se termine...

**LE SECRET D'EUNERVILLE** 16
Scénar CTHULHU: vacances en Normandie

**LES CACHOTS DU PRÊTRE ROUGE** 24
Scénar RUNEQUEST : attention chiens méchants

**LE PROTOTYPE** 34
Scénar STARWARS : traîtes z'ou héros

**CHRONIQUEZ-VOUS** 38
Plein de bafouilles

**CHRONIQUES MONDAINES** 45
Petit calendrier du jouer



**N° 19 - Février-Mars-Avril 1990**

**TRIMESTRIEL**

# Le mystère d'ELDEM-SAR-KEYDIM

***Voici enfin (le mot est bien faible...) le dernier volet de notre campagne dédiée aux trois systèmes AD&D, RQ et JRTM.***

En raison de la difficulté à évaluer les comportements et l'évolution des aventuriers sur toute l'étendue des aventures, nous tenons à préciser une nouvelle fois qu'il reste au MJ un éventuel travail d'adaptation à effectuer. En effet, nous avons supposé qu'au moment d'aborder cette dernière partie, les personnages sont tous au moins du niveau 5-6 à AD&D et JRTM, ou qu'ils maîtrisent au moins une arme à 75% à RQ. Enfin nous rappelons, s'il est encore utile de le répéter, que les aventures adjacentes que nous conseillons d'ajouter à la trame générale, ne doivent pas avoir offert aux PJs des objets magiques autres que quelques potions (ou des objets à une seule utilisation, comme un rouleau).

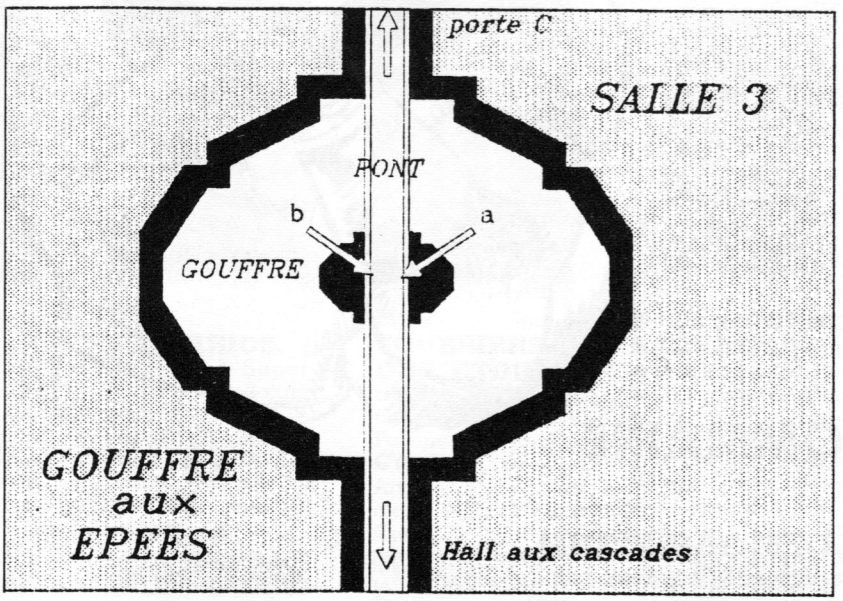
## ACTE V

### SCÈNE I : LE SECRET de l'IMMORTALITÉ et le MAUSOLÉE de KHAND

Les aventuriers sont normalement en possession des yeux du dragon (voir COM N°18). L'entrée du mausolée a déjà été traitée dans le numéro 16, aussi nous débuterons directement par la porte du dragon. A toutes fins utiles, il est rappelé que cette porte, de 3 mètres de haut, en alliage noir, représente, en relief, la tête d'un dragon aux orbites vides. Elle est totalement réfractaire à tout type de magie et à toute influence physique ou psychique. Sur le fronton est gravée l'inscription suivante : *« zagath cuivï sovrak sarn sereg fion'n'lioslinn »*. L'unique moyen de provoquer son ouverture, consiste à placer les deux gemmes dans les orbites vides (pardon? vous les avez déjà vendues?). Alors, l'énorme masse pivotera lentement, avec un crissement sourd. Elle révélera alors un sombre passage de 4 mètres de large pour 3 mètres de hauteur, qui s'enfonce dans les profondeurs de la montagne.

MAUSOLEE de KHAND

Gouffre aux épées




***NOTE au MJ :*** TOUTES les salles du mausolée sont plongées dans les ténèbres les plus absolues. La porte, quant à elle, restera ouverte, TANT QUE les pierres CONSERVERONT leur place. Les remettre en place avant que la porte ne soit refermée, la fait revenir en position ouverte. Une fois fermée, les yeux du dragon disparaissent et l'inscription du fronton s'efface pour réapparaître, modifiée... et c'est une autre aventure qui commence...

### SALLE 3 : Le GOUFFRE aux ÉPÉES

Le couloir de quelques dizaines de mètres de long, aboutit à un gouffre sans fond, qu'enjambe un pont de marbre blanc. Au centre se dresse un gigantesque pilier de roche, fendu en deux par la troué créée par le tablier du pont. Chacune des faces internes de cette colonne est recouverte de tentures pourpres et noires, à liserés argentés. Placés en vis à vis, sont accrochés deux groupes de deux armes croisées sous un bouclier (en a, b du plan de la salle 3). Les armes en (a) sont : un espadon (épée à 2 mains) et un fléau d'armes. Le bouclier est un écu classique dont l'emblème est un dragon rouge-sang sur fond jaune. Celles en (b) sont une hache de bataille et une épée large. Le bouclier porte l'emblème d'un dragon d'argent lové autour d'une épée noire. L'atmosphère est fraîche et humide. Le fracas d'une chute d'eau résonne sous la voûte, semblant provenir de l'autre extrémité du pont.

***NOTE au MJ :*** Le gouffre profond de 25 mètres débouche sur un lac souterrain d'une profondeur de 20 mètres.

Dès qu'ils auront parcouru la moitié de la distance les séparant du pilier central, les aventuriers percevront les émanations diffuses d'une présence étrangère. Ils pourront alors distinguer sous l'immense voûte, un mur-

mure avide, un gémissement écœurant de sensualité. Les armes sembleront alors s'animer d'une vie propre, flottant librement dans l'atmosphère soudain électrisée. Vibrantes d'une excitation presque amoureuse, elles plongeront alors goulûment vers leur jugulaire (courage, fuyons!).

***NOTE au MJ :*** Chacune de ces 4 armes est en fait un démon inférieur, ayant sur terre l'apparence et la dureté d'une arme. Il est important de savoir que ces armes démons ne sont pas limitées dans leur déplacement de la même manière que les aventuriers : elles peuvent combattre au dessus du gouffre ou passer sous le pont pour rejoindre l'autre côté, ce qui laisse présager des moments palpitants.

## SALLE 4 : Le HALL aux CASCADES

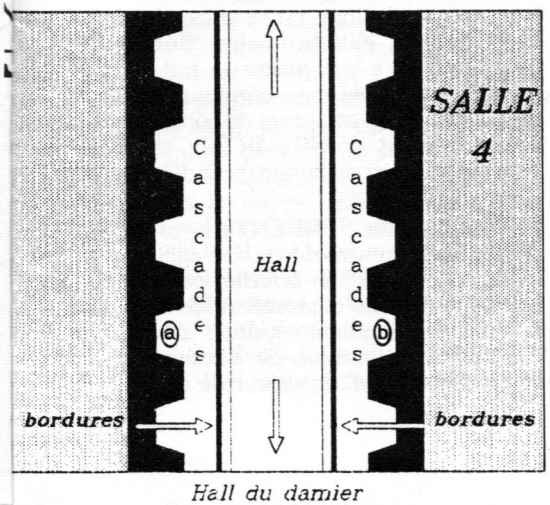
Le couloir qui permet de sortir du hall aux épées est bordé de rigoles de marbre, où coule une eau claire et limpide qui se précipite dans les profondeurs du gouffre. Il s'élargit brusquement en un large hall de 10 mètres de haut par 8 de large, dont les murs sont constitués d'une série d'énormes niches d'où s'écoulent des cascades aux eaux bleutées. Sous l'éclairage des aventuriers, ce rideau adamantin se pare d'une douce aura argentée, pour l'amplifier jusqu'à un bleu cristallin, comme s'il se nourrissait de cette lumière artificielle pour la magnifier (joli non!?).

***NOTE au MJ :*** L'eau de ces cascades est potable, très agréable au goût. Elle possède des propriétés curatives. Néanmoins un effet d'accoutumance en atténue rapidement les pouvoirs, jusqu'à provoquer un empoisonnement du système sanguin. La première ingestion soigne 2d20 points de vie à AD&D, 1d10 à RQ, 5d10 à JRTM, la seconde soigne 1d20 points à AD&D, 1d6 à RQ, 3d10 à JRTM, la troisième 1d10 à AD&D, 1d4 à RQ, 1d10 à JRTM, la quatrième ne soigne plus rien, les suivantes sont équivalentes à l'ingestion d'une dose de poison de type C à AD&D, de potentiel 12, après 1d6 rounds, pour RQ, et d'un effet identique à celui du poison « *Taynaga* », après 1d10 rounds, pour JRTM.

Une fois les PJs arrivés au centre du hall, les cascades, situées en (a) et (b), entrent soudain en ébullition. Deux arches d'eau clair en jaillissent pour se rejoindre en une énorme colonne d'eau, au milieu du chemin. Celle ci se métamorphose en une créature humanoïde de plus de 3 mètres de haut, qui sans une once d'explication, bondit sur les personnages.

Hall aux cascades

*Gouffre aux épées*




*Hall du damier*

## SALLE 5 : Le HALL du DAMIER

Cette salle, haute de trois mètres, est dallée de marbre blanc et de granite noir constituant ainsi un immense damier. Au fond se découpent trois grandes portes de bronze. En haut de chacune d'elle est gravé, un pion pour la porte B, un cavalier pour la porte C et une reine pour celle A (tout le monde avait compris qu'il s'agissait de pièces d'échec). Les portes elles-même sont sans décorations, ni gravures, ni serrure apparente. Cependant, la dalle centrale pulse une lueur bleue, pâle et glaciale dont l'origine ne semble pas vraiment naturelle.

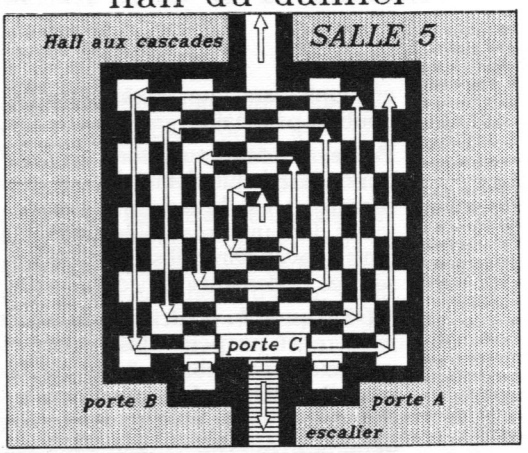
***NOTE au MJ :*** Dès qu'au moins un aventurier pose le pied sur une dalle, un étrange jeu se met en place : chaque PJ pris sur le damier ne peut plus se déplacer que d'une case à la fois, ce à chaque MR. Chaque dalle ne peut accueillir qu'un personnage à la fois. A chaque fin de MR, la lueur se déplace de dalle en dalle suivant une trajectoire en forme de spirale (voir plan). Si sa position d'arrivée correspond à celle d'un aventurier, ce dernier se demande avec inquiétude ce qu'il va bien pouvoir lui arriver (et ô combien à raison!). Pour savoir l'effet que provoque la lueur sous les pieds du PJ, le MJ jette 1d6 et consulte la table suivante :

**1** - Pendant dix minutes, il est bloqué sur cette case, sous forme de vapeur. Il est possible qu'il soit, durant cette période, une nouvelle fois, la victime de ce jeu infernal.

**2** - Le personnage perd définitivement son système pileux.

**3** - Ses mains droite et gauche permutent définitivement. Il lui est dé-

Hall du damier




sormais impossible de ce servir d'elles autrement que pour effectuer des actions élémentaires.

**4** - Il ne se passe rien, ce qui peut lui paraître extrêmement louche!

**5** - Durant toute la suite de l'aventure à l'intérieur du mont de Khand, toute blessure provoquée par le personnage lui fera souffrir milles souffrances (une exception pour les dommages infligés par le biais d'un sortilège) : à AD&D, il subira 1 point de dégât pour chaque blessure, à RQ, il perdra 2 points de fatigue et à JRTM, il perd 5 points de vie (va t-il se convertir aux multiples plaisirs raffinés du sado-masochisme?).

**6** - L'aventurier change définitivement de sexe (classique! oui ...mais...).

Afin de déterminer la dalle d'arrivée de la lueur, le MJ utilisera la méthode suivante : un premier d10 déterminera la colonne d'arrivée, un second la ligne (tout dé indiquant 0 sera relancé ). Le coin inférieur gauche du damier sera pris comme point d'origine.

Une seule des trois portes permet de continuer plus avant l'exploration du mausolée de Khand. Les symboles qui les surmontent, permettent de découvrir laquelle est la bonne.

Le pion représente le sacrifice, la manipulation et la faiblesse. La dame, à l'opposé, symbolise la puissance, et bien prétentieux serait l'aventurier qui oserait s'y mesurer. Quant au cavalier, il est synonyme de liberté (son déplacement atypique n'est pas entravé par la présence, sur sa trajectoire, d'une pièce, qu'elle soit alliée ou ennemie) et d'indépendance. Le concepteur de ces lieux était un joueur impénitent, il adorait rivaliser d'audace avec le hasard et la chance. C'est ainsi qu'il décida que la porte associée au cavalier serait la bonne.

**EXPÉRIENCE :** à AD&D, la découverte par le raisonnement de la bonne porte, pourra donner lieu au partage de 500 points. A JRTM, il y aura 700 points à distribuer.

Chaque porte s'ouvre sans difficultés,

en appliquant une pression sur les doubles panneaux.

**Porte A :** dès l'ouverture de cette porte, le PJ qui s'était dévoué (ou sacrifié...) est brusquement enveloppé dans un réseau d'éclairs crépitants et aveuglants. Il se met à pousser des hurlements atroces...

***NOTE au MJ :*** la victime souffre le martyre et ne peut plus raisonner correctement, subissant les dégâts suivants : AD&D, 5 points par MR ; RQ, 1 point/MR aux points de vie généraux ; JRTM, 5 pts/MR. Ceci dure, pour tous les systèmes, 20 MRs, cela même si la victime est morte avant la fin. Là où cela devient intéressant, c'est dans le cas où un compagnon animé d'un élan chevaleresque (rare me direz vous? pas si sûr...), tente de lui porter secours. Dès qu'il le touche, le nuage électrique s'empare du noble sauveur et abandonne son ancienne cible. Ceci se produira à chaque fois que quelqu'un touchera la victime courante, et ce, tant que les 20 MRs ne se seront pas écoulés. L'intérêt d'un tel sacrifice réside dans la division des dégâts totaux, en les répartissant sur les différents membres du groupe. Dans le cas d'une utilisation d'un sort de dissipation de la magie, il faut savoir qu'à AD&D : le sort a été invoqué par un mage du 30e niveau, à RQ : le sort a une intensité de 30, et à JRTM : le sort est du niveau 50 du domaine de l'Essence.

**Porte B :** Celui qui l'ouvrira aura une vision fugitive : l'espace environnant semble se fondre dans la brume et une phrase aux lettres de feux se forme lentement devant ses yeux, alors qu'une harpe diffuse une mélodie enlevée (pourquoi pas la charge des valkyries). « *Détruire tes reflets t'apportera des alliés* », telle est la phrase que pourra lire le PJ.

***NOTE au MJ :*** la phrase fait référence au hall aux miroirs. Elle symbolise l'esprit manipulateur lié à l'existence du pion. Ainsi la force d'esprit des aventuriers est jugée une fois de plus, car le MJ comprendra vite, que briser les miroirs n'est pas vraiment la chose à faire.

**Porte C :** elle s'ouvre sur un large escalier, abrupte et sombre. Une forte odeur de poussière, étroitement mêlée à celle de la pierre suintante, s'échappe de cette gueule apparemment sans fond.

**INTERACTIVITÉ**
**INFORMATIONS EN TEMPS RÉEL**
**CONSEILS, QUESTIONS - RÉPONSES**

**CONNECTEZ-VOUS**
**AU SERVICE TÉLÉMATIQUE**
**DE CHRONIQUES D'OUTRE MONDE...**

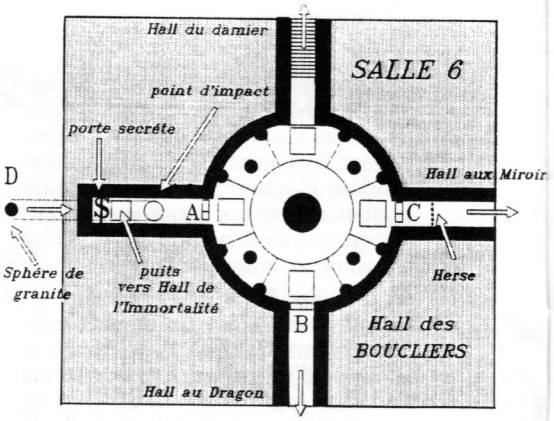
**3615 NEW*COM**

## SALLE 6 : Le HALL des BOUCLIERS

Le large escalier qui vient de la salle du damier débouche dans un vaste hall circulaire, à la décoration complexe et élancée. Un énorme pilier soutient le centre de la voûte, haute de plus de six mètres, découpée en huit arches fines et délicatement ciselées, qui reposent sur huit piliers de marbre blanc. Le sol composé de divers matériaux dessine plusieurs zones de couleurs grises, bleuâtres et rosées. Entre chaque couple de colonnes, un bouclier est accroché au mur. Il s'agit de quatre grands écus de combat, aux ornements héraldiques en or massif. Ils représentent respectivement, un ours dressé, un lion rugissant, un loup hurlant, et un serpent lové autour d'une épée. En trois des quatres points cardinaux, se dressent trois grandes portes à double battants, faites d'ébène et bardées d'acier. En leur centre, brillent les poignées incrustées d'argents, finement ouvragées, qui servent à les ouvrir. Un silence parfait pèse sur ces lieux où le moindre mouvement se fait tintamarre.

***NOTE au MJ :*** Les personnages n'ont rien à redouter de ce hall tant qu'il n'ont pas décidé de porter, ou de s'accaparer un des boucliers. Des boucliers qui sont d'ailleurs d'une légèreté incroyable, mais qui semblent pourtant d'une résistance fantastique. Une douce chaleur, presque animale, irradie d'eux lorsque la main nue les effleure. En fait, chacun d'eux est dédié à un animal totem, représenté par son blason d'or. En porter un implique de dominer, et d'être accepté, par ce même animal. Pour ce faire, le prétendant, même involontaire, est confronté en combat singulier à l'animal (le PJ possède tout son équipement courant, à la seule différence qu'il a perdu toute magie ou pouvoir surnaturel, et le bouclier ne lui confère encore aucun don). Celui ci se fait mentalement, alors que tout son corps semble figé dans un état de transe. Pourtant chaque blessure infligée par l'animal, est réellement subie. Ainsi, les témoins éventuels de la scène pourraient soudain voir apparaître une longue estafilade sanguinolente, bien que le visage de la victime ne dénote aucune souffrance. En cas d'intervention extérieure, la transe est rompue, ainsi que le combat, et tout le processus est à recommencer. Cette lutte devra être présentée au joueur comme étant bien réelle. Si le PJ sort vainqueur de l'épreuve, il est alors maître de ce bouclier, et capable d'en

Hall des boucliers




utiliser toute la force. Pourtant il sera préférable de laisser le(s) joueur(s) découvrir que le(s) bouclier(s) sont bénéfiques à leur porteur, car il est possible que la lutte avec l'animal leur fasse croire qu'il s'agit plutôt d'un quelconque autre piège diabolique.

**LES BOUCLIERS :** Les pouvoirs qu'ils confèrent à leur maître sont permanents, dans le sens où il n'est pas nécessaire de les porter pour en bénéficier. Il est à préciser qu'il ne peut exister qu'un seul maître par bouclier : le dernier vainqueur de l'épreuve. La destruction du blason de l'écu entraîne la mort immédiate de l'animal, et la perte de tous les pouvoirs associés. Ils possèdent tous les caractéristiques suivantes : AD&D : bouclier large, magique (+3) ; RQ : il offre une protection de 19 points pour un encombrement de 3 ; JRTM : bouclier ovale magique +20, pour un poids de 3,5 kg.

**Le bouclier de l'OURS :** le principal atout de l'ours est son extraordinaire force. Son bouclier confère à son maître toute cette force. AD&D : elle passe à 20 ; RQ : il possède maintenant une force de 30 ; JRTM : sa statistique force passe à 102.

**Le bouclier du LION :** la principale qualité du lion est son courage exemplaire, son charisme. Son bouclier donne à son maître son rayonnement psychique et moral. AD&D : son charisme passe à 20 ; RQ : son pouvoir devient de 30 ; JRTM : sa statistique de Présence passe à 102.

**Le bouclier du LOUP :** l'atout majeur reconnu au loup est sa ténacité, sa résistance extraordinaire. Son bouclier offre à son maître sa forte constitution. AD&D : sa constitution passe à 20 ; RQ : son score de constitution devient de 30 ; JRTM : sa statistique de constitution prend la valeur de 102.

**Le bouclier du SERPENT :** la caractéristique du serpent est son agilité, sa souplesse. Son bouclier prête à son maître cette dextérité. AD&D : sa dextérité augmente jusqu'à 20 ; RQ : sa caractéristique de dextérité atteint 30 ; JRTM : la valeur de son

agilité passe à 102.

**EXPÉRIENCE :** Pour AD&D, chaque bouclier fait gagner à son possesseur 2000 points d'expérience sans compter ceux liés normalement à un bouclier magique (+3) soit 800 points par bouclier. Ceux qui auront su comprendre TOUS les principes de ces boucliers (limites et implications), pourront se partager 3000 points à AD&D, et 5000 points à JRTM.

**PORTE A :** son ouverture ne pose aucun problème, car la serrure est factice ! Ses lourds battants s'ouvrent silencieusement sous une simple poussée. Derrière elle, les aventuriers débouchent sur un long couloir qui se termine en cul de sac. Si les PJs s'avancent, ils pourront découvrir une ouverture rectangulaire (2 mètres par 3 mètres) et sombre. S'ils s'aident d'une torche (ou tout autre moyen d'éclairage, ne soyons pas ségrégationnistes !), un puits se révèle à leurs yeux. Le fond est hérissé, 10 mètres plus bas, de lances acérées où est empalé un squelette encore couvert des lambeaux de son armure rouillée. L'ouverture recèle des vestiges d'une très vieille trappe.

***NOTE au MJ :*** En fait, comme le montre le plan, les PJs sont le jouet de leurs sens : un miroir de métal poli disposé, 6 mètres en contrebas, à 45 degrés, réfléchit l'intérieur d'une galerie perpendiculaire au puits, au fond de laquelle sont disposés les fameuses piques. Le squelette n'est pas celui d'un aventurier qui aurait plongé et rampé délibérément jusqu'à s'empaler (quoi que...), il a été placé là à dessein par l'architecte afin d'accentuer le réalisme. Ce miroir pivote avec difficulté et dévoile une surface d'eau stagnante qui brille, sous l'éclairage, 5 mètres plus bas (5 m 11 pour les puristes !). Ce puits d'eau croupie (bonjour les maladies !) est profond de 3 mètres. Mais le piège ne s'arrête pas là : la paroi au-delà de l'ouverture du puits cache un passage secret, de difficulté moyenne à découvrir. Toute tentative d'ouverture amène forcément l'officiant à libérer la sphère « *D* » du plan. Située dans la masse de la montagne, 5 mètres au dessus du niveau du corridor, son diamètre est à peu prés égal à la largeur du couloir. Sous l'action de sa propre masse et du plan incliné, elle roule le long de son goulot, jusqu'au plafond qu'elle pulvérise pour débouler dans le couloir, juste après la trappe. Elle terminera sa course sur le pilier central du hall des boucliers. Le MJ aura soin de décrire le grondement croissant (provoqué par la descente de la boule), puis le fracas brutal du plafond qui explose, afin de réveiller les joueurs somnolents. Les moyens les plus évidents de lui échapper sont de plonger dans le puits, en n'oubliant pas de se rattraper au bord, de se coucher le long d'un mur, ou de ne pas être dans le couloir (pas bête comme idée !). Il sera plus intéressant de ne pas laisser les joueurs réfléchir trop longtemps aux réactions de leur personnage, et de privilégier le « *temps réel* ». Les dégâts possibles sont les suivants : AD&D, 10d10 de plein fouet et 2d6 sinon ; RQ, 5d6 aux points de vie généraux de pleine face, 1d6 sinon ; JRTM, critique E primaire sur la table des chocs (Unbalanced critical table, in english) suivi d'un critique secondaire E (et ce n'est pas une erreur de typo) sur celle des écrasements en cas de choc frontal, un critique A sur la table des écrasements sinon. Si un aventurier est décédé des suites de cette rencontre, il est considéré comme écrasé (écrabouillé quoi !), sinon, s'il a résisté à un choc de plein fouet, c'est qu'il aura été projeté en sûreté. Il est a noter que rien, ni même un des cadavres (répugnant non ? !), ne saura stopper le mouvement de la sphère, le pilier mis à part. Tous le monde a deviné que la porte secrète ne s'ouvre sur rien, ce qui décevra bien du monde !

**EXPÉRIENCE :** suivant les comportements de chaque personnage, devant les différents pièges et trompe-l'œil, le MJ pourra leur allouer un total de 2000 XP à AD&D, et 3500 XP à JRTM.

**PORTE B :** Sa serrure est d'une rare complexité à crocheter. Une fois ouverte, elle débouche sur un large couloir dallé de motifs géométriques, qui mène au grand Hall au Dragon.

***NOTE au MJ :*** AD&D, -20% au jet et seul un voleur a les connaissances suffisantes pour tenter d'y parvenir ; RQ, -40% au jet de mécanisme ; JRTM, difficulté extrêmement dure.

**EXPÉRIENCE :** à AD&D, celui ayant réussi à crocheter la serrure gagnera 100 XP.

**PORTE C :** Cette porte se révèle être d'un bois beaucoup plus dense que l'ébène. Elle s'ouvre avec lenteur, nécessitant les efforts conjugués d'au moins deux solides gaillards.

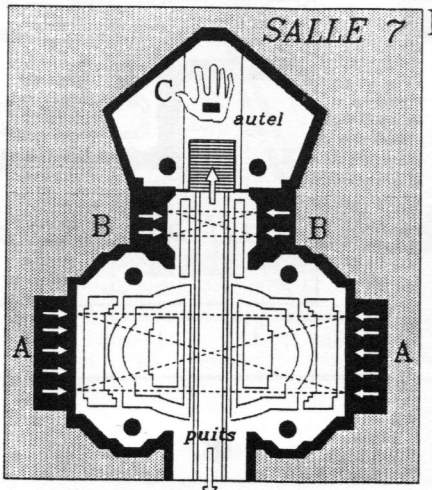
***NOTE au MJ :*** Dès qu'un des battants vient heurter l'un des murs, il déclenche le mécanisme de libération d'une imposante herse d'acier. Cette dernière vient bloquer le passage, 3 mètres derrière les portes. Son ouverture nécessite une action cumulée ayant un bonus de 6000 PO de poids pour AD&D ; RQ : la herse a une masse équivalente à une taille de 60 ; JRTM : jet de manœuvre statique avec bonus de force cumulés, en appliquant une difficulté « Absurde ». Il est intéressant de noter qu'il n'existe aucun mécanisme permettant de la bloquer en position haute. Le couloir ainsi dégagé mène au Hall des Miroirs.

**EXPÉRIENCE :** tout personnage subodorant à bon escient le piège de la herse gagnera 50 XP à AD&D, et 100 XP à JRTM. Tout PJ pensant avec de bonnes raisons à trouver un moyen de laisser la herse en position haute (par exemple, que faire en cas de retraite précipitée, si la herse est baissée ?), recevra un bonus de 60 XP à AD&D, et de 120 XP à JRTM.

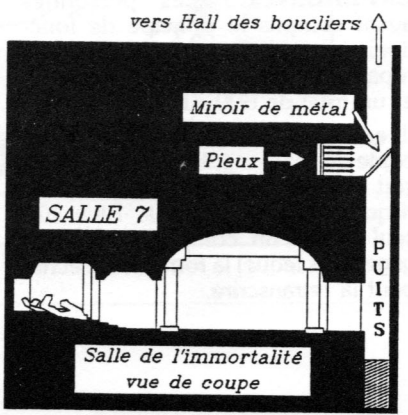
## SALLE 7 : HALL de l'IMMORTALITÉ

Cette salle se compose d'un grand hall dallé de marbre blanc et richement décoré de délicates colonnades, d'un large couloir aboutissant à un escalier de porphyre rouge, et d'une chambre surélevée au centre de laquelle trône une gigantesque main d'onyx (C sur le plan). Au centre de celle ci se dresse un autel de marbre bleu veiné de blanc, sur lequel repose, ouvert, un grand grimoire poussiéreux. Une forte odeur de pourriture régne ici, sûrement dûe à la présence des eaux putrides du puits. L'air y est froid et humide, désagréable au possible.

MAUSOLEE de KHAND




Hall de l'Immortalité



***NOTE au MJ :*** l'allée centrale qui mène à l'escalier est piégée. Elle déclenche le tir de 3 séries de 5 carreaux d'arbalète lourde par mur (A sur le plan) une fois au centre du hall, et 3 série de 2 carreaux par mur, une fois au centre du grand couloir.

Les séries sont tirées simultanément, la première à 60 centimètres, la seconde à 1 m 20 et la dernière à 1 m 70. Les pièges sont très difficiles à détecter et à désamorcer. Dû à l'humidité ambiante, les mécanismes de tir sont un peu détendus, et les carreaux sont rouillés (bienvenue aux infections et au tétanos). AD&D : elles attaquent comme un monstre de 6 ddc (au lieu de 10 ddc) ; RQ : 75 % de chances de toucher (au lieu de 90%) ; JRTM : +80 de bonus offensif (au lieu de +100). Ces deux pièges ne peuvent être désamorcés à partir de la salle. Il est d'ailleurs plus facile d'éviter de les déclencher !

**EXPÉRIENCE :** les PJ ayant deviné que l'allée centrale était piégée pourront se partager 400 XP à AD&D, et 600 XP à JRTM.

Le grimoire est ouvert sur la formule permettant de stopper les influences du temps sur la matière vivante (voir COM N° 16 p. 21 *« LA PIERRE, ORIGINES »*). La partie contenant la force magique du sort est en runes déchiffrables uniquement par un magicien. Le reste de la descriptions (ingrédients, descriptions de la cérémonie) est parfaitement lisible par quiconque sait lire.

Malheureusement ce vieux grimoire aux pages richement enluminées est lié magiquement à l'autel. Si d'aventure, quelqu'un venait à essayer de prendre cet ouvrage, de le toucher, ou pire, d'en arracher les pages, la main d'onyx se refermerait alors instantanément sur le cupide profanateur, sans cependant l'écraser. Plus il se débattra, plus ses amis tenteront de le libérer, plus elle resserra progressivement son étreinte, jusqu'à le broyer. Le seul moyen de se tirer de ce mauvais pas est de renoncer à prendre possession du livre. Il doit être sincère et non simulé par le joueur (il ne pourra plus, par la suite, le reprendre de plein gré). Alors la main reprend sa position initiale.

**EXPÉRIENCE :** Les personnes ayant compris le principe de fonctionnement de la main, pourront se répartir un total de 300 XP à AD&D, et un total de 800 XP à JRTM.

Il est remarquable qu'une simple copie des pages visibles du manuscrit soit parfaitement exploitable, sans risquer quoi que ce soit. Bien sûr, seul quelqu'un comprenant le langage dans lequel la formule est écrite peut la retranscrire.

## Le SORTILÈGE de L'IMMORTALITÉ

Il possède les caractéristiques suivantes : AD&D : sort de magicien du niveau 9. Portée 0. Durée permanente. Aire d'effet : soi même. Composants : incantations verbales et matériaux. Temps de préparation : 6+1d3 heures. Aucun jet de protection. Après le lancé de ce sort le magicien est exténué et ne peut plus lancer d'autres sorts, ni utiliser de pouvoirs psioniques, avant une journée. Le corps de substitution doit être obtenu en invoquant un démon, dont l'âme sera détruite dans le processus. La connaissance de ce sort rapporte 5000 XP (et bien des ennuis !).

**RQ :** rituel de sorcellerie avec effet permanent (différent du sort d'immortalité). Le sorcier a 4% de chances par point de magie dépensé dans le processus, de devenir immortel (ces points doivent être impérativement les siens, et non ceux de quelque familier ou objet magique). La gemme doit avoir été enchantée. Le corps doit être celui d'un démon invoqué et contrôlé par le magicien lui-même. Le pouvoir de ce démon doit être d'au moins 22. Dans le processus de contrôle, l'essence spirituelle du démon est détruite et seul reste son corps surnaturel. Si le sortilège ne réussit pas, le sorcier perd définitivement 5 points de Pouvoir et 1d3 points dans chacune des autres caractéristiques (sic, sic et sic !).

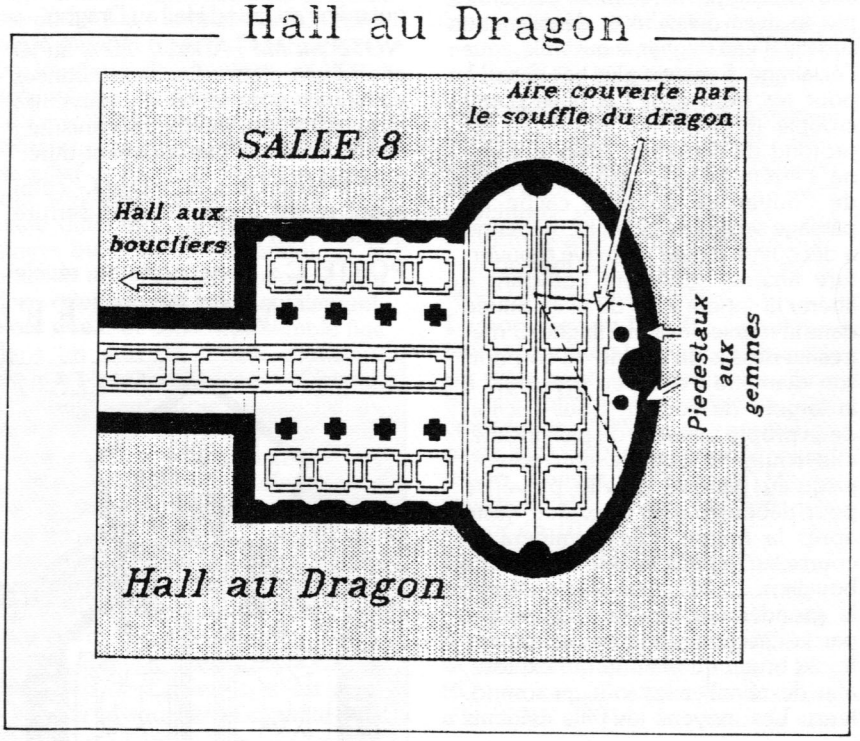
**JRTM :** il s'agit en fait de 3 sorts de mage du domaine de l'Essence. Le premier, du niveau 25, permet de transférer son esprit dans une gemme d'une pureté impeccable. Le second, du niveau 30, permet d'invoquer un démon et de ne garder que son enveloppe corporelle immortelle. Le dernier, du niveau 30, permet de contrôler mentalement et librement le corps sans âme du démon. Ces sorts ne sont pas réversibles.

