

CHRONIQUES D'OUTRE MONDE

Le 1^{er} magazine de jeux de rôle

**PAVÉ GORE
POUR AD&D**

Délirius

SCÉNAR TRAUMA

Sexual survival games

SCÉNAR PARANOIA

La voie interdite

SCÉNAR CTHULHU

*La maison
du Docteur Woodscrope*

CHRONIVISION

*Le jeu de rôle
en pédagogie médicale*

TESTS

Le trésor de black Squirrel

Torg

La vallée des mammouths

Amanda, nouvelle version

NECRO

Star Trek Phenomenon

EXPO

Le retour des dinosaures



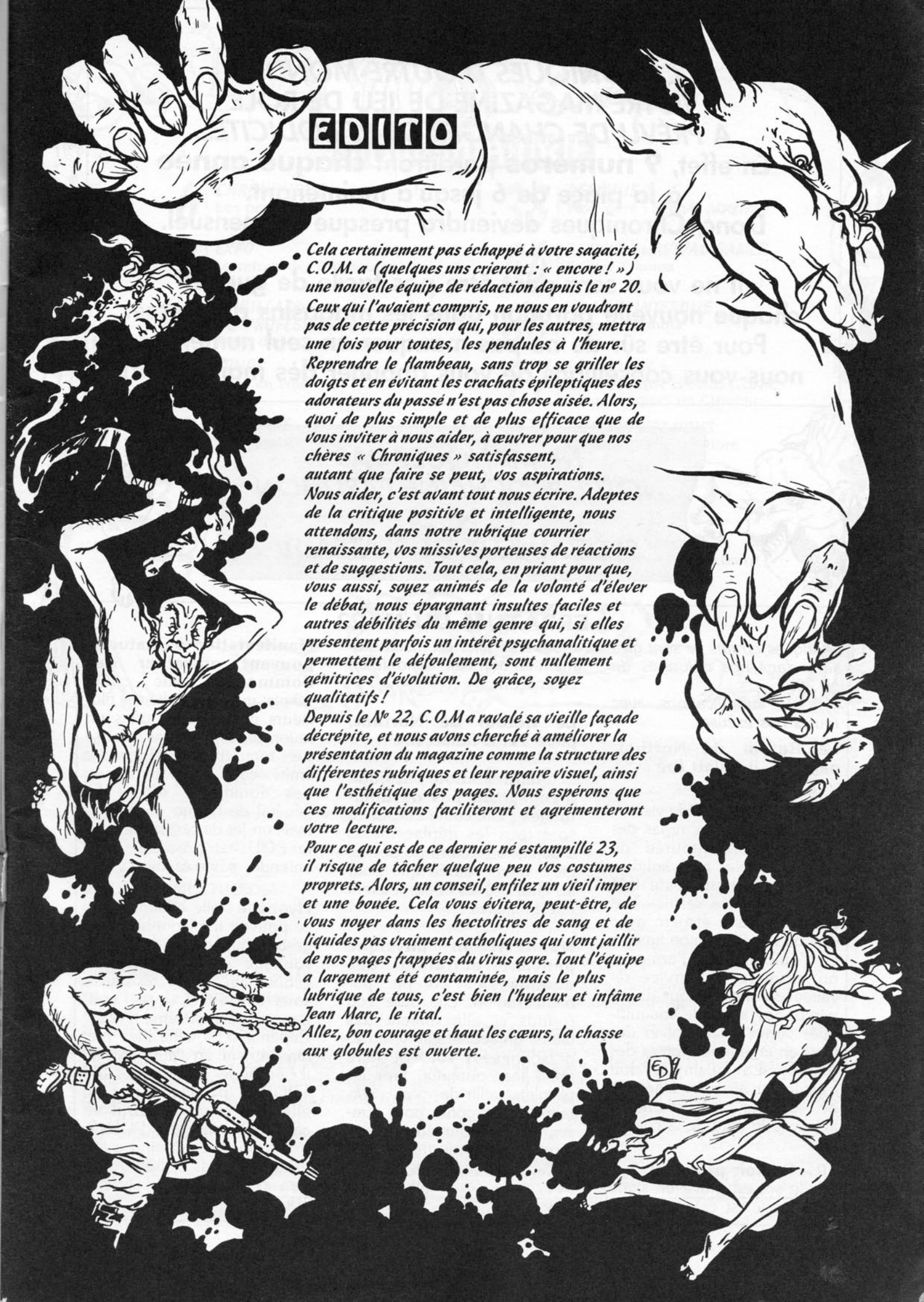
23

JEUX DE RÔLE

Bimestriel

M2085 - 23 - 30,00 F





EDITO

Cela certainement pas échappé à votre sagacité, C.O.M. a (quelques uns crieront : « encore ! ») une nouvelle équipe de rédaction depuis le n° 20.

Ceux qui l'avaient compris, ne nous en voudront pas de cette précision qui, pour les autres, mettra une fois pour toutes, les pendules à l'heure.

Reprendre le flambeau, sans trop se griller les doigts et en évitant les crachats épileptiques des adorateurs du passé n'est pas chose aisée. Alors, quoi de plus simple et de plus efficace que de vous inviter à nous aider, à œuvrer pour que nos chères « Chroniques » satisfassent, autant que faire se peut, vos aspirations.

Nous aider, c'est avant tout nous écrire. Adeptes de la critique positive et intelligente, nous attendons, dans notre rubrique courrier renaissante, vos missives porteuses de réactions et de suggestions. Tout cela, en priant pour que, vous aussi, soyez animés de la volonté d'élever le débat, nous épargnant insultes faciles et autres débilités du même genre qui, si elles présentent parfois un intérêt psychanalytique et permettent le défoulement, sont nullement génitrices d'évolution. De grâce, soyez qualitatifs !

Depuis le N° 22, C.O.M a ravalé sa vieille façade décrépite, et nous avons cherché à améliorer la présentation du magazine comme la structure des différentes rubriques et leur repaire visuel, ainsi que l'esthétique des pages. Nous espérons que ces modifications faciliteront et agrémenteront votre lecture.

Pour ce qui est de ce dernier né estampillé 23, il risque de tâcher quelque peu vos costumes propres. Alors, un conseil, enfiler un vieil imper et une bouée. Cela vous évitera, peut-être, de vous noyer dans les hectolitres de sang et de liquides pas vraiment catholiques qui vont jaillir de nos pages frappées du virus gore. Tout l'équipe a largement été contaminée, mais le plus lubrique de tous, c'est bien l'hydeux et infâme Jean Marc, le rital.

Allez, bon courage et haut les cœurs, la chasse aux globules est ouverte.

A PARTIR DU N° 25
CHRONIQUES D'OUTRE-MONDE,
VOTRE MAGAZINE DE JEU DE ROLE
A PRÉVU DE CHANGER DE PÉRIODICITÉ...
En effet, 9 numéros paraîtront chaque année
à la place de 6 jusqu'à maintenant.
Donc, Chroniques deviendra presque un mensuel.

Il ne vous sera peut-être pas facile de guetter
chaque nouvelle parution dans les magasins de presse.
Pour être sûr de ne pas manquer un seul numéro,
nous vous conseillons de vous abonner dès maintenant!



NE MANQUEZ PAS
NOTRE PROCHAINE PARUTION
LE N° 24
SPÉCIAL JEUX DE PLATEAU!



Quelques erreurs se sont glissées dans nos colonnes du N° 22.

Voici les modifications, avec toutes nos excuses.

Le Retour de Northot, page 66, il fallait lire :

... 9 - Cuisine

Il y a une grande table visiblement réservée aux repas des domestiques, entourée de chaises simples mais solides. Le long du mur, toute une batterie de casseroles est placée sur une étagère avec des quantités de condiments et d'épices. Dans l'armoire, on trouvera un service de vaisselle complet pour douze personnes avec de magnifiques verres en cristal et des plats en argent aux armes des Azanor. La cuisinière doit s'alimenter au bois. Une pile de bûches est d'ailleurs appuyée le long de la cheminée.

10 - Couloir principal

Sur le sol est gravé un signe inconnu (c'est celui de Northot).

L'escalier est manifestement en bon état, il monte en colimaçon...

Le Retour de Northot, page 71, il fallait lire :

... Manifestation physique n'engageant pas de dommages : elle coûte 20 pts, ce sont tous les déplacements d'objets, fermeture de portes, etc... Même durée que pour les illusions, les effets peuvent être multiples.

Manifestation physique pouvant entraîner des dommages : 20 pts par manifestation. Elle dure 1d6 rounds si elle affecte des biens, un seul si elle vise des personnes. A vous de faire voler les couteaux, tirer les pistolets, jaillir des portes sortant de leurs gonds pour écraser, etc... Le pourcentage d'attaque est toujours égal à 70%, les dommages de 1 à 3d6, mais des esquives sont possibles.

Manifestation surnaturelle pouvant entraîner des dommages : elle coûte 40 pts, mais peut affecter plusieurs personnages dans un rayon de cinq mètres : baisse de température, incendie limité, coup surgit du néant. Les dommages seront en général de l'ordre de 2d6+2, mais un jet de résistance sous le POU est possible. Bien entendu, pas d'esquive...

Hypnose : elle coûte 20 pts, ce pouvoir plante une suggestion hypnotique à un personnage qui pensera, s'il échoue un jet de résistance sous son POU, que l'idée transmise est totalement vraie. Cependant, si cette idée met directement en cause sa vie, il possède un bonus de +POUx4 pour son test, si elle met la vie d'autrui en cause, bonus de POUx2. Vous pouvez adjoindre les modificateurs que vous pensez appropriés. Durée : 1d6 heures...



SOMMAIRE

6	CHRONIKIOSK Les promos	38	DÉLIRIUS Pavé gore : Scénar AD&D
8	EXPO Le retour des dinosaures	54	SEXUAL SURVIVAL GAMES Scénar Trauma
16	LE BILLARD DU PROFESSEUR IGOR Tests des nouveaux jeux	64	LA VOIE INTERDITE Scénar Paranoïa
23	ÉCHOS Infos en vrac	77	LA MAISON DU DOCTEUR WOODSCROPE Scénar L'appel de Cthulhu
28	HUMEURS Très gores	83	CHRONIQUEZ-VOUS Courriers, Tribune libre
32	CHRONIVISION Le jeu de rôle en pédagogie médicale	86	CHRONIQUES D'OUTRE LIVRES Sélection littéraire
35	RUBRIQUE NÉCROLOGIQUE Star Trek Phenomenon	90	PETITES ANNONCES Les annonces des lecteurs



CHRONIQUES D'OUTRE-MONDE

est une publication bimestrielle éditée par
WELCOME MULTIMÉDIA

Rédaction - Administration - Abonnements

Siège social

33, rue Denis-Papin, 93500 Pantin
TÉL. (1) 48.43.66.15

WELCOME MULTIMÉDIA

est une S.A.R.L au capital de 50 000 F

N° de SIREN : 347.939.340

ISSN 0764-8197

Dépôt légal à parution

Commission paritaire : 68410

Directeur de la publication :

Frédéric Grenon-Andrieu

Rédacteur en chef : Eric Minsky

Rédacteur en chef-adjoint : Laurent Depruneaux

Rédacteurs : Henri Flottes de Pouzols, Bruno Giraudon, Luc Laurens, Jean-Marc Debricon, Charles Lehalle, Patrick Vanlangenhoven, Frédéric Laudet, Mumu

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

Secrétaire de rédaction : Corinne Monguillon

Maquettiste : Lucien Collbrom

Couverture : Emmanuel Despujol

Illustrateurs : Didier Cassegrain, Emmanuel Despujol

Crédit photographique : Gérard Féric, Eric Minsky, LA5

Distribution : N.M.P.P.

Chefs de publicité : Henri Flottes de Pouzols, Christine Beal

Responsable des relations publiques :

Henri Flottes de Pouzols

A collaboré à ce numéro :

Docteur Boris Minsky-Kravetz

Photocomposition : Composition nancéienne, 58, rue de la Commanderie, 54000 NANCY

Photogravure : Art Compo, 1 rue Michelet, 94200 Ivry-sur-Seine

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

SOMMAIRES CHRONIQUES

N° 1 TRAUMA,

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

N° 2 LE KERSH,

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

N° 3 APOCALYPSE YESTERDAY,

dossier post. Scénarios : AD&D, Judge Dredd, Trauma. Article : Match nul, zéro partout.

N° 4 LES ANNÉES A 20 FACES,

dossier. Scénarios : Rêve de Dragon, l'Appel de Cthulhu, Trauma. Article : le commerce des armes.

N° 5 ALTHOR,

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

N° 6 SPÉCIAL INITIATION,

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

N° 7 LES MONSTRES,

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

N° 8 SCÉNARIOS,

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

N° 9 COURSIERS DES ÉTOILES,

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

N° 10 L'OUEST SAUVAGE,

pavé western avec adaptation Trauma. Scénarios : AD&D, Stormbringer, Warhammer Battle, Trauma-James Bond, Boot Hill Trauma.

N° 11 LE JdR ICI ET MAINTENANT,

des articles qui font le point. Scénarios : Star Wars, Bushido, AD&D, Trauma, Zone.

N° 12 MAGIES,

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

N° 13 SCÉNARIOS,

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

N° 14 FAISEURS DE MONDES,

planètes en kit. Scénarios de l'Appel de Cthulhu, James Bond, AD&D, Trauma. Articles : Hawkmoon et Jorune.

N° 15 UN PAVÉ QUI POUSSE,

Scénarios Star Wars, AD&D, Jorune, Trauma. Aides de jeu pour AD&D, l'Appel, contemporain. Chronique de Warhammer.

N° 16 SPÉCIAL HEROIC LAPIN,

une mascotte révolutionnaire. Scénarios Warhammer, l'Appel de Cthulhu, Hawkmoon. Une grande campagne pour AD&D, RuneQuest, et JRTM. Articles : jeux de simulation historiques.

N° 17 épuisé

N° 18 INTERACTIVITÉ,

création d'un monde. Scénarios Space 89, Star Wars, Trauma. Suite de la campagne pour AD&D, RuneQuest et JRTM.

N° 19 DRAGON DE FEU,

Scénarios : l'Appel de Cthulhu, Star Wars, RuneQuest. Suite et fin de la campagne pour AD&D, RuneQuest et JRTM.

N° 20 QUAND LA MORT ME RÉVEILLA,

Scénarios : Stormbringer, Paranoïa. Module pour AD&D1. Article : Soyez gardien des Arcanes terreux.

N° 21 OPÉRATION DANS LE GOLF

Scénarios : Magna vérité, Others suns. Module pour Marvel Super Heroes. Article : Les jeux par correspondance. Les dernières nouveautés...

N° 22 NON-ANNIVERSAIRE LOVECRAFT

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

N° 23 SPÉCIAL GORE

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

PROMO N° 1

5 numéros
du n° 1 au n° 5

100 F

(prix abonné : 50 F)

PROMO N° 2

5 numéros
du n° 6 au n° 10

100 F

(prix abonné : 50 F)

PROMO N° 3

5 numéros
du n° 11 au n° 15

100 F

(prix abonné : 50 F)

PROMO N° 4

10 numéros
du n° 1 au n° 10

150 F

(prix abonné : 75 F)

PRIX DES ANCIENS NUMÉROS A L'UNITÉ

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

KIOSK

ABONNEMENT 6 NUMÉROS

150 F

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

CONDITIONS DE RÈGLEMENT

A toute commande, joignez votre
règlement soit par *chèque*
bancaire, chèque postal ou
mandat à l'ordre de :
Welcome Multi-média

CONDITIONS DE COMMANDE

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

WELCOME MULTIMÉDIA
Chroniques d'Outre Monde
Service commandes
33, rue Denis-Papin
93500 PANTIN

FRAIS D'EXPÉDITION

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

1 revue	12 F
2 revues	15 F
3 ou 4 revues	20 F
5 ou 8 revues	27 F
9 ou 12 revues	32 F
13 ou 20 revues	38 F
1 Trauma	27 F

PROMO N° 5

21 numéros
toute la collection!
(excepté le n° 17)
du n° 1 au n° 22

220 F

(prix abonné : 110 F)

PROMO N° 6

Trauma
valable jusqu'au n° 24

50 F

(prix abonné : 25 F)

BULLETIN D'ABONNEMENT

Oui, je désire m'abonner à *Chroniques d'Outre Monde* pour
6 numéros. Je joins mon règlement de **134 F** à votre ordre sous
forme de : _____

NOM _____

PRÉNOM _____

ADRESSE N° _____

RUE _____

CODE POSTAL _____

VILLE _____

Date _____

199

Signature _____

BON DE COMMANDE

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

☐ N° 1

☐ N° 4

☐ N° 7

☐ N° 10

☐ N° 13

☐ N° 16

☐ N° 20

☐ N° 23

☐ N° 2

☐ N° 5

☐ N° 8

☐ N° 11

☐ N° 14

☐ N° 18

☐ N° 21

☐ Trauma

☐ N° 3

☐ N° 6

☐ N° 9

☐ N° 12

☐ N° 15

☐ N° 19

☐ N° 22

Nombre de revues : _____

Nombre de Trauma : _____

Mon adresse :

NOM _____

PRÉNOM _____

ADRESSE N° _____

RUE _____

CODE POSTAL _____

VILLE _____

Date _____

199

Signature _____



photo Eric Minsky

Du 24 novembre 90 au 31 mars 91, se tient au Palais de la Découverte à Paris, l'exposition « Le retour des dinosaures ». Après une absence de 65 millions d'années, ils ont ressurgi des profondeurs de notre planète, robotisés, articulés, pour s'exhiber dans un étrange défilé près des Champs-Élysées.

Ce sont dix-huit maquettes animées et sonorisées, présentant huit espèces de dinosaures, jeunes ou adultes, qui sont actuellement exposées au Palais de la découverte. C'est grâce à une équipe d'une vingtaine de personnes (paléontologues, sculpteurs, ingénieurs, soudeurs, informaticiens) de l'entreprise américaine Dinamation que l'on peut découvrir (voir, entendre, toucher) ces fantastiques dinosaures robotisés, qu'il ne faut nullement considérer comme des jouets pour adultes, mais bien comme des reproductions exactes et scientifiques. Reproductions qui sont aujourd'hui possibles par l'accumulation des précieuses informations que

communiquent aux paléontologues du monde entier, les nombreux fossiles mis à jour depuis plusieurs décennies. De temps en temps, un squelette entier est découvert, plus rarement, des moulages de peau ou d'organes « mous » comme un cerveau (qui, en théorie, n'est pas fossilisable). En complément d'informations, les dinosaures nous ont laissé des traces de leurs activités, comme des empreintes de pas, des excréments fossiles, des œufs, des pierres contenues dans l'estomac de certains herbivores qui compensaient ainsi l'absence de dents.

FABRICATION DES DINOSAURES SYNTHÉTIQUES

Une fois que l'équipe de Dinamation (« équipe de nouvelle créature ») se met d'accord sur un grand nombre d'éléments qui constitueront la reproduction d'un animal préhistorique, comme l'étude complète des fossiles (squelettes, muscles, aspects extérieurs — formes et couleurs

LE RETOUR DES DINOSAURES





photo Eric Minsky

—, déplacements, hypothèses de capacité vocale, probabilités de comportements, choix de leur nourriture), les artistes prennent le relais, et réalisent d'abord des dessins minutieux, puis un petit modèle de terre glaise. A partir de ce modèle, les ingénieurs font le plan d'un robot mobile qui servira de squelette. Pendant ce temps, les sculpteurs construisent une statue en terre glaise, grandeur nature (travail de plusieurs mois), et les paléontologues vérifient quotidiennement l'évolution du travail.

La statue de terre glaise terminée, les fabricants du

Apatosaurus, « lézard trompeur »

moule interviennent et couvrent la terre d'un plastique liquide qui durcit en formant une carapace solide qui sert de moule. Dans ce moule, est versé un caoutchouc mousse liquide qui constitue la « peau », l'enveloppe finale du squelette du robot. Les robots sont animés par de l'air comprimé qui véhicule dans de longs tuyaux pour aboutir dans des cylindres métalliques équipés de pistons. Les mouvements de l'air font reculer ou avancer les pistons. Un ordinateur, grand comme une boîte à chaussures, contrôle le passage de l'air dans toutes

les parties du robot, et il est programmé pour doter « l'animal » des mouvements choisis, qui lui donneront son aspect réel, et gérer les sons émis par la « bête ». Le dernier travail étant la peinture, il ne se réalise qu'après de multiples concertations des différents scientifiques. A titre d'exemple, les traces fossiles des Apatosaurus montrent qu'ils se déplaçaient en troupeaux, les adultes formant un cercle protecteur autour des petits. Les zèbres modernes se comportent de la même façon et ils utilisent leurs rayures pour empêcher les prédateurs d'isoler un seul



Trace d'Eubrontes en France

animal du troupeau. On peut donc en déduire que si certains dinosaures se dépla-

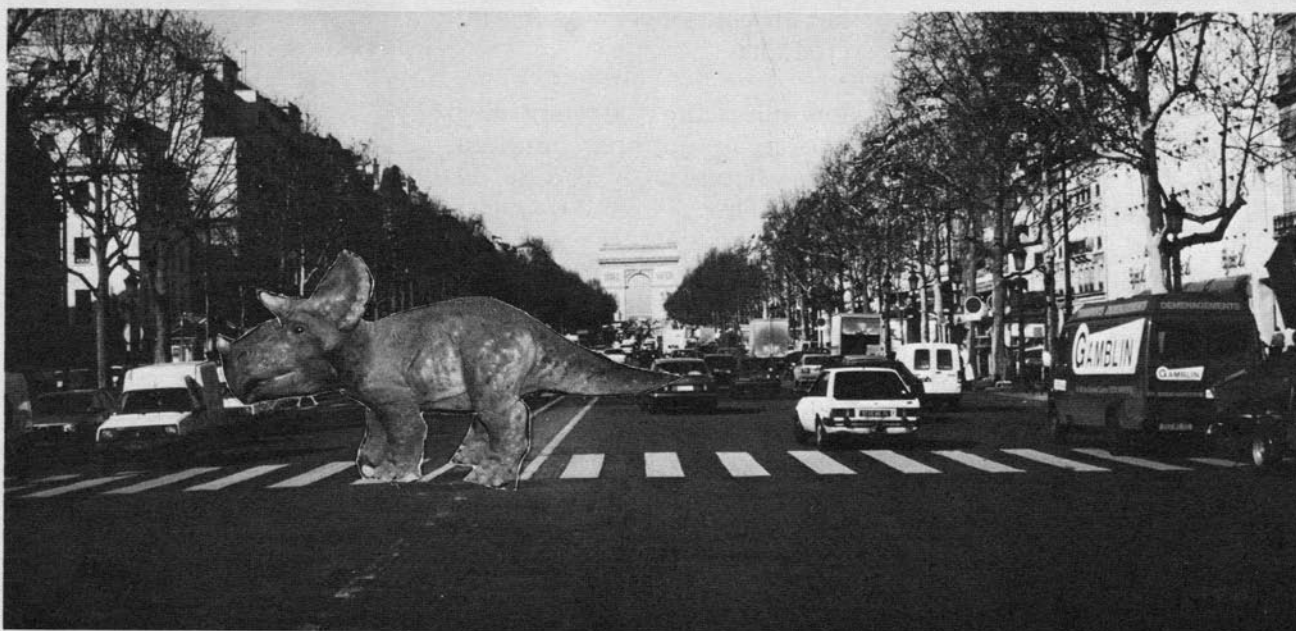


photo Eric Minsky

çaient en troupeau pour se protéger, ils pouvaient très bien être dotés d'un système de rayures comparable aux zèbres. Les oiseaux contemporains utilisent aussi les couleurs pour attirer leurs proches.

photo Eric Minsky



UN PEU D'HISTOIRE

De nombreux naturalistes et philosophes se sont interrogés au siècle dernier sur l'origine des dinosaures : « *monstrueuses erreurs de la nature ou animaux comme les autres?* » Les représentations qu'ils en firent à l'époque, étaient plus proches du « dragon sanguinaire »... Les noms qu'on leur a attribué étaient (et sont toujours) dans le même esprit : Tyrannosaurus, le « *lézard tyran* », Titanosaurus, le « *lézard gigantesque titanesque* », Daspletosaurus, « *l'effroyable reptile* », etc. Mais pourtant le plus gros animal qui a vécu sur notre planète est actuel : la baleine bleue. Heureusement, nous

ne la considérons pas comme une bête terrifiante. Pour se rapprocher des dinosaures, il faudrait peut-être examiner un lézard à la loupe, ou plus facilement converser avec un crocodile...

Les dinosaures vécurent, il y a bien longtemps, pendant l'ère secondaire qui dura de 230 millions d'années à 165 millions d'années avant J.C. Bien sûr nos ancêtres, qu'ils soient même singes-cousins lointains, ne connaissaient pas l'angoisse et l'appréhension de les rencontrer sur leurs chemins, au coin d'un bois ou sur l'échangeur d'un autoroute, sauf dans le jeu de rôle, ça va de soit. Les premiers dinosaures sont apparus, il y a 220 millions d'années, sur une terre où les rep-

tiles s'épanouissaient à grande échelle. Ils évoluèrent à partir d'un autre groupe de reptiles, plus anciens : les Thécondontes. Ces derniers donnèrent également naissance à deux autres lignées de reptiles : les crocodiles, excellents fournisseurs de la maroquinerie actuelle, et les Ptérosaures (ou reptiles volants) « *oiseaux* » cauchemardesques qui n'ont plus l'honneur de picorer les graines de nos champs de blés et qui auraient certainement épouvanter nos épouvantails. Pendant 150 millions d'années d'existence, les dinosaures ont constamment évolués, et l'on peut distinguer six grandes lignées dont la plus impressionnante est



photo Eric Minsky

LE RETOUR DES DINOSAURES

celle des Théropodes. Tous étaient carnivores et marchaient sur leurs pattes arrières, voir le Tyrannosaurus. Les Sauropodes constituent la deuxième grande lignée, « géants parmi les géants », ils étaient herbivores et marchaient sur leurs quatre pattes, voir le Diplodocus qui atteignait 27 mètres pour un poids d'une dizaine de tonnes.

Les dinosaures s'éteignirent voici 65 millions d'années. Aujourd'hui encore, plusieurs « écoles » s'affrontent sur l'explication de leurs disparitions. Je vous conseille à ce sujet, de vous procurer le **N° 139 de septembre 1990** du magazine « **Géo** » où un article très intéressant a été publié : « Ainsi s'éteignent les espèces ». Dans un esprit moins scientifique, certains passionnés des dinosaures se réfèrent à des récits africains, pour déduire que quelques ancêtres des dinosaures pourraient survivre dans la grande forêt équatoriale. Les africains les appellent « Mokélé m'bémbe » et en donnent une description troublante.

NOTE : pour plus d'informations, consulter par exemple le catalogue de l'exposition « Le retour des dinosaures » et le **N° 102 de février 1986**



photo Eric Minsky

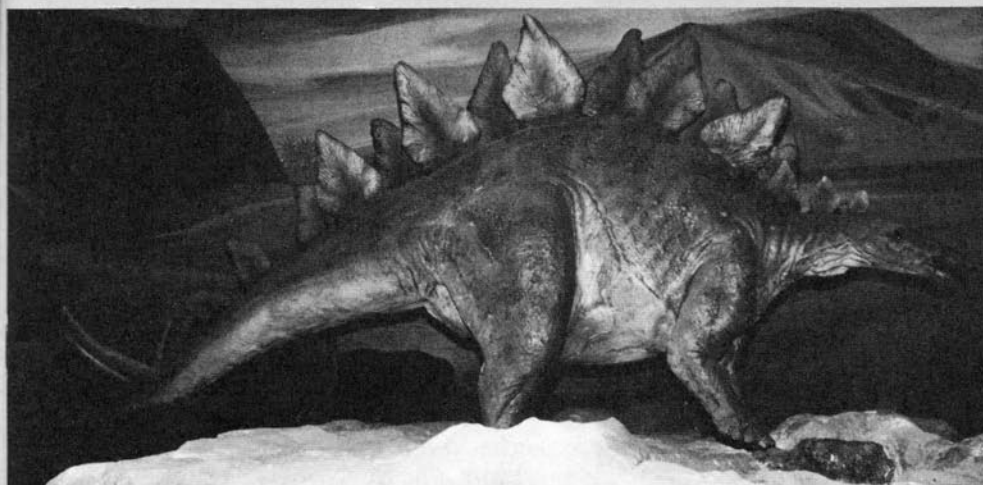
du magazine « **Dossiers Histoire et Archéologie** » dont le thème général s'intitule « Sur les pas des dinosaures ».

QUELQUES RENSEIGNEMENTS UTILES

— **STEGOSAURUS :**
Fin du Jurassique, 140 à 150 millions d'années
Amérique du Nord
Dinosaure de 7 à 9 mètres de

long, 4,5 mètres de haut, pesant 3 à 5 tonnes

— **APATOSAURUS :**
Fin du Jurassique, 140 à 150 millions d'années
Amérique du Nord
Dinosaure de 21 à 23 mètres de long, 4,5 mètres de haut, pesant 25 à 30 tonnes



Stegosaurus, « lézard à toit »



Pteranodon.
« aile sans dent »

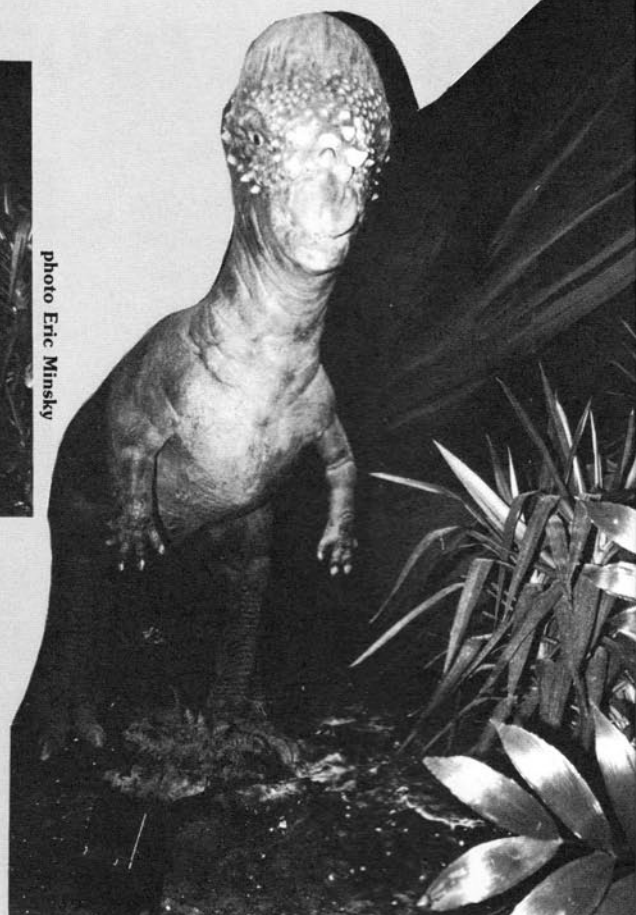
photo Eric Minsky

photo Eric Minsky



photo Eric Minsky

Pachycephalosaurus, « lézard au crâne épais »



Pachycephalosaurus



Deinonychus



photo Eric Minsky

Deinonychus, « terrible griffe », en plein festin



photo Eric Minsky

Tyrannosaurus, le plus grand carnivore terrestre

— ALLOSAURUS :

Fin du Jurassique, 135 à 150 millions d'années
Amérique du Nord
Dinosaure de 12 mètres de long, 4 mètres de haut, pesant 1 à 2 tonnes, redoutable prédateur

— DEINONYCHUS :

Fin du Crétacé inférieur, 100 à 110 millions d'années
Amérique du Nord
Dinosaure de 2,50 à 3 mètres de long, 1,70 mètre de haut, pesant 70 à 80 kg, l'un des dinosaures carnivores les plus spectaculaires

— PACHYCEPHALOSAURUS :

Fin du Crétacé, 65 à 70 millions d'années
Amérique du Nord
Dinosaure de 6 à 8 mètres de long, 4,5 mètres de haut, pesant 1,5 à 2 tonnes, herbivore bipède

— PARASAUROLOPHUS :

Fin du Crétacé, 65 à 80 millions d'années
Amérique du Nord



photo Eric Minsky

Dinosaure de 9 à 10 mètres de long, 4 à 5 mètres de haut, pesant 3 à 4 tonnes, herbivore bipède

Jeune Triceratops

A LA SORTIE DE L'EXPO...

En conclusion, cette exposition est attrayante et instructive. Vous ne serez pas déçu d'y avoir consacré une ou deux petites heures. Les appareils photos et les caméscopes sont autorisés sans demande préalable, profitez-en pour une fois, car les musées français sont en général très avares de ce type d'autorisation (nous vous conseillons le caméscope pour les effets de l'animation).



Œuf de dinosaure fossile français

Quelques critiques : il est à regretter que le prix de l'entrée soit un peu trop cher et que l'environnement des robots soient assez médiocre : peintures de fond grossières, habillage des scènes inexistant ou trop synthétique, éclairage trop fort (une demie obscurité aurait été tellement plus saisissante), bruitages pas assez diversifiés et pas assez puissants (ce qui aurait pu couvrir le bruit souvent trop distinct des mécanismes des robots). Ces dinosaures, dont la qualité de reproduction est indiscutable, auraient mérité d'être mis en valeur avec un peu plus de moyens et d'imagination.

ERIC MINSKY

— TRICERATOPS :

Fin du Crétacé, 65 à 70 millions d'années

Amérique du Nord

Dinosaure de 8 à 9 mètres de long, 3 mètres de haut, pesant 5 à 6 tonnes, herbivore quadrupède

— TYRANNOSAURUS :

Fin du Crétacé, 65 à 70 millions d'années

Amérique du Nord

Dinosaure de 12 mètres de long, 5 à 6 mètres de haut, pesant 6 tonnes, l'un des plus grands carnivores de l'humanité

— PTERANODON :

Fin du Crétacé, 65 à 70 millions d'années

Amérique du Nord

Reptile-volant de 6 à 8 mètres d'envergure, pesant 20 à 30 kg, mâchoires édentées.



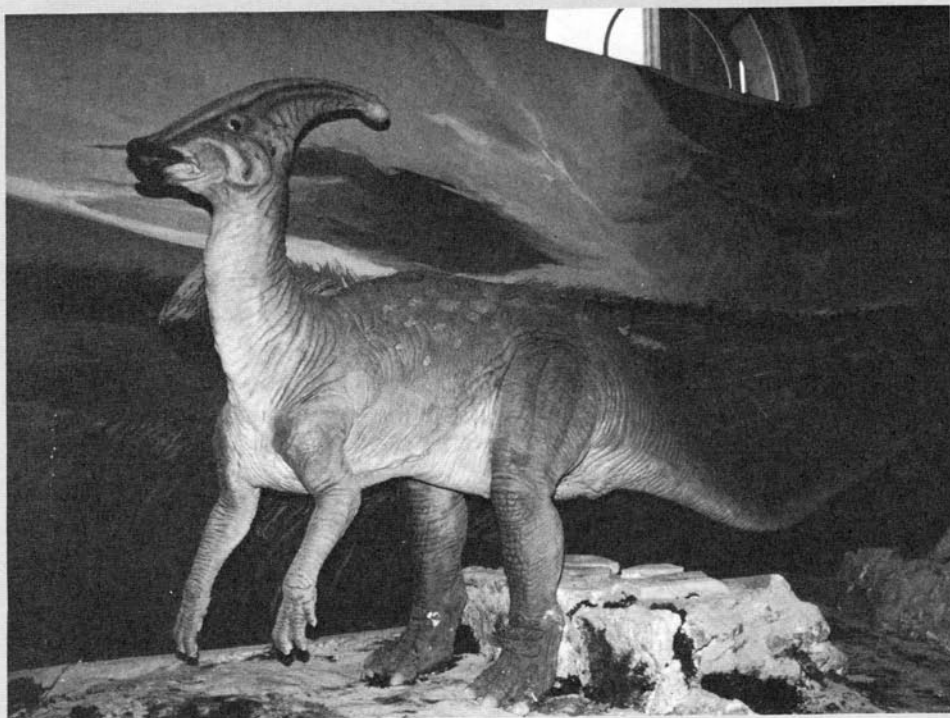
photo Eric Minsky



Triceratops, « face à trois cornes »

LE RETOUR DES DINOSAURES

photo Eric Minsky



Parasaurolophus, proche du « lézard à crête »

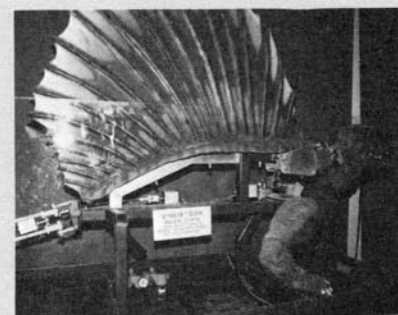
photo Eric Minsky



Allosaurus



Allosaurus, « étrange lézard »



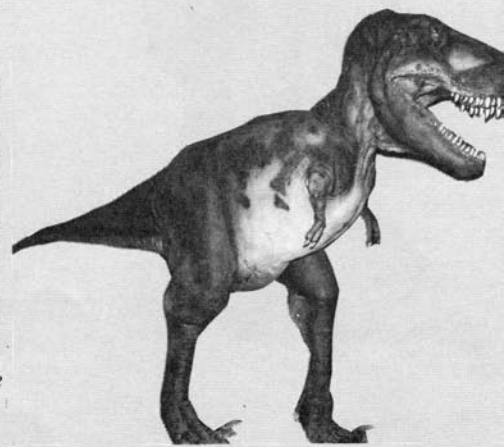
Le mécanisme infernal du Dimetrodon robot



Petit Parasaurolophus sortant de son œuf



Trace de dinosaure en France



Tyrannosaurus

Ne perdez pas votre temps à tricoter,
Comme Mama Bankoulé.

Lisez PLASMA



LE TRESOR DE BLACK SQUIRREL

*Scénario pour Rêve
de Dragon*



Dans la série Miroirs des Terres médianes, ce scénario fait suite à l'Heure du Vaisseau mais peut être joué indépendamment sans problème.

Ce module de Denis Gerfaud nous entraîne dans un autre monde : celui des pirates et flibustiers. Il contient bien évidemment tous les éléments classiques d'une aventure de pirates, vaisseaux, chasse au trésor, îles désertes ce qui en fait un module original dans la grande lignée des films avec Errol Flynn ; classique me direz-vous ? C'est compter sans le délire génial de Denis Gerfaud qui fait toute la richesse de Rêve de Dragon ! Bref, une épopée où le fantastique a sa part et qui peut aisément (pour une fois !) être jouée avec un autre système de jeu. Environ 75 F.

BARON SAMEDI

*Campagne pour In Nomine
Satanis/Magna Veritas*

Baron Samedi est une campagne de scénarios se faisant suite entraînant les joueurs dans les Antilles, en France et en Afrique du Sud et qui les fera affronter un nouvel ennemi : Le Vaudou. Fondée sur un Leitmotiv complètement original, cette campagne requiert un maître expérimenté pour donner toute sa mesure mais peut être jouée avec autant d'intérêt par des anges ou par des démons. Écrit avec humour, on y retrouve le verbe cinglant du regretté Pierre Desproges, c'est une très bonne campagne quoiqu'un peu directive, qui devrait assurer à maîtres et joueurs successions d'angoisse et de franche rigolade, mais je n'en dis pas plus : jouez-le.



ECRAN : LES PREDATEURS

Il est enfin sorti cet écran et il est très beau ! Réalisé par un peintre il représente sur ses quatre panneaux, des scènes

de l'histoire des vampires : Stonehenge, Venise au Quattrocento, un cimetière londonien au début du siècle et des vampires modernes dans une Cadillac aux States, le tout sur un fond bleu-nuit. De l'autre côté, le maître trouvera toutes les tables nécessaires pour faire jouer, présentées avec clarté.

Le scénario qui est joint, intitulé Vampires à Hollywood entraînera les joueurs vampires dans le milieu du Show-Business où ils auront un choix cornélien à faire. Original, ce module repose à mon avis un peu trop sur le talent du meneur de jeu pour donner toute sa mesure et ne sera pas facile à faire jouer par des mjs débutants. Mais joué très « role-playing » il se révélera fameux. Espérons que d'autres scénarios sortiront rapidement, ce jeu le mérite.

H.F.P

TORG

Jeu de Rôle

« Dans le Nouvel Empire du Nil, le pharaon Moébius a rassemblé son immense armée impériale et s'apprête à la lancer, une nouvelle fois, à l'assaut de l'un de ses voisins de la Terre Pure. Devant ses généraux, les soldats défilent -jupe blanche, sandales et couvre-chef traditionnel- précédant les blindés et survolés par des escadrilles de bombardiers



et de chasseurs rugissants.

Cette scène grandiose a plusieurs témoins. Cachés derrière une pyramide, des espions observent, avec attention, le déploiement des forces conquérantes du pharaon. Ce sont les Chevaliers des Tempêtes prêts à vivre un nouvel épisode de leur lutte sans merci contre les Pillards. Une fois de plus, ils vont devoir combattre pour libérer la Terre.

Le petit groupe se compose de Harod, paladin de son état, qui transpire à grosses gouttes dans sa lourde armure de plates, de Mike, l'agent secret qui tripote nerveusement la crosse de son beretta 9 mm, de Yollh, héros de la cyberpapauté, très à l'aise dans son armure intradermique, de Jean le prêtre et de Ygora la guerrière primitive. Walmor, le loup-garou devait se joindre à eux mais son learjet est tombé en panne avant qu'il ne puisse retrouver ses compagnons... »

Qu'est-ce donc que tout cela ? Tout bonnement la description simplifiée de l'une des multiples phases d'une partie de Torg, le « jeu de rôle de la guerre des réalités » où tout est possible : « les aventures dans des mondes oubliés ; l'action des supers héros des années trente ; le médiéval-fantastique ; la cybertechnique ; la haute technologie ; l'horreur ; la réalité contemporaine de la Terre...et toutes les combinaisons de ces genres descriptifs. » C'est du moins ce que l'éditeur nous affirme.

Présentation

Traduction française de l'édition originale américaine (West End Games) et diffusé par Jeux Descartes, Torg se présente sous la forme d'une boîte renfermant les différents éléments nécessaires au jeu.

La boîte, classique, est artistiquement très réussie. A l'intérieur, l'acheteur trouvera quatre livrets, un bulletin, trois paquets de cartes événementielles et un dé à vingt faces. Le tout dénotant le soin particulier réservé à la présentation que l'on peut qualifier de parfaite, tant sur le plan de la qualité des matériaux employés que sur celui de leur esthétisme. Notamment les illustrations des couvertures des livrets qui sont réellement superbes.

Les Livrets

Ils détaillent, pour trois d'entre eux, l'intégralité des règles et de l'univers de Torg. Le tout étant très détaillé, sans être confus. Le premier livret, ou Livre des Règles contient deux parties classiques, la section du joueur et celle du maître de jeu. L'ensemble reste clair et accessible aux débutants.

Le second, ou Livre du Monde donne une description du contexte, de l'univers de Torg. Le tout manquant peut-être un peu de détail ; notamment les Royaumes qui auraient gagné à une présentation plus longue.

On trouve ensuite le Livre de l'Aventure qui, moins épais que les deux premiers, est également une réussite. Le lecteur y découvrira des conseils et des précisions parfois très utiles ainsi qu'un court scénario de mise en route.

Enfin, le dernier et quatrième livret présente un scénario original qui permet une bonne introduction au jeu et à ses nombreux aspects.

Les Cartes

Leur présence, dans un jeu de rôle surprendra certainement l'acheteur peu habitué à ce

type d'accessoire. Malgré tout, elles sont essentielles pour profiter totalement de la richesse de Torg et, bien que leur emploi soit optionnel, il serait triste de s'en priver.

Le Bulletin

Avec ce mini magazine, l'éditeur se propose de créer un lien permanent avec les joueurs à l'aide de courriers, de courts articles, de rapides extensions etc... Mis à part l'arrière pensée commerciale évidente, ces Chroniques de Torg sont originales, l'idée mérite d'être poursuivie.

Appréciation

Une fois en possession de Torg, la première question que l'on peut se poser est de savoir à quel public, hormis les fanatiques qui achètent tout ce qui paraît, il s'adresse plus spécifiquement. Compte tenu de sa richesse et de la bonne présentation des règles, de leur simplicité aussi, on peut conseiller Torg aux joueurs débutants désireux de découvrir le jeu de rôle au travers d'un produit complet dont la grande variété leur permettra de s'initier à de multiples thèmes. Torg, pour les mêmes raisons, intéressera aussi, certainement, tout ceux qui regrettent de ne pas pouvoir jouer assez souvent pour explorer tous les univers disponibles du jeu de rôle. Torg n'est pas un jeu « tout en un », mais la diversité de ses mondes permettra, à défaut, cette exploration dans d'assez bonnes conditions. Reste que Torg est, à n'en pas douter, un très bon système desservit, peut-être, par son prix élevé (environ 350 francs) et son apparente complexité qui fait craindre une lecture longue et fastidieuse avant de pouvoir commencer à jouer. Dans le domaine critique précisons,

aussi, la très médiocre qualité des illustrations intérieures - c'est vraiment dommage - et saluons le travail de traduction qui, une fois n'est pas coutume, est excellent.

En conclusion

Avec Torg, Jeux Descartes ajoute à son catalogue un très bon jeu, agréable et efficace dont l'originalité a de quoi séduire les plus exigeants comme les néophytes. Reste désormais à attendre les nombreuses extensions promises en souhaitant qu'elles prolongent efficacement ce must de l'aventure.

L.D.