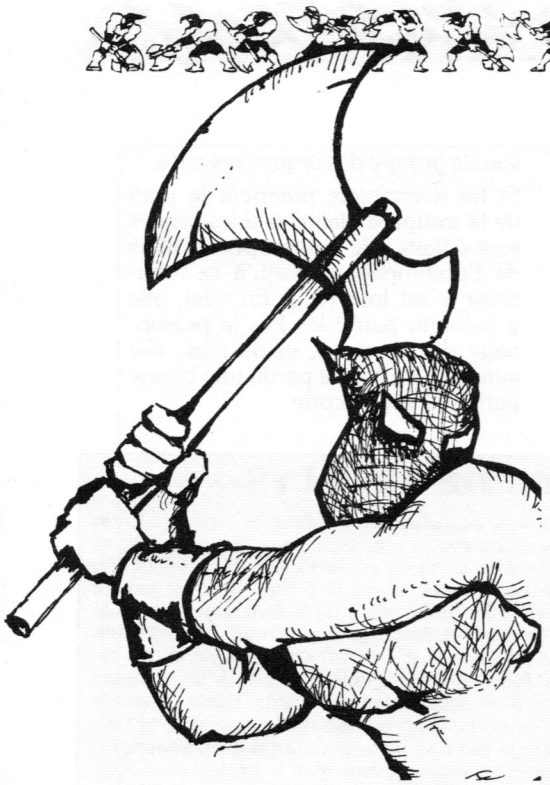
C'est, en fait, la destruction de la pierre qui, seule, peut entraîner la mort définitive du sorcier devenu immortel (mais pas invincible !).

## SALLE 8 : Le HALL au DRAGON

Ce gigantesque hall au sol richement travaillé, aux murs ornés de demi colonnades délicatement ciselées, et recouverts de plaques de marbre alternativement noires et rouges, abrite 30 tonnes d'horreur reptilienne, aux écailles noires striées de pourpre, à l'étincelant éclat métallique. Sa tête monstrueuse repose délicatement sur le dallage. Les paupières closes, il semble plongé dans un sommeil surnaturel. Pourtant une impressionnante sensation de puissance émane de lui, pour venir envelopper les personnages.

Si quelqu'un a l'inconscience de pénétrer dans son antre et de s'approcher de lui (même à pas de velours)...il ouvre brusquement les yeux, révélant un regard de braise, dans lequel brûlent la haine et la colère. Il redresse sa lourde tête, et pointe sa gueule vers les intrus...





***NOTE au MJ :*** comme vous l'avez déjà deviné, il ne s'agit pas d'un vrai dragon (comment aurait il pu faire pour vivre dans un tel endroit, sans sortie, ni nourriture?!). C'est une statue de pierre, plaquée de feuilles de métal, particulièrement représentative. Le cou et la tête sont animés avec l'aide de sortilèges. Les mouvements en sont prédéterminés et programmés.

...Si les aventuriers ne sont pas déjà en fuite, ils voient avec stupeur le dragon reposer doucement sa gueule sur le sol, refermer les yeux, et cesser tout mouvement apparent. S'ils décident de contourner la masse du dragon *« endormi »*, ils découvrent deux piédestaux sur lesquels reposent, comme sur un écrin, deux splendides gemmes aux milles feux, d'un violet profond et d'une clarté inégalée jusqu'alors. Dès qu'une d'elles quitte son socle, les yeux s'ouvrent pour la seconde fois, la tête se tourne avec souplesse vers les pierres, sa large gueule s'entrouvre, pour laisser s'échapper le tourbillon de flammes qui prend naissance au fond de sa gorge, pour venir engloutir la zone des piédestaux (sortez les merguez)...

***NOTE au MJ :*** La statue n'est animée d'aucune intelligence. Sa première réaction est destinés à faire fuir les intrus, alors que la seconde est commandée par le fait de soulever les gemmes de leur support. Le souffle, magique comme il se doit, vise la zone des deux socles, non le groupe des aventuriers. La statue réagit à des événements bien définis, et ce indéfiniment (si quelqu'un rentre de nouveau dans la salle, elle redresse la tête...). Les flammes causent les dommages suivants : AD&D, 18d6 avec jet de sauvegarde possible (oui c'est énorme, mais il y a tant de possibilités pour prendre ces pierres précieuses sans le moindre risque que...) ; RQ, 4d6 par localisation (oui, c'est énorme mais...) ; JRTM, considéré comme un jet de feu (fire bolt) avec un bonus offensif de +150, et les dégâts multipliés par 2 (oui,...).

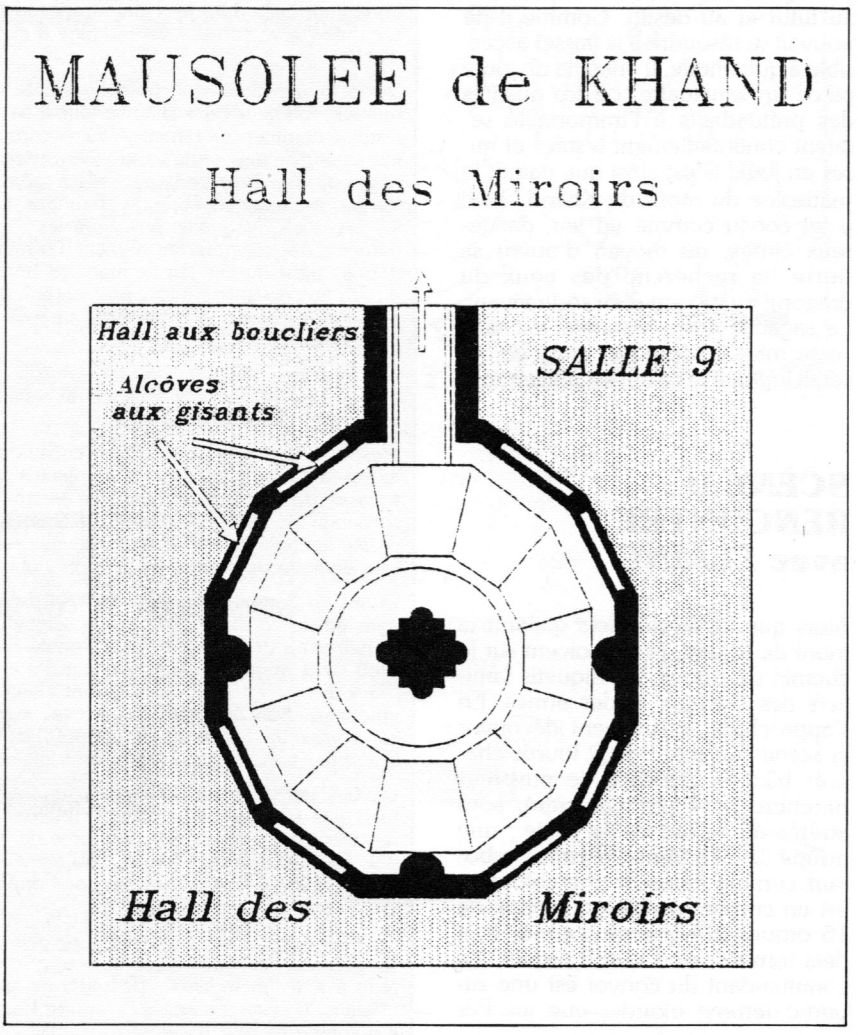
Les gemmes peuvent être détruites par les flammes de la statue : appliquez les régles que votre conscience vous dicte. Il sera peut-être utile de savoir que ce sont des saphirs violet et qu'elles ont chacune une valeur de 2000 PO à AD&D, 150 PO à RQ, et de 95 PO à JRTM.

**EXPÉRIENCE :** Si les PJs réussissent à déjouer intelligemment la protection de la statue (survivre au souffle de la statue n'est pas considéré comme tel), ils pourront se partager 500 XP à AD&D, et 800 à JRTM. Ceux ayant découvert qu'il était impossible logiquement que le dragon soit vivant, et donc qu'il s'agissait d'un attrape-nigaud (dans un premier temps...), pourront bénéficier d'un bonus total de 150 XP à AD&D, et de 250 XP à JRTM.

## SALLE 9 : Le HALL des MIROIRS

Cette salle en forme de dodécaèdre est composée de murs de miroirs (8 au total). En son centre se dresse un imposant pilier de granite rose, incrusté de filigranes d'or. Une forte odeur de poussière flotte en ces lieux, et il y régne un froid glacial et pénétrant. Un silence de mort accueille l'entrée des aventuriers.

***NOTE au MJ :*** chaque miroir dissimule une alcôve contenant le gisant d'un guerrier en armure, incrusté dans la masse du mur. L'unique moyen de les découvrir est de briser les miroirs. Dès lors qu'un seul miroir est brisé, une étrange métamorphose s'opère : les matériaux qui constituent le gisant découvert changent de consistance pour redevenir chairs et sang. Une fois libéré, il remerciera (et il parle en plus!) les aventuriers avec chaleur, en leur racontant que lui et ses 7 compagnons furent emprisonnés par un puissant sorcier alors qu'ils tentaient de déjouer ses plans



diaboliques. Mais avant de continuer sa narration, il demandera aux PJs de bien vouloir l'aider à libérer ses amis. Lorsque ceux ci seront de nouveau libres, leur chef tiendra à préciser à leurs sauveurs, la véritable raison de leur détention : morts depuis maintenant plusieurs siècles, ils furent emprisonnés volontairement par le concepteur de ces lieux afin de protéger le mausolée et d'empêcher quiconque d'en ressortir... Ils attaqueront ensuite les aventuriers et les poursuivront partout dans le complexe (comment?! Vous avez laissé la herse se refermer! C'est en effet plus que gênant). Ils ne pourront toutefois sortir du mausolée, lui étant liés corps et âmes (et vous ne croyez pas si bien dire).

**NOTES sur le CONCEPTEUR du MAUSOLÉE de KHAND :** cet homme, qui vécut il y a de cela plusieurs dizaines de siècles, était un barde magicien, aux énormes pouvoirs. Il détenait, entre autre, le secret de l'immortalité. Mais c'était un joueur, un homme pour qui hasard et réflexion étaient synonymes de vie. Conscient que son pouvoir ne le rendait pas invulnérable, il se décida un jour à confier son secret au futur et au destin. Comme il ne pouvait se résoudre à le laisser accessible à quiconque, il imagina de toute pièce un sanctuaire, où les qualités des prétendants à l'immortalité seraient continuellement testées et mises en jeux. C'est ainsi que naquît le mausolée du mont de Khand. Tout y fut conçu comme un jeu, dangereux certes, du moyen d'ouvrir sa porte (la recherche des yeux du dragon), au moyen d'en sortir vivant. La sagacité des aventuriers est sans cesse mise à l'épreuve, entre ce qui serait logique et ce qui est réellement.

## SCÈNE II : RENCONTRE avec ELAINE

Alors que les aventuriers quittent le mont de Khand, ils perçoivent sur le chemin du retour, les cliquetis familiers des chevaux et des armes. En s'approchant, ils peuvent découvrir la scène suivante : deux lourds chariots bâchés, attelés à de puissants percherons (4 par véhicule), sont arrêtés au milieu de la route ; une troupe de 10 hommes d'armes, arborant comme écusson une colombe, est en combat contre un groupe de 15 orques. 5 hommes d'armes sont déjà tombés, ainsi que 2 orques. Le commandant du convoi est une superbe femme blonde, que les PJs reconnaîtront peut-être comme étant Elaine. Contre elle luttent 2 orques, dont l'un semble être le chef de ce ramassis de crapules.

***NOTE au MJ :*** Elaine et ses hommes reviennent de Lautreunborn où ils ont acheté du matériel militaire. Ils furent surpris par un tir de flèches qui envoya directement au tapis 3 des hommes. Puis surgirent des buissons le groupe des orques sus-cités.

Si les aventuriers prennent le parti de la troupe d'Elaine et si les orques sont défaits, elle leur proposera alors de l'accompagner jusqu'à sa forteresse (c'est louche...). En effet, elle a reconnu parmi les PJs le personnage de ses rêves, et de plus, elle aura tout de même perdu une bonne partie de son escorte

## LA FORTERESSE DE ANDELYS

**VISITE GUIDEE :** Cette impressionnante forteresse fut taillée à même la roche du piton rocheux sur lequel elle repose. Ce fut un travail titanesque, qui coûta la vie à de nombreuses générations de travailleurs et qui nécessita la succession de plusieurs architectes, tant son temps de construction fut long. L'unique entrée débouche sur une zone de dégagement (zone A du plan) dominée par la première enceinte. Seule partie de la forteresse accessible aux personnes étrangères, ce fort abrite les services administratifs du château. Là sont fouillés, recensés et répertoriés les chariots de ravitaillement et les visiteurs ; chaque entrée ou sortie y est soigneusement consignée. Un fortin protège l'unique accès à la première enceinte. Il est équipé d'une énorme porte d'un seul tenant, en chêne bardé et clouté d'acier, qui s'ouvre à la manière d'un pont-levis. Le long couloir qui monte ensuite vers les fortifications intérieures est lui-même protégé par une paire de lourdes portes espacées de 10 mètres. Le plafond et les murs sont percés d'orifices permettant la projection d'huile bouillante, et de meurtrières permettant aux archers d'exercer leur art.

Les murailles austères, de couleur brune à jaune sable, constituent deux enceintes distinctes. L'enceinte intérieure domine celle extérieure de plus de 4 mètres (voir plan de coupe). Elle domine elle-même la vallée de quelques 12 mètres, bien qu'elles ne fassent que 2 mètres (créneaux inclus) vu de l'intérieur du fort. Malgré leur épaisseur impressionnante de 8 à 9 mètres, elles sont percées, comme chacune des tours, de meurtrières capables d'être utilisées aussi bien par les archers que les arbalétriers. Les tours de cette enceinte ne possèdent que deux étages, dont un en sous-sol. Chacune d'elle est reliée à la suivante par un couloir taillé dans la roche au niveau du sous-sol, dans l'épaisseur même de la muraille. L'entrée de ce corridor est bloquée à chaque tour par une lourde porte en chêne, bardée d'acier.

De la même façon que pour l'enceinte extérieure, un corridor taillé dans la masse de la muraille intérieur relie chaque tour à sa voisine. Cependant ces tours y sont plus hautes, jusqu'à dominer les remparts. Elles comportent deux étages. Cette enceinte ne comporte, elle aussi, qu'une seule et unique entrée. Elle consiste en un long tunnel de 4 mètres de haut pour 6 mètres de large, taillé à même la roche. L'accès en est protégé par deux herses d'acier, espacées chacune de 10 mètres. Les murs de cet espace étant percés de meurtrières, les éventuels attaquants pris entre les deux herses seraient alors les cibles des subtils raffinements des sus-nommés archers. La rampe d'accès où aboutit ce passage épineux (si l'on peut se permettre ce jeu de mot), est bordée d'un muret crénelé permettant aux défenseurs d'offrir aux envahisseur tout un assortiment de projectiles, tels que flèches et huile. D'ailleurs, plusieurs tonneaux d'huile, ainsi que des chaudrons, sont tenus prêts, en permanence, à proximité.

Les spacieux logements de la garnison, les écuries et les entrepôts sont creusés, pour la grande majorité dans le sous-sol de cette enceinte, dans les murailles pour le reste. L'accès se fait par chaque tour.

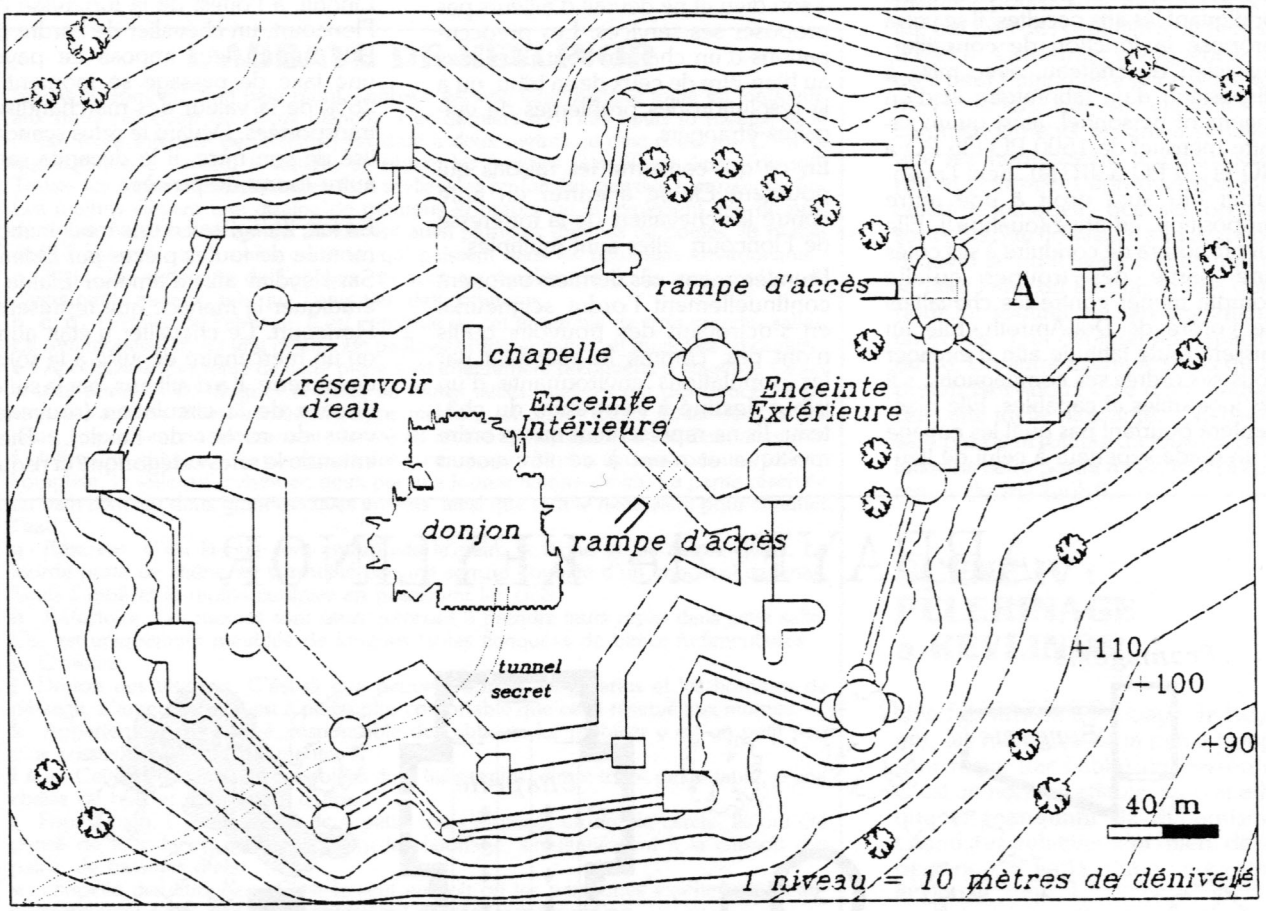
L'espace de chaque enceinte est constitué d'une pelouse drue et bien entretenue. De beaux arbres à l'écorce blanche sont plantés le long des chemins de ronde. Même le toit en terrasse du donjon est aménagé autant pour la guerre que pour l'agrément : un jardin suspendu du plus bel effet y est aménagé! Sur un terre-plein de la seconde enceinte se dresse la chapelle dédiée à la nouvelle religion qu'a embrassé Elaine. A l'intérieur se trouve une réplique de la relique qu'abrite l'abbaye de Keylinor (la gemme d'Eldem-Sar-Keydim).

Quant au donjon, forteresse au sein de la forteresse, dernier rempart contre l'envahisseur, mais aussi lieu de villégiature du seigneur (Elaine en l'occurrence), son entrée est située à 4 mètres au dessus du sol. Un double escalier (type Chambord pour ceux qui s'y connaissent) de 3 mètres de large permet d'y accéder. Il aboutit à une imposante porte (doublée d'une herse) en acier massif dont chacun des battants s'ouvre vers l'extérieur (difficile à enfoncer). Son ouverture est activée par un imposant mécanisme qui nécessite le travail conjugué d'une vingtaine d'hommes. Haut de 12 mètres, le donjon est constitué de 4 étages, le dernier constituant les appartements seigneuriaux.

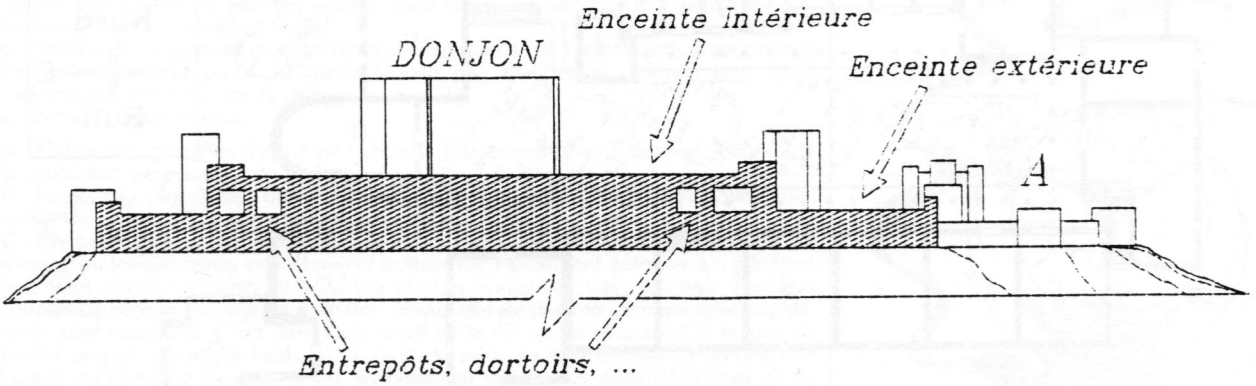
**LA GARNISON :** la forteresse a une capacité normale de 800 hommes et 400 chevaux, mais elle peut accueillir sans problèmes jusqu'à 1200 hommes et 600 chevaux. Elaine y maintient en permanence une force de 700 hommes, répartie comme suit : 50 chevaliers, 250 cavaliers (de tous types), 150 archers, 50 arbalétriers et 200 hommes d'armes à pieds. Avec la forteresse des chevaliers de l'ordre de Dol-Amroth, c'est la plus grosse concentration de troupes de tout le pays.

En plus des soldats, le château accueille : 30 serviteurs à tout faire, 10 cuisiniers chargés de préparer les repas et de s'occuper des fours à pain, 5 jardiniers, 25 scribes chargés de tenir à jour l'intendance, 10 forgerons qui s'occupent de l'entretien des armes et armures, et enfin 20 écuyers chargés de nourrir les chevaux, en plus des cavaliers qui doivent s'occuper eux-même de leur monture.

# Forteresse de ANDELYS




## vue de coupe



## SCÈNE III : La PROPOSITION d'ELAINE

Elle accueillera le groupe des aventuriers le temps qu'ils se soignent et se remettent d'aplomb. Pour les remercier de leurs efforts, elle leur offrira une bourse de 600 PO à se partager (8 PO à JRTM et 15 PO à RQ). Si un des PJs s'est présenté comme pratiquant les arts occultes, il se verra proposé la fonction de conseiller-magicien du château, avec mise à disposition d'un laboratoire et d'un logement personnel, ainsi qu'un salaire mensuel de 1500 PO (35 PO à RQ et 20 PO à JRTM). Seul l'aventurier élu aura droit à une autre proposition, en privé (ouahou!). Elle lui proposera de conduire à ses côtés une partie des troupes qu'elle compte mener contre les chevaliers de l'ordre de Dol-Amroth. Elle lui laissera toute latitude afin d'engager sous ses ordres ses compagnons, s'il les juge utiles et capables. Elle n'acceptera pourtant pas qu'il les engage à un grade supérieur à celui de lieutenant, car cela risquerait de causer des dissensions au sein de l'armée. Car elle est à la veille d'une guerre importante, qui se déroulera dans 3 semaines, dans la plaine, au pied du mont de Khand. (tiens! cela vous rappele quelque chose).

***NOTE au MJ :*** Il est important de noter que les classes de clercs, prêtres, ou chamans ne sont pas considérés par Elaine comme pratiquant la magie. En effet, un prêtre est lié à son dieu et ne devrait d'ailleurs pas proposer ses services. Les préoccupations d'un chaman sont plus liées au bien-être de ceux de sa tribu, qu'à la résolution des problèmes de vulgaires étrangers.

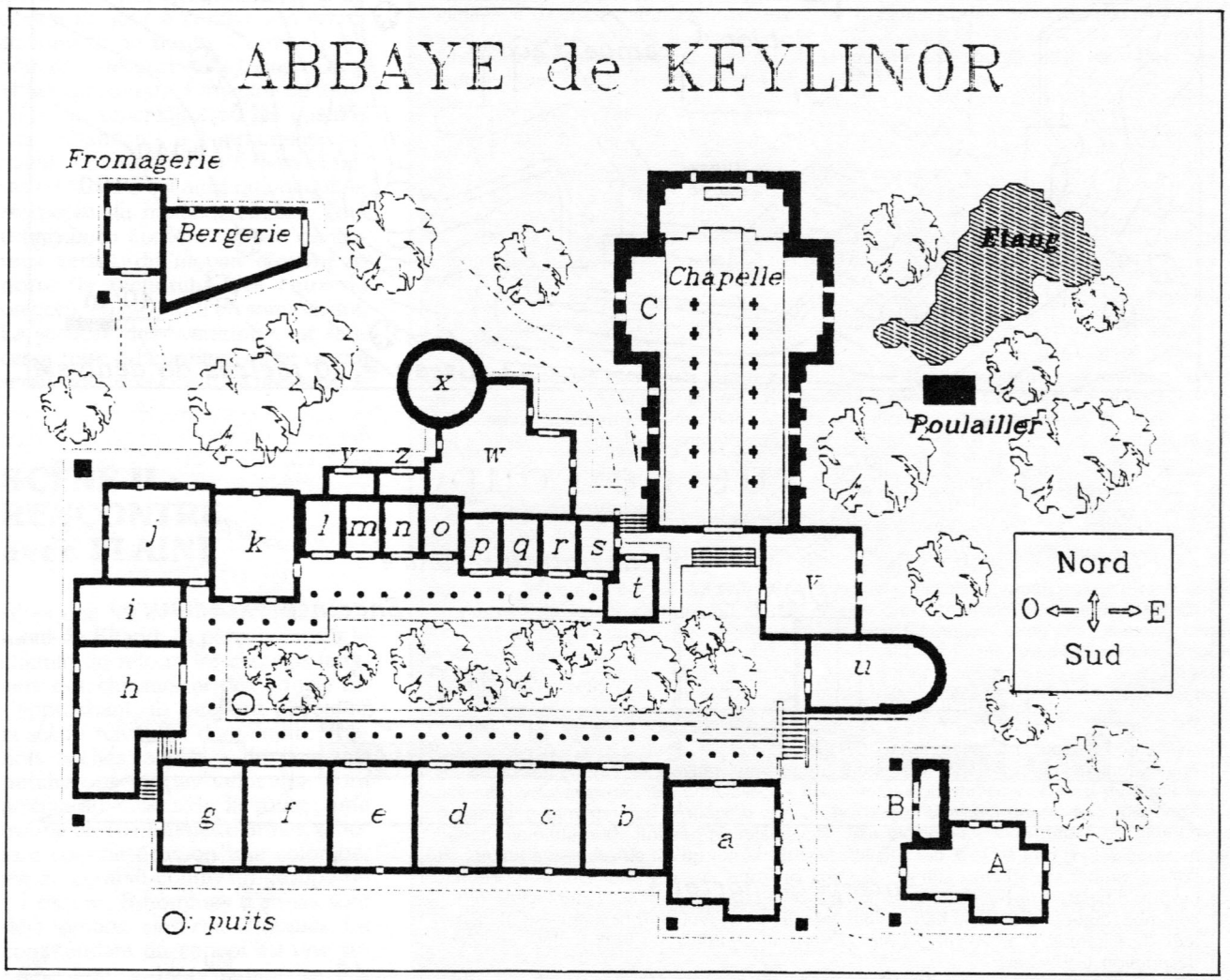
En ce qui concerne les raisons qui poussent Elaine à entrer en lutte contre les chevaliers de la forteresse de Floncourt, elles sont multiples.

Premièrement, ces derniers bafouent continuellement l'ordre seigneurial en s'octroyant des pouvoirs qu'ils n'ont pas, comme le paiement par les populations environnante d'un tribut destiné à l'entretien du château. Ils ne représentent qu'un ordre mystique et n'ont à ce titre aucun pouvoir seigneurial (voir *« L'ordre de Dol-Amroth »).*

Deuxièmement, ils sont accusés de pratiquer des rites impurs, allant même jusqu'aux sacrifices humains...

Enfin, et c'est le plus important, ils sont directement responsable de l'assassinat de son unique frère. Il conduisait une caravane ramenant de riches tissus des contrés du Nord-ouest. Lors de la traversée du fleuve Lindrill, à l'ouest de la forteresse de Floncourt, un chevalier de l'ordre de Dol-Amroth leur imposa de payer une taxe de passage se montant à 25% de la valeur des marchandises transportées. Devant le refus scandalisé de son frère, il le décapita sans autre forme de procès.

En fait, il s'agissait d'une machination montée de toutes pièces par Eldem-Sar-Keydim afin d'amener Elaine à éradiquer la menace que représente Floncourt. Le chevalier n'était autre qu'un mercenaire déguisé à la solde de la pierre. Il a d'ailleurs, par la suite, disparu de la circulation (souvenez vous du rocher de l'aigle)... Bien entendu le refus catégorique et risqué



de son frère était *« inspiré »* par la pierre. De plus les demandes d'explication faites par Elaine auprès des chevaliers ne furent pas concluantes. Ces derniers démentirent les faits, mais le discours plein de sagesse qu'ils employèrent (par exemple : *« il faut préférer écouter la raison avant de prendre en considération des rumeurs infondées... »*) n'apaisèrent pas la rancœur d'Elaine.

Si l'élu des rêves d'Elaine accepte la situation qui s'offre à lui (qui pourra aller jusqu'au mariage, qui d'ailleurs, n'aurait pas lieu avant le dénouement de la guerre contre Floncourt), après une semaine de rêve (enfin si l'on peut dire), elle lui annoncera qu'elle doit se rendre à l'abbaye de Keylinor afin de recevoir la bénédiction personnelle de l'abbé (car les armées seront, elles, bénites par un moine quelconque). Elle serait ravie qu'il l'accompagne...

***NOTE au MJ :*** Bien entendu, si le personnage accepte, il pourra infléchir Elaine afin qu'elle accepte que ses compagnons viennent aussi.

Durant cette semaine d'inactivité, le MJ pourra, s'il le désire, développer des aventures à l'intérieur de la forteresse. Par exemple, l'avancement rapide de l'élu dans la hiérarchie militaire pourra être très mal acceptée par l'un des capitaines de l'armée d'Elaine. Ce dernier invoquera le fait qu'il peut s'agir d'un espion à la solde de Floncourt, que ses capacités de commandements restent à prouver, que les hommes ne le connaissent pas et pourraient éprouver des difficultés à lui obéir, que ses origines sont plus que floues... Il fera tout pour prouver se qu'il avance (il tentera de se faire l'ami du PJ puis le fera boire pour lui soutirer les renseignements cherchés...), et dénigrer les capacités du PJ. Un autre exemple serait qu'un prétendant jaloux voie d'un mauvais œil cette idylle naissante... Ne disposant pas de la totalité du journal, nous laissons cette partie à l'entière préparation du MJ (euh !).

## L'ABBAYE DE KEYLINOR

Située au sommet d'un petit mont, l'abbaye est une large battisse toute en longueur, aux murs recouvert de chaux blanche. Ces derniers sont très hauts (5 mètres) et le cloître (cour intérieur de l'abbaye) est situé à deux mètres au dessus du sol. C'est ce qui explique la hauteur à laquelle se situent les fenêtres (3 m 50 au dessus du sol). Toutes les ouvertures extérieures sont scellées et renforcées par des barreaux de fer. Les moines élèvent une dizaine de moutons et brebis, qu'ils exploitent afin de produire lait, fromages et viande. Ils élèvent aussi plusieurs dizaines de poules. Ils possèdent 2 chevaux, et 3 mules ou ânes, qui paissent dans les pâturages environnants.

**a** - Salle des serviteurs de l'abbaye. Ils sont au nombre de 5. Ils sont chargés de divers petits travaux, tels que l'entretien des communs.

**b, c, d** - Hospice de l'abbaye. Il est constitué de cet ensemble de trois grandes salles. Le seul mobilier en est une dizaine de paillasses rudimentaires, et quelques tabourets.

**e** - Apothicaire. Les murs de cette pièce sont entièrement recouverts d'étagères. Celles ci sont remplies de flasques et fioles de toutes tailles, scellées par des bouchons de cire. Il s'agit de divers remèdes contre maladies et autres petits maux de tous les jours. L'accès en est jalousement réservé au moine-apothicaire et à ses deux assistants.

**f** - Infirmerie et bains. Les premiers soins commençant le plus souvent par une toilette complète, la salle est divisée en deux par une lourde tenture de lin. La partie réservée au bain contient deux grandes cuves en bois, ainsi que tout le nécessaire pour chauffer l'eau.

**g** - Réserves. C'est là que sont entreposés le pain, la farine et les autres vivres. La lourde porte de chêne est verrouillé par une serrure doublée d'un imposant cadenas. Seuls l'abbé et le moine-cuisinier en possèdent les clefs.

**h** - Réfectoire. Les moines sont seuls autorisés à prendre leurs repas dans cette salle. Elle est uniquement meublée de longues tables flanquées de bancs rudimentaires.

**i** - Cuisines.

**j** - Dortoir des visiteurs. C'est là que peuvent dormir les pèlerins et les hommes de passage. L'ameublement est à peine plus confortable que celui réservé aux moines.

**k** - Appartements de l'abbé, responsable de l'abbaye. Le mobilier y est un petit peu plus cossus, mais reste rudimentaire.

**l à s** - Cellules des moines, meublées de 2 lits simples, d'une toute petite table, d'une chaise de bois et d'un grand coffre.

**t** - Four à pain. Il s'agit en fait de 4 petits fours disposés en arc de cercle. Ils ont été pensé de telle façon qu'ils autorisent le chauffage, simultanément à la cuisson des pains, de bassines d'eau.