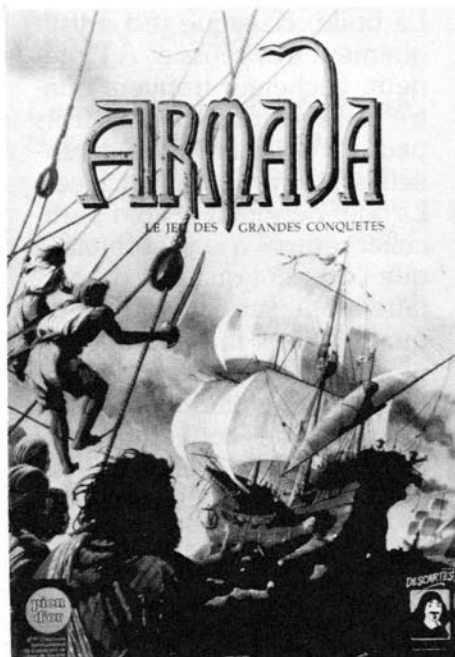
ARMADA NOUVELLE VERSION

« *marketing*
quand tu nous tiens! »

La nouvelle version d'Armada est arrivée. La taille de la boîte ayant presque doublé, on est en droit de s'attendre à des changements substantiels, si ce n'est dans les règles du moins dans le matériel. Et bien non! Ou si peu...

Pour ceux qui n'ont pas eu la chance de jouer à la première version : le but de ce jeu tactique — pour 2 à 4 joueurs — et diplomatique (uniquement pour 4 joueurs ; un peu à trois, mais si peu) est d'établir sa suprématie sur les nations adverses en occupant pendant un tour complet un certain nombre de territoires. A son tour de jeu, chaque joueur dispose d'un capital de dix coups grâce auxquels il pourra effectuer les actions de son choix.

1 coup = 1 mouvement (bateau ou armée), ou 1 exploration, ou 1 attaque, ou 1 chargement, ou 1 déchargement, ou 1 re-



Matériel

La grande « nouvelle » boîte, à la belle couverture (un plus), ne contient que 8 bateaux contre 12 dans la petite (quatre de moins). Les boîtes de rangement individuels (une par joueur), pratique mais qui ne fermaient pas, sont remplacées par des pochettes plastiques, moins pratiques et moins esthétiques, mais elles ferment! On trouve en plus, 4 fiches cartonnées (à découper!) de rappel des conditions de victoire, ainsi que des pions « drapeaux » noirs pour signaler les territoires du continent mystérieux, découverts sans population et pas encore envahis (très, très rare mais bon). La dernière innovation matérielle est grandiose par son inutilité, il s'agit d'un compte-coups (appelé dans la règle compte-tours.

Mais? C'est un bug!), c'est tout simplement un escalier de dix marches sur lequel on fait glis-



ser un pion à chaque fois que l'on utilise un coup (mouvement, découverte, attaque... enfin tout ce que l'on a énuméré plus haut!). Dans la règle les auteurs conseillent de compter les coups à voix haute, reconnaissant par le fait même l'inutilité de l'innovation qui n'a comme vertu que de combler un vide dans la nouvelle « trop » grande boîte.

Règles

Ici les changements sont beaucoup plus intéressants. 1 base = 4 territoires et non plus 5, ce qui simplifie les conditions de victoire dans les deux premiers buts, qui nécessitent la possession d'une base. Le troisième but sans base de l'ancienne version n'existe plus, idem pour le calcul des points dans des parties en temps limité. Mais on débute le jeu avec 18 armées et 2 bateaux, contre 15 et 1 antérieurement, ce qui accélère les débuts de partie et réduit d'autant la durée du jeu. Il n'y a plus également d'invasion automatique d'un territoire vaincu, ni de coulage involontaire de bateaux vaincus ; ces deux actions comptent désormais pour un coup chacune et sont donc volontaires ! On peut couler son propre navire, mais on ne peut plus en construire. La « prise de rentes » (1 armée pour 5 territoires dans un même pays) devient « l'enrôlement » (1 armée pour 4...). Sinon, une partie à 3 joueurs devient viable, puisque l'on peuple le pays neutre (1 armée par territoire, 3 par cité) ; je vous propose d'ajouter en sus une possibilité d'enrôlement

pour les neutres, gérée par le joueur défavorisé qui lui est diamétralement opposé sur la carte.

En conclusion

Les nouvelles règles ont surtout l'énorme avantage d'être plus claires et d'accélérer le jeu, sans instaurer de véritables changements. Armada était et reste un excellent jeu, et cela même si le hasard y a sa place. Il est Français de surcroît « *Cocorico* ». Je vous conseille toutefois de rajouter aux nouvelles règles : la possibilité de gagner sans base, avec 4 comptoirs, dont celui du centre, sur le continent mystérieux ; ainsi que celle de construction de bateaux, cela coûte 4 ors et donc 4 coups pour 1 bateau, et ne peut se faire que sur une cité de votre base, s'il y a des bateaux non utilisés (il faut donc en couler un de l'adversaire), n'oubliez pas que cela vous coûtera un coup supplémentaire pour le mettre à l'eau ; et surtout au bas de la page 6 des nouvelles règles, la phrase suivante : « *au moins une armée sur une case contiguë à ce bateau, cela compte un coup !* », qu'ils ont oublié d'écrire ! Et un second bug, un !

LES GRANDS ANCIENS

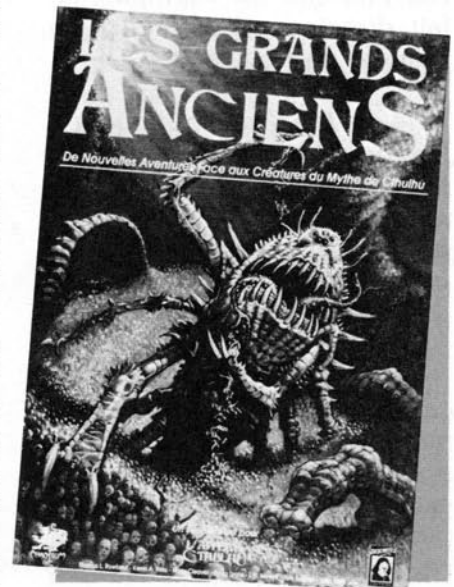
pour l'Appel de Chtulhu, répondent présent !

Afin de compléter notre numéro précédent, rentrons dans l'intimité des « Grands Anciens », recueil d'aventures pour l'Appel de Chtulhu qui vient d'être traduit en français. Ce recueil sous forme de livre comporte les inconvénients habituels à cette forme :

a) si vous ne faites pas attention dès l'achat, peu de temps après l'avoir ouvert il s'auto-

détruira et vous serez alors l'heureux possesseur d'un tas de feuilles volantes (cher éditeur soigne tes reliures !)

b) les documents annexes doivent être photocopiés, ou recopiés si vous avez beaucoup de temps à perdre, sinon vous allez accélérer la dégradation précédemment citée (cher éditeur pourquoi ne pas inclure des annexes prédecoupées dans une pochette collée en troisième de couverture ?). Ces pièges évités c'est un ouvrage agréable à feuilleter, truffé d'illustrations.



Les six aventures proposées sont de longueurs et d'intérêts inégaux. Contrairement à ce qu'on pouvait craindre en lisant le titre, on ne vous confrontera pas directement au Grand Chtulhu mais bon... Dans l'ordre d'apparition on y trouve :

— *L'œuf du serpent* : intrigue classique et même banale, mais sur fond de grève minière. On y redécouvre un peu l'ambiance des « Raisins de la Colère » de Steinbeck. Une multitude de renseignements sur le I.W.W., grand syndicat des années 20, rend cette aventure intéressante pour les férus d'histoire. Féministes

**VOS PETITES
ANNONCES SONT
GRATUITES !**
N'hésitez pas à nous
les envoyer. Délai
maximum de
parution : 60 jours

s'abstenir, les mineurs sont des machos!

— *L'eau qui dort* : nouveau monstre pour cette histoire elle aussi classique, où l'on y aperçoit des traces du plus connu des Grands Anciens. Il est dangereux pour les joueurs d'être perspicaces.

« *Dites-moi, auriez-vous vu le signe jaune?* » Intrigue à la Nouvelle Orléans, cette fois-ci la toile de fond est peu développée, à l'exception de la fête de Mardi-Gras, traditionnelle à la Nouvelle Orléans. En revanche l'histoire est « sympa » et fait directement référence à l'œuvre de Lovecraft.

— *Les ténébres qui tuent* : Boston, la pègre joue avec le feu, ça on a l'habitude, mais ici le crime ne paye plus, ça eu payé... Bon scénario court, où l'on découvrira un nouveau sort « *Déliquescence* ».

— *Le Dieu blème* : cette fois ça y est les intrépides aventuriers sont invités carrément à se colter avec un Grand Ancien, bon d'accord c'est pas le plus gros, mais tout de même ça fait un choc. En prime trois petits nouveaux sorts en rapport avec ce « nouveau » Grand Ancien. A part ça, rien de très nouveau....dans l'intrigue.

— *La lune maléfique* : un superbe délire pour joueurs et personnages expérimentés... Malheureusement il est impossible d'en dire plus sans tout dévoiler! A elle seule cette aventure vaut le détour!!!!

On pourra mettre à profit l'idée développée par Jacques Dalstein dans son article « *Détectives contre Chtulhu* » paru dans le « *Jeux Descartes plus* » n°6 (bonjour chez vous), spécial sur l'Appel de Chtulhu. En effet, ces six aventures se prè-

tent bien à l'emploi d'une agence de détectives dont les joueurs seraient les membres.

LAELITH

Pour jeux de rôles médiévaux fantastiques

Le hors-série de Casus Belli reprend tout (scénari exceptés) ce qui avait été publié dans Casus Belli sur Laelith, une ville moyennageuse délirium, avec quelques rajouts de ci de là, dont un scénario écrit par un lecteur, une B.D. de Croc, et plein de trucs divers dans les marges. Même démarche que celle de « *White Dwarf* », le mensuel anglais spécialisé dans les compilations d'articles, mais c'est plus sympa surtout pour le rapport qualité/prix, et puis c'est français! Donc si vous voulez explorer les méandres d'une ville fantastique, dans tous les sens du terme, n'hésitez plus, pour 40 francs environ c'est vraiment donné.

VISITE GUIDÉE DU SECTEUR D.O.A.

pour Paranoïa

Cher citoyen d'accréditation ultra-violette bonjour et bienvenue dans le Secteur D.O.A. du Complexe Alpha. Avant toute chose, l'ordinateur qui est votre ami, vous offre une carte des moins détaillée, qui pourra donc tomber entre toutes mains sans conséquence facheuse. Suivez nous, nous vous présenterons nos citoyens, leurs sociétés secrètes et l'indispensable bureaucratie ; enfin après ces prolégomènes nous verrons toutes les infrastructures du Secteur D.O.A, chacune d'entre elles sera d'ailleurs l'objet d'une proposition

d'histoire à développer, dans laquelle s'enliseront bien volontiers quelques clarificateurs!

Tout à fait intégré dans la gamme Paranoïa, ce guide est plein d'humour. Je vous conseille de le lire en entier avant de lancer vos joueurs dans ce secteur, ils pourront ainsi passer d'une infrastructure à l'autre sans que cela vous interpelle au niveau du vécu ; ils se croiront ainsi plus libres...grossière erreur!

Malheureusement les traîtres sont partout et là encore si vous ne faites pas attention (cf : Les Grands Anciens) votre livre guide sera bon pour devenir un classeur guide. Des clarificateurs sont d'ores et déjà chez l'éditeur pour effacer les saboteurs de reliure!

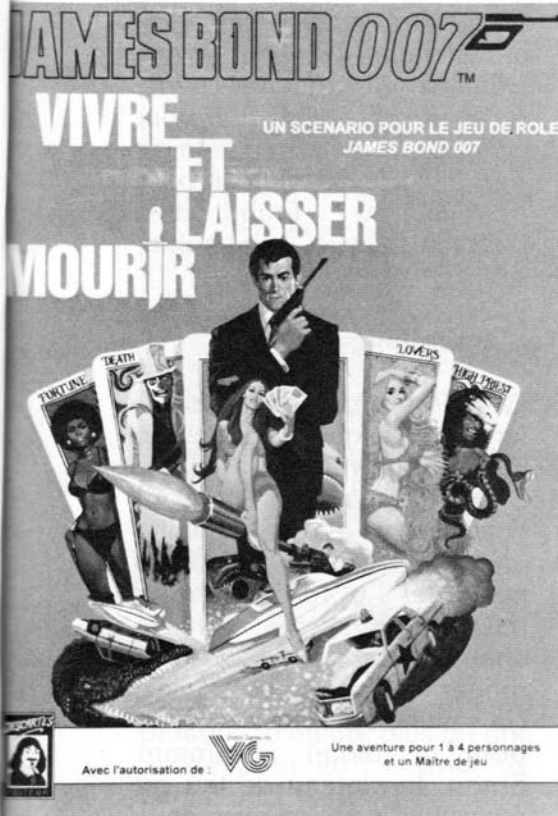
P.S. : on y trouvera aussi d'utiles conseils pour rendre les combats plus goremment hilarants.

VIVRE ET LAISSER MOURIR

Module pour James Bond 007

Voilà le dernier scénario pour le jeu de rôle James Bond 007. Comme à l'accoutumée, il est présenté sous forme de livre à couverture cartonnée, et il reprend les grandes lignes d'un des films de la célèbre série James Bond 007 (1973), inspirée de l'œuvre de l'Anglais Ian Fleming.

Cette aventure est plutôt conseillée à un maître et des joueurs expérimentés, connaissant bien le système de jeu utilisé. Le nombre de joueurs pourra varier de 1 à 3, il suffira d'adapter leur puissance en fonction de



l'ambiance recherchée par le maître, qui pourra faire intervenir d'autant plus les personnages non-joueurs amis que les personnages joueurs seront faibles. Cette aventure, souvenez-vous du film, se passe dans l'univers du Woodoo, de la Nouvelle-Orléans à l'Ele San Monique au large de Cuba, en passant comme il se doit à New York. Ne pas oublier que les agents au service de Sa Majesté sont britanniques et donc gentlemen, ce qui n'est malheureusement pas le cas de la majorité des Américains, détail qui prend toute son importance dans le rôle-playing ! Le maître du jeu aura par ailleurs à cœur de recréer l'ambiance fantastique et quelquefois angoissante, inhérente au phénomène Woodoo. Un peu d'encens suffira... n'allez pas arracher la tête d'un poulet vivant avec les dents, les médias « sérieux » sauteraient sur l'occasion pour accuser une fois de plus les rôlistes de tous les péchés de l'univers !

Regrettons l'absence de photos du film, à peine compensée par des dessins figés, qui tentent justement d'imiter les photos. Les droits de reproduction doivent être exorbitants ? Plus que pour Star Wars ? Etonnant, non ?

Toujours dans le chapitre doléances, ne pourrions-nous pas avoir des annexes prêtes à l'emploi et ne nécessitant pas de photocopies ni a fortiori la détérioration de notre beau livre tout neuf, Hum ? D'autant plus que lesdites annexes sont en multicolor ce qui ne rend pas grand-chose sur une photocopie ! Nous préférons avoir des scénarios dont la présentation est moins luxueuse mais plus pratique ! Enfin, quoi qu'il en soit, à vous de jouer, 007.

LA VALLEE DES MAMMOUTHS

Ludodélire Jeu de plateau

Après les succès que furent « Full Metal Planète », « Super Gang » et « Tempête sur l'Echiquier », Ludodélire ne pouvait se permettre un faux pas... Voilà, avec « La Vallée des Mammouths » c'est raté ... pour le faux pas ! Ce jeu est excellent !

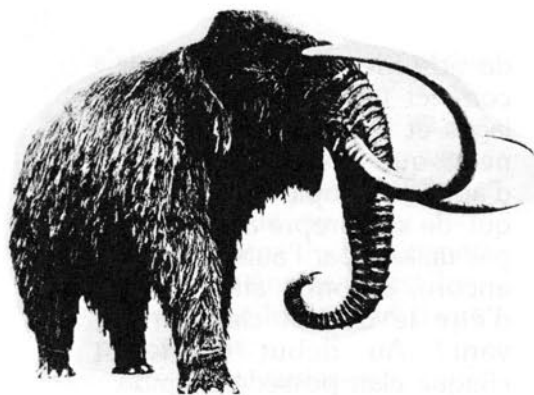
Dans l'univers des Rahan et autres Tounga, fils des âges farouches dont les histoires ont bercé notre enfance, 2 à 6 tribus vont devoir survivre et se développer. Il va falloir chasser, cultiver, cueillir et pêcher pour sa nourriture, mais aussi se battre pour son espace vital et construire des villages pour la survie de son clan.

Plus précisément, le but du jeu est : première alternative,

de posséder pendant un tour complet (cf. : Armada) 4 villages et le feu (règle optionnelle que je vous conseille d'appliquer rapidement, mais qui, de son propre aveu, n'est pas utilisée par l'auteur !); ou encore, seconde alternative, d'être le dernier clan survivant ! Au début du jeu, chaque clan possède un pion grotte ou village, cinq farouches guerriers, et deux femmes. Le premier joueur est avantagé pour le choix de l'emplacement de son village, mais cet avantage est largement compensé par l'inconvénient majeur de devoir se déplacer aussi en premier. En effet, l'ennemi (tous les autres joueurs) n'a plus qu'à attaquer en force la cible de son choix en toute tranquillité, les mouvements de sa victime étant terminés, les renforts ne sont pas prêts de venir de si tôt ! Déjà à cette époque la cavalerie était régulièrement en retard. C'est pourquoi Bruno Faidutti, « l'auteur », dans sa grande sagesse a repris le principe classique (cf. : Gang des Tractions Avant) de changer le premier joueur à chaque nouveau tour de jeu, le second prenant sa place... Pour intéresser la partie au début de chaque tour de jeu, on tire une carte événement été ou hiver, en fonction de la saison (dans le jeu bien sûr). Sauf exception, c'est rarement bon ! Vive les catastrophes naturelles ! Pour compenser un peu, chaque clan possède 4 ou 5 cartes astuces, en fonction du nombre de joueurs ; mais attention, il va falloir bien les gérer : à chaque fin de saison,

**NE MANQUEZ PAS
NOTRE PROCHAINE
PARUTION
LE N° 24
SPÉCIAL
JEUX DE PLATEAU!**

LEBILLARD



été comme hiver, vous ne pouvez récupérer qu'une carte astuce, et cela même si vous les avez toutes préalablement utilisées !

Passons à la critique. La place du hasard est importante dans ce jeu. Bien sûr, il y en a déjà beaucoup dans l'ordre d'arrivée des catastrophes et dans l'attribution des cartes astuces, mais on en trouve aussi dans le système d'apparition du gibier, ainsi que dans celui du déplacement, au dé, dudit gibier, et surtout dans les combats qui se font eux aussi aux dés. Toutefois, par un système de bonus très simple, vous pouvez gérer vos attaques en mettant toutes les chances de votre côté sur un combat, ou en répartissant les risques sur plusieurs. N'oubliez jamais, surtout ici, que la meilleure défense, c'est l'attaque ! D'autant plus qu'en attaquant l'adversaire vous lui immobilisez autant de pions que vous en avez vous-même envoyés dans la bataille. Cette tactique est fondamentale lorsque c'est votre tour de jouer en premier.

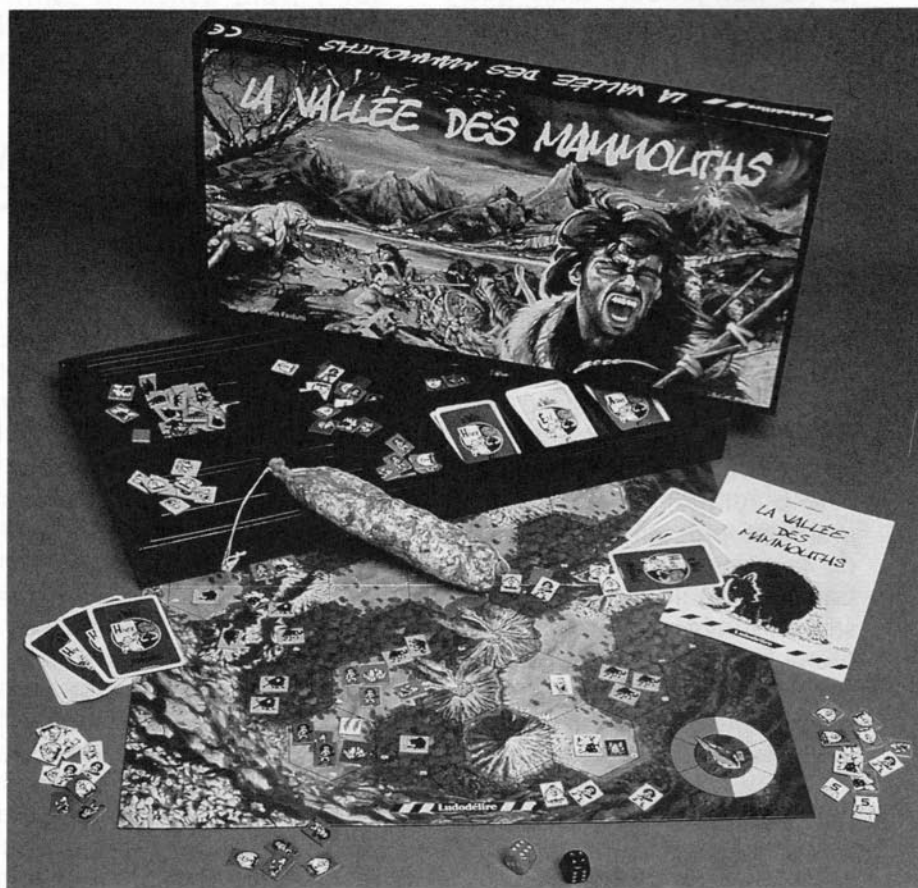
Remarque très importante, une femme peut se battre contre des animaux sans bonus, mais jamais contre des hommes ! En clair, si vous envoyez un guerrier enlever une sabine, cela marchera toujours. A croire qu'elles n'attendent que ça ! Maintenant si vous avez déjà votre

quota de femelles, vous pouvez tuer votre captive sans aucun risque, là aussi on se pose des questions. Après cette petite remarque, vous comprendrez sans peine qu'une partie devient tout de suite beaucoup plus drôle si vous jouez avec des représentantes du beau sexe, à qui vous voudriez faire passer un message « *macho* », à vos risques et périls ! L'auteur pour sa part a une confiance absolue dans votre humour, mesdames. La règle ne prévoit pas les combats de femmes dans la boue (et un cliché, un !), mais rien ne vous empêche d'en faire, il vous suffit alors d'appliquer la règle concernant les guerriers se battant hors la présence de femmes. Terminons d'enfoncer le clou sur la guerre des sexes : le rôle de la femme dans ce jeu est double, garder les villages ou grottes et faire des enfants,

accessoirement, voire accidentellement, combattre des animaux. « *Hum ? Ma chérie, qu'as-tu préparé de bon pour ce soir ? J'espère que ce n'est pas encore du rhinocéros à poils laineux !* » (ouh ! l'horrible jeu de mots... j'ai honte, si !).

L'emballage

La boîte est du format, maintenant classique, Ludodélire, et il comporte de multiples casiers de rangement dont l'utilisation n'est pas évidente, et pour cause « *on* » m'a avoué qu'il y a là une erreur qui sera rectifiée dans les prochains tirages ; donc, vous rangez comme vous voulez. Ça serait trop bête d'attendre pour un détail si mineur. Sinon, le plateau de jeu estversible, vous en avez deux pour le prix d'un (cf. : Ave César), ce qui vous permet de faire deux parties de suite





**AFIN QUE TOUS NOS LECTEURS
PUISSENT PROFITER DES SCÉNARS
PUBLIÉS DANS CHRONIQUES
POUR TRAUMA, NOUS FAISONS
UNE PROMOTION
EXCEPTIONNELLE SUR CE JEU.**

**Cette promotion est valable
jusqu'à la sortie du n° 24.**

**TRAUMA AU PRIX DE 50 F!
(25 F pour les abonnés)**

Voir page 6 de ce numéro...

sans vous lasser, ce qui est pratique, d'autant plus qu'une partie peut être courte, au minimum 1 heure, 1 heure ½.

L'auteur préfère la carte sur laquelle les volcans sont plus centrés, il l'a créée après avoir longuement testé le jeu sur l'autre et a donc pris en compte les remarques qui lui ont été faites. Il trouve entre autres qu'elle est plus équilibrée dans la taille des secteurs et évite donc l'isolationnisme dans une petite zone facilement défendable. La règle vous propose un bricolage louche, voire borgne, dont l'intérêt pratique est faible, si ce n'est de vous faire prendre le risque d'abîmer définitivement votre plateau de jeu, avec deux trous inesthétiques.

Conclusion

C'est un jeu sympathique, macho et rapide, dans l'univers de la Guerre du Feu version B.D., le dessin en couverture de la boîte ne me contredira pas. *Fils de Crao*, à vos silex !

L.L.

NOUVEAUTÉS OU LES BONNES INFOS DE PAGLOP LE FOUINEUR

FLAMBERGE

— L'écran pour *Les Prédateurs* est actuellement en vente accompagné d'un module ; voir nos tests.

— *American Dream*, une extension pour les divisions de l'ombre ; en mars.

— Flamberge va de plus distribuer sur l'héxagone le magazine *White Wolf* et nous annonce pour septembre une traduction du jeu de rôle *Arts Magica*.

ORIFLAM

— *Tatou 6*, en vente dans les boutiques.

— Bientôt, très bientôt, *Elders Secret* le supplément tant attendu pour *Runequest*.

— A propos de *Runequest*, le jeu va être réimprimé sous la forme que nous lui connaissons et qui a fait ses preuves.

— *La France*, le supplément pour *Hawkmoon* détaillant notre beau pays doit être sorti à l'heure

ECHOS



où nous paraissions (paressons?)

— De même pour l'écran de *Cyberpunk*, dessiné par Gassner dont la réputation n'est plus à faire et accompagné d'un scénario dans la tradition Oriflam.

— Au printemps, au printemps... sortira le premier supplément pour *Cyberpunk* : câblé. Il contiendra en outre des scénarios mais aussi des compléments comme de nouvelles règles de combat.

IDEOJEUX

— Errata au COM 21 ; l'écran pour *In Nomine Satanis* existe et il est très beau ! Il contient par ailleurs un scénario très sympa intitulé « *Ca se passe comme ça...* » sans commentaire.

— *Mors Ultima Ratio*, une campagne en 7 scénarios doit être à l'heure qu'il est en vente dans tous les bons magasins de farces et attrapes, ainsi que le recueil de scénars *Daemonix Remix* ; nous y consacrerons un article dans le 24.

— *Plasma 3*, nouvelle formule, nouvelle maquette, mais sans adoucissant !

— Le nouveau jeu de rôle de *Croc*, *Heavy Metal*, est prévu pour le salon du jeu de réflexion (oui, j'ai bien dit réflexion).

LUDODELIRE

— *La Vallée des Mammouths*, que le professeur Igor a testé pour vous dans ce numéro est en vente, dépêchez-vous.

— *Formule D*, le nouveau jeu de Ludodélire simulant des courses de formule 1 et pouvant se jouer jusqu'à 8 sur le circuit de Monaco sortira courant mars. Des extensions sont prévues pour étendre la partie à 12 joueurs et courir sur d'autres circuits. Un jeu devant allier tactique et habileté.

— *Footmania*, bientôt dans tous les bars tabac.

JEUX DESCARTES



Nous avons testé pour vous dans ce numéro :

— *Vivre et laisser mourir*, scénar



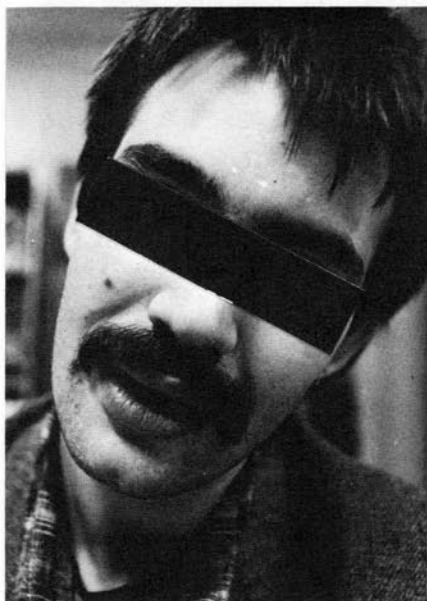
pour James Bond.

— *La bataille du soleil d'or*, aventure pour star wars.

— *Les grands anciens*, recueil de scénarios pour l'appel de Cthulhu.

— *Visite guidée du secteur D.O.A.*, pour Paranoïa.

— *Armada nouvelle version*, et d'autres choses encore...



Recherchons d'urgence cet hideux individu !

Méfiez-vous de ses réactions inattendues, de sa triple personnalité, sous cet air niais et inoffensif se dissimule une demi-bête excessivement dangereuse et agressive. En effet, il (elle) a été contaminé(e) par le virus gore de type B69, alors que nous l'expérimentions au laboratoire de Chroniques. Il (elle) s'est échappé(e) de sa cage située dans les locaux de la rédaction, voici plus d'un mois. Ne cherchez pas à le (la) capturer, les risques de contamination seraient trop importants. Nous vous demandons seulement, si vous le (la) rencontrez, de nous signaler avec précision sa localisation. Nous interviendrons de suite pour organiser sa capture...

La terre vivante est le premier supplément d'une longue série pour Torg, détaillant l'Amérique du Nord sous l'emprise du Roi Léopard, incluant de nouvelles règles, une magie primitive et le numéro 2 des Chroniques...de Torg.

A paraître *l'Empire du Nil* détaillant le moyen orient du Dr Mœbius, la cyberpapauté sur la France, ainsi que des romans permettant de mieux cerner l'univers et l'ambiance de ce jeu très particulier.

— Pour AdC, sortiront les demeures de l'épouvante contenant des scénarios sur les maisons hantées ; expérience fatale, trois scénarios de longue haleine dont deux pour débutant, ainsi que des compléments sur les armes à poudre ; Les Frères de sang, un livre contenant 13 aventures fondées sur les meilleurs films d'épouvante.

— Pour James Bond, *Vilains* sera un recueil de grands méchants plus des mini scénar et *Dangereusement votre* un scénario dans la lignée traditionnelle.

— Pour Star wars, bientôt le supplément, sorte de Sourcebook très complet, que suivra depuis peu le guide de l'Alliance rebelle détaillant avec précision l'organisation.

— Pour Warhammer jdr, *l'Empire en flammes*, une série de scénarios s'inscrivant dans la grande campagne de l'Ennemi intérieur.

— *Maléfices* : enfers et lieux maudits, où la « description des mondes de l'au delà » ; Le voile de Kali, première grande campagne pour Maléfices qui fera voyager les joueurs aux quatre coins du monde.

HEXAGONAL



— *Fantasy Warriors* est une production grenadier simulant des combats de masse fantastique. La boîte contient tout ce qu'il faut pour jouer, des règles traduites, des pions et 102 figurines en plastique 25mm permettant de faire s'affronter Nains et Orcs. L'idéal pour passer du jdr au wargame sur figurines, et ce pour un prix inférieur à 300 F environ. En vente actuellement, nous y consacrerons un ban d'essai dans le prochain numéro.

— *Orgillon Horror* est un module Rolemaster pour jouer dans Shadowworld. Mais Shado-

world n'est pas traduit me direz vous ? En effet l'editeur ayant jugé que le rapport qualité prix ne le justifiait pas il vous ajoute dans chaque module et pour le même prix les éléments dont vous avez besoin ; saluons une telle initiative si rare de nos jours.

— *Mercuriale*, une campagne de 80 pages pour Shadowrun sortira fin Mars.

— En avril devrait paraître le *player handbook AD&D2* en français mais pour le DMG, il faudra attendre septembre.

— *Quest 4* est annoncé pour début mars.

— Attention ! Hexagonal va éditer à partir de la rentrée 91 *Dragon Magazine* en français : celui ci sera composé pour moitié de créations françaises et pour moitié d'anciens articles du magazine américain. Il sera distribué en boutiques et en kiosques.



ICE

— *Minas Ithil* est un module qui fait suite au premier de la série, *Minas Tirith* pour JRTM (en avril).

— *Black Trolls Vengeance*, un module Rolemaster dans la série Shadoxord, sortira en mars, ainsi que *Blade Storm*.

— Vous devriez pouvoir trouver *Dark Space*, une extension compatible Rolemaster et Spacemaster : le retour des grands anciens dans le futur en quelque sorte.

— En mars nouvelle sortie de *Silent Death*, le board game de combats de vaisseaux spatiaux ; la boîte contiendra les règles de base, des scénarios d'introduction et une traduction !

— *Black guards*, la seconde extension pour *Silent Death* est prévue pour avril.

— *Cyberskelter* est un module pour Cyberspace contenant 4 mini aventures reliées entre elles par une trame générale.

FASA



— *Mapset 3*, un ensemble de plans et champs de bataille pour Battletech est prévu pour début mars. Au même moment nous



devrions avoir le Battletech record sheet 1, pour robots légers. Toujours pour les fans de Battletech, sortie en mars du Omnimech Blueprint Set, des posters des nouveaux battle-machs du retour de Kerensky.

— *The Anarchist Guide to Northern America* est un sourcebook pour Shadowrun écrit par des néo anarchistes, ce qui veut dire que les infos contenues sont totalement subjectives et parfois contradictoires. Ce volume prévu pour mars est le premier d'une longue série détaillant les pays d'Europe où le jeu est traduit et qui sera réalisé par des autochtones ; Le supplément français est annoncé pour la rentrée 91.

— Toujours en mars et pour Shadowrun, le deuxième roman de la série : *Choose your enemies carefully*.

— Pour légionnaires, on nous annonce en mars la sortie du sourcebook *The guide to Shal-ladan County* et pour avril une aventure intitulée *Tessdrake Run*.

T.S.R



— Outre une nouvelle boîte de base destinée aux plus jeunes, le module *HWA3, knight-Storm* pour D&D, troisième volume de la série *Hollow world* sort en mars.

— En mars sont aussi prévues :

— Une nouvelle trilogie *Dragon-lance* avec le DLST, *New Beginning*.

— *RA2 Ship over Horror* pour Ravenloft.

— *Ruins of Undermountain*, une boîte *Forgotten Realms* détaillant l'empire nain.

— *Song of the Saurials*, fin de la trilogie *Finder'stone* dans *Forgotten realms*.

— *Sargasso of Space*, un module pour *Buck Rogers*.

— Pour avril nous attendons :

— Le *Monstrous compendium Compendium 9* pour *Spelljammer* (AD&D in space) ;

— Une nouvelle série *Greyhawk*, *WGS1 Five shall be one* premier d'une trilogie.

— *LNA3 Prince of Lankmar*.

— Le premier roman de la deuxième trilogie *Meetings Sex-*

tet : Kindred Spirit.

— *Feathered Dragon*, roman cloturant la série *Maztica*.

— *Greyhawk Wars* est une extension sur l'évolution du monde créé par Gary Gygax, qui devrait sortir en décembre ; armez vous de patience.

AVALON HILL



Cette société vient de sortir deux excellents jeux qui ne sont hélas pas traduits mais qui valent la peine qu'on en parle, j'ai nommé *New World*, un board game sur la découverte de l'Amérique (version remaniée et simplifiée de *Conquistador*) et *The Republic of Rome*, board game de Tactique et Diplomacy dans la Rome antique, qui a la particularité de jouer contre les joueurs ! Pour les amateurs de Junta et Kremlin, c'est la nouveauté de l'année ; on tâchera de vous concocter un petit ban d'essai dans le prochain numéro.

Un petit mot sur les figurines :



GRENADIER

— En 70/120mm sortiront en mars la ref. 2531 Thunder lizart with lizart king, dans la série *Juddyguthry* les ref 9911 (hydre) et 9912 (armored dragon).

— Dans la série *Collossal Lords*, 3303 the grim reaper (en mars) et 3304 Cassandra the palladine (en avril).

Savez-vous que dans ces dimensions il existe des figurines superbes pour Diorama historique et fantastique ? Les séries *Denizen* et *Historex* vous offrent une collection de personnages historiques pouvant très bien cadrer dans de l'heroic fantasy et la marque *Phoenix* vous offre un catalogue magnifique sur le thème *Lost World of Atlantis* ainsi que de splendides figurines coquines (puisque on est dans un numéro gore on peut vous le dire d'autant plus que ça en vaut la peine) qui valent le détour. Ces figurines sont distribuées par le Hussard du Marais.

Mais retournons à des dimensions plus conventionnelles ; toujours chez Grenadier :

— Ref. 1320 Metahuman Samuraï et 1321 shaman, pour *shadwrun* en mars. En avril les ref.1322 vampires and ghouls et 1323 news teams.

— Une boîte de figurines pour *Cyberpunk* doit sortir vers mars-avril.

— Pour *Fantasy warriors*, toute une série de figurines sculptées par Mark Copplestone : ref. 1413 Wood elf eagleriders, 1414 Fighting men champions, 1415 fighting men with handguns et 1416 Barbarian command, tout ceci dans le courant du mois de mars.

— 4 nouveaux blisters sont aussi prévus pour *Blade Storm* ainsi qu'une série de vaisseaux spatiaux pour *Silent Death*.

Plus d'infos sur les figurines dans le prochain numéro.

LES RAGOTS



Puisqu'on a décidé de tout se permettre dans ce numéro, allons-y pour les bruits de couloir ;

— Savez-vous que les figurines de char pour *Circus Imperium* existent ? Si ! Mais elles ne sont pas distribuées en France, car *Ral Partha*, qui produit ces figurines a un contrat d'exclusivité en France chez une société qui bien sûr ne distribue pas le jeu ; cependant les choses seraient sur le point de s'arranger, alors attendez un peu avant de hurler.

— Jeux Descartes nous a promi une traduction prochaine de la version 2 de *Blood Bowl*. Serait-ce que notre article du COM 21 a porté ses fruits ?

— Greg Stafford et Steve Jacksons ont envisagé de traduire *In Nomine Satanis/Magna Veritas* en anglais ; idée géniale me direz-vous, et bien ils ont du y renoncer étant donné les propos tendancieux pouvant être soulevés par le jeu. Il y a vraiment des moments où on a envie de dire : « ils sont cons ces ricains ! »

MANIFS

Passé :

A l'heure où nous sortons, le championnat de France de Diplomacy aura eu lieu, le 9/10 février au lycée Henri 4. Nous reviendrons ultérieurement sur cette manifestation. Toujours en diplo le Club Loisirs Dauphine va organiser son propre tournoi le 9 et 10 Mars dans les locaux de l'université. Pour tout renseignement contacter Christian Torrado au 45.05.14. 10 poste 24-37. Le C.L.D projette par ailleurs d'organiser les 24 H du jeu de rôle inter grandes écoles le 23 mars du vendredi soir au samedi soir ; à suivre.

L'OMJ d'Ivry et le Grenier des Légendes ont organisé le 12 février leur deuxième soirée du cinéma fantastique, où se rassemblaient cinéphiles et joueurs de jeu de rôle. Au programme, 2 films et 2 courts métrages pour seulement 38 F environ ! Saluons cette initiative en espérant qu'elle deviendra traditionnelle.

Le second salon du jeu à Brest, organisé par la Guilde de Bretagne et la MPT de l'Harteloire le week end du 24-25 novembre 90 a vu de nombreux joueurs se rassembler autour de tables de tournoi bien sûr mais aussi d'initiation ; grand succès donc pour la cinquième assemblée de la guilde.

Présent :

Du 15 au 28 février, un groupe d'étudiants en action commerciale du lycée E. Herriot aura tenté de battre le record de la plus longue partie de jeu de rôle, record de 230 heures et 35 minutes détenu par l'école centrale de Lyon sur Rolemaster. L'objectif est de pousser ce record à 300 H grâce à 2 équipes se relayant toutes les 8 heures. Nous attendons le résultat avec impatience.

Avenir :

— Le 17 mars, la Confrérie Boucherie intellectuelle organise « Les quatre noces du Baron d'Ellung », tournois d'AD&D,

ADC, Stormbringer, Cyberpunk, et In Nomine Satanis à la MJC Le Colombier 1 Place de l'Eglise 92410 Ville d'Avray.

— Les 30-31 mars à la MJC de la Paillette, se déroulera le 51^e tournoi de l'Ouest, sur jeux de rôles et de plateaux ; renseignements et inscriptions au 99.63.48.14 (E Perrignon).

— Le samedi 13 avril à l'Université Paris Dauphine (métro Porte Dauphine) se dérouleront les sélections d'Ile de France du championnat de France de jeu de rôle 91. Les dossiers d'inscription sont à retirer à l'ACF, 42 rue de la Muette, 78600 Maisons Laffitte (joindre une enveloppe timbrée à 2F30 avec nom et adresse).

— Du 20 au 23 avril la MJC Gradignan Bourg organise les Stratèges 91 avec au programme des tournois Ad&D/Rolemaster, et Cthulhu/Maléfices, In Nomine Satanis/Magna Veritas, ainsi que des tournois de Space Hulk, figurines sur Warhammer, Fief 2, Arènes et Orphée et bien sûr de nombreuses animations et la présence de personnalités du jeu. Pour tout renseignement, contacter la MJC Bourg 8 Avenue Jean Larrieu, 33170 Gradignan ou téléphoner au 56.89.17.12.

— Les 21, 22 et 23 avril, aura lieu un grandeur nature ADC organisé par les Gardiens de la Flamme à Plœrmel (Centre Bretagne) ; se renseigner auprès de E. Lespert, 11 rue Saint Croix, 56120 Josselin.

Si vous voulez que nous parlions de vos manifs, soyez sympas de nous contacter trois mois à l'avance, merci.



Championnat de France de Diplomacy

Ils ont osé remettre ça ! La FFJDS (Fédération Française des Jeux de Diplomatie et de Stratégie) a organisé le week end du 9 et 10 février, le vrai championnat de France de Diplomacy. Celui-ci s'est déroulé dans la salle des médailles du Lycée Henri IV au 23 de la rue Clovis. COM a couvert l'événement, envoyant 3 membres de son équipe participer à la manifestation.

Il faut vraiment être « accro » pour se lever tôt un samedi matin, sachant que l'on va remettre ça le lendemain et qu'il fait froid dehors ! Néanmoins, les fous de Diplomacy, jeunes loups et vieux renards ont été fidèles au rendez-vous (fixé à 9 h dans l'espoir de commencer à 10) et nous nous sommes retrouvés plus de cent dans un cadre prestigieux quoiqu'un peu petit pour des joueurs plus turbulents que des wargamers ou rôlistes — je rappelle qu'à Diplomacy les négociations se font en aparté, ce qui créa un mouvement de foule constant, difficile à gérer — mais bon, du progrès très net par rapport au lycée Fénélon. Au grand malheur des toxicos, il fallait se farcir 3 étages pour aller inhaler sous la neige sa dose de nicotine entre deux tours de jeu, sacrifiant ainsi à la négociation. Toujours





est il que l'ambiance était excellente et qu'à la perspective d'une ronde de 15 tables, tout le monde était satisfait. Les organisateurs avaient même affiché sur chaque table le système de classement, acte sans précédent! Le système était fixé avant le déroulement du tournoi! C'est là que les choses se sont gâtées, car s'il existe un consensus sur le fait qu'il n'existe pas de système parfait, celui-ci était franchement mauvais! Par exemple, le système de nivellement par le bas faisait qu'il était plus intéressant de finir deuxième que premier ex-aequo à trois! Pire encore, selon la coutume chaque joueur élisait « *secrètement* » à la fin de chaque partie le meilleur négociateur et le plus infâme traître, tradition qui met généralement de l'ambiance. Mais là, ces votes donnaient ou enlevaient des points sur le classement général : bonjour la magouille et le marchandage des votes! Autre originalité, l'absence d'une table finale qui permettait aux meilleurs de se rencontrer : on pouvait donc faire quatre parties en ne rencontrant que des joueurs moyens, même si le niveau général était plus élevé que d'habitude. Il faut reconnaître que les organisateurs avaient fait l'effort de passer une heure à apprendre les règles aux débutants, chose qui sauva nombre de parties. La grogne disparut cependant au commencement des parties : le but réel était bien de jouer et de gagner la partie avant de gagner le championnat. Tous étaient motivés pour cela, certains venaient même de loin : certains

avaient sacrifié leur week end pour venir de Lille, Lyon, Montpellier. Nos amis belges avaient envoyé une délégation qui fut remarquée mais la personne qui créa l'événement fut un adolescent de 14 ans qui avait convaincu ses parents de l'accompagner de la Rochelle à Paris pour participer au championnat. Ils n'ont pas été déçus. Les parties étaient bien gérées, les arbitres présents et pleins de bonne volonté et les hôtes charmantes. Au soir de la première journée, on dressait déjà des pronostics autour du cocktail : échanges d'adresses, anecdotes d'anciennes parties, champagne de bonne qualité, bonne humeur générale avant de se retrouver à quarante dans un petit resto du quartier latin : détail amusant, les aubergistes faisaient la même tête que les organisateurs du championnat d'Ile de France devant un tel afflux. Un repas bien arrosé avant de remettre ça et au dodo avant de recommencer. Le lendemain, j'arrive à 9 h 15. C'était à prévoir, nous ne sommes que trente : les organisateurs s'inquiètent de savoir quelle est la part d'abandon, de gueules de bois, réveils ratés et autres. Finalement à 10h30, 11 tables sont formées et les parties commencent. Il manquait bien sûr du monde mais des « *diplomates reconnus* » n'ayant pas pu jouer la veille se sont gentiment proposés pour combler les vides et il n'y eut pas de problèmes majeurs. En début d'après midi, un groupe d'une trentaine de personnes — genre université pour

tous — fait irruption dans l'intention de visiter la salle des médailles, classée monument historique. Inquiétude des organisateurs : combien y en a-t-il derrière? Chose curieuse, les visiteurs trouvaient tout à fait naturel qu'une centaine de personnes joue à des jeux bizarres et se contentèrent de jeter un coup d'œil rapide avant de déguerpir par peur de déranger. Alerte passée.

Fin de la dernière partie, on attend dans l'angoisse la remise des lots : à qui le système de classement a-t-il le plus profité? On rappelle l'absence de têtes de séries comme le dernier champion de France en titre, le champion d'Ile de France où le gagnant des Masters 91 (qui s'est déroulé le samedi 19 janvier à l'université Paris 9 Dauphine sur 2 parties rassemblant 14 des meilleurs joueurs).