**u** - chapelle des étrangers. C'est le seul endroit où les personnes extérieures à l'abbaye peuvent prier. Les cérémonies sont dirigées par un moine.

**v** - Salle de repas réservée aux visiteurs. Elle est moins austère que le réfectoire.

**w** - Salle de copie. Elle est meublée de nombreux pupitres sur lesquels travaillent les moines copistes. Elle sent la poussière, l'encre séchée et le parchemin.

**x** - Bibliothèque. Elle occupe les 4 étages de cette impressionnante tour de 12 mètres. Y sont rangés avec soin tous les livres et parchemins de valeurs (pas obligatoirement monnayable). Son accès est interdit par une solide porte en cœur de chêne et bardée de fer. Elle est fermée par une unique, mais complexe serrure, dont seuls l'abbé et le moine bibliothécaire ont la clef.

**y** - Herbier. Il contient les diverses herbes et substances de l'apothicaire. Il est protège par une imposante porte de chêne fermée par un énorme cadenas, dont seuls l'apothicaire et l'abbé ont la clef.

**z** - Entrepôt pour le foin.

**A** - Maison des hommes d'arme de l'abbaye. Elle accueille les 8 gardes chargées de la protection permanente du cloître.

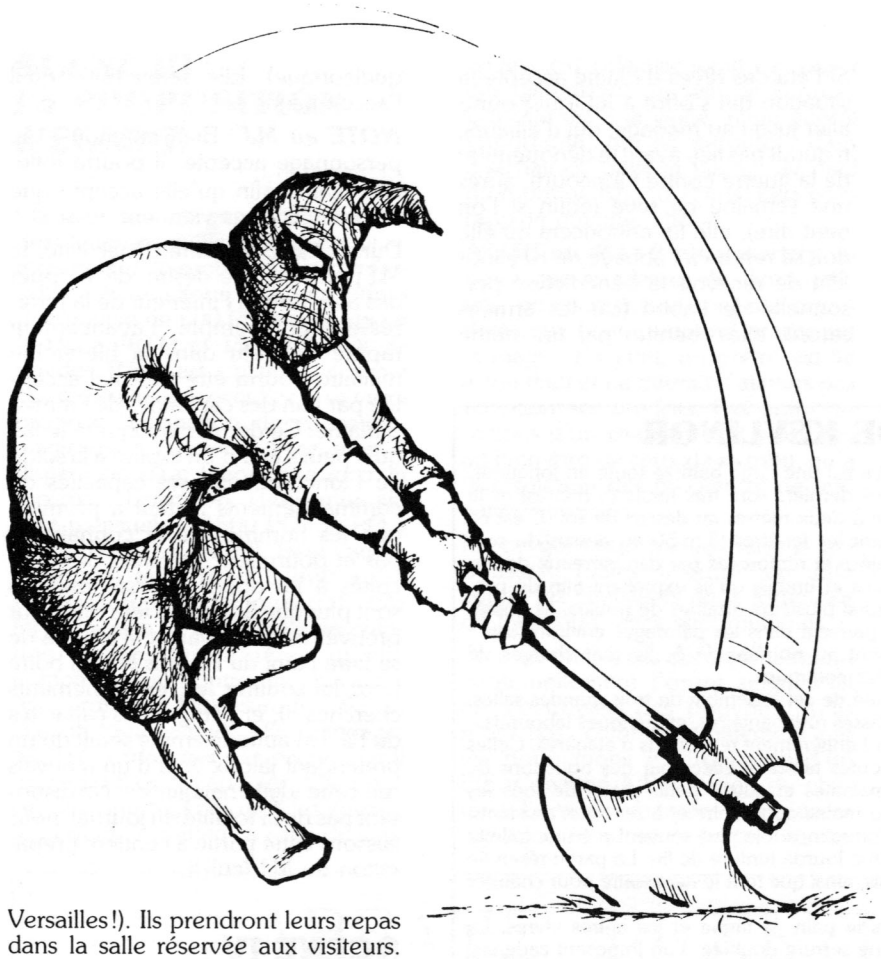
**B** - Forge. Elle permet aux moines de parer aux petits besoins de la vie quotidienne : socles de charrue, ustensiles, armes des gardes...

**C** - Chapelle. Son accès est strictement interdit aux personnes étrangères. Seuls les moines, ou les personnes exclusivement invitées par l'abbé, sont autorisés à y pénétrer. Son haut clocher renferme 2 superbes cloches d'airain et un colombier. Plusieurs couples de pigeons voyageurs sont ainsi élevés afin de pouvoir communiquer rapidement avec l'extérieur. C'est dans l'aile ouest de la nef qu'est conservée la relique de l'ordre auquel appartient l'abbaye. Il s'agit du rubis au sein duquel est emprisonné l'esprit d'Eldem-Sar-Keydim. Il est enchâssé au centre des ailes déployées d'une colombe, au bout d'un long bâton blanc, recouvert de feuilles d'or martelées et incrustées de filigranes d'argent et d'ivoire. Une petite barrière de bois sculpté empêche de pouvoir y toucher.

## SCÈNE IV : PÈLERINAGE à KEYLINOR

Une fois arrivés à l'abbaye de Keylinor, les membres de la petite troupe sont reçus par l'abbé en personne. C'est un homme affable, mais apathique et manquant de dynamisme. Grand, et relativement bien de sa personne, il parle d'une voix calme et douce.

Le groupe sera logé dans le dortoir des visiteurs, spécialement aménagé pour l'occasion (ce n'est pas encore



Versailles!). Ils prendront leurs repas dans la salle réservée aux visiteurs.

La cérémonie de bénédiction a lieu le lendemain de leur arrivée, dans la grande chapelle. Comme elle est strictement interdite à toute personne étrangère, seul l'élu pourra, s'il en fait la demande, accompagner Elaine. En AUCUN cas ses compagnons ne pourront être admis.

La cérémonie est très simple et débute par la purification du corps et de l'âme (encens, prières et onctions avec les huiles bénîtes) pour se terminer par la bénédiction proprement dite. Au cours de celle-ci, la personne bénite baise la relique de l'ordre, puis l'abbé lève cette dernière au dessus de sa tête, bras tendus et entonne le chant rituel.

Durant la bénédiction, si l'élu est un peu curieux et s'il observe l'abbé de temps en temps (s'il réussit son jet de perception, avec une difficulté normale, sans malus ni bonus à RQ ou JRTM), il pourra surprendre une scène pour le moins troublante :

Au moment de prononcer les paroles rituelles, le visage de l'abbé semble soudain se métamorphoser ; sa silhouette semble soudain grandir, comme sous l'influence d'une force irrésistible ; dans ses yeux s'allument les feux brûlants d'une intelligence aiguisée, et une aura invisible irradie de toute sa personne. Puis, comme il termine sa phrase, il retrouve son attitude passive habituelle.

Mais peut-être tout cela n'est-il provoqué que par les vapeurs d'encens qui emplissent la chapelle...

***NOTE au MJ :*** pendant un bref instant, Eldem-Sar-Keydim a pris possession du corps de son premier serviteur, afin de prononcer la phrase rituelle et vérifier ainsi que tout va pour le mieux, comme il le veut.

Sur invitation de l'abbé, ils passeront la nuit suivante à l'abbaye....

## SCÈNE V : La NUIT du MORT-VIVANT

Au cours de cette même nuit, un des PJs (le MJ choisira un autre personnage que l'élu), aura beaucoup de mal à trouver le sommeil. Soudain, son regard sera attiré par une lueur dans la nuit. Pâle aura de couleur or qui brille au milieux des champs et des anciens marécages, elle fascinera l'aventurier (sans le contrôler, n'exagérons pas!).

Là bas, ils pourront découvrir que c'est la terre labourée elle-même qui pulse cette lumière. Elle semble venir du sous-sol. S'ils creusent à cet emplacement, ils dégagent très vite un crâne humain. Alors la lueur grandie et se modèle pour former une silhouette humaine, qui s'adresse à eux en ces termes : *« Aidez moi... »*. Si les PJs la laissent parler, elle leur conte sa triste histoire.

***NOTE au MJ :*** Il s'agit de l'émanation psychique de l'âme de l'assassin envoyé par l'ordre des sorciers de Lorëlad, afin de tuer le sorcier Eldem-Sar-Keydim (voir COM N° 16 *« La pierre »* p. 21). Il pourra leur décrire la phase finale de la cérémonie, que les PJs reconnaîtront comme celle de l'immortalité (attention! c'est aux joueurs de reconnaître la description que vous en ferez, aussi apportez à vôtre narration une attention toute particulière). Il leur racontera qu'il a tué ce qu'il pensait être le sorcier, mais qui s'est révélé n'être que son assistant (il en a eut connaissance une fois arrivé au royaume des morts). Il leur narra ensuite le reste jusqu'à sa mort dans les marécages.

La raison de son retour parmi les vivants est qu'il désire être enterré selon les rites de son peuple, afin de reposer en paix. Pour ce faire ils devront enterrer les restes du squelette dans un endroit calme, lui faire une petite sépulture et tracer dessus un triangle, symbole de sa religion. S'ils ne le font pas, il reviendra les hanter, en les empêchant de dormir, en leur ôtant toute faim, ceci jusqu'à ce qu'ils quittent la région ou aient accédé à sa demande. Dû à son origine psychique particulière, rien ne peut le détruire et ne peut l'empêcher d'agir (en fait il ne demande pas grand chose...).

Le lendemain Elaine, après avoir été convoquée par l'abbé, leur apprendra la bonne nouvelle : les armées de Andelys seront précédées de la relique de l'ordre (soit Eldem-Sar-Keydim! Oh chic alors!). Le groupe repartira le lendemain pour Andelys. L'abbé et son escorte les rejoindra avec la relique, une semaine avant la bataille des deux ordres.

## SCÈNE VI : L'ORDRE de DOL-AMROTH

### La FORTERESSE de FLONCOURT

La forteresse de Floncourt protège la région délimitée par le fleuve Lindrill, les ruines de Clisson et de Yajur. Imposante par sa structure élancée, ses murailles sont constituées par de gigantesques blocs de granite aux nuances d'un bleu, pâle

et métallique. Le château se forme d'une seule enceinte que surveille un donjon massif et trapu. Elle accueille en son sein une garnison de 500 hommes répartis comme suit : 200 chevaliers en titre, 100 archers et 200 fantassins. Chaque chevalier est suffisamment expérimenté pour valoir en combat 4 hommes d'armes.

## PRÉCEPTES et CONCEPTS

L'ordre de Dol-Amroth est basé sur l'abnégation, la rigueur, la discipline, la loyauté et la croyance en un dieu unique. C'est une communauté très hiérarchisée dans laquelle toute évolution est réglementée par des rites d'initiation destinés à vérifier leurs aptitudes à occuper une place supérieure. Le combat est une composante fondamentale de leur apprentissage. Il leur permet de développer en eux les principes de rigueur et de discipline.

Convaincus parmi les convaincus, la justesse de leurs préceptes ne leur fait aucun doute. Leurs propos et leurs sermons n'apportent pas la moindre parcelle de justification, et n'en nécessitent aucune à leurs yeux. Il en résulte dans leur rapports avec l'extérieur un manque flagrant de diplomatie. Cependant la fermeté de leurs convictions permet aux meilleurs d'entre-eux de résister aux influences psychiques d'Eldem-Sar-Keydim. Leur corps entièrement sous l'emprise d'un esprit austère à la volonté d'airain, ne peut être contrôlé, ou possédé, par l'âme pervertie du sorcier. C'est jusqu'à présent, avec leur habileté au maniement des armes, ce qui les a sauvé des traîtrises de l'ordre de la colombe.

Si les aventuriers ont suffisamment de preuves pour convaincre les chevaliers, des maléfices de la gemme, ceux-ci leur apporteront leur aide (que leur récit commence par leur venue du futur et ils auront alors faux sur toute la ligne!).

## SCÈNE VII : MÉDITATIONS et COGITATIONS

Les aventuriers pourront apprendre, après de laborieuses recherches dans les recoins poussiéreux de la bibliothèque de Lautreunborn (avec pour clefs, le cercle des sorciers de Lorëlad et le nom *« Eldem-Sar-Keydim »*), qu'après avoir investi le repaire d'Eldem-Sar-Keydim, les sorciers de Lorëlad décidèrent d'enfermer le corps de substitution qu'ils y trouvèrent, dans la forteresse de Floncourt (tiens, tiens!). La gemme, peut-être un rubis, ayant du servir de réceptacle à l'esprit du sorcier ne fut jamais retrouvée. Certains sages, prétendirent que l'homme de main envoyé par le cercle s'en était emparé. Néanmoins, celui-ci n'a jamais pu être retrouvé. Une note manuscrite, griffonnée en fin d'une des pages du parchemin indique qu'un sorcier devrait encore avoir, même prisonnier du cristal, de grand pouvoirs mentaux! On lui accorderait, entre autres, le pouvoir de posséder un corps, ou d'influencer les rêves.

***NOTE au MJ :*** dorénavant les PJs possèdent toutes les informations nécessaires pour leur permettre de comprendre qui est leur ennemi et tenter de le contrer.

La description faite par le fantôme de l'assassin du cérémonial qu'il vît cette nuit là, devrait permettre d'établir le lien entre le sorcier ayant pour nom Eldem-Sar-Keydim et la pierre. Car, d'après le descriptif du sortilège d'immortalité trouvé dans le mausolée de Khand, ils devraient en déduire que la cérémonie a du être interrompue alors que l'esprit du sorcier était emprisonné dans la gemme. Toujours à partir du récit de l'assassin, ils devraient établir que la pierre découverte par les moines et Eldem-Sar-Keydim ne font qu'un. Savoir que le corps immortel fut déposé dans la forteresse de Floncourt devrait leur faire comprendre qu'Elaine est manipulée par la gemme au travers de l'abbé. Ceci afin d'utiliser la puissance militaire dont Elaine dispose, pour défaire les chevaliers de Dol-Amroth et récupérer ainsi son corps immortel. Pour comprendre cela il leur suffira de repenser à la scène de la bénédiction (scène IV) et de faire le lien avec les notes griffonnées sur le parchemin.

**EXPÉRIENCE :** Selon l'apport de chacun dans la compréhension du scénario, les personnages pourront se partager un total de 6000 XP à AD&D et 10000 XP à JRTM.

## ÉPILOGUE

Il est évident que maintenant tout dépend des réactions des PJs. Cependant il est utile de préciser certains points. Si Eldem-Sar-Keydim est vaincu avant la bataille des deux ordres il n'est pas évident que celle-ci n'ai plus lieu. Ce sera au MJ de décider en fonction de ce que connaîtra Elaine de la situation (si elle n'est au courant de rien nous ne voyons pas ce qui pourrait faire changer ses intentions...).

Si l'affrontement entre les troupes d'Elaine et les chevaliers de Dol-Amroth a lieu, la situation décrite dans COM N° 16 *« LE RETOUR »* p. 23 se reproduira. L'issue dépendra de la survie d'Elaine. Si elle meurt, ses troupes perdant confiance et courage seront défaites avec les conséquences décrites dans l'encadré *« LA PIERRE »* COM N° 16 p. 21. Sinon Eldem-Sar-Keydim sortira vainqueur et s'empressera de récupérer son corps de substitution puis de finir la cérémonie de l'immortalité. Une fois immortel et toute sa puissance de magicien recouvrée il méprisera les PJs et fera d'Elaine son esclave personnelle... Durant la bataille il est intéressant de préciser qu'il prendra possession de l'abbé — c'est lui qui détient la relique de l'ordre de la colombe, la gemme. Ceci afin de suivre par ses yeux le déroulement des combats.

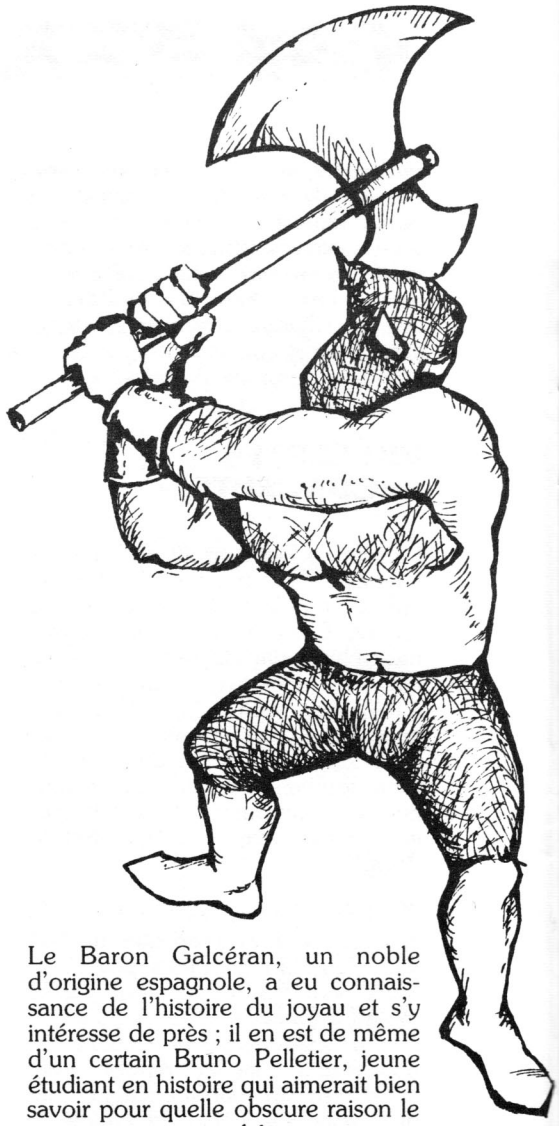
Dans tous les cas, s'ils survivent, les aventuriers resteront prisonniers d'une époque qui n'est pas la leur (eh bin zut alors!). Reste maintenant à retourner dans leur époque d'origine...

**INTERACTIVITÉ**
**INFORMATIONS EN TEMPS RÉEL**
**CONSEILS, QUESTIONS - RÉPONSES**

**CONNECTEZ-VOUS**
**AU SERVICE TÉLÉMATIQUE**
**DE CHRONIQUES D'OUTRE MONDE...**

**3615 NEW*COM**

# L'APPEL de CTHULHU
# SCÉNAR



## LE SECRET D'EUNERVILLE

***Ce scénario peu fantastique de l'Appel de Cthulhu est prévu pour 3 à 4 Investigateurs peu ou pas expérimentés. Il est préférable que ceux-ci soient d'origine française et se connaissent déjà très bien.***

L'histoire débute durant l'hiver 1848, lors de la fuite du roi Louis-Philippe vers l'Angleterre. Il passa quelques semaines au château du Comte d'Eunerville, fidèle sujet royaliste.

Dans la nuit du 2 mars, Louis-Philippe partit à Trouville sous la conduite d'Euvariste Vauterel, intendant loyal du Comte, car ce dernier y avait affrété un bateau.

Mais durant cette même nuit, malgré le danger révolutionnaire partout présent, le roi retourna au château. Ce n'est que plus tard qu'il s'embarqua pour l'Angleterre, cette nuit du 2 mars.

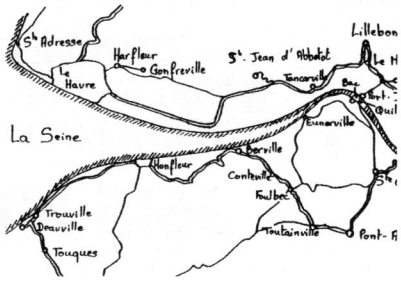
Personne ne sut pour quelle raison obscure le roi avait agit ainsi. En fait, après avoir maintes fois hésité, Louis-Philippe décida de remettre un des plus grands trésors du royaume de France au Comte d'Eunerville : le Sancy, le diamant des diamants. Une phrase mnémotechnique permet de se rappeler la cachette : *« St Jean succède à Jacob, d'Artagnan conquiert gloire et fortune à la pointe de l'épée »*.

Le Comte et Euvariste eurent à charge de cacher et de protéger le joyau jusqu'au rétablissement de la monarchie. Depuis, le Comte est mort, mais la descendance d'Euvariste Vauterel veille...

L'actuel descendant d'Euvariste est Bernardin, un vieillard un peu versé dans les arcanes qui croit détenir la clé de l'énigme. Jusqu'à présent, il s'est débarrassé de tous les maîtres indignes du château, à l'exception du dernier en date, Hubert Ferranges. Sa nièce, Lucille, a déjà fait l'objet d'une agression (par un byakhee!!) qui l'a rendu folle, mais dont elle a réchappé grâce à un médaillon portant un Signe des Anciens que lui avait offert son second oncle, Alphonse (mais bien entendu, aucun des deux ne connaissait sa signification...!).

Il s'est également débarrassé de son fils en le faisant interner à l'hôpital Ste Anne à Paris. Celui-ci est devenu fou à la vue du byakhee qui happait sa femme. En effet, horrifiée par la conduite de Bernardin (les meurtres des châtelains), celle-ci voulait s'enfuir, ce qui pour Bernardin était une trahison. Son corps n'a jamais été retrouvé, tout le monde croit que le fils de Bernardin est devenu fou quand sa femme l'a quitté. Bernardin garde maintenant leur fille, et espère un jour pouvoir lui dévoiler son secret.

Eunerville et ses alentours




Le Baron Galcéran, un noble d'origine espagnole, a eu connaissance de l'histoire du joyau et s'y intéresse de près ; il en est de même d'un certain Bruno Pelletier, jeune étudiant en histoire qui aimerait bien savoir pour quelle obscure raison le roi est revenu au château au cours de cette nuit du 2 mars 1848.

## UN PAISIBLE SÉJOUR

### L'invitation

Le 10 juin 1920, l'un des Investigateurs reçoit une lettre de sa très chère tante, Victoire Hérissey. Celle-ci, après la mort de son époux Alfred, invite son jeune neveu et ses plus proches amis à venir passer quelques jours à sa résidence du petit village d'Eunerville, à partir du 13 juin.

Le voyage jusqu'à Eunerville est long, et les routes qui y accèdent sont à peine praticables.

### Pour passer le temps

Le village d'Eunerville ne regroupe que 126 âmes, et les occupations y sont restreintes. On n'y trouve aucun lieu d'accueil ou d'administration, tout étant regroupé à Honfleur.

En se renseignant à la bibliothèque de Honfleur sur les lieux pittoresques de la région, il est possible de découvrir (jet de Bibliothèque) un

petit document concernant Eunerville.

*« La tour du village d'Eunerville, qui date du XIII^e siècle, a appartenu à un « sorcier » hollandais du nom d'Andriès Van Meulen. Aux environs de l'année 1213, celui-ci fut chassé par les villageois pour sorcellerie, et ses biens furent brûlés, ainsi que la tour »*

Par contre, les quelques livres concernant le château ont tous été retirés récemment. Le nom de la personne en question (jet de Discussion) est un certain Bruno Pelletier (si les investigateurs se montrent attirés par le château, le bibliothécaire pourra les guider vers Maître Frenaiseau).

La tour en elle-même est simple. Il reste encore un mauvais escalier aux pierres branlantes qui s'élève vers une petite plate-forme située au sommet, à environ 10 mètres de hauteur. Ses marches sont très glissantes et il faut faire attention pour ne pas tomber.

Si l'on examine attentivement la tour, on peut trouver (jet de TOC) une petite pierre plate et carrée, munie de deux pitons métalliques. Sur le mur, à environ un mètre de hauteur, se trouve une petite cavité de même taille que la pierre mais plus profonde. La pierre inférieure est effritée mais celle du dessus garde les traces d'un petit orifice correspondant à l'un des pitons métalliques : il s'agit d'une ancienne cache secrète.

## Une étrange épopée nocturne

Le soir du 14 juin, alors que les Investigateurs sont tranquillement installés avec la tante Victoire en train de déguster un délicieux Calva, ils sont surpris par un terrible orage. La pluie ne tombe pas mais les coups de tonnerre sont incessants depuis plus d'une heure lorsqu'aux environs de 22 heures, la foudre s'abat dans un terrible craquement près du village, dans la direction de la tour (jet d'Idée) : les investigateurs devraient être assez attirés pour s'y rendre sur le champ !

Près de la tour, tout semble normal, bien qu'apparemment plusieurs pierres soient tombées à cause de la foudre. Au pied de celle-ci git une personne : il s'agit de Bruno Pelletier, qui a été assommé par une pierre tombée de la tour. Lorsqu'il se réveillera, il se présentera et précisera qu'il est étudiant en histoire, après avoir abandonné des études de médecine. Sur le moment, il ne se rappellera plus ce qu'il faisait là.

Alors que les Investigateurs discutent avec Bruno Pelletier près de la tour, ils peuvent entendre, au milieu des coups de tonnerre (jet d'Ecouter), le bruit d'une sonnette d'alarme provenant du château. Ce bruit ne durera que quelques minutes.

Si les Investigateurs veulent s'y rendre, ils doivent franchir la grille ou le mur d'enceinte. Une fois à l'intérieur de la cour, ils peuvent entendre des voix (jet d'Ecouter) et quelques secondes plus tard, trois ombres sortent des fourrés : deux d'entre elles, un homme grand et fort et un autre plus petit et un peu difforme, portent une forme humaine enveloppée dans une couverture ; ils sont précédés par un homme de taille moyenne armé d'une mitraillette et jetant des coups d'œil aux alentours. Si les Investigateurs ne peuvent pas rester cachés, l'homme ouvrira le feu sur eux (voir Les Hommes du Baron Galcéran).

S'ils ne sont pas dérangés, les hommes se dirigent vers l'arrière du château où ils franchissent une poterne avant de rejoindre les abords de la Seine et de sauter dans une barque.

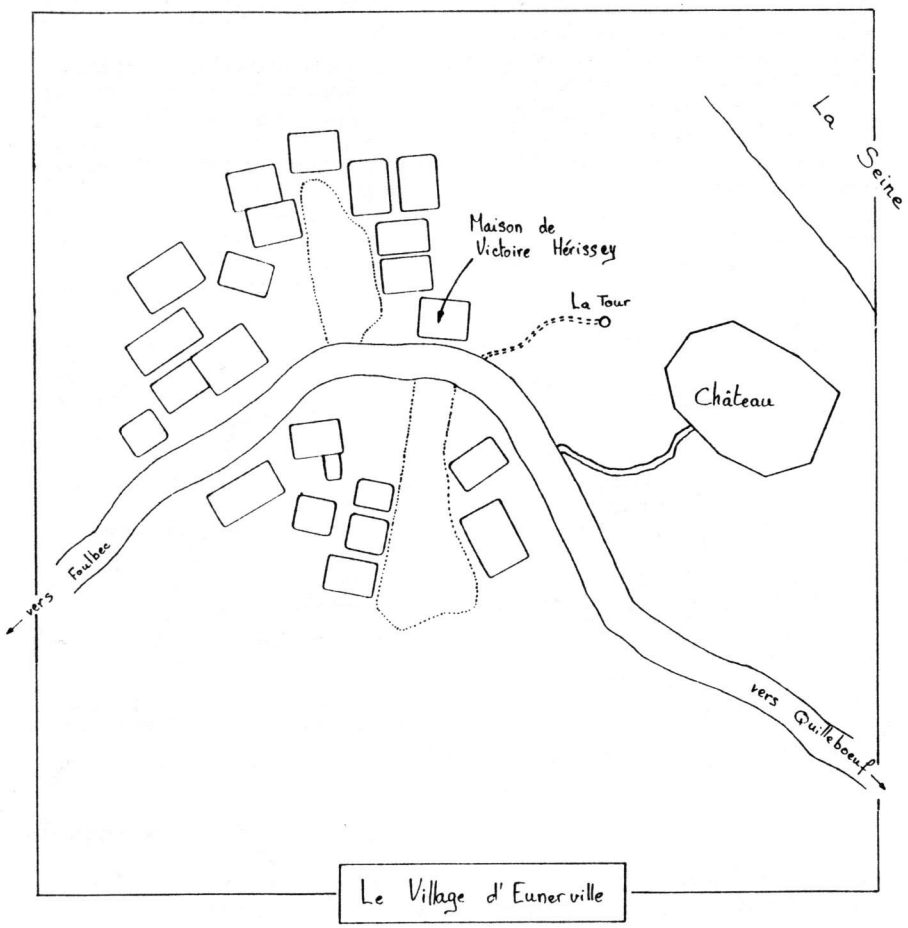
La barque descend lentement le fleuve : la rive est garnie de baquets et il est facile de la suivre sans se faire repérer. Après une demi-heure de trajet, le groupe atteint une zone où les rives se font plus abruptes et se transforment peu à peu en falaises. Alors que les berges se font de plus en plus difficiles d'accès et que les Investigateurs perdent du terrain, les trois hommes disparaissent dans un bosquet de saules ; quelques secondes plus tard, la barque réapparait, vide et amarrée.

Descendre la falaise est très difficile (trois jets de Grimper à – 30 %) ; il vaut mieux la contourner, ce qui demande au moins 15 à 20 minutes.

Si un Investigateur observe attentivement (jet de TOC), il peut découvrir un trou dans le sol qui semble être un puits d'aération, trop petit toutefois pour y laisser passer un homme ; une odeur de brûlé s'en dégage. En écoutant attentivement on peut entendre deux hommes parler :

*« — Allons dis nous la vérité ou on te brûle vif !*
*— Pitié... J'ai tout dit... St Jean... St Jean succède à Jacob... d'Ar d'Artagnan conquiert gloire et... et fortune... à la pointe de l'épée... le sang... »*

La seconde voix est particulièrement faible.



Quelques secondes plus tard, les trois hommes regagnent la barque et s'éloignent en silence en remontant le fleuve ; le paquet qu'ils portaient n'est plus en leur possession.

Si les Investigateurs parviennent à atteindre la rive, ils peuvent voir l'entrée d'une grotte dissimulée derrière les saules. A l'intérieur, la caverne s'enfonce sur plusieurs centaines de mètres, et il reste des traces de rails. Au fond de la caverne, baigné par une lueur rouge, un vieil homme à la barbe blanche est attaché sur une chaise, les pieds tournés vers un brasier : il semble inconscient mais dès qu'on le touche, il se remet à gémir et à prononcer les mêmes paroles que précédemment avant de s'évanouir.

Par la suite, les Investigateurs pourront le ramener chez la tante ; si aucun d'eux n'en est capable, Bruno Pelletier se chargera de le soigner. Ils ne pourront rien apprendre de lui car il refusera de leur parler ; Bernardin qui est un peu fou croit être toujours entre les mains des tortionnaires. Bruno restera au chevet de Bernardin et, à l'insu des Investigateurs, gagnera sa confiance. Bernardin offrira de lui dévoiler l'emplacement du trésor en échange de sa liberté. Dans la nuit du 19 au 20 juin, Bruno, connaissant le secret, « *libérera* » Bernardin qui s'enfuira. Dans la nuit du 24 au 25 juin, Bruno ira au château en empruntant le passage secret, puis attendra que Bernardin lui dévoile l'emplacement du trésor. En fait, ce dernier tentera d'éliminer Bruno. Mais...

## Le château d'Eunerville

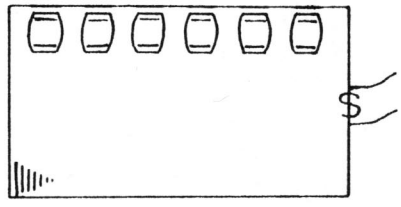
Ce château date de la renaissance. A une ou deux exceptions près, toutes les pièces en sont richement meublées et garnies de nombreux tableaux, tapis précieux... Quelques pièces sont plus ou moins particulières :

— le bureau du rez-de-chaussée : sur les étagères se trouvent de nombreux documents concernant une tannerie située à Pont-Audemer. Dans les tiroirs du bureau se trouvent un pistolet .38 automatique avec 10 balles, 100 francs en billets de banque et quelques autres papiers dont un indiquant la date d'achat de la tannerie : 4 janvier 1919.

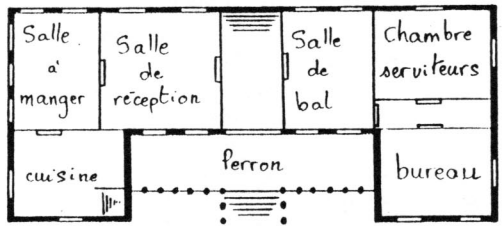
— la chambre des serviteurs : c'est là que dorment Achille et Apolline, les deux serviteurs. Leur armoire renferme un fusil de calibre 20 avec 20 cartouches ; un double fond assez visible contient les économies du couple (450 francs).

— la cave : on y accède par la cuisine. En dehors des nombreux tonneaux de vin, on peut trouver au fond de la cave un ensemble de divers outils paysans accrochés à une vieille roue de charrette : celle-ci dissimule un passage secret que l'on ouvre en tournant la roue (résistance = 12) et qui mène aux abords de la Seine.

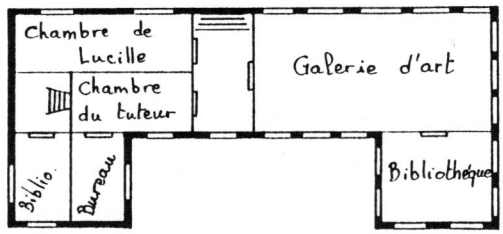
— la chambre de Hubert Ferranges : elle comporte de nombreuses têtes et animaux empaillés ; dans le tiroir de la table de nuit est placé un énorme pistolet Smith & Wesson chargé.



La Cave




Rez de Chaussée

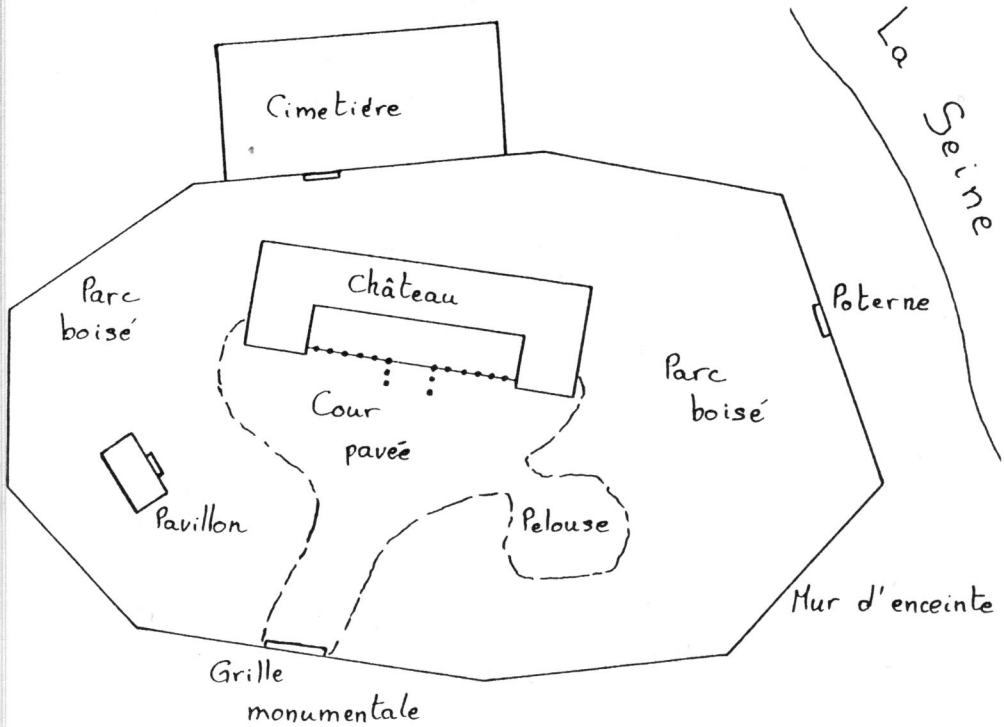



1er étage

— le bureau de l'étage : il ne contient que des papiers personnels. Plusieurs d'entre eux concernent la succession du château lors de la mort de Jacques Ferranges et la tutelle de sa fille Lucille par son frère Hubert.