Deux surprises à l'annonce des résultats : le classement qui voit un joueur ayant gagné trois parties sur quatre passer premier devant un autre qui a gagné ses quatre parties, mais il est inutile de revenir la dessus, tous ont reconnu les failles du système. Applaudissons plutôt les organisateurs qui ont assumé et présenté aux joueurs le listing du classement général au moment de la remise des prix, une première! Le but était donc atteint : une grande rencontre entre joueurs de tous âges et de tous horizons dans une excellente ambiance.

Longue vie à la FFJDS.

HENRI FLOTTES DE POUZOLS

NOS ABONNÉS SONT GATÉS!

Depuis le n° 21, nos abonnés peuvent acheter à moitié prix tous les articles hors promo dans nos pages **CHRONIKIOSK** (anciens numéros et jeux)



Voici maintenant le classement tant attendu :

- 1 - Clément Merville
- 2 - David Cuggenheim
- 3 - Denis Serrano
- 4 - Eric Marchand
- 5 - Henri Flottes de Pouzols
- 6 - Eric-Olivier Pallu
- 7 - Bruno Giraudon
- 8 - Yohann Simon
- 9 - Philippe Briddor
- 10 - Pascal Montagna
- 11 - Julien Boisivon
- 12 - Philippe Castets
- 13 - Frédéric Fhube
- 14 - Jean-Louis Delattre (Belgique)
- 15 - Mathieu Barri
- 16 - Didier Lehiol
- 17 - Fami Malki
- 18 - Jean-Marc Borgard
- 19 - Sylvain Marie
- 20 - Martin Burgdorf (RFA)
- 20 **ex-aequo** - Roger Jousseume

Meilleur négociateur : Denis Serrano

Plus infâme traître : David Cuggenheim

Vainqueurs du trophée Cal-hammer (victoire à 18 centres) : Denis Serrano

Meilleur stratège : David Cuggenheim

Classement du Master's 91

- 1 - Moi FINK
- 2 - Denis Serrano
- 3 - Ex-aequo : Bruno Giraudon/ Eric Marchand

VOS PETITES ANNONCES SONT GRATUITES!

N'hésitez pas à nous les envoyer.

Délai maximum de parution : 60 jours

NE MANQUEZ PAS NOTRE PROCHAINE PARUTION LE N° 24 SPÉCIAL JEUX DE PLATEAU!

HUMEUR TRÈS CRITIQUE, suite et fin...

Rappelez vous, dans notre N°21, nous avons écrit sur certaines pratiques commerciales pas toujours très recommandables. Et bien, en ce qui concerne les traductions faites par Agmat, elles ne seront plus jamais partielles ; the Agmat Wonderboy m'a promis de ne plus jamais recommencer ! Preuve à l'appui, puisque j'ai devant les yeux la traduction intégrale du dernier jeu Games Workshop « *Advanced Space Crusade* ». Malheureusement, pour les anciens jeux victimes d'une absence totale ou partielle de traduction, rien ne sera fait ;

raison invoquée : manque de temps, dommage... Quoi qu'il en soit, Agmat a changé de politique car ils se sont aperçus qu'avec une traduction leurs jeux se vendaient cinq fois mieux ; ça alors ! C'est à cause de chiffres pareils que les anglais considèrent que nous sommes une bande de sauvages qui ne parlent même pas l'anglais !

A l'occasion de ma visite chez Agmat, j'ai appris tristement qu'il n'y aura plus de supplément à Blood Bowl, en revanche les figurines pour ce jeu devraient toujours être disponibles, une nouvelle série devant être fondue bientôt, mais aucun nouveau modèle de figurine n'est prévu.



AFIN QUE TOUS NOS LECTEURS PUISSENT PROFITER DES SCÉNARS PUBLIÉS DANS CHRONIQUES POUR TRAUMA, NOUS FAISONS UNE PROMOTION EXCEPTIONNELLE SUR CE JEU.

Cette promotion est valable jusqu'à la sortie du n° 24.

**TRAUMA AU PRIX DE 50 F!
(25 F pour les abonnés)**

Voir page 6 de ce numéro...

**ÉCLAIRCIR L'OBSCURITÉ
3615 ESOTEL**

**L'AVENIR EN DIRECT C'EST :
3615 HORO**

JEU DE CONS Du gore à Délirius

JEAN-MARC DEBRICON

Secrètement dissimulées dans le Book of Kells, voici dans leur intégralité les conversations secrètes de Dimitrius, 2ème grand roi des quasits et assassin de Balthazar 1er, avec Angelus, larbin de Saint Simon.

Ang (arborant un large sourire, des dés, des feuilles de papier) : « Bonjour Dimitrius, regarde ce que j'ai inventé, c'est très fin et ça se

joue sans fin, ça s'appelle le jeu de rôle! N'est-ce pas merveilleux? »

Dim : « Râclure de bidet, tu n'espères quand même pas me rallier à ta cause avec de telles inepties? »

Ang (l'air penaud, les ailes froissées) : « Pourquoi... Tu es si méchant avec moi? Je voulais juste donner aux enfants du monde entier les moyens de s'évader du triste quotidien. »

Dim (jouissant démoniaquement d'un sentiment de puissance exacerbée) : « C'est du caca! Tu n'espères tout de même pas que je vais prendre mon pied en mémorisant bêtement tes cinq livrets de règles sans compter les cinquante à venir, c'est tout juste bon pour les boutonneux et les bigleux. »

Ang (encore plus penaud) : « Mais oui, ça devrait te faire plaisir. »

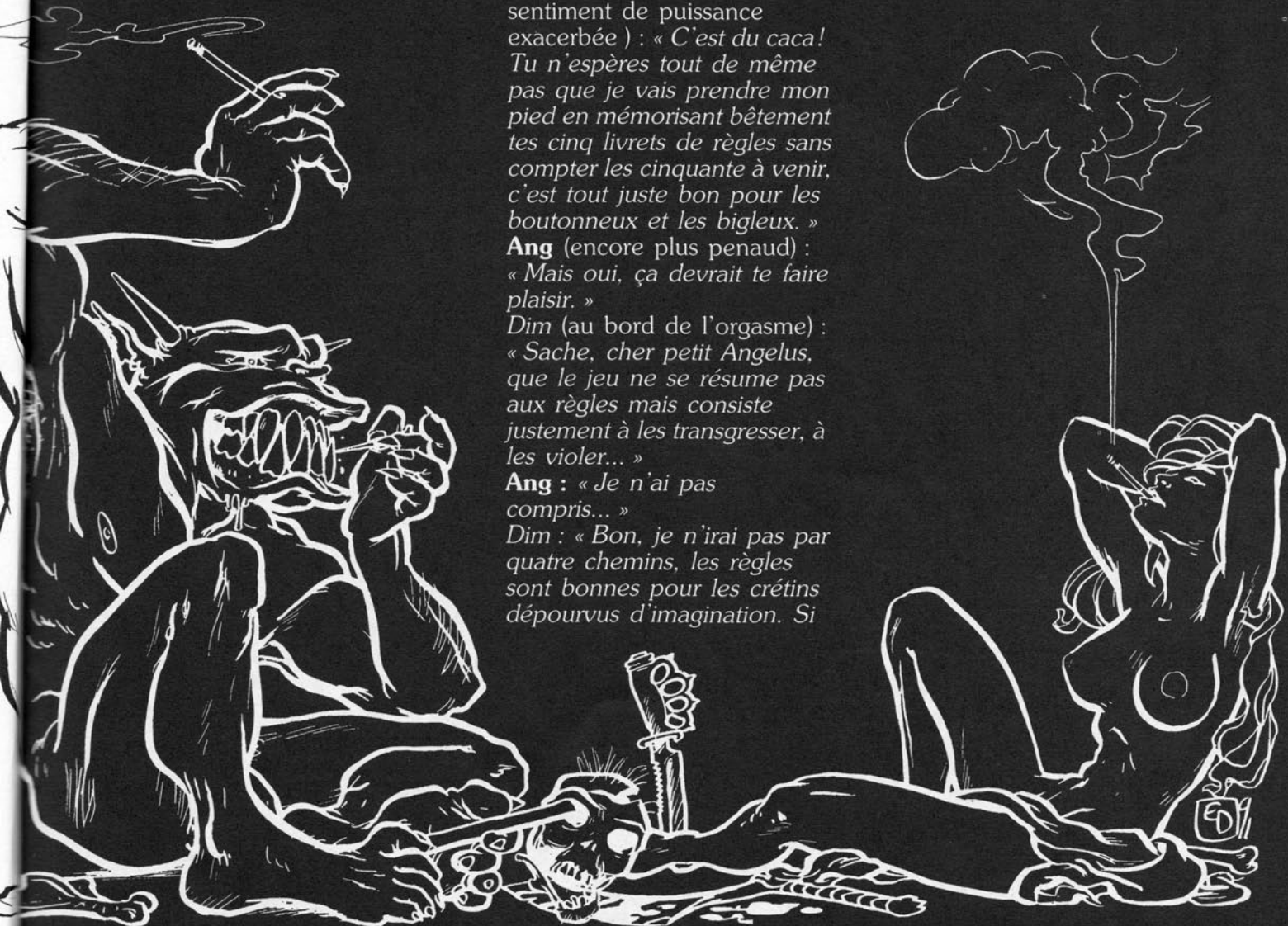
Dim (au bord de l'orgasme) : « Sache, cher petit Angelus, que le jeu ne se résume pas aux règles mais consiste justement à les transgresser, à les violer... »

Ang : « Je n'ai pas compris... »

Dim : « Bon, je n'irai pas par quatre chemins, les règles sont bonnes pour les crétins dépourvus d'imagination. Si

tu veux jouer, libère tes instincts les plus primitifs, sois le plus horrible possible, triche sur les dés, déchire les feuilles de personnages de tes petits camarades, ridiculise le maître et son module, fais-toi le porte-parole des exactions les plus basses et dépravantes, gore et sex, ça c'est du constructif. Alors, tu as compris? »

Ang : « Tu pourrais répéter... »



Commençons par enfoncer une porte ouverte en rappelant pour la xième fois que le gore n'est pas la finalité des jeux de rôles et que par conséquent les joueurs de jeux de rôles ne sont pas plus susceptibles que d'autres d'aller déterrer des cadavres. Non, nous ne sommes pas une population à risque fortement touchée par le S.I.D.A. mental! Au contraire, soit les joueurs assouvissent leurs plus bas instincts dans la fiction et reviennent à la réalité débarrassés de leurs fardeaux de fantasmes, soit ils se forgent une ligne de conduite pure et inébranlable (Paladinesque) dans le jeu et tentent de l'appliquer avec + ou - de succès dans la réalité.



Même si l'idée des jeux de rôles a été pompée chez un psychiatre, l'aspect thérapeutique n'est plus rien face au but premier qui reste avant tout de passer un bon moment en bonne compagnie, et non pas de s'allonger sur le divan d'Henry Chapier.

Tout repose entre les mains du maître (gardien des

arcanes, ordinateur central, grand patron, dieu...moi) de jeu, qui a un devoir moral et ludique d'éviter tout débordement sanguinaire ou salace totalement hors sujet. Si par malheur la situation lui échappait, il doit impérativement interrompre au plus vite le cours du jeu, au moins de façon temporaire, le temps que les esprits surchauffés repassent du rouge au vert. L'aide et la bonne volonté des joueurs restent indispensables, c'est tout de même un jeu d'ambiance, zut quoi?

Pour bien apprécier le Gore il faut savoir le consommer avec modération. Un détail bien croustillant, en début de partie, ou lorsque l'attention (la tension) tombe, mettra tout de suite les joueurs dans l'ambiance. la découverte d'un cadavre ne doit pas se faire dans l'indifférence générale. « *Tu reprendras bien une petite cuisse!* »

Les joueurs blindés face à la mort de leur personnage ne le sont pas quant à la façon de le voir mourir. La cage avec des rats reste très à la mode. Le « meilleur » ami servi au cours d'un repas reste un sujet très tendre, « *N'est-ce pas Eddy?* » (ceux qui ne comprennent pas l'allusion doivent impérativement aller voir le film « *The Rocky Horror Picture Show* », les veinards, les autres ne sont pas pour autant dispensés et doivent y retourner! C'est la meilleure, puisque la seule, comédie musicale soft-gore-rock, un véritable must!). La découverte des pères et mères pendus et de la maison natale brûlée, nous rappelle à tous bien des souvenirs émus de parties passées; la mode Conan sur le sens de la « vie » a encore beaucoup d'émules.

N'allez pas insérer du gore dans tous les jeux de rôles, ni y créer l'angoisse si ce n'est pas du tout l'esprit et l'ambiance recherchée. Un cadavre putride et sanguinolent dans « *Toon* » ferait désordre... Sachez varier les plaisirs. Les jeux de rôles c'est aussi et avant tout l'aventure romanesque voire romantique : « *Oh Roméo! Mon beau Roméo!* »

Inversement, et de manière tout à fait exceptionnelle, quelques hectolitres d'hémoglobines vous permettront de déridier l'atmosphère. Trop c'est trop « *BLŒURGH* »!!! L'humour noir sang coagulé a encore ses adeptes. Mais c'est toujours plus drôle si l'on est du côté du manche; je pense ici aux joueurs bien-sûr, car si c'est l'inverse qui se produit seul le maître rigolera, les autres, ses joueurs, pourront aller se coucher. Une fois au moins glissons nous dans la peau d'un « *super-vilain* ». Ah! Qu'il est bon de dévorer un bébé grillé au feu de bois-de-landeau, au son des cris de sa famille brûlée vive millimètre carré par millimètre carré. Dans un tel cas de figure il faut savoir se détacher plus ou moins complètement de l'histoire, cette dernière n'est que le prétexte, le but étant d'incarner des « *Gros-Bœurks* ». C'est dans des cas comme celui-ci que l'on regrette que TSR dans sa nouvelle version de AD&D a cru bon de supprimer la profession d'assassin ainsi que la race demi-orc. Qu'y avait-il de plus hideusement agréable à jouer qu'un clerc-assassin demi-orc de surcroît, et bien sûr d'alignement neutre-mauvais à tendances chaotiques? Je vous le demande!

Ainsi, dans la série les meilleures histoires du Professeur Igor, laissez-moi vous conter, gentes damoiselles et gentils damoiseaux, la belle histoire de Davigrotesque le nain teigneux, et Fabisanglant le clerc du mal. Ces deux compères se vouaient une haine si parfaite qu'elle n'avait d'égale que leur méchanceté. Ils voyageaient toutefois de concert pour des raisons purement pratiques :

a) L'union fait la force, et dans ce pays hostile où pululent bonnes fées et gentils paladins, un lugubre compagnon de voyage n'est pas de trop ;
b) La cruauté de l'un faisait toujours rire « jaune » l'autre, qui devenait « vert » de jalousie ;
c) Ils attendaient tous deux le moment le plus drôle où ils pourraient se débarrasser de l'autre sans risque, lui piquer tous ses pouvoirs, et si possible le contempler tout au long de sa très longue et douloureuse agonie. Si ! Du reste Fabisanglant ayant quelques dons pour la peinture, (personne n'est complètement imparfait), se voyait déjà en train de peindre une aquarelle qui immortaliserait cette scène si attendue, dans laquelle cette : « infecte sous-race de nain crévera ! » Nous tenons à rassurer nos lecteurs nains en affirmant haut et fort que nous nous désolidarisons des propos tenus par ce clerc que nous connaissions à peine et que nous ne fréquentons plus !

Donc, par une belle fin d'après-midi orageuse après avoir traversé un bois merveilleusement sinistre où le règne animal semblait joyeusement absent (enfin plus d'horribles gazouillis

d'oiseaux), ils arrivèrent dans un village triste à souhait, où toutes les fenêtres et les portes semblaient closes de façon hermétique.

Rapidement, après avoir vociféré quelques chapelets d'insultes bien senties, nos deux « amis » se sont aperçus que leur première impression était la bonne, le verrouillage des portes était parfait, et les habitants, à l'instar de leur maison, étaient enfermés, eux aussi, hermétiquement.

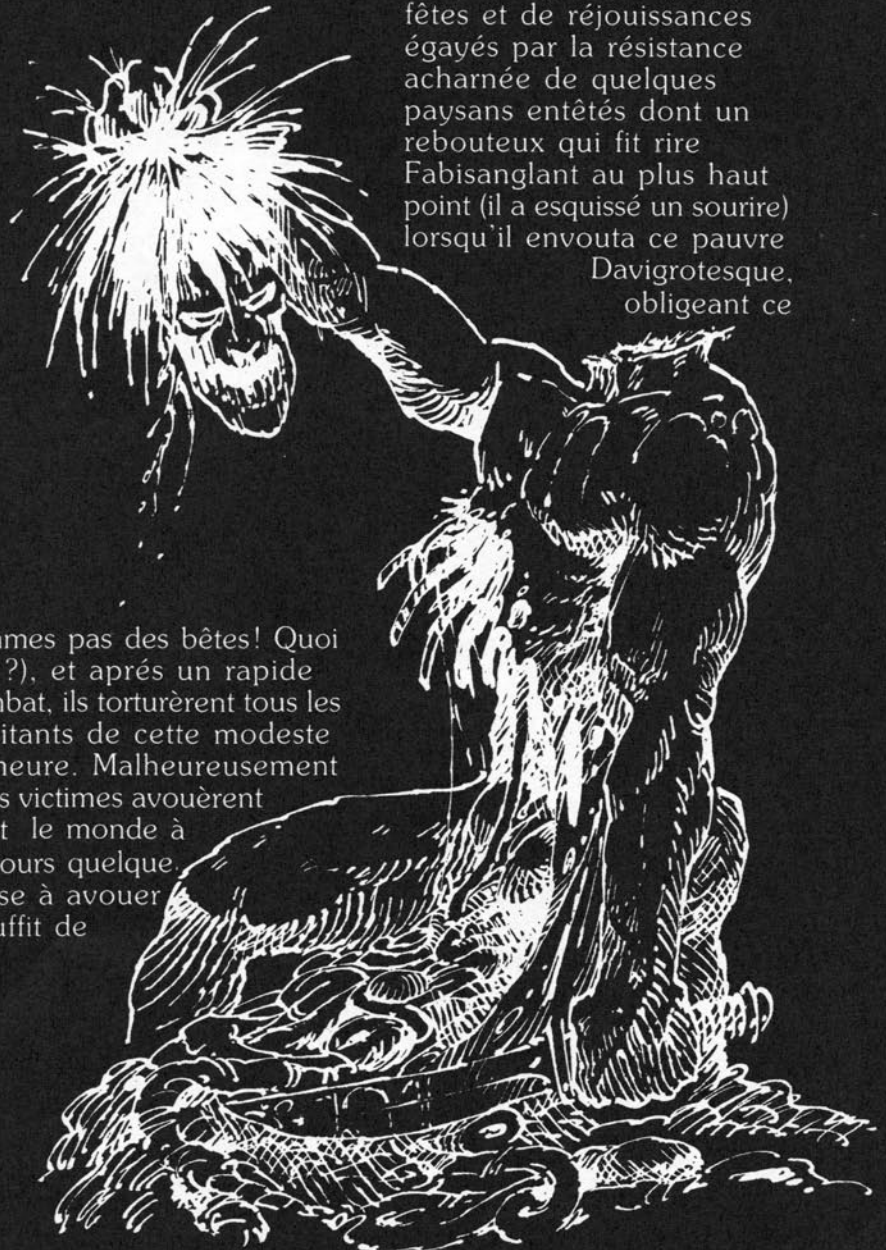
N'écoutant que leur haine, ils défoncèrent la seconde porte venue (la première était celle d'une étable... Nous ne

savoir les caresser dans le sens du poil) qu'il fallait impérativement s'enfermer hermétiquement la nuit, décidément cela devient une fixation. Cela eut comme conséquences facheuses d'interrompre pour un temps les réjouissances (sécurité avant tout), puis par la suite, le conduit de la cheminée ayant été lui aussi fermé, une bonne partie du programme des susdites réjouissances, fut impossible à réaliser (votre imagination suit toujours ?), l'humeur était morose.

Heureusement il restait tout un village pour s'en remettre ! Cela leur prit trois jours de fêtes et de réjouissances égayés par la résistance acharnée de quelques paysans entêtés dont un rebouteux qui fit rire Fabisanglant au plus haut point (il a esquissé un sourire) lorsqu'il envouta ce pauvre

Davigrotesque, obligeant ce

sommes pas des bêtes ! Quoi que ?), et après un rapide combat, ils torturèrent tous les habitants de cette modeste demeure. Malheureusement leurs victimes avouèrent (tout le monde à toujours quelque chose à avouer) il suffit de



HUMEURS

dernier à tourner sur le sol comme une mouche agonisante, tordu par la douleur. A ce propos permettez nous un petit aparté : l'efficacité d'une aiguille dans une poupée de son est parfois impressionnante ; nous vous recommandons de l'essayer au moins une fois, du reste l'essayer c'est l'adopter ! Jetons un voile pudique sur la vengeance. Après avoir bouté le feu aux humbles chaumières, ils partirent le ventre lourd dû aux excès de viande à tous les repas, ces trois derniers jours. Pourtant les paysans de cette région ne sont pas bien épais !



Au fait, pourquoi devaient-ils s'enfermer hermétiquement la nuit ? Ca c'était l'histoire, mais puisqu'il n'y a plus de villageois pour renseigner quiconque...on ne le saura jamais ! (Ceux qui craquent, peuvent toujours tenter de me soudoyer !)

P.S. qui n'a aucun rapport : on trouve encore quelque fois dans nos boutiques favorites des exemplaires de Murphy's Rules de Steve Jackson Games ; c'est un recueil de bugs (erreur en informatique, inculte !) que l'on a découvert dans des règles de jeux de rôles. On y trouve entre autre

« GORA GORA ATOLL SANGLANT »

une caricature de Spock avec un phaser à la main et une flèche à ventouse collée sur le front. Explication dans les règles de « Star Trek » : un arc tire plus loin qu'un phaser!!!

Si vous trouvez de tels bugs dans les règles de jeux de rôles « français », et non pas « en » français, signalez-les les nous, on en fera un bêtisier ! C'est la mode !

En fait ce n'est pas complètement sans rapport : dans D&D lorsqu'une sharpness (épée magique tranchant les membres ou la tête, décidément vous êtes fâchés avec l'anglais !) vous coupe un bras ou une jambe, s'il vous reste des points de vie vous pouvez toujours combattre...pendant que tout votre sang part en vacances sans prévenir votre corps ; si ça c'est pas du gore ! Les Monty Python dans leur film « Sacré Graâl » n'ont fait que reprendre l'idée, avec leur chevalier noir, « Viens te battre lâche ! »

Sinon question figurines Gore c'est pas Byzance en ce moment, du moins dans les marques les plus faciles à se procurer ; à peine si l'on trouve encore une exécution capitale (décapitation, jolie mais avant le coup sur le cou) et un petit suplicie chez Ral Partha. Il ne vous reste plus qu'à barbouiller les armes de vos barbares favoris avec du rouge sang, ça rend très bien ! Si cela ne vous convient pas, vous pouvez toujours vous retourner vers les compagnies spécialisées dans la figurine historique, leur qualité n'est pas toujours excellente mais leur catalogue ne variant pas, ils ont toujours en stock quelques instruments de tortures « sympathiques ».

LUC LAURENS

LE JEU EN PÉDA

SA DÉFINITION

C'est mettre en action en un temps donné et en un lieu précis, une situation d'interaction : situations de la vie courante, réelles, possibles, probables, afin de trouver des alternatives, prendre de nouvelles décisions, mieux comprendre des situations complexes et intriquées. Le jeu de rôle, permet d'avoir, à l'avenir, l'expérience d'un problème, d'apprécier une situation difficile sous des angles différents, souvent en position réciproque. Quoi de plus merveilleux, pour un enseignement et particulièrement la pédagogie médicale.

Avant de reprendre les multiples applications, faisons un peu d'histoire...

L'INVENTEUR DU JEU DE RÔLE

Jacob Lévy MORENO, était en fait, d'une vieille famille juive Sefardite ayant quitté l'Espagne pour la Turquie au XVIème siècle et dont les jeunes parents vinrent à Bucarest (où il est né), puis à

DU JEU DE RÔLE PÉDAGOGIE MÉDICALE

Vienne. Tout jeune, il s'intéresse à la Sociologie, à la Philosophie. Jeune étudiant, à 20 ans, il étudie un groupe de prostituées, les motive à s'entraider, à défendre leurs droits, et écrit à ce propos que tout le monde dans un groupe peut être le thérapeute de tout le monde. Ceci, le monde universitaire et médical ne lui pardonnera pas pendant longtemps. A cette époque, il écrit à Vienne : « ...Et je prendrais tes yeux, les mettrais à la place des miens, et te verrais ainsi par tes yeux... »

Il passe son Doctorat en Médecine à Vienne, en 1917.

Le 1^{er} avril 1921, dans un théâtre en rond, sans acteurs, sans scène, sans pièce, il invite chacun des spectateurs à venir au centre et à jouer un rôle sur un thème choisi par l'assemblée. Ce fut un échec retentissant, mais la méthode était née. Ensuite les choses vont très vite. Il découvre ainsi l'effet bénéfique thérapeutique du jeu sur l'acteur. L'idée du psychodrame prend corps.

En 1925, il part aux USA, passe une certification lui permettant d'exercer la médecine et la psychiatrie.



En 1936, il crée une clinique thérapeutique, à Beacon, près de New-York.

En 1942, il crée l'Institut de Sociométrie, qui devint par la suite l'institut Moreno.

En 1957, Moreno fut l'invité de Jacques Lacan en France.

En 1959, il fait des démonstrations de psychodrame à l'UNESCO et à L'institut Pavlov, à Leningrad.

En 1964, il préside le 1^{er} Congrès de psychodrame à la Faculté de Médecine de Paris.

En 1973, il fonde l'Association de thérapeutique de groupe, à Zurich.

Le 14 mars 1974, il s'éteint des suites d'une crise cardiaque.

La relève est prise par les américains, qui en 1976 créent L'Institut de Formation des Moniteurs d'Enseigne-

ment par le jeu de rôle, parmi lesquels, les médecins forment la majorité de l'effectif, à la fois pour l'Enseignement et la Thérapie.

L'INTÉRÊT DU JEU DE RÔLE DANS LA FORMATION DES JEUNES MÉDECINS

— Il crée, tout d'abord, un climat favorable Enseignant-Enseigné.

— Il sort le conférencier ou le professeur, de sa chaise ou de sa table, pour une interaction vivante.

— Il ouvre une parenthèse dans la hiérarchie et dans la discipline, car sous le couvert du jeu de rôle et de ses règles, chacun a la possibilité de s'exprimer.

— Il permet de rendre moins ennuyeux un enseignement déjà connu et rébarbatif.

Les Canadiens l'ont compris depuis longtemps. Le jeu de rôle est devenu chez eux, dans l'enseignement médical, primordial pour l'apprentissage de l'entretien et de l'écoute du malade.

Quelques difficultés

En effet, la libération de la parole en groupe peut donner du désordre, par la libération des tensions et l'expression de propos violents et agressifs. Il faut donc parfaitement connaître la dynamique de groupe, qui inclut le savoir de la communication non verbale, la kinésie, le langage du corps et l'utilisation de l'espace.

LES TECHNIQUES DU JEU DE RÔLE

Les acteurs

Il y aura un protagoniste sur qui va porter l'effort de formation personnelle, le ou les auxiliaire(s), le meneur de jeu (ou le metteur en scène, ou encore le moniteur) et l'antagoniste, c'est-à-dire celui qui répond ou qui joue l'autre rôle.

Le groupe ou l'auditoire

Ils expriment leur vécu en fin de séance, s'y trouveront, le juge et le rapporteur. Par exemple, un étudiant jouera le rôle du médecin (protagoniste), un médecin jouera le rôle du malade (l'antagoniste) et cela devant leurs pairs.

Un thème ou un scénario

Celui-ci sera choisi par le groupe Enseignant-Enseigné. Il sera improvisé ou tiré au sort, ou encore proposé par le protagoniste, mais avec une certaine perte de liberté.

Différentes techniques

— Le jeu de rôle dirigé : le meneur de jeu choisit le sujet selon la perception du groupe, après un « *brain storming* » et selon les objectifs visés.

— Le jeu de rôle centré sur le groupe dans la discussion et l'étude du discours du groupe, sur ce qui est vécu.

— Le jeu de rôle proposé par un protagoniste, un participant, un animateur.

— Les vignettes, jeu court (5 mn), se succèdent sur le même thème par des participants différents.

— Le jeu de rôle prévu à l'avance, travaillé d'une semaine sur l'autre.

Des modes

— Le doublé dans le groupe, un égo auxiliaire va exprimer ce que le groupe ressent.

— L'autodrame, plusieurs personnages pour le même

acteur.

— Le renversement des rôles.

Un rôle actif pour le meneur de jeu

Par exemple, dans le cancer du sein il va diriger l'extraction des cas vécus, les répartir par tirage au sort, construire les groupes, choisir les acteurs, les juges, le rapporteur, ensuite exposer les conclusions du rapporteur, diriger la discussion avec le groupe, en préciser les objectifs. Il décidera si le jeu de rôle doit être libre avec un auditoire ou se dérouler à huis clos avec un miroir sans tain (ce qui supprime les réactions subjectives du protagoniste ne se sachant pas observé).

APPORT D'APPRÉCIATIONS PAR CES TECHNIQUES

Le savoir être : faire comme si...

En jouant des situations réelles ou fictives, on va se connaître, s'éprouver soi-même tel que l'on est et tel que l'on apparaît aux autres (qui, d'ailleurs vont le dire en fin de séance). De plus, par le renversement des rôles, on va être soi-même (dans le rôle de l'autre) face à soi (joué par un égo auxiliaire). On sera donc forcé de se voir avec les yeux d'autrui. C'est infiniment plus efficace que d'essayer de l'imaginer.

L'Enseignant, qui se croit indulgent, tolérant, ouvert,



STAR TREK PHENOMENON



persuasif, niera l'irritation qu'il ressent. Or ce non ressenti, non reconnu par la conscience de soi, apparait dans les attitudes, les gestes, les questions posées, les réponses faites, le ton de la voix, d'où le rôle très important de l'auditoire.

Le savoir faire

Cela permet d'acquérir les gestes appropriés, la technique relationnelle, de créer l'ouverture vers un auditoire unique ou multiple. C'est l'acquisition du « **savoir faire savoir** ».

En bref, c'est la communication, moyen indispensable de l'établissement du dialogue singulier médecin-malade, qui est à la fois un effet de connaissance et un effet thérapeutique.

BORIS MINSKY-KRAVETZ

Médecin généraliste,
Membre titulaire
de la société française
de Médecine générale,
Chargé d'enseignement
de la Médecine à la faculté de Tours

Comme la plupart des jeux présentés dans cette rubrique, STAR TREK n'a pas eu en France un accueil très chaleureux! Et pourtant il l'aurait mérité. En effet STAR TREK, la série, est en France comme ailleurs plus qu'une simple suite d'épisodes écrits au coup par coup. Pour bien le comprendre il faut se rappeler que le premier épisode a été conçu en 1966! C'était en fait la première apparition à l'écran d'une équipe qui aujourd'hui encore fascine plus d'une génération.

PLUS QU'UN JEU : UN UNIVERS

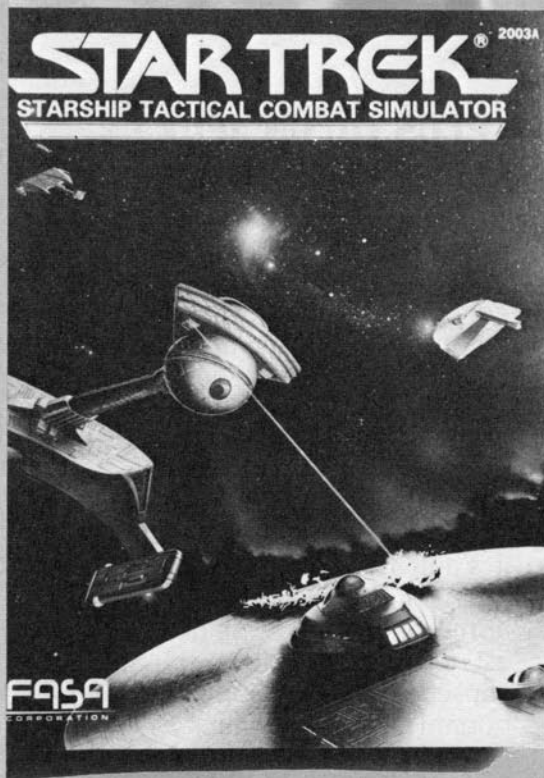
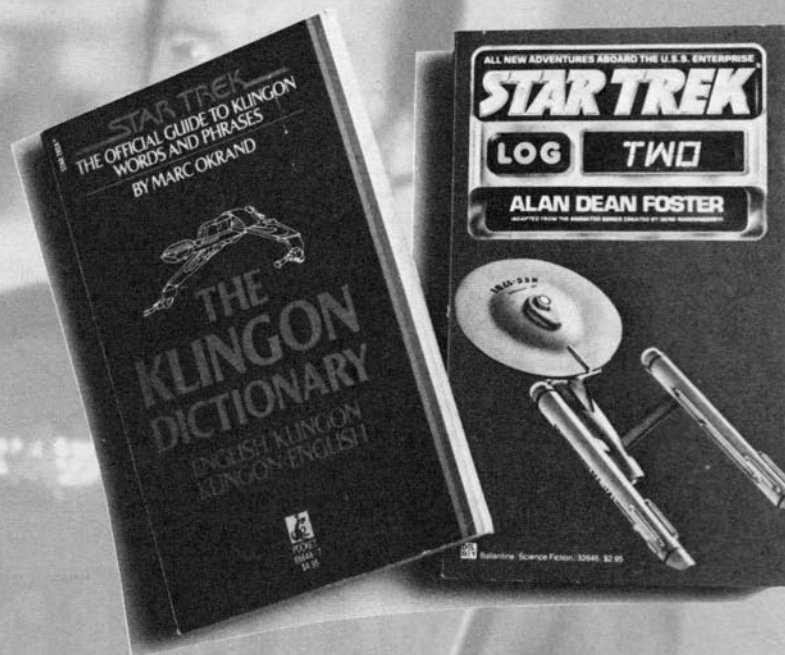
Le jeu de rôle STAR TREK, édité par la FASA Corporation, reconstitue parfaitement l'atmosphère surréaliste et délirante des 79 épisodes de la série. C'est le premier jeu de rôle de S.F. non violent! En effet il n'existe qu'une poignée de vaisseaux dans l'univers et il s'agit donc de ne pas les gaspiller. D'autre part, la situation politique interplanétaire est toujours instable, et par conséquent aucun combat important n'est admissible.

Mais alors, que reste-t'il pour faire des scénars? L'exploration bien entendu! Comment ne pas profiter avec délice d'un univers parfaitement structuré, peaufiné pendant 25 ans par les concepteurs de la série comme par les milliers d'ajouts des « *Trekies* », les membres des nombreux fan-clubs?

La meilleure version est incontestablement la seconde : une boîte contenant le livret des

NECRO

cadets (*cadet's orientation sourcebook*), celui des officiers (*star fleet officer's manual*), celui du meneur de jeu (*game opérations manual*), le battle system (*starship tactical combat simulator*), une ribambelle de vaisseaux (*master control book*), une carte de l'espace et des tas de figurines en carton de vaisseaux et de planètes. Avec cela tout est possible : de la plus bête mission d'exploration sur une planète de classe M (habitable), à la simulation complète d'un incident diplomatique avec règlement militaire (une vraie bataille de l'espace).



LE COMBAT : EXCEPTIONNELLEMENT BIEN GÉRÉ!

Même si STAR TREK est à vocation non-violente, il comprend un système de combat à toute épreuve autant entre êtres vivants qu'entre vaisseaux spatiaux!

Pour le combat à terre, des figurines sont presque indispensables. Chaque personnage possède un nombre déterminé de points d'actions (AP) qui lui permettent de se déplacer, de combattre ou de parler chaque round ; de plus certaines actions peuvent être effectuées pendant le round de l'adversaire ! (et oui, c'est le système qu'à repris SPACE HULK, surprenant non ?).

Pour les combats spatiaux, il y a deux modes : un pour gérer les grandes batailles où les tableaux de bord sont simplifiés et l'autre pour gérer les batailles, passerelle contre passerelle, où les joueurs disposent de tables archi-complètes. Ce second mode retransmet avec fidélité l'ambiance du film : *The Wrath of Khan* (le retour de Khan). Il permet de jouer avec une passerelle complète : capitaine, officier scientifique, officier de communication, médecin, chef ingénieur, navigateur et chef de pont. Chacun doit disposer de l'énergie que produit le vaisseau : le capitaine en donnant des ordres généraux et distribuant le potentiel énergétique et les autres se débrouillant pour exécuter les ordres avec le peu d'énergie que le capi-

taine a donné. Cela donne lieu à des combats passionnants et tellement prenants qu'une victoire fait pousser des cris de joie à tout l'équipage!

UN SEUL MOT D'ORDRE : S'ADAPTER!

Mais peut-être que certains d'entre vous n'ont pas encore bien saisi les thèmes abordés par les scénars. Les situations suivent souvent au début un chemin classique : les aventuriers se trouvent devant une situation apparemment sans issue et ils doivent se débrouiller pour en sortir. Par exemple, l'affectation sur une StarBase où les personnages ne rencontrent personne : comment retrouver leur équipage ? Ou bien l'apparition de personnages fantomatiques dans le vaisseau accompagnée de baisses d'énergie : comment faire comprendre à ce peuple mourant que puiser l'énergie du

STAR

vaisseau conduira à la mort de l'équipage et comment les convaincre d'y renoncer?

Sous bien des aspects les missions de STAR TREK m'ont fait penser à celles d'aventuriers de CHTULHU : trouver soi-même le mystère, les éléments pour le résoudre et finalement créer une situation qui permettra d'utiliser ces éléments.

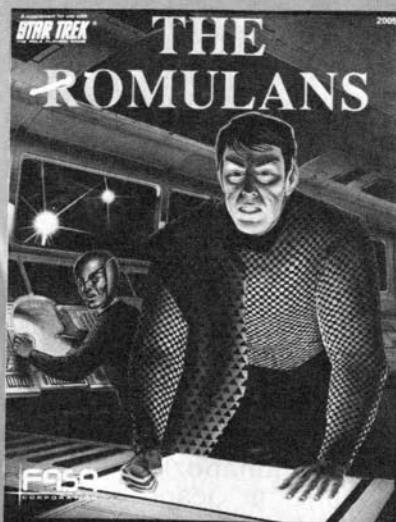
Puis, après quelques missions, le meneur de jeu pourra profiter de la structure de l'univers pour impliquer plus à fond les aventuriers en ressortant de vieux dossiers qui résultent de missions précédentes bâclées ou en les envoyant dans des régions conflictuelles.

C'EST LE JEU OU L'INDIVIDUALITÉ A SA PLACE...

Les personnages se trouvent donc impliqués personnellement très rapidement ; c'est aussi une particularité de STAR TREK que d'accorder une grande part à la vie privée des aventuriers. Dès la création du personnage on s'aperçoit qu'on le dote non seulement de scores en différentes qualifications mais aussi d'une vie privée. On le prend vers 18 ans et on lui fait suivre toute sa scolarité dans la Star Fleet : c'est déjà un scénario. Le meneur de jeu doit être présent pour gérer les demandes de stages, ainsi un joueur peu chanceux pourra se trouver assigné sur une Star Base au lieu de l'être sur un vaisseau

d'exploration mais qu'importe, il y apprendra à fréquenter la pègre et à séduire les extra-terrestres!

Reste le problème du grade de sortie. On s'aperçoit pourtant rapidement que créer un personnage capitaine revient à lui faire commencer sa carrière à plus de 40 ans! Alors la moyenne d'âge des personnages créés tourne autour de 30 ans et tous peuvent prétendre



commander un vaisseau d'exploration de classe moyenne. Pour la première mission, il vaut mieux créer un PNJ capitaine qui décède au début de la mission puis attribuer ce grade tant convoité à celui qui s'est le mieux débrouillé. Mais il convient toujours de faire attention et de ne pas se retrouver avec un tyran sur les bras : une mutinerie est toujours très mal vue par le commandement suprême!



JOUER A STAR TREK, C'EST SURTOUT AVOIR L'ESPRIT STAR TREK

Mais si quelques livrets de règles sont suffisants pour maîtriser le système de jeu et faire face à toutes les situations imaginables, ils décevront sans aucun doute des joueurs qui ne connaissent pas bien la série. Pour ceux qui ne connaissent Spock que de nom, il sera indispensable d'acheter quelques extensions et surtout celle sur les Klingons : The Klingons qui contient deux livrets : le *Star Fleet Intelligence Manual* et le *Game Operation Manual*, si ça ne suffit pas il faudra investir dans le manuel Romulien. Mais avant tout, il faut s'imprégner de l'esprit STAR TREK. Et pour cela le mieux serait de se procurer le numéro spécial science fiction de Spotlight de juillet-août 1987 et puis pour ceux à qui l'anglais ne fait pas peur, se rendre dans les librairies bilingues pour acheter en premier les STAR TREK LOG (il y en a 10 numéros!), puis pour les passionnés passer aux romans en commençant par ENTERPRISE : *The First Adventure* (qui raconte la première aventure de l'équipe de la série TV).

J'espère que cette présentation vous donnera envie de pratiquer ce jeu fantastique et amusant car il ne faut pas oublier la place qu'occupe l'humour dans STAR TREK (le capitaine, s'adressant à Spock : « il y a des jours où vous semblez presque humain! » Spock : « J'ai de la peine à croire que votre position vous donne le droit de m'insulter, capitaine! »).

CHARLES LEHALLE

TREK

DÉLI

*Si vous êtes las de
votre donjon
quotidien arborant
fièrement ses salles,
ses monstres et ses
trésors, voici un
scénario délire qui
devrait enchanter les
amoureux des
légendes indiennes.
Tous à vos
homahawks et à vos
bisons, les plaines de
l'imaginaire vous
sont ouvertes.*



Tout commença un beau matin lorsque les hommes n'étaient pas encore nés et que seuls les animaux profitaient des vastes étendues qui leur avaient été offertes par les Dieux. Lacs, prairies, forêts et montagnes respiraient tous d'un seul souffle, un seul battement de cœur pour tous, une seule essence sacrée : celle de la vie.

A cette époque les animaux parlaient librement et sous les traits de certains d'entre eux se cachait parfois un Dieu (= Manitou) venu goûter à la savoureuse vie terrestre. Et puis, enivré subitement par cette folle liberté, Ningabiun-le-vent-d'Ouest prit de force Noko-la-Montagne et de cette union naquit Manabozho, l'Esprit-Homme, le Géant, celui qui mettra fin au règne des Esprits et qui annoncera l'avènement des hommes.

Manabozho ressemble davantage à un monstre qu'à un dieu, sa violence, sa sensualité brutale, la noirceur de ses desseins comme de ses actes en font un être impulsif, peu enclin à la bienveillance. Il réunit en lui l'amour de la guerre, la force physique, la sagesse et la grandeur, toutes qualités que les sages appliquent tant aux créatures mortelles qu'à celles bénéficiant de l'immortalité. Aussi supplante-t-il le plus puissant des magiciens tout comme il terrasse les serpents de feu, livrant maints féroces combats au cours desquels il accomplira de fabuleux exploits. Rien ne lui est impossible, mais ce colosse ne brille



DÉLI

IRIUS



pas par la finesse et s'abandonne volontiers à des subterfuges peu reluisants eu égard à sa divine essence.

Tandis que son père le Vent d'Ouest, et ses aînés, les Vents du Nord, du Sud et de l'Est parcouraient librement les territoires sauvages, Manabozho, méprisé de tous pour ne pas être un Esprit parfait, préparait rageusement sa vengeance. En cela il fut aidé par Coyote, le manitou des animaux, maître des forces de mauvais goût, toujours prêt à monter une fourberie.

Coyote insulta les trois frères de Manabozho et les entraîna dans une course effrénée de l'autre côté des mers, laissant le géant seul avec son père. Ils passèrent d'abord quelques jours à bavarder puis, un soir, Manabozho demanda à l'auteur de ses jours ce qu'il craignait le plus. Ningabium affirma d'abord qu'il ne craignait rien puis avoua redouter une certaine pierre noire qui, si jamais elle l'atteignait, lui infligerait une grave blessure. Le père méfiant de la force de son rejeton lui retourna la question et Manabozho avoua finalement, feignant un profond désarroi, que la racine de l'apukwa, jonc des marais, lui était fatale.

Chacun de son côté partit donc en quête de l'arme la plus propre à terroriser l'autre. Au loin, Coyote l'infatigable relançait inlassablement les trois frères en les insultant et leurs allées et venues agrandirent les mers et écartèrent encore plus les terres. Alors, le géant brandit la pierre noire et en frappa son père, déclenchant un combat

sans merci qui dura des jours et des jours... La lutte était inégale car la racine de jonc n'était point le glaive mortel décrit par le garçon. Manabozho puisait sa force de la Terre, cousine de sa Mère, en revanche son père recula de montagnes en rivières et de plaines en lacs jusqu'à ce qu'il fut parvenu tout au bord du monde. Là, il implora la grâce de son fils et lui donna une part du globe auprès de Kabibboonocca dans le Nord.

Fort de son éclatante victoire sur son père, Ningabium le Vent d'Ouest, Manabozho prit donc possession des territoires que les hommes appellent aujourd'hui territoires des grands lacs. Il les parcourut sans cesse et décida finalement d'installer sa demeure au beau milieu de la forêt des arbres célestes (séquoia). Les lunes et les saisons passèrent et bientôt le géant se trouva en proie à une terrible solitude, seul de sa race, méprisé par les esprits, fuit par les animaux, il dépérit lentement mais sûrement.