— la galerie d'art : cette immense salle, au carrelage composé de grands carreaux noirs et blancs (huit × huit), renferme de nombreux trésors : un ciboire du XV$^{e}$ siècle, une collection de médailles de haute valeur, une collection de tableaux de toute beauté représentant des gens de cour... Une immense tapisserie est située au centre de la salle : elle représente François I$^{er}$ jouant aux échecs ; à ses pieds se trouve son fou jouant avec un lévrier, des gentilshommes et des dames aux costumes chatoyants se promenant tout autour du roi.

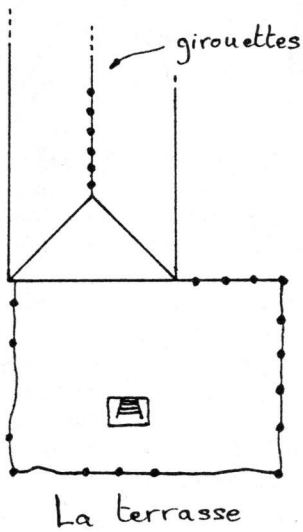
Parmi les principales toiles, on peut remarquer un tableau de St Jean Baptiste, sans grand intérêt ; à sa droite se trouve celui d'un mousquetaire, attablé dans une taverne avec deux compagnons ; à sa gauche, on peut voir Jacob luttant



avec un ange. Si l'on observe le mur derrière les tableaux des mousquetaires et de Jacob (jet de TOC), on peut voir que les marques de poussière ne correspondent pas à la taille des tableaux : les deux tableaux ont semble-t-il été inversé récemment.

— la bibliothèque : elle contient plus de 1 500 ouvrages.

— la terrasse : on y accède par une petite pièce fermée et encombrée de gravats. Une échelle permet d'accéder à une trappe située à près de 5 mètres de hauteur. La terrasse en elle même n'est pas entretenue, et une partie de la rambarde en pierre s'est écroulée. Sur le bord se trouve une toiture d'ardoises, très raide (près de 70°) ; elle est surmontée de six girouettes représentant des chimères ou des oriflammes, à l'exception d'une seule d'entre elles qui représente un mousquetaire brandissant son épée vers le ciel.




Le pavillon de Bernardin, dans le parc, ne contient que deux chambres, une salle à manger, une cuisine et un débarras. Le tout ne renferme rien de particulier.

Le cimetière abrite les tombes des membres de la famille Eunerville. On peut retrouver celle du dernier comte, Hector d'Eunerville (1772-1851), et celle d'Euvariste Vauterel (1816-1901).

Si les investigateurs visitent le château le soir du 14 juin, ils pourront se rendre compte que toutes les personnes présentes sont sous l'effet d'un narcotique et leurs pupilles sont dilatées (jet de Pharmacologie). Dans la cave, le compteur général d'électricité a été coupé. Seule la chambre de Bernardin est vide. Il semble que rien n'ait été volé.

# L'ENQUÊTE

## Chez Maître Frenaiseau

Maître Frenaiseau, dont le bureau est à Honfleur, est un passionné d'Histoire. Il s'est aussi occupé de la succession du château lors de la mort de Jacques Ferranges. Si les Investigateurs lui demandent des renseignements sur le château et son histoire, il leur racontera ce qu'il sait :

*« Savez vous que notre infortuné souverain Louis-Philippe séjourna quelques jours au château, lors de sa fuite en Angleterre, durant ce funeste hiver de 1848? Inutile d'ailleurs, je pense, de vous rappeler les causes de sa fuite, la révolution.*

*Après une longue nuit d'alarmes, Louis-Philippe arriva au château d'Eunerville où la reine le rejoignit quelques heures plus tard : l'endroit était idéal pour observer aussi bien les campagnes que la mer, l'ultime moyen de salut. Le dernier Comte d'Eunerville était très âgé, mais il avait un jeune intendant, Euvariste, qui était comme lui dévoué à la monarchie. Le gouvernement provisoire avait lancé les ordres les plus stricts pour la surveillance du littoral, aussi ce fut Euvariste qui conduisit Louis-Philippe jusqu'à Trouville où il avait affrété un petit bateau.*

*Pourtant le roi ne partit pas sur le moment ; au contraire, il revint au château, nul ne sait au juste pourquoi, alors qu'il n'aurait dû avoir d'autre préoccupation que son salut.*

*Ce n'est que plus tard dans la nuit qu'il s'embarqua, à Honfleur, sur un petit bateau mis à sa disposition par le Consul d'Angleterre au Havre. Mais cette conduite est vraiment étonnante, n'est-ce pas? »*

Le notaire a découvert ces renseignements dans les mémoires laissées par le Comte d'Eunerville. *« Leur lecture est des plus rebutantes : 600 pages couvertes d'une écriture serrée... Il faudrait pour en venir à bout une patience que je ne possède point. »* Ce manuscrit a maintenant été remis à la société d'Histoire et d'Archéologie de Normandie dont le siège est à Paris, rue Bonaparte ; le donateur est Jacques Ferranges, ex-propriétaire du château.

## Journal de Honfleur

*« 20 août 1918.*

*En ce funeste jour, la commune d'Eunerville a le malheur de vous annoncer la disparition tragique de Jacques Ferranges, ingénieur de renom, et de sa femme. Le couple a disparu lors d'une promenade en mer.*

*Ils laissent une enfant mineure, Lucille. »*

*« 21 août 1918.*

*Le château d'Eunerville est-il maudit?*

*Par le passé, tous les propriétaires du château ont péri de manière tragique :*

*— le premier a été retrouvé mort lors d'une partie de chasse, d'un coup de fusil tiré par un maladroit qui ne s'est jamais dénoncé*

*— le second est tombé malencontreusement d'une falaise.*

*A la vue de ces destins tragiques, le château ne porte certes pas chance. »*

## L'état civil de Honfleur

Il y est précisé que Jacques Ferranges avait deux frères : Hubert et Alphonse.

## La société d'archéologie, rue Bonaparte à Paris

Elle est située dans un petit immeuble ; une plaque indique : *« Société d'Histoire de Normandie, M. SEYROLES, 3e étage ».*

La porte du bureau est fermée et personne ne répond, ce qui pourra étonner la concierge si on le lui dit. Elle acceptera de conduire les Investigateurs.

Dans la pièce se trouve un petit bureau et des étagères couvertes de livres. Une grande table supporte une nappe déchirée qui tombe jusqu'au sol : elle cache le corps de Gaston Seyroles, mort d'une balle dans le cœur.

Sur le bureau se trouve le registre, ouvert. Il indique :

*« Mémoires du Comte d'Eunerville : Baron Galcéran*
*— sorti le 6 juin*
*— rentré le 14 juin »*

La dernière ligne est d'une écriture un peu différente (jet de graphologie ou de TOC à – 15 %). Le livre est introuvable.

## A Paris

— Etat civil : à propos du baron Galcéran, on peut voir que ce dernier est issu d'une riche et noble famille espagnole dont le principal personnage est le ministre Galcéran, qui a fait partie des intimes de Louis XVI.

— Chez le Baron Galcéran : son adresse est indiquée dans son état civil. C'est un hôtel cossu et entouré de verdure. C'est un majordome qui vient ouvrir mais les Investigateurs ne seront acceptés que s'ils ont pris un rendez-vous ou s'ils viennent à parler de la Société d'Archéologie.

Le Baron affirme connaître *« ce bon vieux Gaston »* et ne niera pas avoir emprunté le manuscrit puis l'avoir rendu. Il ne semble au courant de rien en ce qui concerne tout le reste. En fait, c'est lui qui a éliminé Seyroles.

Si les investigateurs se montrent trop gênants, il attendra la nuit et enverra sur eux 4 goules pour tenter de s'en débarrasser.

— l'hôpital St Anne : c'est là qu'est interné le père de Valérie. Celui-ci est devenu fou le jour où il a vu un byakhee sauter sur sa femme et la tuer. Lui a réussi à s'échapper, mais il n'est plus capable d'exprimer le moindre sentiment ; il ne peut pas répondre aux questions qu'on lui pose. Il répète sans cesse *« les ailes,... la glace... »*.

## La course aux renseignements

Les divers habitants du château pourront répondre aux questions que leur poseront les Investigateurs. Le Maître du Jeu peut faire faire des jets de Discussion ou d'Eloquence.

Le lendemain de la disparition de Bernardin, un agent de police viendra se renseigner à propos de son absence.

## Apolline ou Achille

Ils ne semblent pas très inquiets de la disparition de Bernardin.

— *« Bernardin fait quelquefois des fugues ; une fois, il a disparu pendant près d'un mois. »*

— *« Jacques Ferranges était un ingénieur de grand avenir. Il avait vendu de nombreux brevets et avait fait fortune en quelques années. Il a acheté le château en 1917. »*

— *« Il s'est noyé avec sa femme il y aura bientôt deux ans. Et quand on pense que d'habitude ils emmenaient leur fille en balade... »*

— *« Lucille est une bien ravissante jeune fille. Mais elle est tombée malade peu après ce deuil. Et on ne sait toujours pas ce qu'elle a, elle reste des journées entières dans le parc, sans dire un mot, assise sur sa chaise longue... »*

— *« Monsieur Hubert, son tuteur, passe toutes ses journées à la tannerie. Elle est seule, la pauvre petite. »*

— *« Il y a bien son oncle Alphonse, mais on ne le voit plus jamais. Pourtant il n'habite pas très loin. Il a hérité de la propriété de l'ingénieur avant qu'il ne s'installe au château. »*

— *« Valérie est la petite fille de Bernardin : il la rudoie mais l'adore ! »*

## Valérie

Elle se promène souvent dans le jardin, portant un grand cahier avec son nom : Valérie Vauterel. Elle ne parlera que si elle est mise en confiance :

— *« C'est mon grand père qui s'occupe de la galerie. »*

— *« Parfois, il marche sur le toit, à quatre pattes ; une nuit, je l'ai vu alors il s'est fâché et a failli me battre. »*

## Lucille

Lucille a aujourd'hui un peu plus de 20 ans, et c'est une jeune fille ravissante. Il faudra qu'elle soit mise en confiance avant de parler mais par la suite, il est possible que la présence des investigateurs lui redonne un peu de joie de vivre.

— *« Mes parents ont péri le 19 août, 19 ans jour pour jour après leur rencontre. Ils se sont rencontrés derrière Sainte-Adresse, où mon père avait acheté une petite bicoque de pêcheur adossée à la falaise. Il s'y reposait, et y peignait. »*

— *« Cette petite maison se trouve après Sainte-Adresse. Il faut longer la côte sur trois kilomètres. Elle s'appelle la Crique des Jacobins. Mais c'est un secret... »*

— *« Mon tuteur a engagé un secrétaire la semaine dernière. C'est Monsieur Catarat, d'Honfleur, qui doit répertorier tous les livres de la bibliothèque. Il doit arriver le 19 juin. »*

— *« Mon oncle Alphonse vit seul, comme un sauvage. On le voit rarement. Pourtant mes parents et moi on l'aimait bien. Il me faisait même des cadeaux. Il habite près de Sainte-Adresse, au Clos St Jean. On passe devant lorsqu'on se rend à la petite maison de mon père. »*

— *« Il n'a guère d'activité. Avant, il écrivait des poèmes, puis il a voulu écrire des romans mais il s'est vite découragé. »*

Si un Investigateur observe attentivement Lucille (jet de Psychologie), il se rendra vite compte qu'elle est un peu folle. Il semble qu'elle a subit un très fort choc mental, mais elle ne se rappelle de rien à ce sujet.

De plus, Lucille porte toujours un petit médaillon gravé d'un signe étrange. A l'intérieur, une photo de sa mère cache un signe des Anciens. Ce médaillon, qui l'a protégée de l'attaque du byakhee envoyé par Berbardin, lui a été offert par son oncle Alphonse, lequel l'avait trouvé par hasard dans la cache secrète de la tour.

A partir du 21 juin, tout personnage qui sera avec Lucille aura la désagréable impression d'être épié (par Bernardin). A chaque fois que les investigateurs seront au château, Lucille les accompagnera ; Hubert Ferranges invitera les Investigateurs à venir régulièrement au château s'il se rend compte que cela à l'air de redonner à Lucille une certaine joie de vivre.

Le 24 juin, Lucille abandonnera les personnages pendant un moment pour aller cueillir un bouquet de fleur pour la fête de sa mère, Jeanne (S$^{te}$-Jeanne/S$^{t}$-Jean). La veille est le jour de la S$^{t}$-Jacob (l'énigme !)

## La Crique des Jacobins

La cabane est isolée au milieu des falaises. Il y règne une impression exaspérante de solitude. Des débris de toute sortes l'entourent.

Un première salle contient un large lit, un chevalet et quelques toiles. Il y a aussi une table pour deux sur laquelle le couvert est mis. Dans la cheminée, un faitout s'est affaissé sur un tas de cendres. L'ensemble est couvert d'une épaisse couche de poussière.

Le fond de la pièce est occupé par un rideau qui donne sur une petite cuisine. Un mètre derrière celui-ci une grande trappe indétectable happera toute masse passant dessus dans un grincement sinistre avant de se refermer sur ses prisonniers. La fosse sur laquelle elle donne fait cinq mètres de profondeur, et contient les squelettes blanchis et enlacés des époux Ferranges (SAN : 1/1d4). L'un des squelettes porte une chevalière avec les initiales J.F.

Les murs de la fosse sont protégés par une fine couche de ciment qui s'est fissurée à cause de l'humidité. La victime du piège peut arracher ce ciment et se frayer difficilement un passage à travers le sable sur lequel est construite la maison.

Cette fosse a été creusée par Bernardin, lorsqu'il a quitté le château pour plus d'un mois.

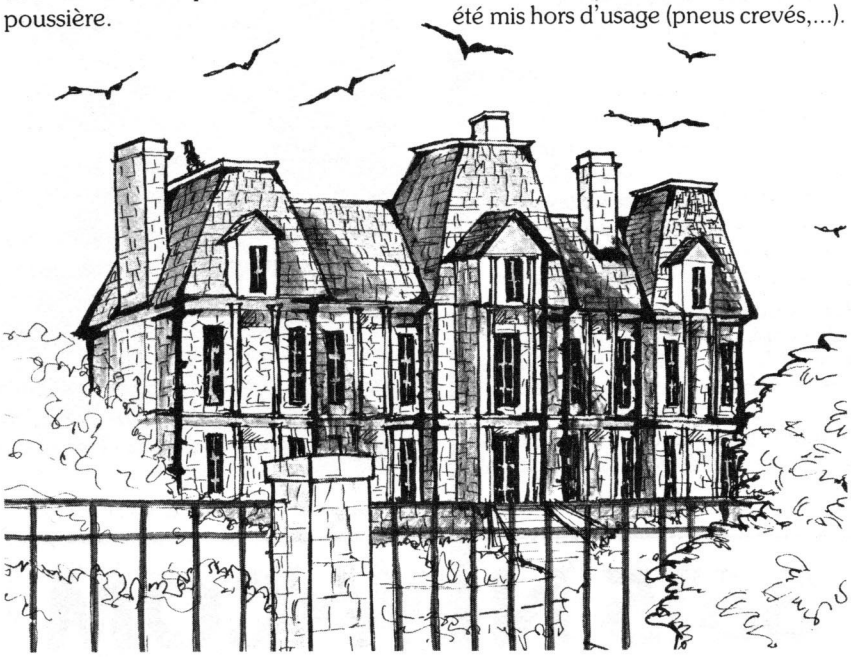
## Dans le journal

Si les investigateurs ne s'en sont pas rendu compte par eux-même, ils pourront apprendre dans le journal du 19 juin l'assassinat de M. Seyroles.

## L'enlèvement de Valérie

Le 20 juin, alors qu'ils sont au château, les Investigateurs entendront des cris perçants provenant du pavillon de Bernardin. Puis un bruit de moteur : Valérie jouait encore dans le jardin il y a à peine cinq minutes...

Les Investigateurs verront alors que tous leurs moyens de locomotion ont été mis hors d'usage (pneus crevés,...).



Apolline pourra leur révéler l'existence d'un side-car dans le garage, qui est vieux mais en état de marche.

Dans le pavillon de Bernardin, les investigateurs qui ne sont pas partis à la poursuite des ravisseurs pourront trouver un papier roulé en boule, près de la cheminée.

*« Apporte moi la lettre qui est cachée dans la couverture de la Bible. Je t'attends devant le château.*
*Grand Père »*

La bible est dans la chambre de Bernardin, une mince fente dans la couverture apparaît. Une feuille jaune est à l'intérieur : il s'agit des sorts Appeler/Contrôler un Byakhee.

Grâce aux traces de pneus présentes devant la grille d'entrée, on peut connaître la direction des ravisseurs : Quillebœuf. Sur le chemin, quelques personnes peuvent dire qu'ils ont bien vu une voiture passer ; il semble qu'elle ne roulait pas très vite. Plus loin, dans les lacets, on peut apercevoir ; lorsque le side-car approche d'elle, elle accélère et un homme lâche une rafale de mitraillette. Il a 30 % de chance de toucher la moto ou l'un des Investigateurs.

Quelles que soient les conséquences du tir, la voiture rate son virage quelques instants plus tard et culbute dans la Seine. Pendant que le Baron Galcéran et deux de ses sbires nagent vers l'autre rive, les Investigateurs doivent tenter de sauver Valérie ; s'ils y parviennent, celle-ci s'endormira aussitôt.

A son réveil, elle pourra dire qu'elle a été prise par trois hommes qui disaient vouloir la reconduire vers son grand père. Ils lui ont pris la lettre qu'elle n'a jamais lu, mais que son grand-père lisait souvent en pleurant. Elle semblait vieille et était adressée au Comte d'Eunerville. Son grand père lui disait qu'il la lui donnerait quand elle serait grande, et qu'elle ne devrait jamais s'en séparer.

## L'accident d'Hubert Ferranges

Le soir du 20 juin, les investigateurs seront invités au château pour dîner. A la fin du repas, Hubert Ferranges les invite à se rendre sur la terrasse pour admirer le panorama. Il grimpe le premier et alors qu'il atteint le haut de l'échelle, deux barreaux cèdent et il retombe lourdement sur le sol : les barreaux ont en effet été sciés par Bernardin. Hubert Ferranges souffre

d'une grave blessure à la tête et sa jambe gauche est brisée : il devra rester au lit pendant plusieurs jours.

## Le Clos St-Jean

Cette propriété isolée est enfouie sous une épaisse couche de plantes grimpantes. Tout est fermé. Alors que les investigateurs approchent, ils peuvent entendre une voix s'écrier : *« Parle, vite ! Le secret ou j'te brûle !... »*. Si les Investigateurs le connaissent, ils reconnaîtront la voix de Galcéran. Un instant plus tard, un coup de feu retentit et Galcéran, ainsi que ses deux hommes s'échappent par l'arrière de la maison ; les deux hommes couvrent la retraite du baron.

Dans la maison, les Investigateurs retrouveront le corps d'Alphonse attaché sur une chaise, la tête éclatée par une balle de revolver... (SAN 1/ 1d6)

## La journée du 24 juin

Le soir du 24 juin, les Investigateurs sont invités à venir dîner au château. Avant le repas, Apolline se mettra en colère : *« Cette gamine de Valérie devient impossible. Hier elle a encore pris une boîte de biscuits. On n'a pourtant pas l'habitude de lui compter sa nourriture. Je sens que je vais la dresser, moi !! »*

Le soir, la nourriture a été droguée par Bernardin : il faut réussir un jet de pourcentage sous CON × 1 pour ne pas s'endormir au bout d'une heure et ceci au moins pendant 2 heures.

A minuit, un Investigateur éveillé pourra voir une forme marcher sur la ligne d'ombre du toit : c'est Bernardin. Il s'arrête, sort un couteau, et commence à desceller le pavé se trouvant à la pointe de l'ombre de l'épée du mousquetaire représenté par la girouette (ombre lunaire). Il croit que cette ombre indique le pavé cachant le trésor le soir de la St-Jean ; c'est ainsi qu'il a interprété la phrase mystérieuse. Il veut s'emparer du joyau pour le protéger et empêcher qu'il tombe entre de mauvaises mains. Il enlève le pavé et plonge la main dans le trou avant de la retirer avec stupeur : il lève les yeux vers le ciel en levant les bras et s'écroule à coté du trou, mort : Bernardin vient de mourir d'une crise cardiaque (son secret était bien hypothétique : et si le temps avait été couvert, ou si la lune n'avait pas été pleine ?!).

C'est alors que l'on peut apercevoir une ombre se dirigeant en courant vers la cuisine : c'est Bruno, qui veut gagner le passage secret que lui a indiqué Bernardin. S'il est pris, il regrettera d'avoir trahi les Investigateurs et expliquera que Bernardin lui avait révélé la pseudo-cachette du trésor. : *« Il en était le gardien et éliminait tous les usurpateurs maîtres du château. Le trésor est unique et Bernardin l'a appelé le Sancy. Je ne sais pas en quoi cela consiste. Depuis qu'il s'est enfui, c'est Valérie qui nourrissait son grand-père par ses petits vols »*.

Dans la poche de Bernardin se trouve une copie de la lettre adressée par Louis-Philippe au Comte d'Euneville .

## L'ultime énigme

Le Sancy, le Diamant des Diamants, a appartenu à Charles le Téméraire, Jacques Ier d'Angleterre, Mazarin, Louis XIV, Louis XV. Il est entouré d'une légende maléfique qui provoque la mort de ses possesseurs. Louis XVI le possédait, mais il disparut à sa montée sur l'échafaud. Le bijou réapparut chez un ministre espagnol avant d'être racheté par Charles X.

La clé de l'énigme est dans la grande tapisserie, non pas liée au fou qui est devant le roi, mais au seul qui reste sur l'échiquier et que le roi s'apprête à saisir. Il se trouve sur le bord droit à quatre cases du bout de l'échiquier et si on descelle, dans la salle, la dalle correspondant à cette localisation, on peut trouver un lourd écrin d'argent contenant le diamant.

*1er juillet 1818*

*Cher Euneville,*

*Dans les malheurs qui m'accablent, votre fidélité reste pour moi un gage d'espérance. Ai-je besoin de vous dire que j'approuve toutes les dispositions que vous avez prises. Elles sont adroites et sûres. Ainsi, tout en égayant la galerie, le fou veille sur un grandiose destin. Vous voyez que je vous ai compris et que je puise encore dans votre ingéniosité l'occasion d'un sourire.*

*Que Dieu vous protège et garde intact Euneville*

*Louis-Philippe*

*P.S. : Je n'oublierai pas les services que votre majordome a rendu à ma cause.*

3615 NEW*COM

## Conclusion

Il serait sage de remettre ce trésor à la France qui en est le seul véritable propriétaire. De plus, ce joyau est invendable clandestinement.

Si jamais les Investigateurs veulent conserver le joyau, le gardien des arcanes devra veiller à ce que la légende maléfique soit une nouvelle fois vérifiée...

### Caractéristiques des PNJ :

Bernardin Vauterel, 73 ans
FOR : 10 APP : 10 INT : 11
DEX : 12 TAI : 12
POU : 09 CON : 11 EDU : 13
SAN : 20 PdV : 12
*Sorts :* appeler un Byakhee, Contrôler un Byakhee.

Bernardin Vauterel, 73 ans
FOR : 10 APP : 10 INT : 11
DEX : 12 TAI : 12
POU : 14 CON : 11 EDU : 13
SAN : 00 PdV : 12

Bruno Pelletier, 24 ans
FOR : 10 APP : 14 INT : 15
DEX : 11 TAI : 09
POU : 10 CON : 09 EDU : 13
SAN : 50 PdV : 09
*Compétences :* Pharmacologie 60 %, Diagnostiquer Maladie 60 %, Histoire 50 %, Premiers soins 70 %, Soins maladies 50 %, Soin poisons 40 %

Baron Galcéran, 45 ans
FOR : 11 APP : 17 INT : 17
DEX : 13 TAI : 11
POU : 13 CON : 11 EDU : 18
SAN : 00 PdV : 11
*Compétences :* Colt '45 Auto' 45 %, Mythe de Cthulhu 16 %
*Sorts :* Contacter une Goule, Signe de Voor, Terrible Malédiction d'Azathoth. Possède un livre du Mythe : « *Le Culte des Goules* » en français

Les sbires du Baron Galcéran

Fritz, 30 années humaines, 2 ans en Goule
FOR : 16 APP : 02 INT : 08
DEX : 13 TAI : 17
POU : 10 CON : 17 EDU : 02
SAN : 00 PdV : 17
*Armes :* Griffes (x 2) 30 %, dégâts 1d4 + 1d6

Fritz est un « *humain* » ; mais sous l'effet des contacts fréquents du Baron Galcéran avec les Goules, il a commencé à subir une transformation dont le stade final sera celui d'une Goule.

Jules, 35 ans, un peu déformé...
FOR : 07 APP : 06 INT : 10
DEX : 09 TAI : 07
POU : 09 CON : 13 EDU : 08
SAN : 00 PdV : 10
*Armes :* Rasoir 45 %, dégâts 1d6 - 1d4

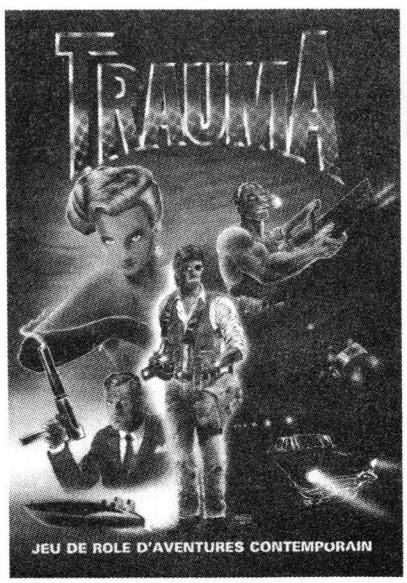
Paolo, 32 ans
FOR : 12 APP : 14 INT : 13
DEX : 14 TAI : 13
POU : 10 CON : 13 EDU : 10
SAN : 00 PdV : 13
*Armes :* Mitraillette 45 %, dégâts 1d10, Couteau 60%, dégâts 1d4+2

Ce scénario est librement inspiré d'une aventure d'Arsène Lupin, écrite par de Boileau-Narcejac, intitulée « *Le secret d'Eunerville* », édité par les Librairies des Champs Elysées. Nous incitons tout joueur que ce scénario aura séduit à lire cet excellent roman.

Ici même devraient figurer les nom des auteurs... malheureusement, ces noms n'étaient mentionnés que sur la lettre qui accompagnait le scénar... elle a malencontreusement disparu, et impossible de remettre la main sur elle. Donc deux choses : si les auteurs peuvent nous transmettre à nouveau leurs coordonnées, ils recevront en retour leur dû... et pour tous ceux qui nous font parvenir leurs créations, s'il vous plaît, signez vos textes... nous y faisons beaucoup plus attention qu'au courrier déjà traité...

**TRAUMA**
**Profitez de l'offre exceptionnelle de ce numéro : à chaque achat d'un jeu Trauma, recevez 3 anciens numéros de CHRONIQUES de votre choix et joignez 20 F en timbres pour les frais de port. Indiquez ci-dessous les numéros choisis :**

_____




Bon de commande à retourner à WELCOME MULTIMEDIA, CHRONIQUES D'OUTRE MONDE, B.P. 70, 93505 PANTIN CEDEX. 149 F l'unité + 40 F en timbres pour la France

Je commande _____ exemplaire(s) de TRAUMA,
soit _____ F.
NOM _____ PRENOM _____
ADRESSE _____
VILLE _____ CODE POSTAL _____
Ci-joint mon règlement par chèque bancaire ou postal.

# SCÉNAR RUNEQUEST

# LES CACHOTS DU PRÊTRE ROUGE

S'il n'est une des personnalités les plus connues de Sanctuary, Nabonidus le Prêtre rouge est probablement l'une de celles sur qui courent les rumeurs les plus inquiétantes. Conseiller à la cour de l'intendant de la ville depuis des temps immémoriaux ; maître en intrigues tortueuses, impitoyable et sinistre, Nabonidus est une figure respectée et crainte dans les milieux aisés de Sanctuary. Mais la rumeur publique, qui n'a pas à craindre particulièrement les assassins de Jubal, veut que l'immortel Prêtre rouge soit le véritable maître de la cité par ses sorcelleries démoniaques. Nul ne s'approcherait la nuit du mur d'enceinte de sa demeure, dans laquelle plusieurs personnes, voleurs, ennemis politiques ou même victimes pour d'horribles sacrifices humains auraient disparu du monde des vivants. D'ailleurs les énormes chiens qui rodent librement dans son jardin se chargent de décourager quiconque oserait chercher à découvrir les secrets de Nabonidus. D'autres récits encore plus atroces et inquiétants peuvent être collectés par les aventuriers ; pêle-mêle : fruit d'une union entre un démon et une mortelle, Nabonidus avait le sang noir et brûlant comme de la poix ardente ; le Prêtre Rouge serait en proie à une étrange maladie qui, les nuits brumeuses, ferait résonner les couloirs de sa maison de hurlements de bête fauve, etc... Le nom même du prêtre est utilisé par les mères pour menacer leurs enfants désobéissants. Mais Nabonidus (heureusement) reclus, à part de brèves apparitions à la cour, dans sa demeure à l'étrange géométrie, semble ne pas avoir cure de l'opinion publique, et se trouve maintenant être l'un des citoyens les plus riches, et, ses principaux opposants politiques ayant été éliminés de diverses façons, l'un des plus influents de Sanctuary.

Ce module pourra aisément prendre place dans n'importe quelle campagne, où il servira d'intermède dans un scénario plus complexe. C'est l'occasion pour le maître de jeu de mettre la sagacité des joueurs à l'épreuve par une situation peu habituelle. Pour des motifs extrêmement impérieux, les joueurs devront être amenés à pénétrer dans la demeure de Nabonidus, pour le tuer, ou récupérer des documents extrêmement importants, etc. Mais ce soir là, d'autres événements ont lieu...

Nabonidus a élevé et dressé un gorille gris, race semi intelligente, proche de l'humain de manière troublante, nommé Thak, qui lui sert de garde du corps et de serviteur, en plus de son fidèle Yasim. Mais la captivité et l'observation des folies de son maître ont poussé Thak à une

quasi-démence dans laquelle il se comporte comme il a vu son maître le faire. Il a massacré tous les habitants de la maison, sauf Nabonidus qu'il a assommé au moment où il était dans un sommeil magique (il a 1 Pt de magie actuellement) : il l'a dépouillé des robes qu'il a endossées, puis l'a jeté dans une géôle. Il rodera dans la maison, dont il connaît tous les pièges, qu'il saura utiliser au bon moment.

Le déroulement des événements (prévu) est :

— les joueurs entrent dans la demeure, découvrent le carnage, et s'interrogent.

— ils découvrent Thak, qui les attend dans le fauteuil de son maître, sont terrifiés, tombent par la trappe.

— ils se libèrent (probablement), puis libèrent Nabonidus, qu'ils ne reconnaissent sans doute pas.

— Nabonidus se fait passer pour une victime du Prêtre rouge, et se sert d'eux pour tuer Thak (il prétend que c'est Nabonidus sous forme lycanthropique !), il peut également prétendre être un serviteur épargné, pour justifier sa connaissance des lieux et essayer de leurrer les joueurs.

— Nabonidus entraîne les joueurs dans un piège (par exemple à l'étage).

Mais bien sur, tout peut se passer autrement...

Dans tous les cas, le Prêtre rouge ne peut plus utiliser de sort, n'a plus d'objets magiques ; en situation d'infériorité, il ruse donc. On peut (et on doit même) introduire comme complication d'intrigue, un groupe d'assassins rivaux, ou des nationalistes venus mettre un terme à la main mise de Nabonidus sur le pouvoir. Ils serviront de chair à canon (Thak, Nabonidus, les joueurs, les pièges, peu importe)

Il est même préférable qu'il soit joué très rapidement, un des ressorts de l'aventure étant l'impuissance momentanée de Nabonidus au moment où les joueurs le retrouvent ; le but des joueurs n'est pas la collecte des trésors. Il faut les inciter à quitter vite la maison sitôt leur mission remplie. Au besoin faire arriver un ami nécromant avec son escorte.

**1)** Murs de grés de 5 mètres de haut, arrondis pour ne laisser aucune prise aux grappins, ingrimpables, au sommet garni de verre (1 Pt de dommage dans un bras, -10% à tous les talents manuels)

**2)** Portail de métal haut de 7 mètres, fermé par une lourde serrure (-30% devise). Une sonnette résonnera en 4 si on la tire ou si la porte est ouverte. Nota : la sonnette est très dure.

**3)** Une petite rivière souterraine passe sous la propriété. Il est possible de se glisser dans le conduit qui la canalise vers l'extérieur, en soulevant une dalle de pierre, puis en remontant le courant jusqu'à une grille métallique, (voir la description en I). L'intervalle entre le niveau de l'eau et le plafond du canal est à peu près de 20 cm, le courant est assez fort, et seul un bon nageur, sans armure notable, atteindra la grille : 3 checks de souffle (CONx10,x9,x8) selon les règles de l'asphyxie, soit un pour gagner 5 mètres, seront nécessaires.

**4)** Jardin étrangement silencieux, bien que d'occasionnels gémissements puissent être entendus venant du NE. L'herbe est rase, les 8 arbres bien entretenus et tous semblables (tronc lisse, feuilles vernissées) : ce sont des arbres vampires exorcisés. Un sentier de gravier mène à la longue façade blanche (grès), sans fenêtre, à l'unique grande porte flanquée de 2 lanternes rouges. Un réseau de tiges métalliques soutenues par des porteurs relie la sonnette à la demeure.