Le maître de la Vie, sage parmi les sages, affligé par un tel désespoir, saisit un petit vent libéré par Ningabium, le plongea dans l'eau des grands lacs jusqu'à ce qu'il se mélange à la terre, et insuffla ensuite l'étincelle de vie... l'homme était né. Il avait les traits de Manabozho, sans avoir sa laideur, le physique, sans la taille ni la force, l'intelligence et même beaucoup plus que le géant ne pourrait jamais en avoir mais pas les attributs divins. Il vivrait de la Terre et aspirerait au ciel, éviterait l'eau et fuirait le feu, mais vivrait des deux. Il trouverait

IRIUS

dans les animaux des compagnons, du gibier ou des guides pour le domaine sacré, celui des manitous.

L'homme se multiplia rapidement et de son berceau des grands lacs s'en alla vers le Sud, et plus il s'éloignait plus il oubliait les préceptes fondamentaux, plus il méprisait les animaux et négligeait les esprits. Manabozho, bien sûr, n'en prit pas conscience, trop heureux d'avoir enfin un peuple à inspirer, à diriger, à visiter ; lui vint alors l'idée de se faire vénérer par tous comme le père de tous les hommes, le grand géniteur omnipotent, dont la demeure serait pour tous un exemple. Mais aucun des hommes sages et réfléchis n'accepta de vivre avec un tel exemple de bêtise et de débauche, car dans ces deux domaines Manabozho ne trouvait aucun égal et excellait divinement, aussi, seul les marginaux, les fous, les individus les plus grotesques, les hommes mal nés ou frappés par des malédictions vinrent à lui pour profiter de la vie manabozhienne.

Stupre et luxure sans restriction, le géant donnant l'exemple en enlevant « Rivière » la jeune promise à Ningabiun son père et en la retenant captive en son domaine au nez et à la barbe du Vent d'Ouest. Ce dernier, fou de colère, souffla et souffla encore mais la de-

meure du géant construite dans la fameuse pierre noire résistait et défiait le manitou. Ridiculisé, il s'en alla dévastant prairies et forêts jusqu'aux grandes plaines blanches du Nord où il décida de rester jusqu'à ce que son courroux se soit calmé.

Le temps passa et les choses ne s'améliorèrent guère, Coyote, manitou des animaux, était profondément déçu, Manabozho ne l'avait même pas remercié de son aide face aux trois frères et désormais les hommes décimaient son peuple, les animaux.

Aussi s'en alla-t-il chercher le père des Vents pour lui proposer d'assouvir enfin sa vengeance : anéantir Manabozho et raser son domaine.

LE SOMBRE DESSEIN

Coyote et Ningabiun convinrent qu'une attaque de front était inutile et dangereuse, aussi faudrait-il opérer plus subtilement, de l'intérieur, et combattre le chaos avec ses propres armes.

Il leur fallait des héros, aussi Coyote choisit les plus braves et les plus forts parmi ses sujets. Leur mission est simple, se rendre dans la forêt céleste à la demeure du géant, infiltrer

ses fidèles sujets, semer trouble et zizanie par tous les moyens. Tout est permis pour atteindre le dessein tramé par Coyote et Ningabiun, et entraîner la chute de Manabozho. Les braves disposent de trois petites lunes (soit 72 heures), pendant ces trois petites lunes ils seront protégés par un charme de Coyote leur donnant une apparence humaine qu'ils pourront à tout moment abandonner pour la reprendre plus tard.

LES HÉROS

Il est fortement conseillé au DM de faire jouer les neuf héros, plus on est de fous plus on rit, et de refuser tout autre personnage que ceux présentés dans le module, à savoir :

Aigle Flamboyant, seigneur des aigles

Forme animale : ranger, Lvl : 12, HP : 100, AC : 2, AL : CG, ATT : DAM : 2-8/1-6/1-6, SPE-ATT : diving DAM * 2, bonus de force : + 1

Forme humaine : ranger, Lvl : 6, HP : 50, AC : 6, AL : CG, spé à l'arc, STR : 16, W : 10, D : 18, Co : 16, I : 11, Ch : 17

Objets magiques : arc + 2, 2 arrows of playing lutins, moccasins pass without trace.



DÉLIRIUS



Casegrain D.

Bison Futé, seigneur des bisons

Forme animale : guerrier, Lvl : 11, HP : 200, Ac : 0, AL : NN, ATT : 2, DAM : 1-12/1/10, SPE-ATT : charge DAM * 2, Trampling 2-20, bonus force : + 6

Forme humaine : Guerrier, Lvl : 6, HP : 100, Ac : 4, AL : NN, spé à la lance STR : 19, W : 8, D : 8, Co : 20, I : 10, Ch : 17

Objets magiques : lance + 1 of thunder (6d6) sur 20 naturel, talisman of rain invocation.

Loup Noir, seigneur des loups

Forme animale : sorcier, Lvl : 12, HP : 90, AC : 3, AL : CE, ATT : 3, DAM : 1-8/1-6/1-6

Forme humaine : sorcier, Lvl : 7, HP : 45, AC : 7, AL : CE STR : 14, W : 10, D : 17, Co : 16, I : 20, Ch : 17

Objets magiques : feather of anything

Lièvre Habile, seigneur des lièvres

Forme animale : illusio, Lvl : 12, HP : 40, AC : -1, Ac : CG, ATT : 2, DAM : 1-4/1-4

Forme humaine : illusio, Lvl : 7, HP : 20, AC : 3, AL : CG STR : 8, W : 10, D : 19, Co : 10, I : 19, Ch : 17

Objets magiques : feather of protection +2, feather of displacement

Ours Maléché, seigneur des ours

Forme animale : shaman, Lvl : 10, HP : 130, AC : 2, AL : NG, ATT : 3, DAM : 1-10/2-8/2-8/, SPE-ATT : hug 2-16, bonus de force : +3

Forme humaine : shaman, Lvl : 6, HP : 65, AC : 6, AL : NG STR : 18, W : 19, D : 8, Co : 18, I : 12, Ch : 17

Objets magiques : osselets d'invocation (5), staff of curing

Puma Sanglant, seigneur des pumas

Forme animale : barbare, Lvl : 14, HP : 120, AC : 1, AL : CE, ATT : 3, DAM : 1-8/1-6/1-6, SPE-ATT : jump 15 mètres, bonus de force : +2

Forme humaine : barbare, Lvl : 6, HP : 60, Ac : 2, AL : CE Str : 18, W : 8, D : 18, Co : 17, I : 8, Ch : 17

Objets magiques : talisman of dispel magic 15ème niveau (3 par jour), tomahawk + 2 of dancing

Sanglier Ardent, seigneur des sangliers

Forme animale : guerrier, Lvl : 14, HP : 150, Ac : 0, AL : NG, ATT : 2, DAM : 1-12/2-8 SPE-ATT : charge DAM * 2, bonus de force : + 3

Forme humaine : guerrier, Lvl : 6, HP : 75, Ac : 4, AL : NG, spé au tomahawk STR : 18, W : 10, D : 10, Co : 19, I : 8, Ch : 17

Objets magiques : tomahawk + 2 of wendigo slaying, feather of fire resistance.



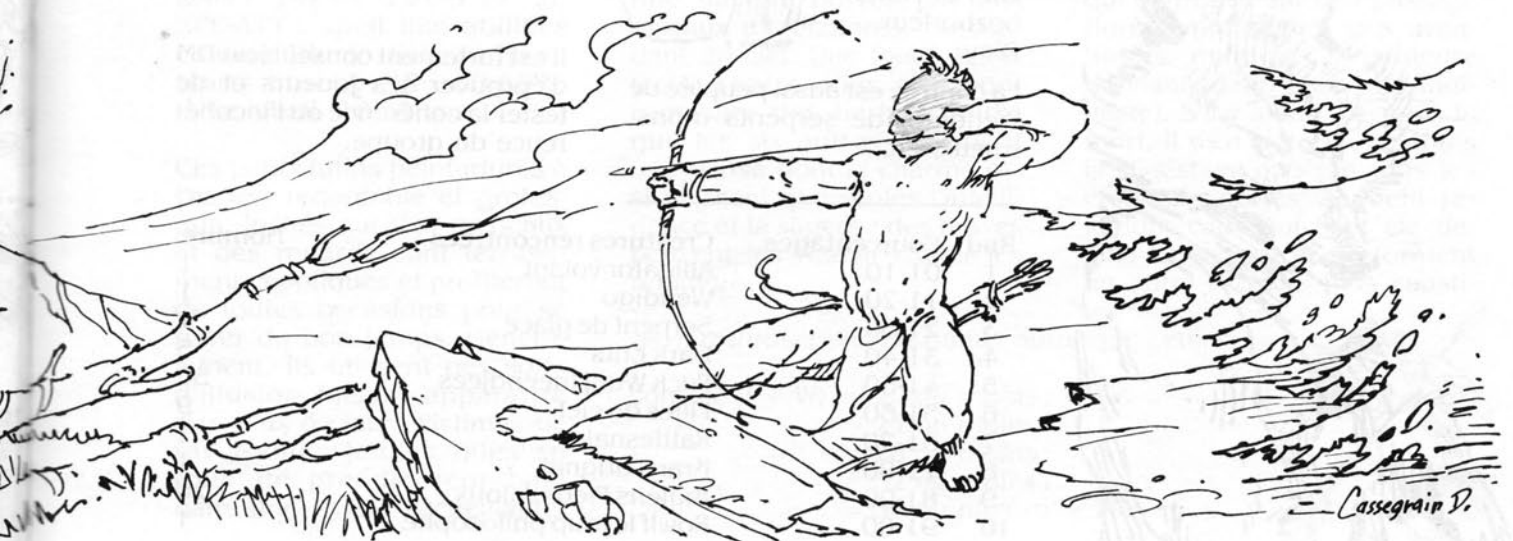
Casegrain D.

Cerf Feuille, seigneur des cerfs

Forme animale : assassin, Lvl : 12, HP : 70, AC : 4, AL : NE, ATT : 2, DAM : 2-8/2-8

Forme humaine : assassin, Lvl : 6, HP : 35, AC : 6, AL : NE STR : 14, W : 13, D : 18, Co : 15, I : 17, Ch : 17

Objets magiques : tomahawk + 1 of venom, rope of entanglement



Casegrain D.

Castor Junior, seigneur des castors

Forme animale : voleur, Lvl : 13, HP : 50, AC : -1, AL : NN, ATT : 1, DAM : 1-6

Forme humaine : voleur, Lvl : 6, HP : 25, AC : 3, AL : NN, STR : 10, W : 8, D : 20, Co : 10, I : 16, Ch : 17

Objets magiques : feather of invisibility, mocassins of spider climbing, lance-pierres + 1



Casegrain D.

Pouvoirs particuliers

Chaque héros sous ses traits originaux dispose de tous les avantages fournis par sa nature (voler, nager, creuser,...). Chaque héros peut invoquer 1 dé 6 animaux dont il est le seigneur, ils lui obéiront aveuglément car son charisme passe à 20.



Casegrain D.

Danses rituelles, exécutées pendant trois rounds par au moins trois seigneurs, elles peuvent faire pleuvoir (précipitation 15ème niveau), prayer, blessing, dispel good, dispel evil.

Sous leur forme animale les héros encaissent la moitié des dégâts des armes normales.

INFORMATIONS SUR LES TERRES SAUVAGES

Le territoire de Manabozho, plus connu sous le nom de terres sauvages comprend tous les grands lacs et les terres avoisinantes. Du fait de la présence du Dieu les émanations chaotiques y sont importantes, d'où la présence des monstres de tous genres plus impressionnants et plus farfelus les uns que les autres.

Quelque part dans un lieu étrange se trouve la tribu des Puck Wudj Ineedjees, terribles lutins qui vouent une vénération sans borne à Peewee leur chef et Manabozho leur Dieu.

La contrée est aussi peuplée de Wendigo, de serpents monstrueux, etc...



Casegrain D.

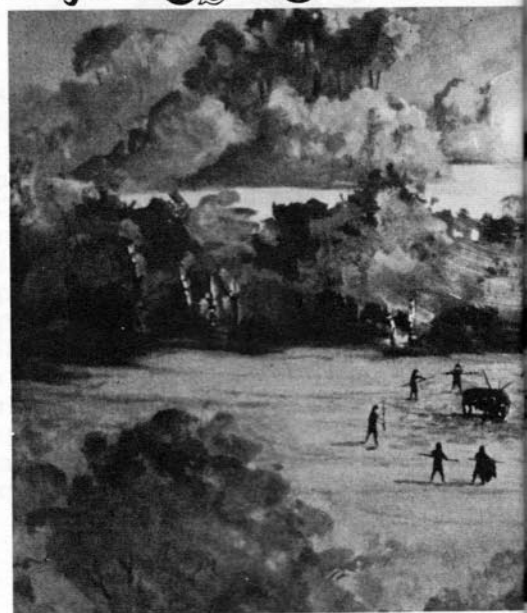
Quant à la demeure de Manabozho elle est difficilement repérable dans ces territoires recouverts d'une épaisse brume magique ceci d'autant plus que Manabozho déménage régulièrement sa résidence en la transportant sur son dos d'airain (mais ceci reste une surprise que nos héros découvriront plus tard).

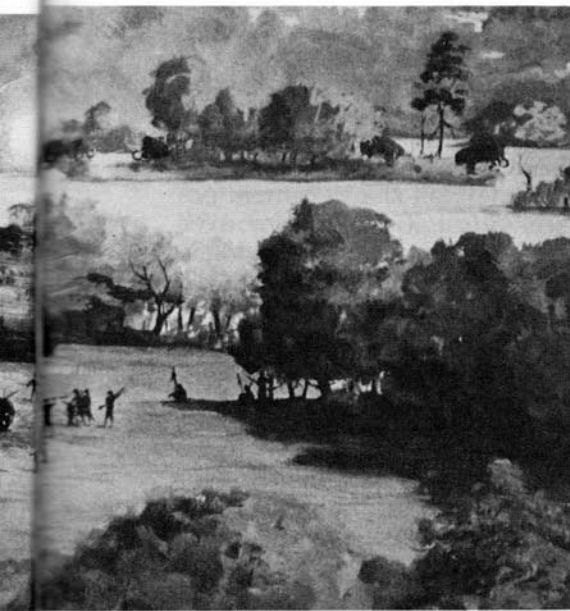
Pour ce qui est du chemin à suivre, nos héros disposent d'une carte plus ou moins précise (voir plan n°= 1) qui devrait les mener vers la demeure du géant.

RENCONTRES EN TERRES SAUVAGES

Il est fortement conseillé au DM d'éprouver ses joueurs et de tester la cohérence ou l'incohérence du groupe.

Rnd	Pourcentages	Créatures rencontrées	Nombre
1	01-10	Alligator volant	1
2	11-20	Wendigo	1
3	21-30	Serpent de glace	1
4	31-40	Dark Ents	5
5	41-50	Puck Wudj Ineedjees	50
6	51-60	Filles du ciel	9
7	61-70	Rattlesnake	1
8	71-80	Kran l'original	1
9	81-90	Indiens Pieds Jaloux	20
10	91-00	Rowlf le loup philosophe	1





Alligator Volant : HD : 20, AC : - 2, AL : CN, ATT : 5, DAM : 3-30/1-10/1-10/2-12/2-12/2-20, SPE-ATT : breath weapon (3 * par jour), comportement agressif.

* **Wendigo** : HD : 15, Ac : 0, AL : CE, ATT : 3, DAM : 2-12/1-10/1-10 SPE-ATT : lancer de rocher 2-20, MR : 80%, régénération 1 HP/round, insensible aux sorts de charme, hold, confusion, ..., comportement agressif.

Serpent de glace : voir cold dragon du Monster Manual

Dark Ents : voir trent du Monster Manual
AL : CE, comportement agressif

Puck Wudj Ineendjee : HD : 6 + 6, AC : 2, AL : CN, ATT : 2, DAM : 1-6 (+ 2)/1-6 (+ 2), SPE-ATT : spell like abilities comme illusio 6ème niveau (sorts libres), MR : 30-60%, taille small (10-30 cm).

Ces petits lutins peinturlurés à l'aspect redoutable et grotesque, juchés sur des corbeaux et des renards sont terriblement chaotiques et profiteront de toutes occasions pour se payer du bon temps. Généralement, ils utilisent des sorts d'illusion faisant apparaître aux yeux de leurs victimes de ravissantes jeunes filles en train de prendre leur bain dans une rivière accueillante.

Les jeunes filles invitent bien sûr les charmants aventuriers à venir les rejoindre et une fois ceux-ci dévêtus, la scène se transforme en cauchemar, puisque de partout surgissent les lutins, hurlant et agitant frénétiquement leurs petits tomahawks, utilisant les sorts les plus dévastateurs et effrayants. S'ils remportent le combat, ils tortureront impitoyablement leurs victimes en leur infligeant les mutilations les plus dégradantes et affligeantes.

NOTE AU DM : laisse libre cours à ton imagination et si tu manques rappelle-toi la charge des hélicoptères dans Apocalypse Now, et bien ici c'est le même esprit et la même ambiance.

Filles du Ciel : HD : 4 + 2, AC : 8, AL : CE, ATT : 3, DAM : 1-4/1-3/1-3 SPE-ATT charme (voir plus bas), SPE-DEF : (voir plus bas), armes + 1.

Les filles du ciel sont des esprits malins bloqués sur le prime matériel plane et qui cherchent des victimes innocentes afin de leur faire subir le même sort, elles enterrent donc leurs victimes et procèdent à des danses rituelles pendant 24 heures, après quoi les âmes des victimes les rejoignent à tout jamais.

Généralement, elles apparaissent à l'orée d'une forêt dans une nacelle portée par des oiseaux multicolores, descendant du ciel. Une fois à terre, trois d'entre elles s'en vont ramasser des herbes tandis que les six autres exécutent une danse dont le charme est si puissant que seules l'intelligence et la sagesse des braves peuvent les retenir d'aller les rejoindre.

Saving throw : pas de bonus autre que ceux-ci :

somme (I + W) = 20 ou moins : - 2
= 24 ou moins : 1
= 28 ou moins : 0
= 32 ou moins : + 1
= 36 ou plus : + 2

Si le S.T. est raté, le brave ne pensera qu'à se joindre à la danse et tuera tous ceux qui tenteront de l'en empêcher. Une fois qu'il aura rejoint les filles du ciel, celles-ci se jetteront impitoyablement sur lui et le lacéreront de leurs griffes et dents ; pendant ce temps les trois autres jetteront dans le ciel les herbes trouvées et incanteront une litanie étrange qui aura pour effet de créer un dôme de plantes vertes autour de la scène de carnage (équivalent d'un globe de force 12ème niveau). Une fois leurs victimes tuées, elles s'en iront comme elles sont venues.

Rattlesnake : HD : 200 + 200, HP : 2000, AC : -2, AL : CN, ATT : 1, DAM : 10 - 100 + saving throw contre poison à - 6, SPE-ATT : sur 15 ou plus il gobe son adversaire (voir plus bas), SPE-DEF : chaque dé de dégât fait au maximum 1 point de dégât - mais le liquide qui se dégage des blessures a une teneur en acide telle que l'attaquant prend 10 fois plus de dégâts qu'il n'a infligé.
Taille : plusieurs km.

Rattlesnake est l'estomac du monde et comme tout un chacun a besoin de prendre l'air de temps en temps, mais l'air est si pur qu'il ne tarde pas à s'endormir pour plusieurs décades, seule une attaque sur sa personne pourrait le réveiller. Rattlesnake pensera alors que le monde le réveille parce qu'il a faim et il gèbera tout ce qui se trouve sur son passage (forêts, montagnes, lacs, aventuriers, mais pas la demeure de Manabozho bien trop indigeste). S'il y a une vie après la mort, il y en a aussi une après la digestion puisque tous les éléments gobés viennent rejoindre ceux qui l'ont été depuis longtemps et qui forment un autre monde, plus causti-



que peut-être et dont la description nous est librement accordée.

Il s'en retournera ensuite au centre du monde pour digérer tout le beau petit monde qu'il a avalé.

Kran l'original : HD : 4, HP : 32,

AL : 6, AL : CN, ATT : 1, DAM : 1-8, SPE-ATT : désespoir (saving throw à - 2)

Kran est tout simplement désespérant. Après avoir parcouru le monde, il en est revenu avec une source de savoir énorme mais comme per-

sonne de l'autre côté de la terre ne parlait son langage (celui des animaux) il n'a jamais trouvé réponses aux questions qu'il désirait si ardemment poser, aussi, est-il revenu avec ses questions qu'il pose inlassablement à tous ceux qu'il rencontre. Si vous avez lu la 2^e préface à la critique de la Raison Rure de Kant vous saurez parfaitement comment jouer Kran. Sachez toutefois qu'en ce moment Kran se pose énormément de questions sur la Raison, l'Intuition, la Conscience et l'Inconscience.

NOTE AU DM : juste après l'apparition de Kran, faites intervenir Rowlf.

Indiens Pieds Jaloux : AL : CN

Seuls parmi les humains à vénérer Manabozho, ils parcourent ses territoires où ils déposent par endroit des offrandes et objets sacrés voués à la gloire du géant. Si les héros leur apparaissent bien motivés et prêts à vénérer leur Dieu, ils leur indiqueront le chemin vers sa résidence, sinon ils les ignoreront.

Rowlf le loup philosophe, la bête, le familier de Manabozho :

HD : 16, HP : 166, AC : - 6, AL : CE, ATT : 6, DAM : 3 - 18/2 - 12/2 - 12/2 - 12/2 - 12/1 - 6, bonus de force : + 6, saving throw sur la première attaque à - 6 contre poison, SPE-ATT : howling, saving throw à - 6, agit comme disintegrate au 16^{ème} niveau si ST raté, comme un harm si ST réussi, SPE-DEF : bonus de - 6 à l'initiative, armes + 1, ne se prend pas les dégâts multiples de 6, régénère 6 points de vie par round, MR : 66 %

Rowlf est...la Bête, craint de tous sauf de 2 personnes, Manabozho qui l'a ramené du Gévaudan lors d'un de ses nombreux voyages et Kran qui le désespère. Rowlf est effectivement désespéré, car il n'a pu trouver réponses aux questions que Kran lui a récemment posé sur la Conscience.



Son apparition est violente puisqu'il atterrit sur l'un des braves après un bond de 666 mètres infligeant 6-60 points de dégâts * 2 (note au D.M. : choisis celui des joueurs qui t'énervé le plus), l'œil injecté de sang, la gueule dégoulinante d'une bave acide qui noircit et putréfie tout ce qu'elle touche, le doigt à la griffe acérée pointé sur les aventuriers il les interpelle : « La conscience est-elle l'émanation des normes de la collectivité? »

nés interplans sont impossibles du fait des émanations chaotiques ; il est conseillé de toujours faire intervenir Kran et Rowlf (ce dernier n'est pas affecté par le charisme de Loup mais peut l'épargner).

Au cas où Rowlf massacrerait la majeure partie du groupe, un guerrier apparaît armé d'un arc enchanté dont la flèche fait disparaître le loup, il se nomme Ojeeg Anung, le faiseur de printemps. Son pouvoir est grand, si grand qu'il



S'il n'obtient pas de réponse,

énervé, il massacre 6 braves avant de repartir.