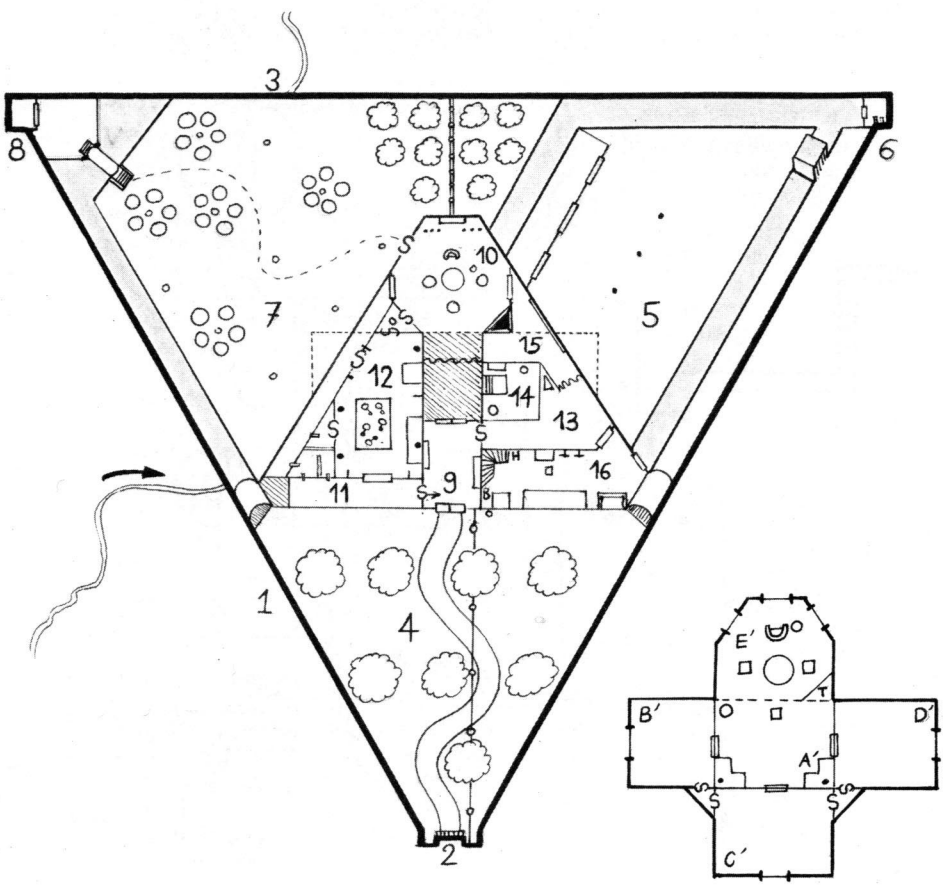
Mais le jardin est une scène de carnage : 4 cadavres de grands Dobermans : 1 dont le corps est plié en deux, juché sur les tiges métalliques qui plient sous son poids, 2 qui semblent avoir été écrasés, broyés, dont le sang et les entrailles sont répandus (l'un porte en plus de traces de crocs sur la gorge ). Enfin un dont la tête a été brisée contre le mur de pierre blanche. Ils portaient des colliers clouté d'argent, trois sont récupérables (1 GP).

Deux étranges arches de pierres s'ouvrent de chaque coté du mur ; il y a une chance de 25 % par round (non cumulatif) que 1 à 2 chiens (70%/30%) Doberman en émergent (gauche 20%, droite 80%). Ils auront 75% d'attaquer, provoquant l'arrivée du reste de la meute, soit au total 14 Dobermans, arrivant comme suit : round 2 : 4, round 3 : 4, round 4 : le reste (tous portent des colliers cloutés d'argent).

La double porte, en bois sculpté de gargouilles, renforcée de bronze, n'est pas verrouillée.

**5)** Une structure métallique en arceau (3m x3m de section, STR 25) permet d'accéder aux portes arrières des niches, en partant d'une porte du bâtiment principal. Ce couloir protégé passe au-dessus d'une grille laissant le libre passage entre la cour intérieure (3 poteaux de 1,5 mètres sont plantés au centre) et le chemin longeant le mur, qui rejoint 4. La nuit, la grille sera levée, et les Dobermans rôderont dans tout le jardin. Le couloir métallique donne également accès à la tour d'angle 6.

**6)** Cette tour de marbre, haute de 6 mètres, n'a qu'une porte verrouillée et une meurtrière au Sud ; l'unique



pièce ne contient que deux leviers : pour lever et baisser la grille en 5. Un escalier conduit au toit.

**7)** Une grille de 3 mètres de haut longe un des murs, à une distance de 3 mètres. Les Dobermans y circulent, mais ne peuvent accéder au jardin d'été de Nabonidus : cela semble être une pelouse impeccable et rase, égayée par des plantes de 60 cm de haut, sortes d'orchidées rouge et or, magnifiques, plantées régulièrement.

Hélas, 5 des plantes sont en réalités des *« Orchidées Gobetout »*. Tout quidam passant sur leur bouche dissimulée sera gobé. Les bouches font 1,5 m de diamètre, et un aventurier en excès de 2 luttant pour libérer un de ses compagnons aura 50% par round de mettre malencontreusement le pied sur une des bouches adjacentes. Le seul trajet vraiment sûr est en pointillés. Il conduit de la maison (porte secrète en grès, ouvrable en pressant une pierre au pied du mur) à l'escalier de grès blanc et au passage au dessus des grilles vers 8. Valeur des orchidées : 250 GP ; un Plant lore est nécessaire pour les déterrer sans mal.

**8)** La passerelle surplombe le sol de trois mètres, derrière la grille. Celle-ci est piégée : si on ne pousse pas en avant la dernière marche, la passerelle cédera et précipitera en bas le premier des aventuriers (Dom : 1D3 sans armure si Jump raté). L'escalier redescends derrière une murette de 1,8 m qui entoure cette tour très similaire à la 6. La porte en est fermée. L'intérieur de la seule pièce est encombré de cartes stellaires, lunettes astronomiques, etc (valeur du lot : 1850 GP).

Une dalle cache une trappe à l'étage inférieur, mais n'est pas décelable, ni ouvrable facilement de ce côté (néanmoins elle sonne creux). A l'étage, sur la terrasse, se trouve une splendide longue vue d'ivoire (valeur 1000 GP, ENC 4, agrandit six fois équivalent à un Farsee 5), mais le piédestal est rivé à la pierre. Un écritoire est à coté.

**9)** Salon d'attente. Le mobilier se compose de deux divans riches et moelleux, une moquette rouge, un miroir sur riche cadre (50 GP, ENC 2 ) à l'ouest, une tenture rouge à l'est (50 GP, ENC 1), une double porte aux motifs gravés tortueux (diables?, flammes?) non verrouillée. Un lustre de verre au plafond faisant carillon est éteint (cire sur le sol). Et un cadavre gît sur le sol, une main crispée sur le canapé Est. L'homme est gras, chauve, eunuque, moustachu ( c'est Yasim, le serviteur herculéen de Nabonidus). Sa nuque est brisée, comme si une masse très lourde l'avait heurtée. La tête est tordue anormalement. Sur le cadavre peuvent être trouvés : une dague, un cimeterre, 2 bagues (pierres roses 10 GP), une bourse contenant 9 GP, 5SP. La porte secrète à l'ouest est décelable, mais n'a pas de système d'ouverture de ce côté. Celle à l'est s'ouvre en pressant à gauche deux fois.

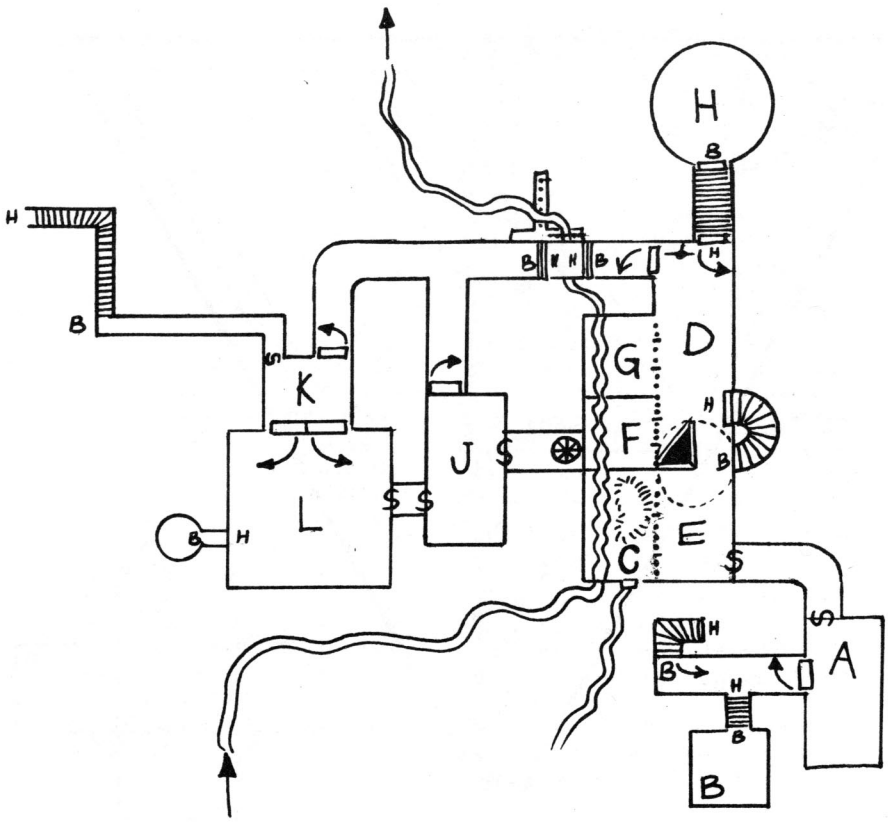
**10)** Une forte odeur d'encens peut être sentie sitôt la porte ouverte. L'entrée est bloquée par un rideau de couleur rouge, incrusté de 100 cristaux (1 GP chaque).

La pièce hexagonale est éclairée par deux chandeliers. Les murs sont peints en noir, le plafond en rouge. Une table ronde basse, trois chaises basses, un grand fauteuil d'ébène, un narguilé de cuivre (75 GP, ENC 1), une petite armoire en merisier, un lustre éteint au plafond forment le mobilier. Deux cordons pendent contre le mur du fond : un sonne dans la cuisine, le deuxième déclenche l'ouverture de la trappe qu'est tout le couloir qui amène dans la pièce : le plancher se fend en deux, sans laisser aucune prise, précipitant les personnes surprises 10 m plus bas (1D6 sans l'armure, 1D3 si Jump réussi). Un Jump annoncé et réussi met un aventurier à l'abri (?). Une personne peut également se retenir un certain temps à la tenture qui barre le couloir (STR 18 , chance de tenir : STRx5% - ENCx1% / round).

Thack peut se trouver dans la pièce, forme massive et obscure assise dans le fauteuil. D'un bond, il sera sur le cordon au SR 3.

Dans le petit meuble se trouve les différents tabacs et drogues qu'utilise Nabonidus : un bloc d'opium (150 GP), deux blocs de Mystic Vision (Intensité 5), trois blocs d'encens d'obsession : POT 15, fait tomber en transe pour 6 heures, pendant lesquelles la régénération des MagicPT est doublée. La porte Ouest est verrouillée, pas la porte Est. La porte secrète au Nord-Ouest est très épaisse et se déclenche en pressant sur une dalle à sa droite. Les murs Sud-Ouest et Sud-Est sont en métal, peint en noir également. La porte secrète du Sud-Ouest est en métal et s'ouvre en pivotant en poussant à droite.

**11)** Long couloir lambrissé de toutes parts, orné de moquette et tentures rouges. Les portes-torches sont éteints. La porte secrète au SE s'ouvre en pressant à droite, les tentures doivent être enlevées pour qu'elle soit repérable. Le sol du tournant est une *« pressure plate »*, marcher dessus provoque : 1 - le blocage du couloir par deux grilles horizontales (STR 20 NB : il reste 20 cm en haut et en bas) 2 - 12 secondes plus tard l'émission d'un gaz verdâtre ( POT 15, jet de Luck pour éviter de le respirer ) , persistance pendant 7 rounds. Ce gaz plonge dans l'inconscience pour (25 - CON) tours. Le déclenchement du piège fera résonner des sonnettes en 12. Les trous d'admission du gaz sont



dissimulés sous les tentures. La porte secrète Est est muni d'un loquet apparent, elle ne peut s'ouvrir que depuis ce côté, un judas permet de regarder 9.

**12)** Le laboratoire de Nabodinus (fermé à clef) au sol rouge peint et aux murs noirs. Il contient une très grande table alchimique portant de très nombreux alambics (5000 GP), toujours pleins de produits chimiques. Une armoire contient des herbes en grand nombre, et des potions : poison POT 10, culture de virus Creeping Chills, sang de Rat-Garou (pleine lune dans 3 jours), baume de guérison (4 doses de 3 Pt de Healing, effet après 1/2 heure), potion de force (+3 STR pour 30 minutes), huile magique permettant d'échapper à tout grapple en 1 round.

Sur un établi de métal se trouve une masse finement ouvragée (valeur × 10), destinée à quelque enchantement ; en dessous se trouve dans un fourreau une belle épée courte (Damage boosting 3, AP 15). Les flambeaux sont spéciaux : certains sont des torches, d'autres des coupelles. Celles-ci contiennent une cire hallucinogène (POT 12) : si elle respirée 10 minutes, et si le lancer de résistance est raté, des couleurs brillantes passent devant les yeux pendant 30 minutes (-20% pour combattre).

La porte secrète du Nord est en métal, s'ouvre en poussant à droite. La porte secrète de l'Ouest s'ouvre en pressant en haut ; quant à la porte secrète du NO, elle est évidente de ce côté, avec un loquet.

**13)** Couloir obscur, bien que disposant de portes torches, fermé par une tenture rouge, au sol de carrelage rouge. Dans le coin se trouve du matériel d'entretien.

**14)** Chambre de Yasim. Elle ne dispose pas de serrure. On y trouve un lit défait, un mannequin d'entraînement lardé de coups de cimeterre et un grand coffre : 1 cimeterre, une bourse (15 GP), un arc composite court, 13 flèches, des habits et des bottes, des bougies, un trousseau de clef pour la cuisine, la réserve au sous-sol et la cave

**15)** Hall dont le seul mobilier est, dans un coin, une armoire en bois de rose sculpté, vitrée, fermée à clef ; elle contient des liqueurs fortes et rares (200 Gp en 10 flacons). Le mur NE des dessins géométriques rouges.

**16)** Cuisine. Un brasero, une grande table, un bac à viande et une petite table avec un tiroir à couvert pour Yasim sur le mur Nord. Un escalier en pierre descends au sous-sol. Sous la table, une petite cage, contenant un lapin vivant. Il détalera si la cage est ouverte et réapparaîtra au moment le plus idiot.

Le premier étage n'est accessible que par l'escalier en colimaçon qui relie les trois étages : il est accessible par une porte secrète depuis la chambre des miroirs au sous-sol, par deux portes secrètes percées de judas au rez de chaussé, et débouche dans le coin NO de A' ; dans le coin NE, l'ouverture du toboggan, qui traverse la maison pour atteindre E, la cuve d'acide, est fermée par une trappe métallique sous un épais tapis.

Toutes les fenêtres sont bloquées par d'épais barreaux (STR 20).

A' et E' forment une pièce de séjour, agréablement décorée de meubles de valeur (!), un meuble à liqueur recèle 20 flacons précieux pour un total de 2000 GP. Dans les coin Sud, les support des lampes à huile pivotent : un mur de verre (AP 12) vient alors s'abattre entre A' et E', tandis que du pollen de lotus rouge (POT 18, poison faisant dommage en heures de sommeil, action en un round) s'échappe du lustre doré (Nabonidus pourra faire remarquer que la table de travail contient les documents, ou les gemmes du prêtre pour regrouper les joueurs dans E')

**B')** Salle de curiosités exotiques.

**C')** Bibliothèque *« normale »*.

**D')** Bibliothèque ésotérique.

**A)** Réserve de nourriture, fermée à clef. L'air y est frais et sec, et y sont stockés : jambons, carcasses, tonneaux d'eau et de grains. C'est derrière ceux-ci que la porte secrète coulissante est cachée. 1 ou 2 rats détaleront à l'entrée d'une personne. Les énormes quantités de viandes sont destinées aux chiens et aux orchidées (Nabonidus aime beaucoup les nourrir lui-même).

**B)** Cave à vin, fermée à clef. Elle renferme 300 bouteilles, de vin plus ou moins fins (2 à 200 par bouteille). Certaines sont enfouies sous d'épaisses toiles d'araignée, sans danger mais impressionnantes pour qui doit y enfoncer la main!

**C)** C'est peut-être là qu'aboutiront les joueurs après leur chute. La cellule à 3 murs en pierre, la quatrième paroi est une grille très forte (STR 35, soit probablement 5 heures de travail avec une scie à métaux, avec 20% x5 de casser). Tout le sous-sol est dans une perpétuelle obscurité, et lors de la chute, les lanternes ont 60% de se briser, les torches 40% de s'éteindre. Le plafond piégé est bien sûr refermé, et fait 20 cm d'épaisseur. La cellule contient un énorme tas de paille, les ossements brisés et rongés d'environ 4 humains et 2 animaux de grandes tailles, quelques piécettes, une dague en bon état, une épée brisée, des morceaux non identifiables de tissus, etc... Les trous du canal d'eau font 30 cm de diamètre, et l'eau les remplit, mais cela n'empêche pas les rats, dérangés chez eux, de passer : 5 mn

2 rats, 6 mn +4 rats, 10 mn +4 rats, 15 mn +5 rats, etc...

**D)** Grand couloir sale et obscur. Il est traversé du sol au plafond par un conduit métallique triangulaire. Le trousseau de clefs des cellules est accroché au mur Nord. La porte secrète au SE est très simple mais bien cachée. Sur le mur Est, une petite porte en fer fermée à clef conduit en E.

**E)** L'escalier métallique descend en tournant et aboutit à une plate-forme au dessus d'une cuve en cuivre (traité magiquement) pleine d'acide (POT 8), sous la bouche du conduit triangulaire au plafond. Au fond il y a de nombreux trésors, qui DOIVENT rester inaccessibles en raison de la force de l'acide (certains maîtres de jeu pourraient même mettre au fond les objets dont les joueurs ont le plus besoin!).

**F)** Cachot inoccupé, si ce n'est par un squelette.

**G)** Dans ce sordide cachot se trouve Nabonidus, le terrible Nabonidus, dévêtu de ses robes rouges, un gros hématome sur sa nuque rasée. Il n'a plus rien sur lui, et quelques baffes l'éveilleront.

**H)** Chambre de torture. La porte est fermée à clef, et les aventuriers écoutant à la porte peuvent entendre des gémissements. Nabonidus est très raffiné pour ses ennemis. Le sol de cette cave humide est de terre battue ; au centre se trouve une grande plante aux ignobles fleurs jaunes. Trois hommes nus sont attachés aux lianes de cette plante, des fleurs posées sur leurs crânes. Leurs yeux sont révulsés ; ils gémissent en permanence. Quiconque approchant cette plante démoniaque sera attaqué par les lianes.

Les trois malheureux sont : Bokas Niron, riche marchand, prisonnier depuis 8 ans ; il promets une récompense, mais son fils qui a repris l'affaire refusera, allant même jusqu'à faire disparaître le père gênant ; Karanthos Bikarem, prêtre de Mitra, prisonnier depuis 12 ans ; son temple a été démoli depuis, et il sera abrité par son ordre ; Wilfried Gunaz, jeune diplomate trop ambitieux, là depuis 2 ans. Il paiera 2000 GP et quittera la ville en vitesse.

**I)** Le cadenas de la premières grille peut se forcer sans trop de problème, en revanche 2 mètres plus loin une herse est prête à empaler le nageur trop hardi qui passera dessous. Un

| | |
|---|---|
| INT | 2 |
| Fatigue | / |
| POW | 10 |
| Magic Pt | 10 |
| DEX | 15 |
| Dex SR | 3 |
| APP | 0 |

Régions touchées :
1 - 15
Tentacules 1 / 4
15 - 20
Tronc 5 / 10

lancer de Scan permet de détecter le piège, mais il est impossible de le désamorcer : en revanche, le joueur pourra le déclencher en passant mais rester sauf. Un aventurier distrait pourra lancer sur sa Luck, puis éventuellement tenter un Dodge ( Herse : Hit 100% (si conditions) DOM 2D6 (4D6 si Impale), STR 18 ).

Dans le couloir qui passe au dessus du canal, surélevé de 3 marches, on trouve 2 leviers pour commander cette herse.

**J)** Salle des miroirs. Cette salle permet d'espionner toute la maison, depuis un des miroirs qui sert de caméra. Tous les miroirs sont voilés. Sur la porte secrète Est, un miroir normal ; sur la porte secrète du temple, un miroir illusion de flammes ; un miroir enchanté avec Sight projection 3, permettant à un magicien de choisir un lieu à regarder (un non-initié fixera toujours une pièce fixée), si Nabonidus est avec les joueurs, il s'en servira en faisant croire que c'est un système mécanique et en simulant un réglage manuel quand il se concentre pour changer de lieu visé (mais cela ne trompera pas un magicien) ; un miroir contenant un Pain spirit (POW 16 versus CON) ; il y a deux autres miroirs normaux.

**K)** Antichambre. Dans deux placards se trouvent des robes de cérémonies rouges (4 × 300 GP). Une rangée de cages de petites tailles. La porte secrète est assez visible, et s'ouvre en tournant un loquet.

**L)** Salle de cérémonie et de sacrifice, entièrement vide, peinte toute en rouge. Au mur, symbolisation des dieux maléfiques qu'adore Nabonidus, un cercle noir, d'où viennent les créatures qu'il vénère. Un autel, des chaînes. Dessus une ciboire et un couteau sacrificiels en or (2000 et 1500). La porte secréte est peinte. Dans le mur Ouest se trouve un trou de 1 m de diamètre (SIZ 13). Si les os des enfants sacrifiés sont dérangés, un Fear spirit (POW 16 vs INT) attaque. Un exorcisme satisfera ces âmes en peine.

## Chiens de garde

| | | | |
|---|---|---|---|
| STR | 12 | Move | 7 |
| CON | 12 | Hit Pt | 11 |
| SIZ | 9 | Fatigue | 24 |
| INT | 5 | | |
| POW | 8 | | |
| DEX | 15 | Dex SR | 3 |

| | |
|---|---|
| PATTE AVANT DR | 1 / 3 |
| PATTE AVANT GA | 1 / 3 |
| CORPS AVANT | 1 / 5 |
| CORPS ARRIERE | 1 / 5 |
| PATTE ARRIRE DR | 1 / 3 |
| PATTE ARRIERE G | 1 / 3 |
| TETE | 1 / 4 |

| | SR | ATTAQUE | DOMMAGE |
|---|---|---|---|
| BITE 9 | | 41 % | 1xD8 |

Talents : Dodge 32%, Listen 35%, Track 75%.
Saut SR6(+mvt) ATT 41%, Pot 21+1/mvtSR

## Orchidées tueuses

| | | | |
|---|---|---|---|
| STR | (13) | Move | 0 |
| CON | 18 | Hit Pt | 22 |
| SIZ | 26 (18) | Fatigue | 37 |
| INT | 1 | Magic Pt | 2 |
| POW | 2 | | |
| DEX | 14 | Dex SR | 3 |

| Régions : | |
|---|---|
| Bouche 1 | 3 / 8 |
| Bouche 2 | 3 / 8 |
| Bouche 3 | 3 / 8 |
| Bouche 4 | 3 / 8 |
| Bouche 5 | 3 / 8 |
| Panse | 1 / 10 |

| | SR | ATTK | DOM | |
|---|---|---|---|---|
| Bouche | 6 | 50% | | 2xD4+Abs |
| Acide | 1 | 100% | 1Pt/Round | +Asphyxie |

Talents : Hide 90%.

## Mange-mémoire

STR tab 5 (par tentacule)

| | | | |
|---|---|---|---|
| CON | 20 | Move | 0 |
| SIZ | 20 | Hit Pt | 20 |

5 Tentacules :

| SR | ATTK | DOM |
|---|---|---|
| 6 | 35 | 1D4+ 1D4 INT+ 1 Pt Dex |

Les points de caracteristiques remontent au rythme de 1 par heure après coup.

## Thak, Gorille gris

| | | | |
|---|---|---|---|
| STR | 30 | Move | 2/3 |
| CON | 14 | Hit Pt | 21 |
| SIZ | 28 | Fatigue | 44 |
| INT | 7 | | |
| POW | 11 | | |
| DEX | 10 | Dex SR | 3 |

Régions touchées :

| | Mélée / Missile | |
|---|---|---|
| Jambe D | 01-03 / 01-02 | 3 / 7 |
| Jambe G | 04-06 / 03-04 | 3 / 7 |
| Abdomen | 07-09 / 05-08 | 3 / 7 |
| Chest | 10 / 09-13 | 3 / 9 |
| Bras D | 11-14 / 14-16 | 3 / 6 |
| Bras G | 15-18 / 17-19 | 3 / 6 |
| Tête | 19-20 / 20 | 3 / 7 |

| | SR | ATTK | DMG |
|---|---|---|---|
| Bite | 6 | 47% | 1D10+3D3 |
| Wallop | 6 | 27% | 1D3+3D3 |
| Grapple | 6 | 57% | 3D6 |

Talents : Climb 52%, Dodge 32%, Listen 26%, Scan 26%, Swim 00%, Hide 22%, Sneak 32%.

## NABONIDUS, le prêtre rouge

| | | | |
|---|---|---|---|
| STR | 12 | Move | 3 |
| CON | 14 | Hit Pt | 15 |
| SIZ | 16 | Fatigue | 26 |
| INT | 18 | | |
| POW | 20 | Magc Pt | 20 / 3 |
| DEX | 13 | Dex SR | 3 |
| APP | 15 | | |

| SR | Attk | Dmg | Par |
|---|---|---|---|
| Dagger | 7 | 64% 1D4+ 1D4 | 2+ 50% |

Talents : Dodge 29%.

***Thierry Chaucheyras***

# STATISTIQUES ET PROFIL DES PRINCIPAUX PERSONNAGES

## NOMENCLATURE :

**JRTM :** Jeu de Rôle dans les Terres du Milieu. MERP est la version anglaise de JRTM. RQ : RuneQuest. AD&D : règles Avancées de Donjons et Dragons.

F : Force — C : Constitution
I : Intelligence — S : Sagesse
D : Dextérité — Ch : Charisme
T : Taille — P : Pouvoir
A : Apparence — Ag : Agilité
It : Intuition — Pr : Présence
Abd : Abdomen — Poi :Poitrine
Bd/g : Bras droit/gauche
Jd/g : Jambe droite/gauche
ddc : dés de coup (Hit Dice)
PA : pièce d'argent
PP : pièce de platine
PB : pièce de bronze
CA : classe d'armure (AD&D)
PdV : Points de vie
Def : bonus de défense (JRTM)
A% : Attaque ; P% : Parade
M&M : Manœuvre et mouvement (JRTM)
DMG : Guide du Maître de Jeu
FF : Fiend Folio
MM : Manuel des Monstres

Dans les localisations le 1er chiffre indique l'armure, le second les points de vie. Les valeurs données comprennent tous modificateurs.

## LES ÉPEES DÉMONS

Ces créatures ont la capacité de se mouvoir librement dans les airs. Elles sont intelligentes (mais pas trop !), et disparaissent, dans un nuage de vapeurs brunâtre, à leur mort. De plus, de par leur nature, elles n'ont aucun besoin de lumière pour « *voir* » leur cible.

### AD&D

PdV : 30 (5+2 ddc)
Alignement : Chaotique mauvais
Expérience : 600 points/démon
CA : 0
Dégâts : espadon → 1d10
épée → 2d4
hache → 1d8
fléau → 1d6+1
Spécial : sur un 20 naturel à l'attaque, le démon draine 1 niveau à la victime et gagne 1 ddc (+6 PdV).

### RuneQuest

F 15 C - T 01 I 08 P 15 D
Leur rang d'attaque est le même que celui de l'arme à laquelle ils ressemblent. Points de vie et points d'armures sont liés de la même manière que pour une arme traditionnelle (ceux de l'arme dont ils sont l'image). Si le démon réussi sa parade, et si les dégâts sont supérieurs à ses points d'armure, il perd alors 1 point d'armure. S'il rate, on soustrait à ses pts d'armure la différence entre dégâts causés et pts d'armure du moment. A% : 80 P% : 70 Esquive : 50 Spécial : Dés qu'il provoque une blessure, la victime perd définitivement 1 point de pouvoir, point que le demon ajoute aux siens. Cette attaque est considérée comme une attaque magique par un sort d'intensité 1.
Dégâts : espadon → 2d8 (points d'armure 12)
épée → 1d8+1 (10)
hache → 1d8+2 (8)
fléau → 2d6+2 (10)

### JRTM

Niv : 8
PdV : 60
M&M : +30
Bonus offensif : +60
Def : +50
Spécial : Sur un coup critique, chaque démon est capable de causer le souffle noir (« *Black Breath* »), de la même façon qu'un Nazgûl, mais au niveau 3 (-30 au jet de résistance)

## LA CRÉATURE DES CASCADES

Cette créature magique, de faible intelligence, dédiée à la seule protection du hall dont elle a la garde, est constituée uniquement des eaux des cascades. Cependant ses long bras sont terminés par de puissantes griffes de glace, aussi solides et acérées que si elles étaient constituées du meilleur acier. Les armes non magiques sont sans effets sur lui ; les lames traversent sans dommages, les armes contondantes ouvrent des plaies béantes qui se referment aussitôt. Seules les armes enchantées semblent causer de réels dégâts. Lors de sa destruction, l'eau qui la compose se vaporise, emplissant le hall d'un nuage brûlant (salut les homards !). Il persiste pendant plusieurs minutes (5 minutes pour être exact), durant lesquelles les aventuriers, s'ils restent dans le hall, subiront d'affreuses brûlures (voir pour chaque système).

### AD&D

PdV : 45 (8 ddc)
Alignement : Neutre
Armure : 5
2 attaques/MR Dégâts : 2d8/griffe
Spécial : la valeur cause 1d4 points de dommages/MR, avec un jet de protection contre les souffles (à -2 pour ceux portant une armure de métal — ça siffle quand c'est près —, ou à +2 pour ceux portant une armure de cuir).
Expérience : 2000

### RuneQuest

F 25 C - T 50 I 04 P 14 D -
PdV : 30
Armure : aucune
Griffe (x2) : 50% Dégâts : 1d6+4d6
Esquiver : 30%
Spécial : la vapeur cause 1 point de dommage par MR

### JRTM

Niv : 8
PdV : 200
Armure : aucune
Def : 20
Griffes : +100
Spécial : la vapeur est à traiter comme une boule de feu critique T (-50), pour chaque MR.

3615 NEW*COM

## LES ANIMAUX des BOUCLIERS

Ce sont les plus splendides représentants de leurs espèces.

### L'OURS

**AD&D**
PdV : 54 (6 ddc+6)
Alignement : Neutre
Armure : 6
3 attaques/MR Dégâts : 1-8/1-8/1-12 (voir ours des cavernes)
expérience : 900

**RuneQuest**
F 39 C 18 T 39 I 05 P 18 D 18
PdV : 29
Tête : 4/10 Patte Av.d/g : 4/7
Poi : 4/12 Abd : 4/12 Patte Ar. d/g : 4/7
Morsure : 40% Dégâts : 1d10+4d6
Griffe : 55% Dégâts : 1d6+4d6
Attaque soit par une morsure et un coup de griffe, soit par 2 coups de griffes.
Esquiver : -%

**JRTM**
Niv : 7
PdV : 260
MM : +30
Armure : cuir souple
Def : 40
Assaut : +95 (voir ours géant)

### LE LION

**AD&D**
PdV : 50 (6 ddc+2)
Alignement : Neutre
Armure : 5
3 attaques/MR Dégâts : 1-4/1-4/1-12
Spécial : voir lion des cavernes (MM)
expérience : 900

**RuneQuest**
F 42 C 18 T 30 I 05 P 18 D 24
PdV : 24
Tête : 4/8 Patte Av.d/g : 2/6
Poi : 2/10 Abd : 2/10 Patte Ar. d/g : 2/6
Morsure : 75% Dégâts : 1d10+3d6
Griffe : 65% Dégâts : 1d8+3d6
Spécial : voir le manuel des créatures
Attaque soit par une morsure et un coup de griffe.
Esquiver : -%

**JRTM**
Niv : 6
PdV : 180
MM : +40
Armure : cuir souple
Def : 50
Griffes : +90
Taille et table de critique : voir l'ours

### LE LOUP

**AD&D**
PdV : 48 (6 ddc)
Alignement : Neutre
Armure : 5
1 attaque/MR Dégâts : 2-8
Spécial : voir loup d'hiver (MM, winter wolf)
expérience : 900

**RuneQuest**
F 18 C 18 T 15 I 05 P 18 D 22
PdV : 17
Tête : 2/6 Patte Av.d/g : 2/4
Poi : 2/7 Abd : 2/7 Patte Ar.d/g : 2/4
Morsure : 75% Dégâts : 1d8+1d6
Esquiver : 80%

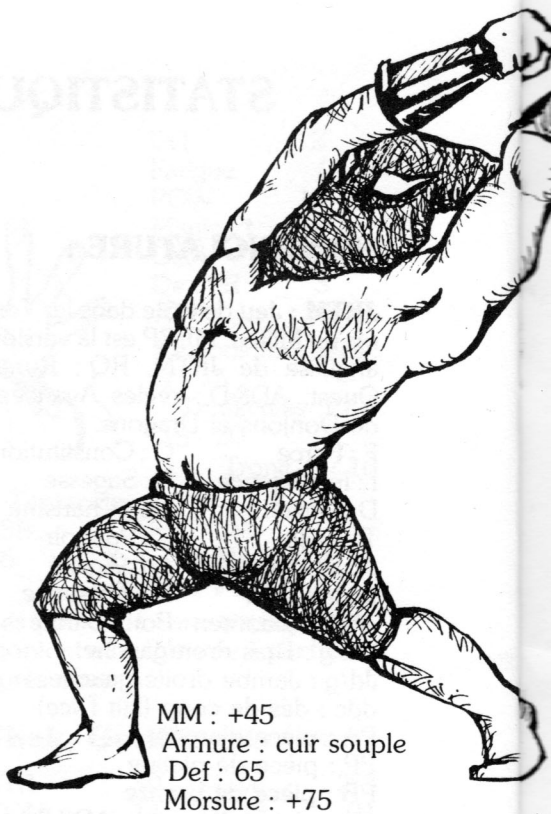
**JRTM**
Niv : 8
PdV : 180
MM : +40
Armure : cuir souple
Def : 60
Morsure : +90
Taille et table de critique : voir Wargs (Loups géants)

### LE SERPENT

**AD&D**
PdV : 49 (6 ddc+1)
Alignement : Neutre
Armure : 5
2 attaques/MR Dégâts : 1-4/2-8
Spécial : constriction (voir serpent constrictor)
expérience : 900

**RuneQuest**
F 42 C 36 T 36 I 03 P 18 D 18
PdV : 36
Tête : 3/12 Corps : 3/15 Queue : 3/12
Morsure : 80% Dégâts : 1d4+4d3
Constriction : 60% Dégâts : 4d6
Spécial : voir Python/Boa
Esquiver : 60%

**JRTM**
Niv : 8
PdV : 150



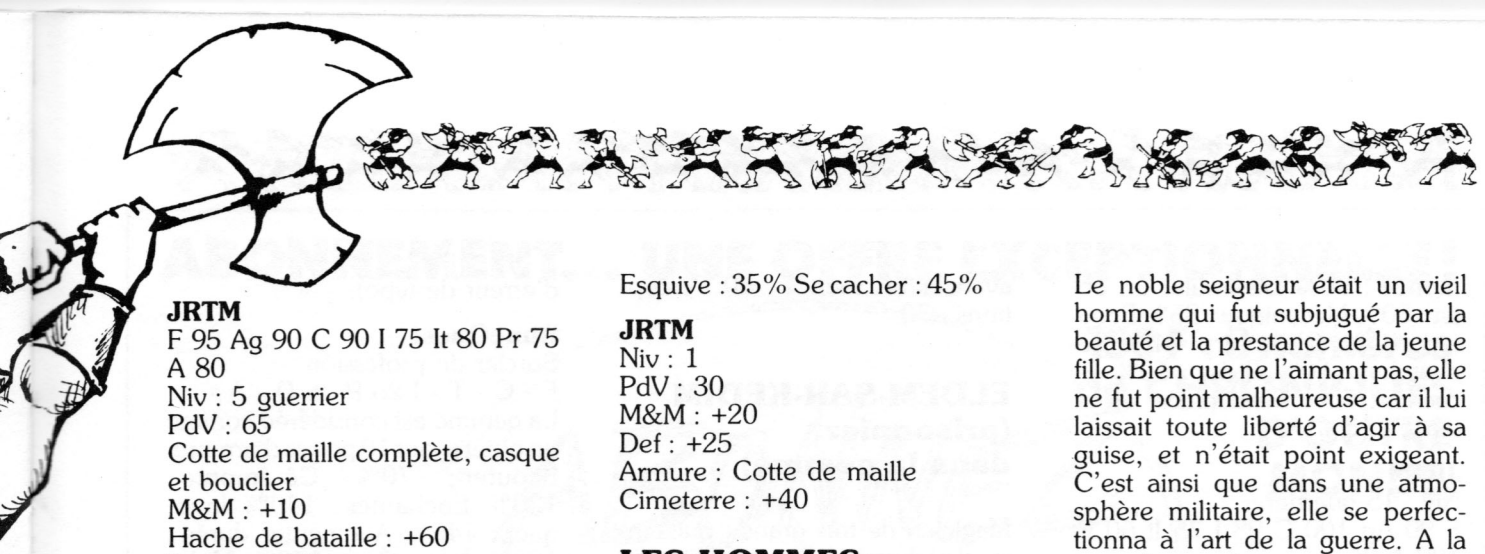
MM : +45
Armure : cuir souple
Def : 65
Morsure : +75
Constriction : +80
Taille : géante
Table critique : géants

### LES PROTECTEURS DU MAUSOLÉE

Ces combattants furent autrefois des guerriers aux nerfs d'acier et à la volonté farouche. C'est pour cette raison qu'ils furent choisies, mais non volontaires, pour servir de protecteurs éternels.

**AD&D**
Niv : 5 guerrier
F 17 C 16 I 15 S 15 D 16 Ch 15
PdV : 46
Armure : 2
Alignement : Neutre loyal
Hache de bataille, cotte de maille, bouclier, dague.

**RuneQuest**
F 17 C 16 T 15 I 15 P 15 D 16 A 15
PdV : 16
Jd-Jg : 7/6 Abd : 7/6 Poi : 7/8
Bd-Bg : 7/4 Tête : 7/6
Hache de bataille A% : 80 P% : 50
Dague A% : 70 P% : 65
Bouclier P% : 75
Esquiver : 40% Sauter : 60%
Ecouter : 60%
Scruter : 80%
Chercher : 77% Pister : 55% Se cacher : 80% Se déplacer en silence (Sneak) : 60%



**JRTM**
F 95 Ag 90 C 90 I 75 It 80 Pr 75 A 80
Niv : 5 guerrier
PdV : 65
Cotte de maille complète, casque et bouclier
M&M : +10
Hache de bataille : +60
Dague : +50
Pister : +40 Se déplacer en silence : +55
Perception : +55

## LES ORQUES

***Le Chef :***

**AD&D**
PdV : 49 (6 ddc+1)
Alignement : Loyal mauvais
CA : 2 (avec bouclier)
3 attaques /2 MR
Massue à pointes : 2-8
Expérience : 620 points

**RuneQuest**
F 22 C 17 T 14 I 13 P 11 D 18
PdV : 16
Jd-Jg : 7/6 Abd : 8/6 Poi : 8/8
Bd-Bg : 7/5 Tête : 7/6
Massue à pointes A% : 85 P% : 55 Dégâts : 1d10+1d6
Bouclier moyen P% : 80
Esquive : 45% Ecouter : 65%
Observer : 77% Chercher : 60%
Pister : 80% Se cacher : 65%

**JRTM**
Niv : 8
PdV : 100
M&M : +20
Def : +40
Armure : armures complète de plaques
Massue à pointe : +100

***Les guerriers :***

**AD&D**
PdV : 7 (1 ddc)
Alignement : Loyal mauvais
CA : 4 (avec bouclier)
1 attaque /MR
Cimeterre : 2-8
Expérience : 18 points

**RuneQuest**
F 13 C 17 T 12 I 09 P 11 D 17
PdV : 15
Jd-Jg : 4/5 Abd : 7/5 Poi : 7/6
Bd-Bg : 4/4 Tête : 0/5
Cimeterre A% : 55 P% : 35 Dégâts : 1d6+2+1d4
Bouclier moyen P% : 55
Esquive : 35% Se cacher : 45%

**JRTM**
Niv : 1
PdV : 30
M&M : +20
Def : +25
Armure : Cotte de maille
Cimeterre : +40

## LES HOMMES D'ARMES D'ELAINE (combat contre les orcs) :

**AD&D**
Niv : 2 guerrier
PdV : 15
Alignement : Loyal neutre
CA : 4 (avec bouclier)
1 attaque /MR
Epée longue : 1d8
Expérience : 45 points

**RuneQuest**
F 13 C 11 T 13 I 12 P 10 D 11
PdV : 12
Jd-Jg : 4/4 Abd : 7/4 Poi : 7/5
Bd-Bg : 4/3 Tête : 7/4
Epée large A% : 55 P% : 50 Dégâts : 1d8+1+1d4
Bouclier moyen P% : 55
Ecouter : 65% Observer : 55%

**JRTM**
Niv : 3
PdV : 24
M&M : +20
Def : +5
Armure : Cotte de mailles
Epée à une main : +60

## ELAINE, seigneur de ANDELYS :

Cette grande (1 m 72, mais nous nous refusons à divulguer son poids) et belle femme de 29 ans, possède un regard doux et rieur et la démarche gracieuse et féline d'une danseuse ou d'une acrobate. Elle a su par la force de son caractère s'imposer dans un monde d'homme, fait par des hommes pour des hommes. Très charismatique, elle sait exercé son influence sur ses soldats, qui lui sont, pour la plupart, dévoués. Elle fut mariée très jeune au précédent seigneur de Andelys, afin d'assurer à son père, un riche marchand de Lautreunborn, les appuis politiques dont il avait besoin pour étendre ses activités. Le noble seigneur était un vieil homme qui fut subjugué par la beauté et la prestance de la jeune fille. Bien que ne l'aimant pas, elle ne fut point malheureuse car il lui laissait toute liberté d'agir à sa guise, et n'était point exigeant. C'est ainsi que dans une atmosphère militaire, elle se perfectionna à l'art de la guerre. A la mort de son époux, il y a de cela quatre années, elle su conserver les rênes du pouvoir. De leur union ne naquît aucun enfant, le vieux seigneur étant stérile. Devenue célibataire, les prétendants ne manquent pas, mais, grâce à l'influence de la pierre, elle sera plus intéressée par l'aventurier qui peuple ses rêves. Pourtant si celui-ci ne profitait pas des chances qui lui sont offertes, elle s'en consolerait très vite, en méditant sur l'aspect idéaliste du rêve. Comme beaucoup d'autres, elle a été leurrée par les paroles trompeuses des adeptes de la pierre. Elle ne fait pourtant pas partie des fanatiques inconditionnels, et même, si les maléfices de la pierre peuvent être prouvés, elle pourra aider les PJs à lutter contre elle. Mais attention ! si les aventuriers accusent sans preuves concrètes, elle peut être dangereuse de par ses rapport directs avec l'abbé de Keylinor, qui est lui même en rapport avec Eldem-Sar-Keydim. Le seul garde-fou reste l'idylle éventuelle qui peut naître entre elle et l'aventurier qui l'a rêvée.

**AD&D**
Niv : 13 guerrière
F 16 C 16 I 15 S 13 D 18 Ch 18
PdV : 78
Alignement : Neutre
Armure : -3 (avec bouclier)
2 attaques/MR
Epée longue : 1-8

**RuneQuest**
F 16 C 16 T 12 I 15 P 13 D 18 A 18
PdV : 14
Jd-Jg : 8/5 Abd : 8/5 Poi : 8/6
Bd-Bg : 8/4 Tête : 7/5
Epée large : A% 120 P% 90 Dégâts : 1d8+1+1d4
Bouclier (Ecu) : P% 110 Protection : 16 Grimper : 70% Esquiver : 70% Sauter : 80% Chevaucher : 110% Lancer : 80% Baratin : 80% Discourir : 80% Parler/Ecrire/lire son langage : 82% Premiers soins : 50% Connaissances humaines : 70% Connaissance du

monde : 50% Dissimuler un objet : 50% Mécanique : 35% Ecouter : 85% Observer : 74% Rechercher : 60% Pister : 50% Se cacher : 70% Se déplacer en silence : 55%

**JRTM**
Niv : 15 guerrière
F 90 Ag 100 C 98 I 75 It 60 Pr 100 A 96
PdV : 145
Armure : Plaques
MM : +15
Def : 40
Epée 1 main : +135
Epée 2 mains : +130
Arme de jet : +110
Arme de lancé : +90
Armes longues : +130
Grimper : +50 Chevaucher : +120 Pister : +40 Se cacher/avancer en silence : 80
Perceptions : 80

## UN CHEVALIER DE DOL-AMROTH

**AD&D**
Niv : 8 guerrier
F 17 C 16 I 13 S 15 D 16 Ch 12
PdV : 65
Alignement : Loyal-neutre
Armure : 0 (avec bouclier)
3 attaques/2 MR
Epée longue : 1-8

**RuneQuest**
F 17 C 16 T 16 I 13 P 16 D 16 A 14
PdV : 16
Jd-Jg : 8/6 Abd : 8/6 Poi : 8/8
Bd-Bg : 8/5 Tête : 8/6
Epée large : A% 90 P% 75
Dégâts : 1d8+1+1d6
Bouclier (Ecu) : P% 90 Protection : 16 Esquiver : 70% Chevaucher : 95% Parler/Ecrire/lire son langage : 90% Premiers soins : 60% Connaissances humaines : 75% Connaissance du monde : 50% Mécanique : 30% Ecouter : 65% Observer : 60% Rechercher : 50% Se cacher : 55% Se déplacer en silence : 30%

**JRTM**
Niv : 9 guerrier
F 96 Ag 95 C 98 I 70 It 80 Pr 60 A70
PdV : 110
Armure : Plaques
MM : +20
Def : 35
Epée 1 main : +100
Chevaucher : +95 Se cacher/avancer en silence : 50 Perceptions : 70

## ELDEM-SAR-KEDIM (prisonnier dans la gemme)

Magicien de très grande puissance, il recherchait l'immortalité afin de pouvoir parfaire son art. Déjà maître dans son art à son époque, il est maintenant le détenteur de secrets aux pouvoirs qu'aucun homme de ce temps ne peut plus ni égaler, ni concevoir. C'est ce qui le rend à juste titre, sûr de lui. Cependant il est conscient de sa faiblesse loin de son corps de substitution. Il reste donc extrêmement prudent en ce qui concerne sa protection rapprochée ! En fait il n'aura fait qu'une seule erreur : c'est de ne pas avoir découvert qu'il jouait contre lui-même, par delà le gouffre des siècles.

Prisonnier du cristal son esprit ne peut que percevoir les sons (les vibrations sont transmises au sein de sa structure) et ressentir les contacts à sa surface. Il est incapable de voir autour de lui, de sentir les odeurs ou de parler. Pour cela il a besoin d'un corps vivant qu'il posséde (se référer à l'épisode de la bénédiction). Cependant cette possession le rend vulnérable : si le corps d'accueil est tué, l'esprit d'Eldem-sâr-keydim sombre dans un coma de 5d4+3 jours alors qu'il réintégre le cristal. Par contre si sa victime n'a fait que perdre connaissance son esprit reste inconscient durant le même temps. Dans ce cas il ne réintégre pas automatiquement la gemme.

**AD&D**
F - C - I 19 S 18 D - Ch 18
Niv : 25 magicien (pas mal hein !)
PdV : 45 (résistance de la gemme aux attaques physiques)
Alignement : Neutre-mauvais (dans le sens où il n'accorde aucune importance à la vie)
CA : 6
Psioniques : 324 (162/162) ; attaques ABCDE/défenses GHJ Sciences mineures : Hypnose (niv 23), PES (niv 21), Agitation moléculaire (niv 25), Clairvoyance (niv 19)
Sciences majeures : Projection télépathique (niv 17), Barriére mentale (niv 15)
Expériences : 20000 points (et pas d'erreur de typo)

**RuneQuest**
Sorcier de profession.
F - C - T - I 26 P 35 D - A -
La gemme est considérée comme un objet ayant 10 points d'armure
Ecouter : 70% Cérémonie : 120% Enchanter : 140% Invoquer : 145% Augmenter durée : 100% Intensifier : 140% Multisort : 110% Augmenter portée : 115%
Intelligence libre : 16
Sorts en mémoire (à 140%) : *« Possession des humains »* 3 (identique à *« Domination des humain »* dans le principe), *« Projection de la vue »* 2, *« Stupéfaction »* 2, *« Poison »* 3

La gemme est enchantée : elle contient un esprit de pouvoir ayant P 15, un esprit d'intelligence de I 6 P 15 (avec en mémoire les sorts de *« Neutralisation de la magie »* 1, *« Vision mystique »* 1, *« Renvoyer les sorts »* 1, *« Résistance aux dégâts et à la magie »* 1, *« Cercle de protection »* 1) et un esprit de magie I 18 P 18, connaissant 6 sorts de magie des esprits : *« Démoraliser »* 2, *« Fanatisme »* 2, *« Dislocation/Eclatement »* 2.

**JRTM**
Niv : 55 mage
F - Ag - C - I 102 S 100 Pr 101 A
Perception : +60
Connait les listes de sorts suivantes : toutes les liste de mage au niveau 50, toutes les listes libres d'Essence au niveau 25, sauf les listes *« Lois de l'analyse »* et *« Lois des détections »* au niveau 50, toutes les listes réservées d'Essence au niveau 25 sauf les listes *« Maîtrise des boucliers »*, *« Lois de l'ouverture »*, *« Maîtrise des esprits »* au niveau 50.

Néanmoins tous ces sorts nécessitant d'avoir au moins une main de libre il ne peut les utiliser que lorsqu'il possède quelqu'un. Cependant grâce à la gemme, il peut lancer certains sorts sans problème : toute la liste de *« Maîtrise de l'esprit »* et il peut posséder un corps (sort du niveau 25, durée : concentration, portée : 10 m/niveau).

BON COURAGE...

***Stéphane Lebrument***
***Robert Vigreux***

# ABONNEMENT... UNE OFFRE EXCEPTIONNELLE !

**150 F : 8 numéros de CHRONIQUES D'OUTRE MONDE.**

***ÉCONOMISEZ PLUS DE 3 NUMÉROS.***

**En effet, grâce au bulletin d'abonnement du n° 17, nous vous abonnons pour les 6 prochains numéros, du n° 20 au n° 25 inclus, et nous vous offrons 3 anciens numéros de votre choix du n° 1 au n° 18.**

## CONDITIONS :

Il vous suffit de nous retourner le bulletin ci-dessous (en le découpant, ou le recopiant), de nous l'expédier à **WELCOME MULTIMEDIA, CHRONIQUES D'OUTRE MONDE, B.P. 70, 93505 PANTIN CEDEX,** accompagné de votre règlement par **chèque bancaire, chèque postal** ou **mandat**, libellé à l'ordre de **Welcome Multimédia**, en précisant les anciens numéros que vous avez choisi et en joignant impérativement les timbres correspondant au frais d'envoi des 3 anciens numéros, soit **20 F en timbres.** Pour les abonnements à l'étranger nous consulter.

## Bulletin à retourner :

***Oui,*** *je désire m'abonner à Chroniques d'Outre Monde selon les conditions proposées dans ce n° 17. Je recevrai* ***6 numéros*** *à paraître, du* ***N° 20*** *au* ***N° 25*** *inclus + en cadeau* ***3 anciens numéros :*** *les* ***N°*** *.... +* ***N°*** *.... +* ***N°*** *.... selon mon choix. Je joins mon règlement de 150 F à votre ordre et 20 F en timbres poste.*

NOM ..... PRÉNOM .....

ADRESSE N° ..... RUE .....

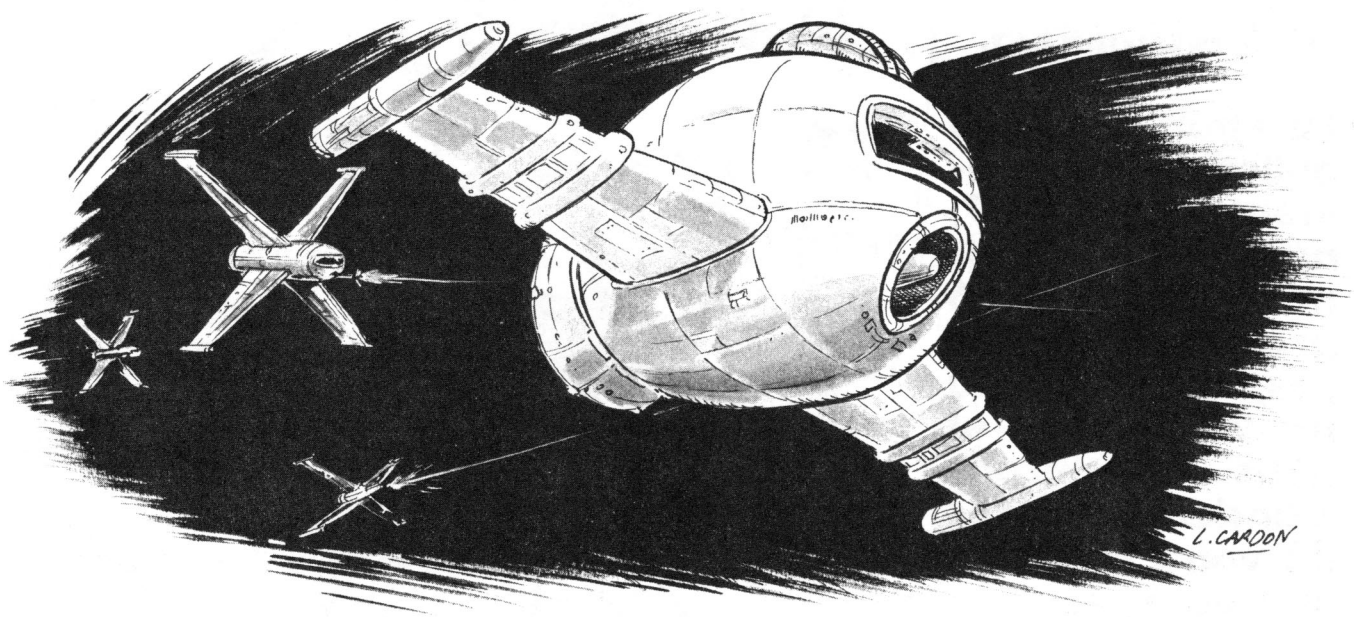
CODE POSTAL ..... VILLE .....

# LE PROTOTYPE

STAR WARS®

SCÉNAR

***Ce scénario pour Star Wars est conçu pour un groupe de 2 à 4 joueurs.***




Les PJs sont à la base rebelle de Ralyafhak IV, tout est calme lorsque... scramble, scramble... l'alerte vient de retentir : de l'espace viennent de surgir des *« 10 km »*, les chances de la base sont nulles. Un seul mot d'ordre : évacuation!

Tous les cargos pouvant accueillir quelques passagers sont réquisitionnés, leurs propriétaires doivent attendre l'ordre d'évacuation pour partir. Les pilotes dépourvus de vaisseaux se voient confier une autre mission, on leur prête un Aile-X et ils doivent :

— faire une sortie afin de retarder l'attaque des TIE et permettre à tous d'embarquer.

— couvrir la fuite des transports, afin qu'ils puissent gagner l'espace, puis l'hyperespace dans une relative sécurité.

**NB :** pour permettre aux pilotes de rejoindre une base de l'alliance rebelle, des coordonnées ont été rentrées dans les navordinateurs (pas de jet à faire), à détruire en cas de capture.

Pilotes Impériaux : Dex, Meca, Tech : 3D, autres 2D, Astro, Canons vais. : 4D. Si vos joueurs sont trop bons, faites leur rencontrer quelques TIE interceptors.

Les pilotes émergent de l'hyperespace dans un système à cinq planètes (base : Notpil V), il a fallu quatre jours à l'hyperpropulseur pour l'atteindre. La base est en proie à une légère panique due à la *« surpopulation »* en hommes et matériel. Deux jours après leur arrivée, les pilotes et propriétaires de vaisseaux sont conviés à un briefing : *« nos savants travaillaient sur Ralyafhak IV à un prototype de chasseur capable de battre les TIE en vitesse pure, le X-Aile-W ; celui-ci aurait dû arriver quatre jours après l'attaque). Nous pensons qu'il a été accidenté et a dû atterrir quelque part ; c'est le Major Kchritz (Savoir : 10, il s'agit du pilote le plus décoré de l'armée rebelle), qui le pilotait. Nous ne pouvons laisser tomber ni l'un ni l'autre aux mains de l'ennemi. Chacun d'entre vous sera chargé de passer au peigne fin une partie de l'espace. Si le major et le XLW se trouvaient déjà entre les mains de l'ennemi, essayez de les récupérer, ainsi que toute information que les impériaux auraient pu réunir, si cela se révèle impossible détruisez les. »*

**NB :** Perception 12 pendant le combat pour apercevoir un vaisseau de petite taille qui évite le combat pour rentrer en hyperespace (il s'agit du XLW, les 3D qu'on vous montre vous permettent de le reconnaître) ; si les joueurs ne possèdent pas de vaisseau, l'A.R. leur fournit un transport léger (voir règles p 56).

La réalité : le major en avait assez d'être un héros mal payé, il a décidé de se remplir les poches en rejoignant l'Empire. Il les a contacté, leur a donné les coordonnées de la base afin de l'attaquer, et profitant de l'évacuation, lui même devait rejoindre une base impériale. Malheureusement le XLW n'avait pas été testé en hyperespace et un léger incident — perte de puissance due à la surchauffe — l'oblige à se poser sur un îlot et non sur la base elle-même.

Les PJs se voient attribuer dix systèmes solaires (s'ils sont trop sûrs de retrouver l'appareil perdu, proposez leur un autre scénario à partir de là, d'autres retrouveront bien le XLW), les quatre premiers systèmes sont sans intérêt, le cinquième révèle une faible source d'énergie à la surface de la troisième planète, contrairement aux données fournies par l'ordinateur. Il s'agit du système de Wloomp, huit planètes. Wloomp 3 : 1,03g, atmosphère de type terrestre de couleur orangée, rotation 23h51mn, recouverte à 90% d'eau, les terres émergées sont des réseaux de petites îles (style pacifique). La source d'énergie détectée provient de la plus grande île, sur cette île les PJs découvrent un village, et une *« épave »* (le XLW).

## Les autochtones

Les habitants de l'île sont des humains dont la peau a une coloration cuivrée (un magnifique bronzage dû aux UV). Ils sont les descendants de l'équipage d'un cargo qui s'est crashé il y a environ 150 ans (six générations). Il est possible de détecter la masse métallique du cargo dans l'océan non loin de l'île. Ils ont oublié d'où ils viennent, mais n'ont pas particulièrement régressé. La source d'énergie détectée est leur centrale hydroélectrique (elle utilise la force des marées) implantée au tout début avec des matériaux récupérés du vaisseau avant qu'il ne coule. Elle est en parfait état, entretenue par les mécaniciens autochtones.

Armement : fusils automatiques (type 20e siècle)

Energie : voir ci-dessus

Locomotion : véhicules sur coussin d'air (compétence : Aéroglisseur, ou Méca)

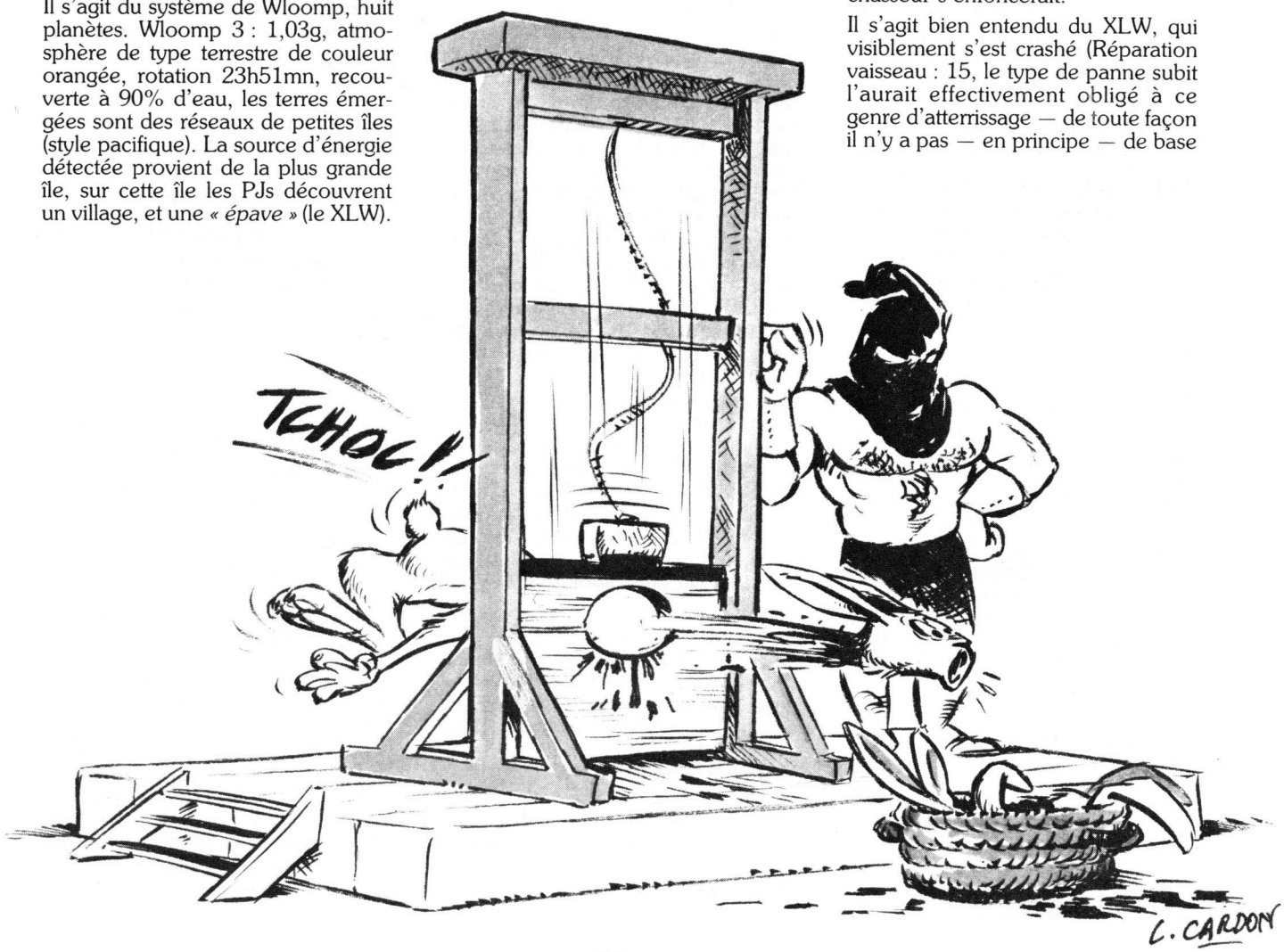
Nourriture : principalement culture d'une espèce de jonc (même utilité que le blé), également beaucoup de cultures subaquatiques. Les indigènes utilisent du matériel de plongée, mais pas pour de grandes profondeurs (par exemple pas pour celle de la base).

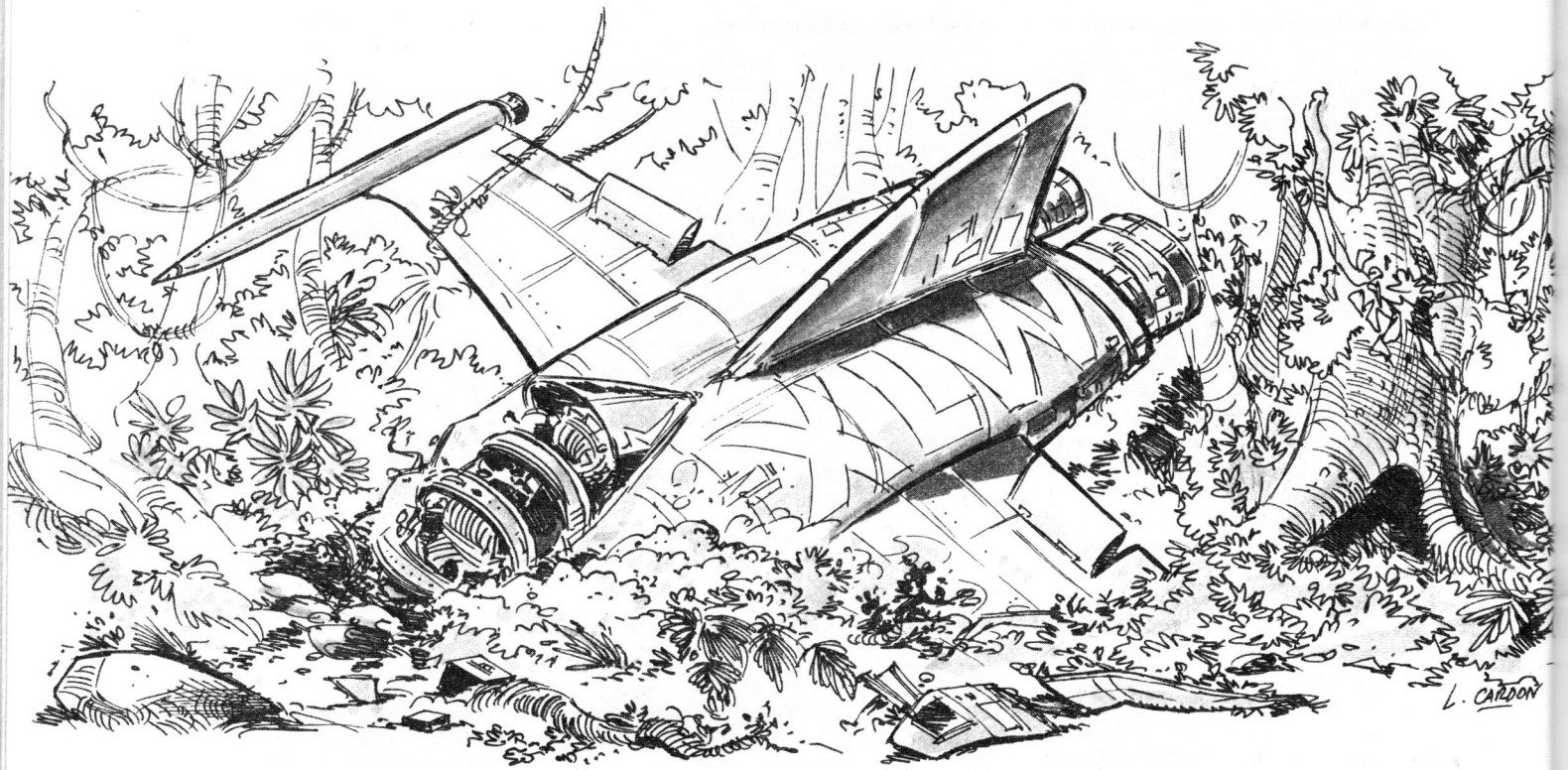
Le chef du village, élu, est appelé *« Pitaine »*, le symbole de sa fonction est un pistolaser (Technologie : 25, il s'agit d'un ancien modèle. Il est déchargé, mais il est possible de le recharger - H.M. Spima 15-43, portée : 250 m). Les villageois ont déjà vu des impériaux, mais ne savent pas qui ils sont, puisqu'ils ne connaissent rien de la politique interplanétaire. Ils ne savent pas non plus que des impériaux sont dans la jungle, ni que c'est là que repose l'épave du XLW (éventuellement un adolescent curieux peut être au courant). Les impériaux sont généralement vus lors de leurs patrouilles (navales ou en TIE). Cependant l'emplacement de la base impériale est connu et indiqué sur leurs cartes de la région (faites en parchemin très fin, presque du papier).

## Le crash

Ne pouvant atteindre la base, le major s'est posé au seul endroit relativement solide de la planète, le reste de la jungle n'est guère qu'un marécage bourbeux dans lequel le chasseur s'enfoncerait.

Il s'agit bien entendu du XLW, qui visiblement s'est crashé (Réparation vaisseau : 15, le type de panne subit l'aurait effectivement obligé à ce genre d'atterrissage — de toute façon il n'y a pas — en principe — de base






sur l'île, donc le major aurait finalement dû s'y résoudre. Par contre rien n'indique pourquoi les hyperpropulseurs n'ont pas pu conduire le vaisseau jusqu'à Notpil. Il est vrai que l'absence d'une grande partie du tableau de bord gène le diagnostic.

Evidemment, aucune trace du major. Perception : 3, marque d'impact de laser sur le sol ; 10 : traces de moto-jets ; 15 traces de pas humains. Une sorte de chemin d'un mètre cinquante de large s'enfonce dans la jungle.

## La jungle

Jungle de type amazonienne, libre de la peupler comme il vous convient. Une espèce particulière toutefois : des amibes géantes (1 à 3 m de diamètre), vigueur 1D, attaque au contact, pas de jet, dès qu'elle touche un être vivant — elle détecte la chair même sous un scaphandre ou des vêtements —, elle digère (5D). Une colonie de ces amibes se trouve près du XLW, ce qui explique les traces de laser au sol ainsi que les deux gardes qui protègent constamment les techniciens.

## Le campement impérial

Cinq tentes, quatre petites et une légèrement plus grande, sont plantées dans une zone un peu plus clémente au bout de la piste. La plus grande des tentes sert d'entrepôt, on y trouve du matériel de réparation pour vaisseau (pas de pièces de rechange, mais on peut y trouver les pièces manquantes du tableau de bord du XLW, tenter de le réparer : Réparation vaisseau : 20 ; durée 12h — 1h par points supérieurs à 20 avec un minimum de 6h) ; de quoi réparer des moto-jets, suffisamment de matériel pour fabriquer une remorque pour moto-jets (anti-gravité), généralement utilisée par les techniciens (aucune compétence de combat, toutes compétences de technique à 5D et réparation de vaisseaux à 7D) et 1 capitaine (codes-D comme les gardes +1D sauf vigueur). Les gardes ont des fusils blasters, les autres des pistolasers, il y a trois moto-jets mono-places et deux biplaces ; les monoplaces sont équipées de blaster-mitrailleurs légers. Dans la tente des techniciens, il y a un début de schéma du tableau de bord. De jours, deux gardes sont avec les techniciens au XLW, et deux sont au camp.

Laissez vos joueurs trouver le chasseur, apprendre l'existence de la base (pas obligatoire), puis faites les attaquer par deux ou trois TIE. Problème : comment entrer dans cette base indétectable (4000 m de profondeur) ? Le radar renseignant la base sous-marine peut être détectée malgré son *« écran »* (difficulté en Contre Mesure Electronique, entre 0 et 3D de base pour tout vaisseau : 25). Il se trouve sur un îlot, quasiment à la verticale de la base. Si on se rends, comment réussir à sortir de la prison ? Soit on capture un TIE et on se fait passer pour son pilote (encore faut-il immobiliser le chasseur et attaquer le pilote en corps-à-corps sans que celui-ci ne communique avec son QG). La suite du scénario dépendra de la façon dont les PJs pénétreront dans la base. Si la base est classique dans sa forme, elle l'est moins de part sa position géographique, puisqu'elle se trouve immergée, protégée par l'équivalent d'un champ de force.

La base impériale : L'ambiance est tranquille, on n'a rien à y craindre. Le major, promu général (deux étoiles), se trouve fréquemment au P.C. ou en salle d'opération, il attend qu'une huile arrive pour se mettre à table. Si les PJs sont trop longs, il est probable que l'officier supérieur attendu arrive, le reste du temps Kchritz peut être au mess ou dans ses quartiers.

La base est composée de neuf parties principales, énumérées ci-après.

**1 :** Hangars, ils contiennent 24 chasseurs et 4 transports de troupes (style frégates de douane, mais moins bien armés).

**2 :** Hangars de réparation, où se trouvent 3 TIE, 1 transport et 1 TIE interceptor qui n'est ici que pour permettre aux mécanos de s'instruire sur le nouveau matériel, il est donc en parfait état et peut être utilisé contre les joueurs.

**3 :** entrepôts : carburant et nourriture.

**4 :** armurerie

**5 :** produit l'énergie pour toute la base. Elle est entièrement automatisée, pour plus de sécurité.

**6 :** Q.G., ici se trouve la salle d'opération, le P.C., l'administration et la prison (au niveau -1)

**7 :** baraquements, comprennent les cantines, dortoirs, mess.

**8 :** Vaisseaux en alerte : 6 TIE et 2 transports.

**9 :** Emplacement destiné aux vaisseaux invités ou capturés.

Tous les Hangars communiquent entre eux et avec les entrepôts et l'aire d'envol. Les baraquements, le QG, l'armurerie et le bloc énergétique entourent le complexe de hangars, on y accède par un réseau d'ascenseurs, de couloirs, etc. (Un plan ne paraît pas indispensable, si vous souhaitez-vous en préparer un, faites le de préférence assez compliqué, avec des couloirs dans tous les sens et sur plusieurs étages.)

Bien évidemment, la base ne possède pas de D.C.A., elle a la possibilité de tirer des missiles anti-navires ou anti-aériens, elle en possède peu, ils sont prévus pour lutter contre des attaques d'importance, et sont très efficaces : Vitesse Sub-luminique : 8D ; Ordinateur de visée : automatique, une fois tiré, ne lâche plus sa cible à moins que celle-ci ne fasse des acrobaties qu'il ne puisse suivre (maniabilité : 4D, n'oubliez pas que vos joueurs disposent d'un pilote), dégâts : 12D, autonomie : 10 rounds, coque : 1D, mais bien qu'ils ne puissent esquiver, la difficulté de base pour les toucher est de 30 + la portée (due à leur petite taille, vitesse élevée, Contre Mesures Electroniques...) ; ces missiles sont tirés par groupe de quatre.

La base ne possède pas d'entrée permanente, un *« champ de force »* parallélépipédique rectangle s'élève du plafond de la zone d'envol si besoin est ; pour sortir, il faut donc faire apparaître cette porte, c'est à dire s'introduire par ordinateur dans les fichiers secrets, difficulté 30 (en faisant 40, on peut s'apercevoir qu'il y a un système de sécurité qui fait descendre la *« porte »* si l'alarme est donnée ; si celui-ci n'est pas désactivé, il faut faire un jet sous piloter : 30 pour passer avant que la *« porte »* ne se soit refermée ; sinon, graves problèmes, à votre convenance).

La prison est très confortable, mais il peut-être utile d'avoir un Jedi dans le groupe pour en sortir. L'entrée dans les quartiers de la prison est surveillée par un garde et bloquée par un système de barrière lasérifiée (dégâts 8D), une seule barrière en apparence, s'ouvre par introduction d'une carte d'identité Impériale, et dès que l'on s'avance, une seconde barrière apparaît, tandis que la première s'abaisse à nouveau (sas de sécurité) ; cette seconde barrière ne peut s'ouvrir que par introduction d'un ordre de mission ; de même au retour. En habitant à la prison, on aura la visite du général Kchirtz (en uniforme Impérial), curieux de voir ces rebelles : il n'apportera aucune aide aux joueurs. Quand ils seront convaincus de la trahison de l'ex-major, les joueurs devraient tenter de partir en emmenant avec eux tout ce qu'ont pu découvrir les impériaux (s'ils tuent Kchritz, et déclarent à l'A.R. qu'il s'agit d'un traître, ils ont intérêt à avoir des preuves, car personne ne les croira et ils seront déconsidérés, ou pire encore). S'ils ramènent le major, il y aura procès, condamnation à la réclusion à perpétuité sur une planète *« abandonnée »* et montée en grade des personnages (s'ils ne sont pas déjà trop haut dans la hiérarchie), prime substantielle au gré du MJ.

Au fait, le prototype X-L-W sera abandonné ; s'ils le souhaitent, les personnages peuvent le racheter à l'Alliance pour la modique somme de 150 000 crédits (marchandable).

Sa vitesse est un peu moins bonne armé ou avec un écran, et encore moins bonne avec les deux. Il faut faire 22 pour calculer des coordonnées d'hyperespace avec ce mini-navordinateur. Pas d'hyperpropulseur de secours.

***Thierry Augé***

**X-aile-W**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Equipage : | 1 + unité R2 fournie | Sub-luminique : | 6D, 5D+1, 4D+2 |
| Autonomie : | 1 semaine | Maniabilité : | 3D |
| Soute : | 120 kg | Coque : | 1D + 2 |
| Hyper prop : | x1 | Armement : | ... |
| Navordi : | oui (22) | Ecrans : | ... |

# CHRONIQUEZ VOUS

***Suite et fin des réponses au courrier se rapportant au numéro 16. Cette fois, nous publions un peu plus de trois lettres...***

## Monsieur,

A la suite de la lecture du numéro 16 de Chroniques, je tiens à porter à votre connaissance ma consternation et mon indignation. J'estime en effet avoir été floué par l'indigence et la platitude qui caractérise la nouvelle tendance.

Je n'ai que faire de Wargames et de Logiciels qui possèdent leurs propres revues, ni non plus de scénarii truffés de caractéristiques techniques mais exempts de toute originalité. Je ne vous reproche pas la volonté de pluralité qui vous anime, mais j'estime que publier un Graal-bis sous la couverture d'un magazine qui gagnait en maturité à chaque numéro est à la limite de l'escroquerie.

La virulence et la gravité de mes propos n'est que la réponse à la rédaction qui de son propre aveu à décidé de se prendre au sérieux. Se prendre au sérieux dans le domaine du jeu est une attitude infiniment triste qui me suffirait, quand bien même la réalisation serait à la hauteur, à vous signifier que je ne serait plus de vos lecteurs. Je reste néanmoins à votre disposition pour une éventuelle réponse.

**Yves CHRISTOL**

**PS :** il eut été pour le moins élégant de nous communiquer une adresse où joindre les membres de l'ancienne équipe.

***C'est votre droit le plus strict de ne pas apprécier le contenu du COM nouveau. Votre avis sur nos scénars nous attriste un peu, d'autant plus que de nombreux lecteurs nous ont félicité. On va faire mieux, promis (que pensez vous des scénars du 18 à propos?). Enfin, je tiens tout de même à préciser pour les esprits lents que, quand, dans les bafouilles du 16, l'équipe répondait qu'elle se prenait au sérieux, il s'agissait d'humour. Et en matière d'humour, il faut savoir compter jusqu'à deux.***

***Pour contacter directement nos prédécesseurs vous pouvez essayer : Agence Lorien 47 bis, Avenue de Clichy PARIS 18ème. Je ne peux pas assurer l'exactitude de cette adresse, pour tout dire, j'ai consulté l'annuaire...***

## Lettre ouverte aux Chroniques d'Outre Monde.

Réveillez-vous! Cessez de vouloir devenir une pâle copie du premier! Succès ne rime pas avec ressemblance, mais avec différence. Le numéro 16, un bide, les scénarios conçus pour de grands jeux (la campagne et l'Appel) et jeux merdiques Hawkmoon et WhJdR! Vous mentez, car c'est l'ancienne équipe qui a élu Rêve de Dragon meilleur jeu.

Bon, passons, vous l'avez élu, mais dans ce que vous avez la prétention de Copier (C.B.), un scénario paraît! Beaucoup de SF dans l'ancien COM, mais dans Chroniques d'Outre Tombe rien. Vous m'aurez bientôt comme maître, moi Orcus, roi des morts vivants, sauf si vous continuez vos nouveautés (News, tête d'affiche)!

Cessez de le copier il décline! Rendez la plume à Gerfaud, Zaplotny, Fang et Destroy.
Amicalement votre!

**Ludovic**

***Le vote qui a élu Rêve de Dragon jeu de l'année a bien été l'œuvre des Grands Anciens. Nous n'avions aucune raison de ne pas publier le résultat de ce vote. D'ailleurs le titre est amplement mérité. C'est avec grand plaisir que nous rendrions la plume à Gerfaud, Zaplotny, Fang ou même Destroy. Il suffirait, comme nous l'avons déjà expliqué, qu'ils le veuillent. Mais si cela signifie leur rendre le contrôle du journal, il est malheureusement trop tard. Il reste à savoir s'ils désirent écrire, sans aucune contrainte, pour exprimer leurs idées, leur conception du jeu de rôle, faire partager leur emballement pour une BD géniale, ou encore leur haine monolithique, ou même construire des scénars originaux avec leur verve coutumière... Quoi qu'il en soit, nos pages sont ouvertes à TOUS, il suffit que VOUS ayez quelque chose à dire. J'en profite pour faire patienter ceux qui nous ont envoyés des scénars. Si nous ne l'avons pas déjà fait, nous leur répondrons, qu'ils gardent espoir, nos préférés seront publiés.***

## A MORT LE RONGEUR ASEPTISÉ!!

Au secours, rien ne va plus, je rêve, ce n'est pas COM que j'ai entre les mains! Des coquilles, des fautes d'impressions, mais ce n'est rien! Outre la disparition de Fang et du Docteur Destroy, nous voilà gratifié de 4 pages micro et de 5 pages Wargames! S'il y en a que ça intéresse, qu'ils achètent Tilt ou CB. A coté de cela, que voit-on? Une couverture qui ferait penser à TOON, une mascotte idiote qui ne semble avoir qu'un but, pourfendre tout ce qu'elle rencontre... Et dire qu'après vous vous plaignez que la majorité des systèmes de jeux sur le marché sont consacrés au combat... Presque deux pages sur des aides de jeu introuvables et quasiment inutilisables (Talistanta) ; alors que AD&D, RQ et MERP (!) sont traduits en français, on est abreuvé de PC, NPC, HD, Lawful neutral, battleaxe, ride, chain, Helm... Moi ça ne me dérange pas personnellement, mais vous auriez pu faire un effort. Quant au pavé, oui il m'a em... nuyé, il est presque inutilisable! Déjà que peu de joueurs se consacrent à Bushido, Gurps Japan, ou comme moi, à Land of Ninja (RQ), parmi ceux-ci 1 séance sur 20 est consacrée à ces jeux et rares est l'occasion pour nous de débarquer en Chine, le Japon ne nous ayant que peu révélé de ses subtilités!

Votre idée de campagne interactive est NULLE (je n'ai forcé personne à le dire, mais tout le monde autours de moi le pense...), masterisant 2 campagnes de AD&D, 1 de RuneQuest, 1 de James Bond, 1 de Jorune, 1 de Toon, 1 de Land of Ninja, 1 de Morrow Project et jouant accessoirement à Marvel, Star Wars, Trauma, Mechanoïds, Gamma World, l'Appel, Paranoïa, Warhammer, Légendes, et j'en passe, où voulez-vous que j'insère vos scénarios? Ce qui serait mieux, car je n'achète pas COM pour le plaisir de la lecture, serait une intrigue avec des PNJs, facilement modifiable et intégrable dans une campagne quelconque. Les mythologies chroniques du professeur Pelleau condamnées? La couleur disparue aussi vite qu'elle était arrivée? Le numéro amputé de 20 pages? Qu'avez-vous à répondre à cela, bande d'escroc?

Au risque de passer aux yeux de tous pour un esprit chagrin, et ce malgré :

— la réduction de prix de 2 francs (insignifiante, il faut descendre à 25 F pour le torchon que vous distribuez) ;
— la bonne idée pour Trauma ;
— la « *Vitrine* » correcte ;
— les scénarios comportant quel-

# CHRONIQUEZ VOUS

ques bonnes idées..., mes regrets de vous annoncer mon intention de boycotter et faire boycotter COM tant que l'ensemble n'aura pas été sensiblement modifié par le retour en arrière qui s'impose... salutations ludiques à l'ancienne équipe.

**Fabrice MARCHAND**

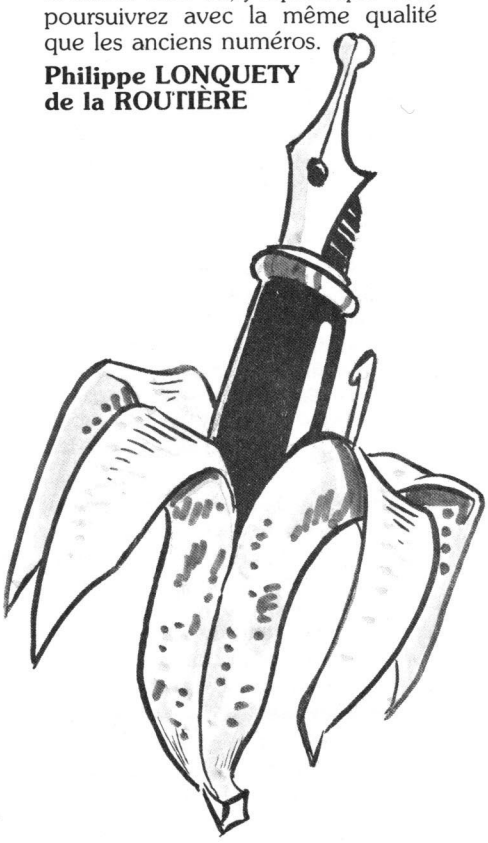
*Mon cher Fabrice, je dois avouer que tu nous a impressionné. Masteriser simultanément 8 campagnes (et visiblement ce sont des campagnes originales, et pas des petites), n'est pas à la portée de n'importe qui. Et tu trouve encore le temps de jouer à une dizaine d'autres jeux! Et même de nous écrire... J'en connais qui réussissent à peine à organiser une petite partie par semaine, que voulez-vous, certains attardé qui n'ont rien compris au jeu de rôle passent des journées entières, voire des semaines, à préparer leurs parties. Evidemment, toi, c'est plutôt de pièces détachées dont tu a besoin. L'exotisme baroque Talistantais t'est étranger (il est vrai que ce jeu est difficile à trouver), la culture chinoise absolument indifférente, logique : après tout, Chinois ou Japonais, c'est du pareil au même, tous des jaunes. Nous tenons à nous excuser pour l'emploi de termes techniques et d'abréviations anglo-saxons, il est difficile de perdre ses mauvaises habitudes quand elles durent depuis plus de dix ans. Enfin, je tiens à préciser que l'Interactivité n'est pas, et ne sera jamais, une « campagne interactive ».*

*La diminution du nombre de pages, la disparition de la couleur, nous vous en avons expliqué les raisons. Mais dès que nous aurons réussi à équilibrer notre budget et à rattraper notre retard, nous essayerons de rectifier le tir. J'avoue que le numéro présent est particulièrement court, et je suis solidaire de ton boycott, par contre le 18 avait ses quatre vingt pages sans aucune publicité (quand la majorité des annonceurs ne payent pas les factures, à quoi bon continuer à perdre des pages en pub), et le vingt aura lui aussi quatre vingt pages, nous pouvons l'annoncer d'ores et déjà. La baisse du prix de vente : on a essayé de faire un effort, car 20 pages de moins c'était beaucoup. Pour la baisse supplémentaire de 3 F que tu proposes, on y songe, elle pourrait nous permettre de (re)gagner pleins de lecteurs, entre autre toi et tes partenaires (vu le nombre des parties auxquelles tu participes, ils doivent être des centaines, des milliers...). Que les rôlistes qui ne lisent pas Chroniques, mais qui le liraient si son prix descendait à 25 F, veuillent bien nous en avertir. En attendant on reste à 28 F, y compris pour ce numéro court, considérez son achat comme une contribution à notre survie, ou bien boycottez le si vous trouvez le rapport prix/poids abusif, après tout, personne ne vous force...*

Salut à vous,
Rédacteurs de Chroniques

Je lis COM depuis longtemps et j'avoue avoir été surpris par le changement. Ce qui m'a le plus étonné est la mascotte : ce n'est pas vraiment la même chose que Doc Destroy. Pourriez vous éclairer les lecteurs de Chroniques sur les raisons du choix d'un lapin. Je regrette l'ancien ton du journal qui lui donnait une touche très personnelle et très corrosive. Je crois pouvoir définir la nouvelle ambiance comme humoristique-délirante à moins que ce soit un gag pour votre premier nouveau numéro. Néanmoins, la famille Ghoul qui en sort, c'est plus une ficelle, c'est un « câble de grosse section », quand au détournement de Trauma, c'est à croire que vous voulez vous faire tuer! Y a quand même des limites! M'enfin! Ceci dit, j'espère que vous poursuivrez avec la même qualité que les anciens numéros.

**Philippe LONQUETY de la ROUTIÈRE**



*Des explications sur le lapin? Nous avons été surpris de vos réactions face à la mascotte du n°16. Le lapin était un gag, un vrai, c'est à dire traité avec sérieux. Avant tout il fallait marquer le contraste : nous n'avons pas réussi à trouver de mascotte plus ridicule, meilleur symbole de la douceur, de la fadeur. C'était une manière d'éviter de se prendre au sérieux : comment se prendre au sérieux quand un lapin hystérique et teigneux s'agite sur la couverture. Il y avait aussi quelques clins d'œil, à Pâques, au Lapin d'Alice, qui est toujours en retard (nous aussi), à Albedo, le jeu le plus débile du mois, et ses lapins nazo-bolchéviks (c'est une espèce rare, obtenue par croisements...), et surtout, il a toujours été convenu que le lapin ne survivrait pas au numéro 16. On avait annoncé la couleur dans l'édito : dans le prochain numéro, nous mangerons du civet. COM : le journal qui tient ses promesses, vous avez pu en juger, reprenez le 18 au début et regardez juste à coté de l'édito, alors satisfait? Vous voulez une cuisse peut-être? Comme le changement de mascotte nous amuse, nous avons fait exécuter le guerrier du 18 pour garder le bourreau comme mascotte du présent numéro. Le pari à tenir est de changer de mascotte à chaque parution : ce n'est pas que nous ayons peur de manquer d'idées, mais toute suggestion pour les mascottes à venir sera la bienvenue.*

*Enfin, le « détournement de Trauma » prenait parti, et ne pouvait donc pas plaire à tout le monde. Mais, à la rédaction, nous avons tendance à penser qu'il n'y a PAS DE LIMITES! Soit nos lecteurs sont assez adultes pour savoir trier ce qui leur convient et ce qu'ils rejettent, soit tant pis pour eux.*

## Ave Tenebrae!!

C'est en tant que fondateur de la doctrine Néo-lapiniste de la conception de la vie, mouvement philosophique qui a déjà de nombreux adeptes (5), que je saisis fébrilement ma plume pour défendre les droits des Héros-Lapin. Ce droit de réponse me semble un mal nécessaire : le Héros-Lapin originel est né, en Décembre 1988, dans le Fanzine bien méconnu qu'est « les Cahiers Ludiques », dont je suis le Zinemaster. C'est avec effarement donc, que j'apprenais l'existence du plagiat éhonté de COM : le Héroic-Lapin. Ce ne serait pas la première fois qu'une telle coïncidence arrive dans l'univers impitoyable du JdR. L'exemple de l'auteur maudit qu'est Michel Gaudo — selon des rumeurs bien informées — est significatif : Maléfices aurait eu un équivalent du même nom dans le grand Ouest Français ; quant à « Multimondes », c'est là le titre que Pierre Rosenthal destinait à Athanor, la Terre des Mille Mondes. Je suis donc prêt à croire à un malentendu.

Mais c'est d'autant plus frustrant que les Héros-Lapins avaient déjà vécu leurs légendes ; qui se souvient du mythique Lapin Albinos à la carotte maudite, de Rabbit Jacob, le Lapin-juif, grand fumeur de Carottes devant

l'éternel, dont l'appréhension à sectionner le bout de l'auguste légume reste à la mesure de l'implication théologique du dit symbole phallique. (Merci de prendre cette dernière et emphatique remarque au second degré. Je vous en prie.) Et moult autres de ces lapins, de ceux qui ont combattu sur la terre d'Australie l'entité repoussante au nom imprononçable qu'était l'indicible Grand Ancien Mixomatose, jusqu'aux Lapins dans l'Espace.

Que leurs vagissements résonnent longtemps à nos longues oreilles, car on ne doit pas oublier la sinistre parodie qui a fait d'eux de simples combattants, alors que la portée (et pan : on parle lapin, et automatiquement on parle portée. Ah la la) philosophique de leurs réflexions est sans bornes. Après avoir surmonté les deux syndromes du Lapin Blanc (le retard horloger et l'empressement réputé), après avoir vaincu le traumatisme du Clapier, la pensée lapiniste a su surmonter les plus grands défis lancés par un Dieu-Lapin retors. Mais ceci est une autre histoire.

Redde Bunny quae sunt Bunny, et disons le haut et fort : le Héros-Lapin se doit de subir un méchant copyright symbolique de la part des cahiers ludiques et de moi-même. Na!

Reste que Héros-Lapin, ça sonne mieux que Héroic-Lapin.

Reste que ça fait tout de même plaisir de voir des lapins batifoler dans les pages de Chroniques, dont on regrette toujours la présence de l'excrément rôlesque qu'est Trauma.

Reste que j'aime bien le nouveau COM.
Voilà, en oubliant cette misérable (de lièvre) coïncidence, je lance un tonitruant « That's All Folks! » aux lapins lecteurs

**Roger JAULIN**
**(Les cahiers Ludiques)**

***Il nous faut reconnaître un indéniable droit de préséance aux Cahiers Ludiques en ce qui concerne les lapins. Leur unique représentant à COM ayant eu le bon goût de disparaître, les Cahiers Ludiques ont donc à nouveau le monopole de cet animal. Je tiens enfin à défendre la mémoire de notre mascotte. Le traiter de « simple combattant » est injuste et immérité. Vous avez sans doute remarqué que jamais on ne voyait d'adversaire à notre aimable rongeur. Depuis des années déjà, il avait choisi le Zen par la voie de « la carotte d'acier ». Si la pratique de ses Kata au long de nos pages vous a induit en erreur, nous le regrettons. Il parlait peu, mais c'était un excellent ami et un grand philosophe.***

Je constate que le nouveau COM s'est largement démarginalisé par rapport à l'ancien. En bref, apparition des wargames et des jeux sur micro (en espérant que ceci ne soit pas à l'origine d'un *« cas de guerre »* avec les autres GROS magazines spécialisés) ; disparition de la prose corrosive dans les articles et les réponses (qui faisaient, sinon le charme, du moins la véritable originalité de l'ancien COM). Enfin, on ne pourra juger le bien-fondé de ces modifications qu'après plusieurs numéros...
Je souhaiterais également vous faire part (en vrac) de quelques commentaires, suggestions, questions, etc., qui me viennent à l'esprit en feuilletant le numéro 16 de COM :

— Rubrique *« Vitrine »* : il serait peut-être bon de (re-) préciser la signification des crânes/poubelles dans cette rubrique. Même si cela peut paraître évident, je n'ai pas bien saisi le sens du mixage de ces deux icones dans certains cas. Tant que vous y êtes, faites signer chaque article par son rédacteur (chaque *« critiqueur »* a toujours ses propres préférences, et le lecteur pourra ainsi mieux faire la part des choses après plusieurs numéros).

— Rubrique *« Simulation & Micro »* : j'espère que vous parlerez des jeux sur MACINTOSH! (il y en a, il y en a...)

— Article *« Interactivité »*, p. 52 : alors là bravo! Personne n'avait vraiment osé auparavant (même si tous en parlaient). Je suis vraiment curieux de voir ce que cela va donner. Entre parenthèses, j'espère que vous avez posé un copyright sur *« Heureux qui communique »*, ou vous allez vous faire piquer ce (super) slogan par les Télécoms.

— Article *« Jeux de Simulation Historique »* : j'ai été heureux d'apprendre que *« war »* et *« krieg »* signifiaient *« simulation historique »*. Maintenant je sais que je joue un *« simulateur historique »* 3e Niveau à AD&D (2e édition) et que mon oncle est mort durant la seconde *« simulation historique »* mondiale. Qui a dit que les français avaient peur des mots?

— Le salon des Jeux de Réflexion : j'y suis monté cette année pour la deuxième fois (non consécutive). C'était encore pire (je n'aurais jamais cru ça possible)! Je ne sais pas qui se fait plaisir pendant cet *« événement »*, mais ceux qui prennent contact avec les JdR pour la première fois au cours de ce Salon ont de quoi en être dégoûtés pour le restant de leurs jours.

— Réponse à la lettre de *« Buggs »*, p. 62 : on n'empêchera jamais les mauvaises langues de parler et de dénigrer ce qu'ils ne sont pas capables de (ou n'osent pas) faire eux-même (la preuve moi!). Mais je crois qu'avant tout l'important est de ne pas se prendre au sérieux mais de faire son travail sérieusement. Quant aux lettres d'injures, elles n'ont aucune raison d'exister ; même si la critique est fondée, on peut la faire en restant civilisé (et ça ne veut pas dire mettre une cravate)! Entre parenthèses, vous n'avez pas *« expliqué »* le pourquoi du comment du changement de COM (vous savez, bien qu'on soit en pleine ère de la consommation, la vie d'un magazine, ça intéresse aussi ses lecteurs!)

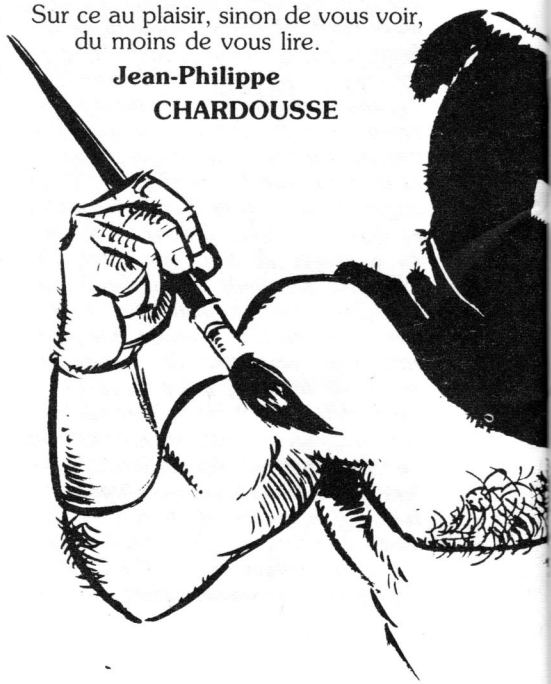
— La mise en page : elle m'a plutôt déçu dans certains cas. Je trouve assez *« inesthétique »* de mettre le début (ou la fin) d'un article ou d'un paragraphe au bas de la page précédente (ou en haut de la page suivante). Je pense que vous pouvez encore faire quelques efforts de ce coté là.

— Les anglicismes : *« Héroic Fantasy »* est orthographié environ d'une demi douzaine de façons différentes — tréma sur le *« i »* ; accent aigu sur le *« e »* ; un i devant le *« sy »* ; plus des mixages divers des précédents. Je sais, là je chipote! Mais, en fait, si je vous dit ça, c'est parce que cela m'a frappé (et je ne vous conseille pas le tréma dans l'œil ; c'est plutôt désagréable!) et qu'il me restait de la place sur ma bafouille.

Voilà, j'espère que vous ne me tiendrez pas rigueur des petites critiques faciles que j'ai pu vous faire, et que votre magazine survivra encore longtemps à toutes les magouilles mercantiles qui pourraient vous menacer. COM reste, pour moi, l'un des deux magazines les plus agréables à regarder de la presse spécialisée (et professionnelle).

Sur ce au plaisir, sinon de vous voir, du moins de vous lire.

**Jean-Philippe**
**CHARDOUSSE**



# CHRONIQUEZ VOUS

***Précisons ce qui n'a pas encore été dit. Le contenu de nos pages ne nous oppose en rien aux autres revues traitant de JdR. Nous n'avons pas eu l'occasion de donner notre avis sur les autres ; une revue de presse pourrait présenter de l'intérêt, mais dans ce cas il faudrait aussi détailler le contenu des bons Fanzines.***

***Les crânes et les poubelles dans « Vitrines » ont été remplacés dans le numéro 18 par des couronnes et des tombes, le sens de la cotation est précisé en fin de rubrique. De tout façon, il est ridicule d'essayer de juger des produits sur des critères objectifs. Des notions comme la complexité d'un système de résolution, la qualité des illustrations, ou la jouabilité sont affaire de goûts. Pour que vous puissiez vous faire une idée plus précise de nos goûts, nous avons, comme cela nous a été demandé, mis après chaque test de jeu le nom de son testeur. Dans le numéro présent, pas de vitrine, mais la situation est exceptionnelle, comme elle l'a déjà été pour le numéro 17. En deux mots, le numéro précédent a eu beaucoup trop de retard et nous devons rattraper celui-ci avant de reprendre un rythme et un volume de parution décent. Ceux d'entre nos lecteurs qui suivent l'actualité auront sans doute remarqué que les news du numéro 18 ont été bouclées en octobre. Quand le numéro est paru, elles étaient un peu rances. Pour éviter ce type de problème à l'avenir nous avons pris la ferme résolution de boucler les tests de nouveautés au dernier moment. Comme nous étions pressé par le temps pour le numéro courant, nous n'avons pas eu le temps de les mettre suffisamment en forme pour les rendre publiables. Sorry. Ce sera pour la prochaine fois.***

## Salut à la Nouvelle équipe

Faisons un peu le bilan :

A toute la rédaction de COM,

Tout d'abord félicitations pour la reprise de COM qui s'est effectuée sans heurts ; il aurait peut-être mieux valu pour tout le monde créer un nouveau titre et laisser COM *« mourir de sa belle mort »*, ce qui aurait sans doute simplifié la tâche de ses nouveaux rédacteurs et clarifié la situation pour ses plus fidèles lecteurs, mais l'essentiel restant qu'il n'y ait pas un zine de JdR de moins sur le marché !

— coté Scénars : Moins d'hypocrisie et d'énormités, bilan positif.

— coté niveau de langue : ça y est, on sort des bas fonds ! Et on ne se fait pas incendier en donnant un avis différent de celui du journal, bilan positif.

— coté Jeu : peu étoffé, mais vous commenciez juste, on pardonne.

— Le reste : pas mal, mais évitez le lapin à toutes les sauces (je sais, c'est facile). On finit par en faire une indigestion.

Personnellement je n'ai rien contre le changement, du moment qu'il est positif, après le N° 16 ma réaction est *« Wait and See »*. Bon ben là, le fait de vous soutenir va me faire passer pour un pauvre type pour certains : attention, on ne touche pas au *« vrai »* Chroniques, c'est sacré ça ! Tant pis ! Moi ces gens là me font penser aux intégristes qui brûlent des cinés. Chacun a droit à la liberté d'expression, et l'ancienne équipe semblait l'ignorer, tout en la défendant, curieux non ? Pour ma part, j'ai eu une fois le malheur de les contredire et je lèche encore les blessures infligées par un certain demi-orc qui criait *« à mort au facho ! »* (?!?!)

Là pour certains je suis carrément mort, vous voyez c'est plus fort qu'eux : seuls ceux qui plaisent ont droit à la parole.

Bon j'arrête sinon je vais devenir vraiment méchant.

**PYRATUSS**

***Je ne crois pas que cette lettre exige de réponse, mais après toutes ces critiques, même constructives, j'en avais bien besoin pour faire une pause.***

## Chères Chroniques

Je fais partie des fanatiques de STAR WARS et pourtant, je n'ai pas été bouleversé par le fait que *« Star Wars IV : A new hope »* existe. Mais au regret de vous décevoir, ce film ne sortira pas bientôt sur les écrans, du fait qu'il est déjà sorti il y a douze ans !

En effet, lorsque Georges Lucas a conçu la saga, il l'a décomposée en douze parties et celles qui ont déjà été tournées sont *« Star Wars IV : A new hope »*, *« Star Wars V : The Empire Strikes Back »* et *« Star Wars VI : The Return of the Jedi »*. Reste que si jamais un nouveau film de la saga devait sortir, ce serait probablement *« Star Wars I : La guerre des Clones »*, épisode qui se situerait donc avant la trilogie que l'on a eu le plaisir de voir.

**T. NOBLET**

***Je suis heureux de te laisser la parole sur Star Wars, tu m'évite de publier un errata. Nous vérifierons nos sources d'information à l'avenir, ou bien nous feront paraître des rectificatifs, personne n'est parfait sed perseverare est diabolicum.***

M'étant récemment abonné à Chroniques, je vais m'autoriser quelques remarques sur le numéro 16

— page 1 : éviter les fautes d'orthographe en couverture (Héroïc Fantalsy, RuNquest)

— pages 7/8 : aaargh ! attention, une grosse confusion à propos du GALAXY GUIDE pour STAR WARS. Restons calme et reprenons tout au début. La saga de STAR WARS devrait en principe comprendre 9 films, organisés en 3 cycles de 3 épisodes. Les 3 films déjà sortis correspondent aux trois épisodes du 2e cycle. Ils ont pour titres :
STAR WARS IV : A NEW HOPE
STAR WARS V : THE EMPIRE STRIKES BACK
STAR WARS VI : THE RETURN OF THE JEDI
donc, ce supplément n'annonce pas la sortie de nouveaux épisodes de la saga (bien que certaines rumeurs évoquent le tournage de l'épisode I), ce dont vous auriez pu vous douter, puisqu'il ne contient que des personnages déjà connus.

— page 12 : pour la cinquième génération vous repasserez. THE RETURN OF WERDNA c'est le titre de WIZARDRY IV. Je vous concède que WIZARDRY V vient de sortir, mais le programme dont vous avez parlé, c'est le 4.

— page 14 : GALDREGON'S DOMAIN et non pas GALDRAGON !

— page 23 : je lis, ce cite, *« (MERP : choisir un BALROG, MORGOTH est un MAIA du VALAR Aulë le Forgeron) »*. Vous vous rendez compte que c'est horrible ?
a) MORGOTH n'est pas un BALROG
b) MORGOTH n'est pas un MAIAR, mais un VALAR.
Relisez Tolkien. La différence est de taille.

— page 30 : c'est quoi ADVANCED DONGEONS AND DRAGONS ? Evitez le franglais.

— page 52 : Sans vouloir être méchant, est-ce la peine de vous dire que ça va être un bide ?

Bon, j'arrête là l'énumération de vos erreurs (il y en a sûrement encore des tas, mais là je fatigue). Mes petites critiques peuvent vous sembler futiles ou déplacées, mais en tant que client de votre journal, je crois être en droit de vous dire ce qui ne va pas à mon goût).

Je vois donc un double problème à corriger : un manque de relecture, et un manque de vérification de vos sources...

A part ça, Chroniques reste malgré tout un journal intéressant sur le fond.

**Hubert TOURNIER**
**(Rédacteur de MéluZine)**

**PS :** j'espère que votre fixation sur les lapins n'est qu'une passade...
**PPS :** Pourquoi mettre en avant l'indépendance du journal ? (page 66) Surtout si c'est pour ne pas vous en servir. Exemple, page 30, pourquoi ne pas dire que TSR, avec la 2e édition d'AD&D, a uniquement pour ambition de ponctionner les ultimes billets du portefeuille des joueurs.
**PPPS :** vous ne m'en voulez pas, quand même ?

***Ok, ok, ok, n'en jetez plus. On avoue tout : nous n'avons pas de secrétaire de rédaction et nous relisons nos textes nous même. Au bout de la quatrième ou cinquième relecture on fatique, et finalement il reste des fautes.***

***L'erreur sur le BALROG ? Elle est tellement énorme que tout MJ attentif avait rectifié de lui même (moi ça m'avait échappé...). Tes autres affirmations n'engagent que toi, il est même possible que nous ne soyons pas obligatoirement d'accord. Etre indépendant de toutes pressions ne veut pas dire adopter des jugements à l'emporte-pièce. Savoir être nuancé et objectif, ce n'est pas subir des pressions, il y a une grosse nuance, soit objectif !***

Difficile d'écrire « *Chers...* » à des personnes dont je ne sais encore si je les hais, si je les méprise ou si je leur laisse encore une chance de gagner mon estime. Bref, je n'ai pas encore décidé si j'achèterai le prochain numéro de COM (les majuscules sont elles toujours méritées ?). La lecture du numéro 16 m'a irrité (c'est un euphémisme poli !) ; j'espère garder assez longtemps mon sang froid pour énumérer mes critiques et mes doléances courtoisement, afin que cette lettre ne finisse pas prématurément au panier. Entrons donc dans le vif du sujet sans plus attendre...

COM est mort, vive COM ! Regrettons toutefois que les principaux bénéficiaires de cette mort (en sont ils des acteurs ?) se soient fait si discrets qu'on ne s'en aperçoive qu'après plusieurs minutes de lecture, le coup n'en est que plus rude, et les larmes plus amères. Il eût été digne que l'article nécrologique soit consistant (ou moins fugitif) et laisse le mot de la fin à la défunte équipe. Il serait digne que dans les numéros à venir les Créateurs conservent un droit à la parole. S'il vous plaît, juste une petite Chronique d'Outre Tombe pour Fang, Destroy et tous les autres... Après tout, vous leur devez votre emploi. Voila j'arrête, je me sens si coupable de ne pas m'être abonné.

Parlons un peu du numéro 16. Certes, la forme n'a pas ou peu changé mais les signes sont là qui font frémir. Micros & Jeux de simulation (hôly shit), jeux de simulation historique (hors sujet). Chroniques d'Outre Monde n'est il plus LE magazine DU jeu de rôle ? Le pire est à craindre, à moins qu'il ne soit déjà là.

Le lapin. Quel est donc son nom ? Mabrouk, Flipper le lapin. Sérieusement, le plagiat des MONTHY PYTHON n'est pas chose aisée, et dans le doute, mieux vaudrait s'abstenir. Les chevaliers qui disent NI pourraient bien dire NON... plus jamais ça ! Cruellement j'ajouterai que, s'il ne s'agit pas d'un plagiat, votre cas est sans espoir : allez mourir de honte dans une salle où l'on joue MONTHY PYTHON, SACRE GRAAL. Et je passe sous silence ceux qui chuchotent ROGER RABBIT avec une moue narquoise.

L'innommable, que les dés me gardent, comme son nom l'indique ne doit (devrait) pas être nommé. Car, comme l'a prédit H.P.LOVECRAFT, les appels incessants de ses adorateurs finiront par le rappeler parmi nous. Aussi je n'ose imaginer les conséquences qu'aura l'impression de son nom agrémenté de fautes d'orthographe, à des milliers d'exemplaires (heureusement, le tirage connaît une certaine baisse). Bien sûr, je ne suis qu'un grincheux, un aigri, que l'humour a déserté, car évidemment, les fautes, c'est it exprès !

Juste quelques dernières critiques, en vrac, avant de passer aux doléances : les coquilles abondent, le pavé aurait gagné à être absolument historique (ceux qui voulaient broder, auraient pu broder seuls et ainsi ceux qui s'intéressent à l'Histoire n'auraient pas eu entre les mains un pavé bon à jeter...), les commentaires sur le rôle-playing, lorsqu'ils sont anonymes et de mauvais goût ne méritent pas d'être faits. Sur ce point, je ressent la nécessité de développer ma pensée. Je fais référence à la polémique née des propos d'Eric Kouris dans sa bafouille. Le commentaire fait par je ne sait quel ostrogoth de la nouvelle équipe est triste à pleurer. Je cite : « *Un héros n'est pas supposé subir les contraintes du commun des mortels. Sa vie peut très bien se ramener à une suite ininterrompue de coups d'éclats.* » Non mais je vous jure, pourquoi ne pas faire comme certains qui ne jouent que des combats de dieux à AD&D à grand renfort de poignées de dés 6. Sans la vie quotidienne, les tracasseries sempiternelles, la maladie, les miliciens bornés, les apprentissages longs et souvent inutiles, les blagues grasses, les rumeurs, les aubergistes joviaux et voleurs,... que deviennent les coups d'éclats, l'héroïsme ? RIEN, rien que les bravades impuissantes d'un guignol sans but dans les couloirs sans fin d'un trop grand château. RIEN de plus que la corvée de chiottes quotidienne, dix étrons d'orcs, une bouse de vampire et un tombereau de crottes de trolls. RIEN qu'une illusion d'héroïsme à la mesure de la vanité du joueur. Mon unique personnage est un couard, il craint les combats comme la peste, il a peur de mourir, il apprend petitement et sans beaucoup d'éclat la sorcellerie depuis presque vingt ans, peut-être qu'un jour si les bravaches le poussent à bout, il sera l'espace de quelques instants un héros. Je prie pour qu'alors il ne meure pas, ce serait trop con.

Je passe maintenant aux modestes doléances et questions qui se sont présentées à ma personne : ne serait-il pas possible d'augmenter substantiellement la surface accordée à la rubrique « *Chroniquez-vous* ». C'est une rubrique passionnante et riche qui mérite beaucoup plus qu'on ne lui accorde. Particulièrement les mois où COM est « *pâle et amaigri* ». De plus, ça ne coûte pas cher ! Les scénarii présentent beaucoup d'intérêt pour les maîtres, mais les maîtres sont aussi également des joueurs... en bref, à chaque fois c'est le dilemme, dois-je ou ne dois-je pas lire ce scénario ? Mon maître me le fera-t-il jouer, ou le ferais-je jouer à mon maître qui est aussi l'un de mes joueurs ? C'est un dur paradoxe qui retire beaucoup d'intérêt aux scénarii dans les magazines, si on ne lit pas à quoi bon acheter et si on lit alors ça ne peut plus être joué. Pensez à tous ces joueurs et à tous ces joueurs-maîtres frustrés comme moi chaque

# CHRONIQUEZ VOUS

mois. J'ai bien une solution, mais je crains qu'elle ne soit pas du goût de tous : la suppression radicale des scénarii. Cette solution me semble d'autant plus élégante que les scénarii novateurs se font rares et que chaque mois on assiste au même schéma linéaire et attristant événement-enquête-exploration-rémunération (en xp quel triste mot) le tout bien entendu entrecoupé de combats héroïïï... A supposer que vous ne réagissiez pas en disant *« eh lui, l'est fou il veut bousiller notre gagne pain »* il faut alors songer à ce qui pourrait alors remplir avantageusement le vide ainsi créé. Je ne peux que proposer mes centres d'intérêt personnels, libre à vous d'enquêter pour savoir si je constitue une exception, ou un rôlus sapiens vulgarus. En vrac, des bibliographies accompagnées de conseils et résumés, des mythes & légendes, des études de la société médiévale (technique, philosophie, musique, l'art du courtisan...), des études statistiques (je pense en particulier aux problèmes que rencontrent les maîtres des jeux évolués pour gérer les pnjs au combat. Exemple, trois sorciers à Rêve de Dragon, si le maître est impartial, il doit jouer le voyage dans les terres médianes, les rencontres, les souffles, têtes et queues diverses... C'est impossible, d'où l'idée de modéliser ces actions par un jet unique. C'est possible, mais c'est long et trapu (si jamais mon étude aboutit je vous ferais — éventuellement — part des résultats). J'aborde un dernier point qui m'intrigue et m'intéresse : l'interactivité. C'est évidemment une idée des plus intéressantes mais j'ai l'horrible sentiment de n'avoir pas tout compris. Il me semble d'abord hors de question que je vous communique quelque renseignement que ce soit sur mon monde. En effet, je crois que je détesterais lire dans COM tous les secrets que cherche mon personnage depuis si longtemps. Mes joueurs pensent à coup sûr la même chose. Aussi, il faut inventer du neuf avant de vous écrire ce qui est un gros travail. Par ailleurs imaginons que le monde existe et que l'aubergiste de la ville d'Is soit mon personnage, une horde inconnue déferle dans mon auberge pimpante et m'écorche vif (horde jouée par les intrépides héros du club de Grosbill-sur-Seine), j'apprends alors, en lisant COM numéro 16d4 dans la rubrique nécrologique que mon héros est mort des suites de ses blessures. Argh. Mais comment est-ce possible? (en effet, je m'étais récemment procuré, à prix d'or, une barrique enchantée, téléport qui m'expédiait sur l'heure chez le chef de la milice, mon futur gendre.). Ce petit exemple montre les problèmes pratiques qui vont très rapidement apparaître, aventures d'importance majeure pour l'avenir d'une ville, d'un pays... connaissant autant de conclusions différentes qu'il y aura de joueurs à les jouer, personnages (pj ou pnj) de premier plan morts pour certains, vivants pour d'autres, mutilés pour les joueurs de Grosbill-sur-Seine, au gré des dés, etc, etc.

J'arrête là, sans rancune, j'espère de votre part ; pour moi c'est décidé, j'achèterai le numéro dix-sept (dusséje y voir mon nom couvert d'insultes). J'espère avoir apporté, par ce temps de sécheresse, de l'eau à votre moulin quand bien même je n'ai pas eu le temps d'écrire pour vous une petite histoire pour ce monde interactif qui n'en doutons pas a de beaux jours devant lui (quoi que j'ai pu en dire, j'attends avec impatience une foison de détails dans le prochain numéro ; et pitié, laissez nous aussi faire la mythologie, la planète, tout quoi!).

Votre dévoué serviteur.

**PS :** Pour la gloriole et pour mon press-book j'aimerais *« assez »* que cette lettre soit publiée dans le prochain *« Chroniquez-vous »*. En intégral, bien sûr, puisque vous allez quadrupler (pour le moins) cette rubrique.

***Il me semble m'être assez longuement exprimé sur les raisons du remaniement rédactionnel, la philosophie de notre équipe, et nos méthodes de travail déplorables... L'innommable mal orthographié s'inscrit dans la série des coquilles diverses. Tu es d'ailleurs le seul à l'avoir noté. J'avoue que nous ne craignons pas les conséquence de ce blasphème. Au mieux, il ne se reconnaîtra pas (ce Ctulhu, ça doit être un étranger) au pire... que peut-il faire de pire que d'habitude? D'après l'auteur du pavé oriental (notre honoré Redac Chef), les inexactitudes se limitent à :***

***— description territoriale correspondant aux Song du Nord***

***— description socio-culturelle des songs du sud***

***— utilisation de points de loi du code des Han, et de structures administratives des Han (le système était très similaires sous les songs, mais les documents consultés pour l'écriture du pavé moins précis)***

***— simplification des ministères.***

***Il en ressort qu'il faut être un expert pour détecter les erreurs, qui dans ce cas sont évidentes. Nous persistons à croire que l'ambiance est convenablement rendue, et se rapproche autant que possible de la réalité historique.***

***Mais abordons les choses sérieuses, enfin un sujet passionnant : l'héroïsme! D'abord les remarques impersonnelles, comme tu le dit si bien, sont de moi, c'est encore moi qui répondu à toutes vos lettres dans ce numéro, et si à l'avenir d'autres prennent la plume, ne vous inquiétez-pas, les réponses seront signées.***

***Je trouve ta conception de l'héroïsme pour le moins étriquée. Il s'agit d'héroïsme, pas de massacres! Si tu penses que je pense que les personnages archaïques qui errent encore sans but dans des labyrinthes infinis sont des héros, c'est qu'une bonne mise au point est nécessaire. Ma conception du héros est celle du théâtre classique : Racine, Corneille. Des personnages tourmentés, faibles, forts, peu importe. Mais jamais importunés par des contingences bassement matérielles. C'est à dire : un personnage ne va JAMAIS aux toilettes, ce qui est normal car il ne mange jamais, et a rarement des problèmes avec les impôts (sauf intervention directe des collecteurs dans le scénario, bien entendu). Ce que je veux mettre en avant, c'est que c'est la mentalité qui fait le héros. On peut trucider des monstres, certes, mais pas à la façon d'un service de dératisation. Quand je parle de jeux à tendance héroïque, c'est simplement pour mettre en avant le fait que, dans ce type de jeu, on se préoccupe d'abord de traduire une intention en acte, sans chercher à savoir si l'action est ou non plausible. On peut jouer à AD&D un personnage qui est continuellement en campagne, la plupart des joueurs le font. Cette attitude est totalement irréaliste. Elle traduit simplement l'intention du personnage de rechercher l'aventure. Etre un héros est un travail de tous les instants, une tournure d'esprit. La vie du héros peut se décomposer en « ce qui est digne d'un héros » et « le reste ». Le héros, et il a besoin de l'aide de son MJ pour cela, passera rapidement sur « le reste » pour mettre l'accent sur les actions héroïques. Personnellement, j'adopte une règle simple pour savoir ce que mes PJ considèrent comme héroïque ou pas : est héroïque ce qui est digne d'être raconté, qui figurerait dans les mémoires de mon PJ, car quand on dit héros, il faut penser histoires. Le héros est par définition un personnage de roman, de BD, de cinéma... A***

3615 NEW*COM

# CHRONIQUEZ VOUS

***mon avis, ton personnage rentre dans une catégorie de héros assez particulière, une notion qui est apparue dans les années 60/70 : les anti-héros. Un personnage qui n'a rien de remarquable, qui vit le quotidien, ballotté par les événements plus qu'il n'a de prise sur eux. Prototype : voir filmographie de Woody Allen. C'est dans cet esprit que je fais une distinction entre jeux « héroïques » et jeux « réalistes ». Les uns cherchent à mettre en valeur des héros, les autres ne placent cet impératif qu'en seconde position, voire plus loin. Chaque type de jeu a ses adeptes et ses qualités propres. Sans m'étendre, le jeu héroïque met l'accent sur l'histoire, l'action ; le jeu réaliste privilégie l'ambiance, et la relation entre un joueur et son personnage est très concrète. Bien entendu, si les jeux ont des tendances, ont peut jouer à pratiquement n'importe quoi de manière réaliste ou héroïque, ce sont les joueurs, et surtout le MJ, qui orientent les parties. Il y a encore beaucoup à dire sur les personnages, et d'ailleurs, c'est décidé, je vais vous faire un article de fond sur le sujet pour un prochain numéro.***

***Je n'aborderai pas le sujet de la gestion des personnages de l'univers interactif dans ce numéro. D'abord Oron San est beaucoup plus au point que moi sur le sujet, et il est en train de préparer un article pour en parler. Quant à la mythologie, une version vient d'en être faite (dans le 18), à partir des idées de ceux qui n'ont pas trop attendu pour réagir, elle laisse tout de même une bonne marge de manœuvre pour vos dieux personnels.***

***Voila tout pour le courrier relatif au numéro 16. Nous avons beaucoup trop parlé de la nouvelle structure de COM, et pas assez de jeu de rôle, nous n'aborderons dans la mesure du possible, plus le sujet. Par contre, ceux d'entre vous qui veulent s'exprimer peuvent le faire sur le thème du prochain numéro : la mort. Tous ce qui concerne la mort, dans et autours du jeu de rôle nous intéresse. Par exemple, comment vous, joueurs ressentez vous la mort d'un de vos personnage ? Quel devrait être l'attitude d'un MJ ? Comment concevez vous les résurrections, ou les guildes d'assassins ? Etc.***

***Avant de clore cette rubrique, je me dois de publier la réponse de Stéphane et Robert à ma digression sur les univers qui s'était glissée dans les vitrines du 18.***

Loin de nous douter que nos critiques concernant ATHANOR et Les DIVISIONS de l'OMBRE soulèveraient de telles controverses, les divagations de CG méritent bien une réponse de notre part.

A la lecture de ses arguments plusieurs questions nous viennent immédiatement à l'esprit : Christophe ne perçoit-il pas de royalties de la part de FLAMBERGE ?! LDDO ne serait il réservé qu'aux seuls *« mauvais MJ »*, comme il le laisse supposer ? Les critères qui définissent un *« bon JdR »* auraient-ils tellement évolués que le manque d'originalité en serait devenu le nec plus ultra ? Sommes nous obligés de choisir entre *« les intrigues complexes »* et les *« beaux voyages exotiques »* ? L'imagination des MJ est-elle à ce point tarie, qu'une aventure ne puisse à la fois mettre en scène, intrigues et belles régions inconnues ? L'un serait-il devenu l'anti-thèse de l'autre ?!

Selon notre vision du monde des JdR, il existe deux catégories de jeux. Les premiers se contentent de développer un système de régles adaptées à un contexte précis (médiéval fantastique, post-apocalyptique, futuriste...). Le MJ a toute latitude pour créer un monde cohérent intégrant ce système. Ce travail est, à notre avis, le plus complexe, le plus long et le plus ardu à réaliser. Dans cette catégorie apparaissent des jeux comme AD&D, RoleMaster, RuneQuest ou encore GURPS, même si par la suite des mondes adaptés ont été développés par extension, comme GreyHawk ou Glorantha.

Les seconds, en plus d'un système de régles, qui peut être repris, proposent un monde structuré sur lequel le MJ va pouvoir appuyer ses scénarios. Ce monde est lui-même souvent basé sur une œuvre littéraire connue, comme celle de Tolkien, Lovecraft, Howard, Moorcook... Citons Stormbringer, Chtulhu, JRTM, Athanor ou Hurlement. Ils n'en constituent pas moins des jeux originaux ! Chtulhu serait-il alors, selon les critères de CG, un jeu manquant d'originalité, puisque basé sur l'œuvre de Lovecraft et utilisant, en plus, un système de régles reprises de RuneQuest ? LDDO quant à lui aurait pu être un bon système pouvant s'appliquer aux JdRs futuristes. Mais ce qui lui est reproché est sa prétention à paraître comme un monde en soit. Régles mises à part, ce n'est qu'un *« amalgame de poncifs d'anticipation »* ! Qui oserait comparer le monde de *« V »* à celui de *« Blade Runner »* ou de *« Robocop »* ?! Pourtant ces trois titres sont cités dans la filmographie comme partie intégrante de ce monde.

Malgré ces lignes il existe nombre de points d'accords entre CG et nous (non ! non ! nous n'avons pas été brutalement menacés de licenciement...) : tous les goûts sont dans la nature, et que c'est ce qui fait le charme des JdRs. N'hésitez pas à nous envoyer les vôtres !

R.V. et S.L.

***Toutes les réponses au courrier sont de C. Grosjean., et donc absolument pas anonyme... (non mais, hé !)***

# CHRONIQUES MONDAINES

**Février :**

Pendant le dernier week-end du mois, le Salon des Jeux de rôles se tient à l'Aquaboulevard de Paris : peut-être très utile pour les professionnels...

**Mars :**

Le 4e Tournoi de la Lune Rousse, portant sur Légendes Celtiques, a lieu à Rennes le 17 . Renseignement et inscription : La Lune Rousse, Cité U. Beaulieu, 33 avenue des Buttes de Coësn, 35 700 Rennes.

Le même jour (le 17 pour les gens qui ne lisent pas les actualités dans l'ordre), en région lyonnaise, se déroule un tournoi AD&D avec en parallèle un tournoi de jeux d'histoire avec figurines. Renseignement, etc.. : CLUJI, BDE INSA, 20 avenue Albert Einstein, 69 621 Villeurbanne.

Plus proche de Paris et de ses lumières, le 25 mars verra se dérouler un tournoi éclectique, jugez plutôt (et donald) : AD&D, AdC, Paranoïa, Zone, Stormbringer. Et 30 F seulement l'inscription : Les démons du K.O. , 6 place Frédéric Mistral, 78 990 Elancourt.

Réservez votre week-end du 31 mars-1 avril : Un grandeur nature, genre médiéval fantastique, dans l'univers manichéens d'Alzathot, est organisé à Crépy en Valois (près de Compiegne) dans l'abbaye de Saint Arnould. Renseignement : Alzathot, 5 rue Raoul, 92 270 Bois Colombe.

**Avril :**

Tournoi de Jeux de Rôle les 7 et 8, à Belley, dans l'Ain : pour 10 F, la compétition aura lieu sur un jeu empruntant les règles de Simulacres (Jeux Descartes), dans un style aventures contemporaines.

## Petit calendrier du joueur pour les mois à venir

Renseignements : 79 81 01 74 demandez Philippe.

28-29 : Tournoi de l'Ouest de Morlaix : une nouvelle fois de nombreux jeux seront proposés, jugez Donald ( et plutôt ) : AD&D, l'Appel de Cthulhu (Glou-Glou-Glou), JRTM, StarWars. Renseignement : E. Perrignon, 7 rue des Glycines, 29 210 Morlaix.

**Mai :**

Oyez, Oyez bonnes gens : un Grandeur Nature au thème appétissant : vivez deux jours (les 5 et 6) comme les celtes ; vous incarnerez un guerrier gaulois dans le cadre sublime du parc du Livradois Forez. Organisé par : EFOTIS, 2 rue de la tour d'Auvergne, 63 000 Clermont-Ferrant. Règlement à la Galerie du Quartier Blatin, 3 rue Blatin, 63000 Clermont-Fd. (en période bleue, cela ne fait que 200 F aller-retour depuis Paris)

12-13 : Tournoi de l'Appel de Cthulhu (Glou-glou), organisé par Chroniques du Rêve et Légendes d'Hunnord, à l'ICAM de Lille. Renseignement : Hervé de Bressy, 23 rue Van Dyck, 59 000 Lille.

Encore un GN historique, les 19 et 20 mai, ambiance : Romain décadent. Tous un programme, qu'on pourra vous détailler à : Balanoï, 49 rue de Chine, 75 020 Paris. Tél : 43 58 53 94.

# WANTED Prix à débattre

## PIGISTES POUR COM

Signalement : Esprits éclairés, auteurs de scénarios, aides de jeux, articles d'humeurs, critiques de livres, ou autres...

Attention, ces hommes sont dangereux, de nombreux grosbills ont déjà péri sous leurs coups...

Contactez CHRONIQUES D'OUTRE-MONDE
215, avenue Jean-Lolive, 93500 PANTIN

*On vous répondra dès que possible.*


**CHRONIQUES D'OUTRE-MONDE**
PUBLICATION TRIMESTRIELLE
ÉDITÉE PAR WELCOME MULTIMEDIA

**RÉDACTION - ADMINISTRATION**
**ABONNEMENTS - SIÈGE SOCIAL**
215, AVENUE JEAN LOLIVE, 93500 PANTIN
**TÉL. (1) 48.43.66.15**

**WELCOME MULTIMEDIA**
EST UNE SARL
AU CAPITAL DE 50 000 F
N° DE SIREN : 347.939.340
ISSN 0764-8197
DÉPOT LÉGAL A PARUTION
COMMISSION PARITAIRE : 68410

**DISTRIBUTION**
NMPP

**PUBLICITÉ**
TÉL. (1) 48.43.66.15

**DIRECTEUR**
**DE LA PUBLICATION**
MARC MARTIN

**RÉDACTEUR EN CHEF**
CHRISTOPHE HACHERDOL

**RÉDACTEURS**
STÉPHANE LEBRUMENT, ROBERT VIGREUX,
CHRISTOPHE GROSJEAN, FRÉDÉRIQUE LAUDET,
CHRISTOPHE LOUSTAUDAUDINE,
NENAD CETKOVIC, THIERRY BRAQUE,
PHILIPPE LARAOCHE, OLIVIER DEJOURS,
JEAN-FRANÇOIS MICARD

**MAQUETTISTES**
GISELINE NAUTEMONT
PHILIPPE GEVRAISE

**ILLUSTRATEURS**
COUVERTURE : LAURENT CARDON
INTÉRIEUR : LAURENT CARDON,
SISSA LA PULPEUSE
ET ROBERT VIGREUX

**TÉLÉMATICIEN**
SYLVAIN MIGLIORE

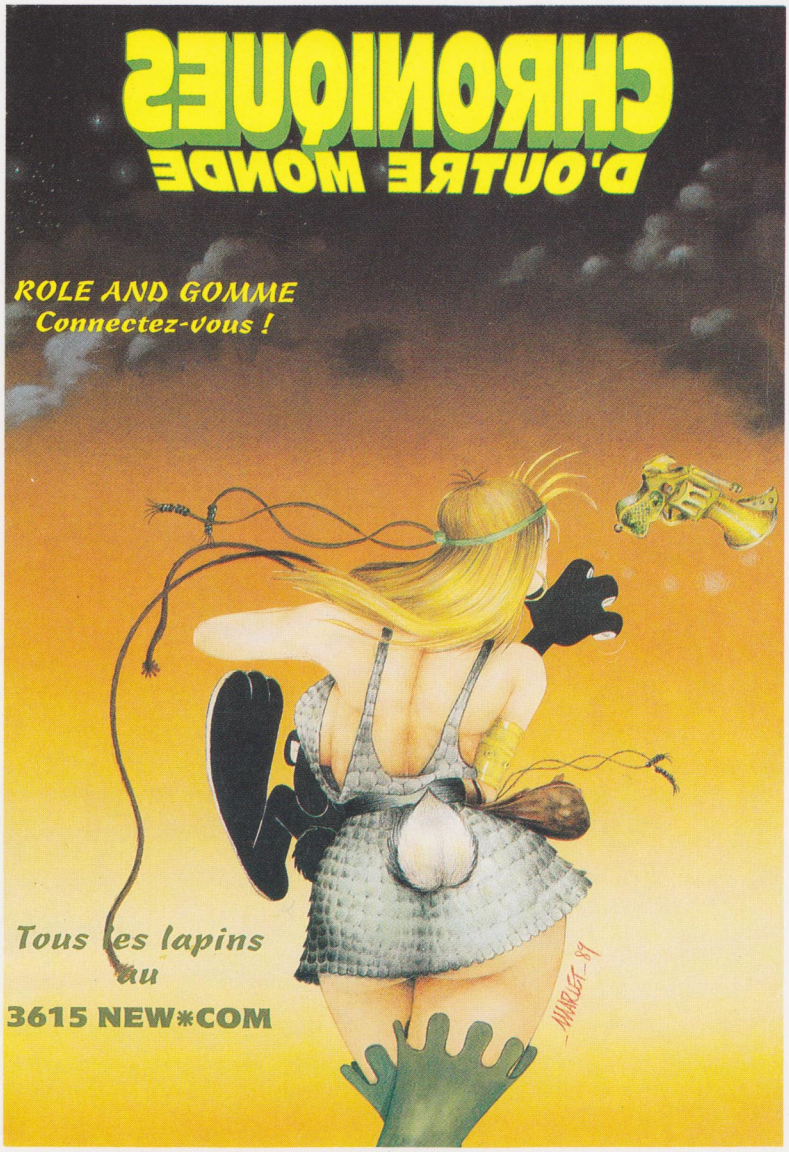
**PHOTOCOMPOSITION**
COMPOSITION NANCÉIENNE
58, RUE DE LA COMMANDERIE
54096 NANCY

**PHOTOGRAVURE**
ART COMPO
118, RUE MARCEL-HARTMANN
94200 IVRY-SUR-SEINE

**IMPRIMERIE**
OUEST IMPRESSION OBERTHUR
ZAC DE BEAUREGAR
35000 RENNES

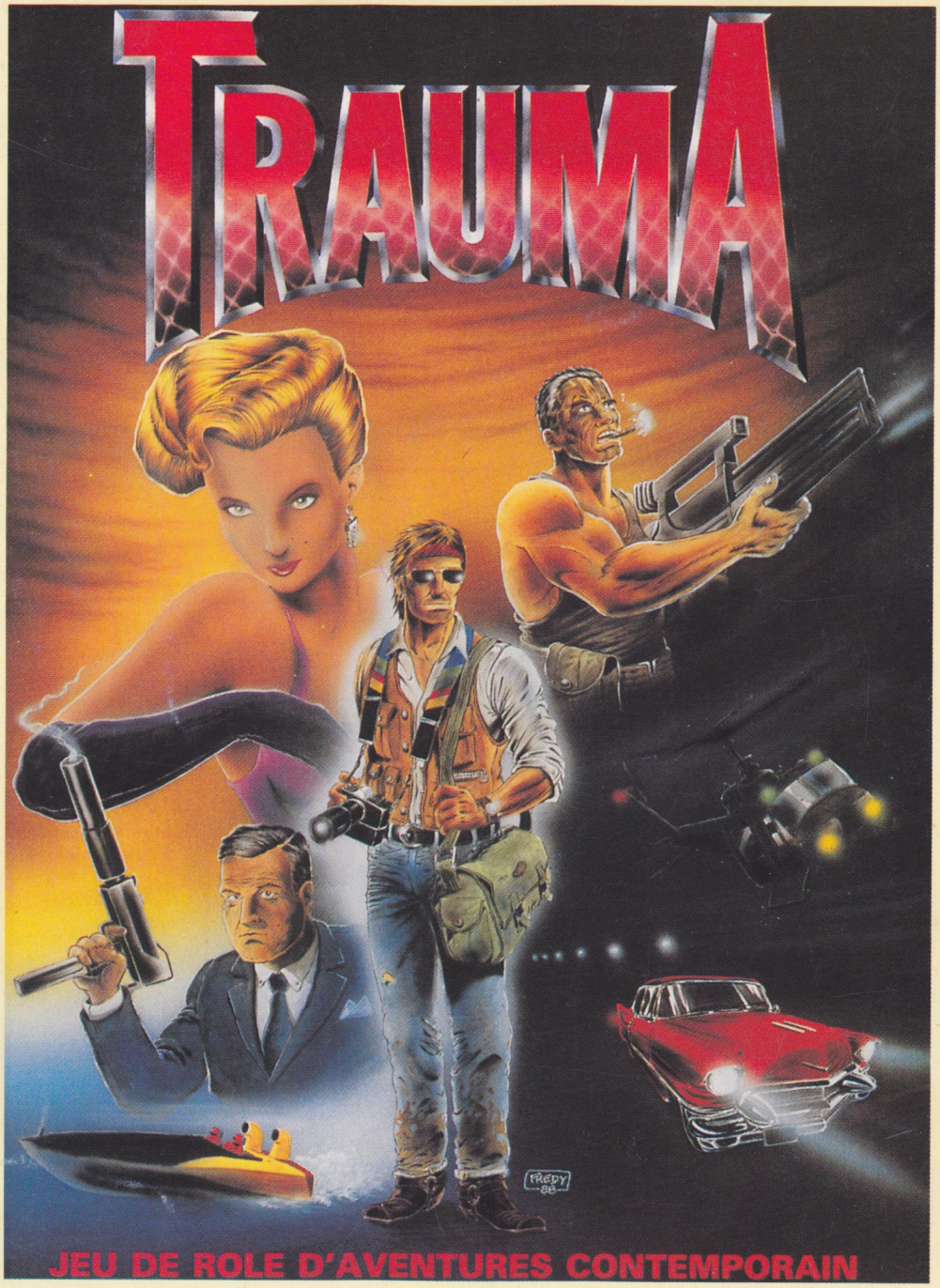
CHRONIQUES D'OUTRE MONDE est un magazine totalement indépendant. La rédaction n'est pas responsable des textes, photographies et illustrations qui engagent la seule responsabilité des auteurs. Les documents ne sont pas rendus et leur envoi implique l'accord de l'auteur pour leur libre publication. Les 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 mis à la disposition des membres d'un club, d'une association ou dans un même cercle familial sont considérés comme des reproductions.

# NE MANQUEZ PAS NOTRE PROCHAIN NUMÉRO




**CHRONIQUES N° 16**
**toujours disponible chez l'éditeur**
**Un numéro spécial héroïc lapin!**
**avec une campagne AD&D**
**J.R.T.M. - RUNQUEST**
**des scénars Hawkmoon,**
**Warhammer, Cthulhu**
**un pavé impérial, des bafouilles**
**et tout le reste, quoi!**

A commander chez
WELCOME MULTIMEDIA
CHRONIQUES D'OUTRE MONDE
Boîte postale 70 - 93505 PANTIN Cedex
Prix : 28 F plus 7 F en timbres




**INCARNEZ** un reporter, un médecin,
un pilote... pour traquer l'aventure
aux quatre coins du monde.
Un suivi exceptionnel dans votre magazine :
un scénario tous les deux mois.
En vente dans les meilleurs magasins
spécialisés ou par correspondance
chez l'éditeur.
Chez l'éditeur, 3 anciens numéros
de **CHRONIQUES** offerts à chaque achat
d'un **TRAUMA**, utilisez le bon de commande
à l'intérieur du magazine.