Si la réponse est non, il porte la patte à son front, se lamente et demande : « Pourquoi? »

NOTE AU D.M. : si la justification n'est pas béton il en massacre 6 et repart.

Si la réponse est oui, fou de joie il écrase contre lui un brave, DAM : 3 - 30 + ST contre poison à - 6, les remercie tous et s'en va retrouver Kran afin de lui apporter sa réponse.

NOTE AU DM : tirez au hasard 1 random pour chaque heure de déplacement, sachant que tous les moyens de téléportation et déplacements instantanés

peut renvoyer la Bête dans sa tanière et relever dans le

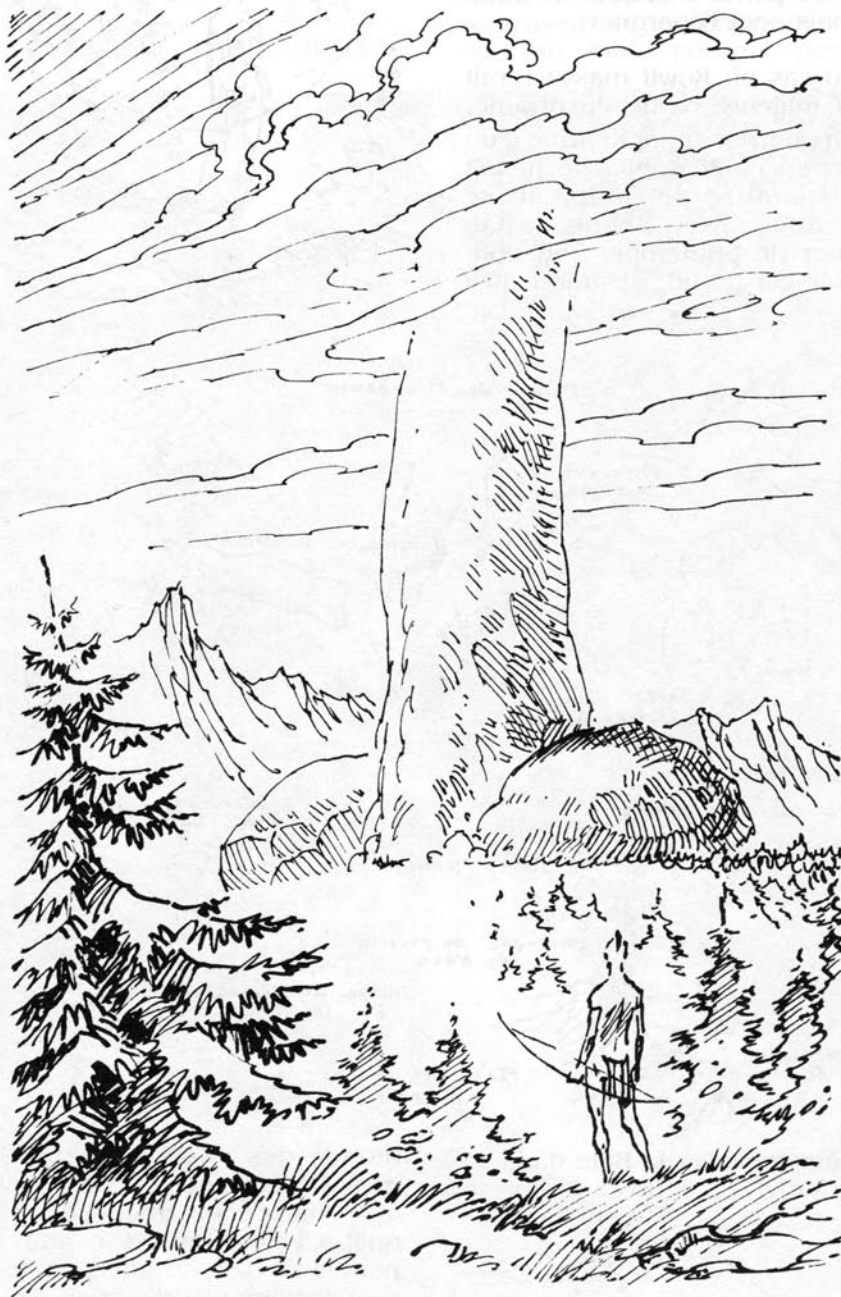
monde des vivants ses victimes. En échange, il demande aux héros de lui ramener le fils qu'il a eu de Rivière, capturé par Manabozho et qu'ils pourront facilement identifier par son signe particulier. Ojeeg les attendra dans ce même endroit, certain qu'ils lui ramèneront son fils chéri qui est âgé d'un an. Il signale quand même aux héros que son charme est puissant et que s'ils venaient à l'oublier ils retomberaient en poussière.

NOTE AU DM : Ojeeg Anung n'est autre Coyote qui a effectivement enfanté Rivière et es-



père par ce petit subterfuge, récupérer sa progéniture sans attirer l'attention de Ningabiun qui est un mari fort jaloux et possessif.

mensions sont tout bonnement divines ne peut que rapeler à tous les prétentions de Manabozho, géniteur omnipotent, père des hommes.



LA DEMEURE DE MANABOZHO

La voici enfin, cachée par une haute forêt d'arbres célestes et un brouillard éternel, taillée dans la fameuse pierre noire tant redoutée par Ningabiun, la demeure du géant haute de plusieurs km et dont les di-

A son approche les héros sentiront, palperont les émanations du Dieu et tout non chaotique se sentira dépérir lentement mais sûrement, étranglé par des ondes « *strangulatoires* ». Le seul moyen d'échapper à ce terrible destin est de renier sa nature neutre et de se convertir à la cause d'un Esprit du chaos (et donc perdre un niveau par cran de décallage).

NOTE AU DM : si Ojeeg Anung n'est pas intervenu précédemment il fera son apparition, relèvera les morts en les convertissant au chaos et leur donnera pour mission de lui ramener son bambin chéri qu'il a enfanté il y a 1 an avec Rivière femme de Ningabiun capturée par Manabozho.

Les parois de la demeure sont indestructibles et toute tentative pour les entamer ne peut qu'échouer (saving throw contre crushing blow pour les ustensiles utilisés). Il n'y a qu'une seule entrée, c'est la porte gigantesque de plusieurs dizaines de mètres, elle aussi en pierre, mais enchantée. Au premier contact des visages émergeront de la surface de la porte invitant les héros à entrer dans le domaine sacré du géniteur omnipotent et à y jouir sans restriction des ultimes plaisirs (saving throw contre charme, si raté le héros se trouve dans un état d'ébriété avancée et est prêt à forniquer à la première occasion).

La demeure du géant est régie par ses 6 plus fidèles serviteurs, chacun étant responsable d'une activité ou d'une partie de la demeure. Avant toutes choses voici donc une description et des commentaires sur les 6 seigneurs serviteurs de Manabozho.

Wassamo ou la plume flamboyante, maître des plaisirs charnels

Apparence : indien d'une grande beauté type Appolon, 1 m 70, 65 kg, cheveux noirs, yeux verts, large sourire
STR : 10, W : 10, I : 20, D : 18, CO : 8, Ch : 20, B : 20

Les apparences sont souvent trompeuses puisque Wassamo n'est pas un homme mais une femme et de surcroît vampire. C'est cette fameuse plume flamboyante (relique) qui lui

permet de maintenir ce déguisement indétectable. Mais pour pouvoir garder ce déguisement, Wassamo doit fournir à la plume de l'énergie positive, ce qui lui donne sa fameuse couleur. Cette énergie, elle la puise au contact d'êtres faits d'énergie positive (hommes, animaux). Les êtres ainsi affectés sont soit définitivement détruits s'ils sont de niveau inférieur à 10, soit transformés en vampires soumis à Wassamo.

Wassamo vampire : HP : 45, AC : 0, attaques et caractéristiques (voir Monster Manual) Hour, niveau : 18 (voir publication "Dragon") et les sorts correspondants, plus un petit nouveau Power Word Sex : niveau 9

Ce sortilège puissant a pour effet lorsqu'il est adressé à une personne ayant moins de 60 points de vie, de la pousser à forniquer jusqu'à ce que mort s'en suive.

Wassamo est toujours entouré de ses 5 mignons, 5 anciens amants qui sont désormais des vampires fidèles à leur maîtresse, mais qui à force de fréquenter des femmes se sont quelque peu efféminés (imaginez la cour d'un de nos célèbres rois, mais en plus décadent).

Wassamo, en tant que maître des plaisirs charnels, est donc responsable du cheptel de Manabozho, plus de 600 jeunes femmes toutes plus belles les unes que les autres, parmi lesquelles nos héros peuvent mouver plus d'une créature bizarre.

des draperies aux couleurs fortes et émotives. Les salles sont toujours nappées de volutes d'effluves aphrodisiaques et l'atmosphère y est étrangement feutrée. Les plafonds sont très hauts, comme partout ailleurs (environ 600 m) et les colonnes montent très haut, elles disposent de plate-formes tous les 50 m accessibles par des lianes et des échelles de corde et sont autant de lieux de débauche.

Au sommet de la colonne principale se trouve la plate-forme où Wassamo trône avec ses mignons et quelques-unes des plus belles squaws de la collection de Manabozho.

Onwee Bahmondung, le garçon à la bosse enchantée, maître du culte manabozhien

Apparence : jeune adolescent bossu d'une laideur insoutenable, 1 m 30, 65 kg. STR : 10, W : 18, I : 19, D : 10, Co : 12, Ch : -2, B : 4.

Comme Onwee est vraiment moche, on ne pouvait décemment lui laisser un domaine à contrôler, aussi la fonction de grand Inquisiteur responsable du respect des règles imposées par le Maître Géniteur, lui échût. Tout le monde hait Onwee, non seulement parce qu'il est laid, mais parce qu'au vu de sa fonction, il espionne tout

entraîne une modification de 5 % sur les 5 dés suivants au désavantage du tapoteur). Cela fait bientôt un an que Onwee arpente la demeure du géant à la recherche d'Hérétiques, et, vous l'avez certainement compris, Onwee n'est autre que la progéniture de Rivière et Coyote Alias Ojeeg Anung, et son signe particulier est sa bosse. S'il souffre de telles difformités c'est parce que sa mère craignant une réaction violente de Manabozho a caché sa grossesse à l'aide d'un carcan magique. Onwee n'en porte que plus de haine pour tout ce qui est beau et bon.

Onwee Shaman : niveau : 15, HP : 60, AC : 8
Objets magiques : son staff lui permettant de rester en communication permanente avec ses espions.



Les espions

Apparence : yeux ou oreilles volants, observant et écoutant tout ce qu'ils peuvent et retransmettant tout directement à leur maître HP : 3, AC : 0.

Mais une nouvelle fois les apparences sont trompeuses puisque le staff de Onwee est en fait un sceptre, et pas n'importe lequel, le sceptre du King quasit qui a fait de Onwee un quasitantrope. A chaque pleine lune, Onwee se transforme donc en une créature démoniaque, Dimitrius, le roi des quasits et sème le chaos et le désespoir partout où il le peut.

Dimitrius : HD : 16, HP : 66, AC : - 6, ATT : 1, DAM : 1-6 (+ 6), MR : 66 %, AL : CE, peut lancer au choix sur les listes de magicien, clerc ou illusio, 6 sorts de niveau 1, 2, 3, 4, 5 et 6 (soit 36 au total).

Son sceptre lui permet d'invoquer 6 quasits par jour et de lancer une primastic sphère au 16ème niveau.

	Random
Demon sucube (voir Monster Manual)	01 - 05
Werecat : HD : 2 + 2, AC : 3, ATT : 2 (1-6/1-6)	06 - 10
Nymphomane très collante et épuisante	11 - 15
Doppelganger (voir Monster Manual)	16 - 20

Le domaine de Wassamo présente une architecture étrange, grandiose, aux allures très évocatrices (du type salle des orgies dans Conan le Barbare) avec d'énormes piliers très stylés et

le monde et rend des rapports généralement oritiques au géant.

La légende veut que toucher sa bosse porte chance, hélas c'est juste le contraire (une tapote

Peewee, le Puck Wudj Ineendjee, bouffon de Manabozho

Apparence : un lutin aux yeux dorés et chatoyants, aux doigts longs et nerveux, aux genoux inversés et à l'allure grotesque, il faut bien l'avouer avec ses ailes aux talons.

STR : 16, W : 4, I : 18, D : 18,
Co : 18, Ch : 16

Peewee est le bouffon, celui qui fait rire Manabozho par sa simple présence, parce qu'il est grotesque et met toujours les pieds dans le plat. Il est aussi le grand animateur, essayant de mettre de l'ambiance dans la grande demeure en organisant divers jeux tous plus stupides les uns que les autres.

Peewee : guerrier/illusion,
niveau : 8/8,
HP : 68, AC : -
2

Objets magiques : tomahawk
+ 3 of sharpness ring + 4 of
protection

Pipo Satanas : le gnôme, maître des jeux

Apparence : un gnôme de 80
cm habillé de multiples peaux
teintes avec des couleurs châ-
toyantes, arborant toujours un
large sourire infantile.

STR : 17, W : 2, D : 17, I : 18,
Co : 16, Ch : 15

Malgré ses quelques centaines
d'années ce cher Pipo est resté
très enfant et pour le plaisir de
tous, est le grand maître du
domaine des jeux où tout est
permis.

Pipo HD : 8 + 8, HP :
32, AC : 4, AL : CN,
ATT : 2, DAM : 1-6
(+ 3)

Guerrier/illusio :
8/8

Objets magiques
: cloak of dis-
placement

Gauntlets of golden touch (le
gant droit permet de changer
les macarons en pépites d'or
et le gauche, le contraire. Mais
le paveur perd un doigt de
chaque main chaque fois qu'il
les enlève. Et avec les gants
doit réussir un save contre
paralyse pour réussir une in-
cantation ou utiliser une arme
de jet).

Comme Pipo n'est pas très
sage, il n'a bien sûr plus que
4 doigts. Mais pour administrer
son domaine le gnôme dis-
pose d'une solide équipe de
videurs en les personnes de 9
BEHOLDERS AC : 0/2/7 HP :
45, ATT : voir Monster Manual.

Tandis que 6 d'entre eux par-
courent les salles de jeux à la
recherche des indésirables, les
3 autres (Bibi, Riri et Kiki) sont
arnachés tel des dirigeables
afin de tirer dans les airs la
maison observatoire de Pipo
(AC : - 2, Resist fire, cold &
electricity, prismatic sphere in
permanency).

Le domaine des jeux est
énorme et éclairé de multitu-
des de color spray, faerie fire
et autres floritures.

Les murs sont couverts de ma-
gic mouth invitant les joueurs
à dépenser encore plus et à
jouer jusqu'à en mourir.

La seule monnaie disponible
pour jouer est l'osselet, acheta-
ble à l'entrée à raison de 1 G.P.
ou équivalent pour un osselet.

Les joueurs trouveront aussi à
l'entrée le vestiaire où ils pour-
ront non pas laisser leurs ar-
mes, mais au contraire en
acheter au cas où ils auraient
oublié les leurs chez eux. (prix
dans le DMG - en stock : toma-
hawk + 1, flèches + 1, arcs +
1, knife + 1, lance + 1).

Le vestiaire est tenu par 1 Go-
lem d'acier, 1 mind flayer,
1 fire et 1 Ice elemental (voir
Monster Manual) qui se charge-
ront des troubles fêtes.

Dans les salles de jeux vous
trouverez :

— des combats à mort à



mains nues avec des barbares
(Level : 4, HP : 55, AL : 2, ATT : 1, DAM : 1-6 (+2), AL : CN).

— des courses d'araignées montées par des orcs borgnes (6 participants sur lesquels les mises sont ouvertes, le numéro 3 est un favori, information que l'on peut obtenir d'un responsable de la course pour 1 osselet).

— billard anglais (snooker) avec des hobbits manchots et cul-de-jattes peints en rouge, blanc, noir, bleu, rose, jaune, vert, brun et servant bien sûr de boules (petit détail : ils ne sont pas morts, et le blanc est bien entamé).

— loterie dont le premier prix est un orgue de Staline avec une batterie de 6 fois 12 flèches lançable en un seul round. Le gagnant aura bien sûr le droit de l'utiliser sur la foule.

— des jeux de cartes (black jack et pocker), attention aux télépathes, ils sont nombreux.

Les joueurs présents sont divers et variés :

— 200 orcs en colonie de vacances HD : 2 + 2, HP : 16, ATT : 1, DAM 1-8 (+2) très indisciplinés et prêts à la moindre escarmouche.

— 15 nains en full plate armor (HD : 4, HP : 38, ATT : 3/2, DAM : 1-8 (+3)) ils font partie



photo Eric Minsky

de la même compagnie : « Les Silver Axes » et sont prêts à aider tous ceux qu'ils veulent lutter contre les orcs.

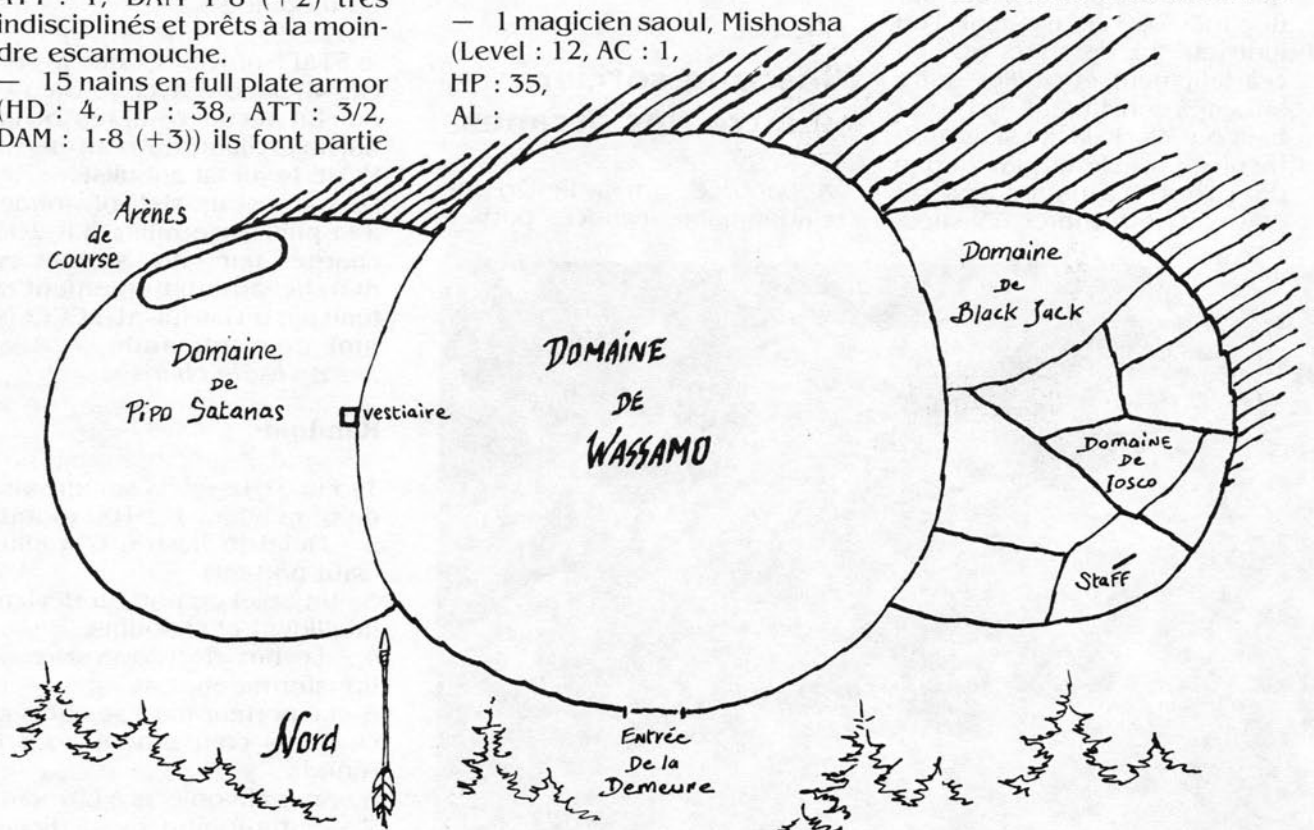
— entre 300 et 400 indiens dépravés, les uns fauchés, les autres munis de besaces remplies d'osselets.

— 2 ou 3 druides (Level : 3, HP : 21, AL : NN) un peu perdus.

— 1 magicien saoul, Mishosha (Level : 12, AC : 1, HP : 35, AL :

CE, objets magiques : Staff of the magic) qui essaie d'oublier la perte de sa forteresse au milieu du lac dans l'alcool. De temps en temps il égaye les pièces en lançant quelques fireball, lightning bolt, ice storm, wall of stone, animal growth, Bigby's Forcefulhand, Move Earth.

— une bonne centaine de vo-



leurs de toutes races (Level : 1 à 4) qui se feront un plaisir de déboursier les riches.

Black Jack le chat, maître des arts

Apparence : un chat de 90 cm, 90 kg, noir, griffes longues et acérées desquelles dégoulinent des gouttes d'acide, dents acérées, regard vide, mais cruel.

STR : 24, W : 5, D : 18, I : 8, Co : 22, Ch : 2

Il est le plus cruel de tous les seigneurs de la demeure de Manabozho et, en fait, ne jure que par la cruauté et la violence, bête et méchante mais si efficace.

Personne ne sait très bien qui il est, ni d'où il vient, mais, ce qui est sûr, c'est qu'à part les morts-vivants il y a peu de monde pour apprécier sa compagnie. Black Jack se targue d'être un expert en matière d'art et d'avoir déjà 2 classes d'élèves fort « brillants ». Si tant est que le clachage d'organes sur une toile ou l'écrasement d'un individu sur les murs ou son écartellement ou milles autre atrocités constituent de l'art et bien oui Black Jack est assurément un artiste et pédagogue de surcroît puisque ses 32 élèves (12 zombies, 3 spec-



tres, 5 ghosts, 2 skeleton warriors, 1 demi-lich, 9 sons of kyuss (voir Monster Manual et Fiend Folio)) sont très fiers de lui.

Black Jack : lich 18ème niveau de clerc, HP : 66, AC : 0, AL : CE, ATT : 3 (12*), DAM : 1-12/2-8 (+4)/2-8 (+4), SPE-ATT* : lorsqu'il est vraiment en colère une douzaine de tentacules aux relents de putréfaction surgissent de son ventre et de son dos et écrasent tout ce qui traîne DAM : 3-18 pour chacun.

Black Jack déteste par dessus tout Peewee et donnerait très cher pour avoir sa peau, au sens propre comme au sens figuré.

Iosco le sorcier, maître des arcanes

Apparence : un indien d'une cinquantaine d'années portant

une abondante coiffe de plumes ainsi que les symboles de la tribu des Pieds Jaloux dont il est le chef.

Il est le plus assidu à sa tâche et le plus dévoué à son maître Manabozho qui prend beaucoup de plaisir à assister, voire à participer à ses expériences. STR : 8, W : 6, D : 18, I : 19, Co : 8, Ch : 12

Iosco magicien level : 14, HP : 28, AC : 0, AL : CN

Objets magiques : feathers of protection + 6, feathers of resist cold & fire

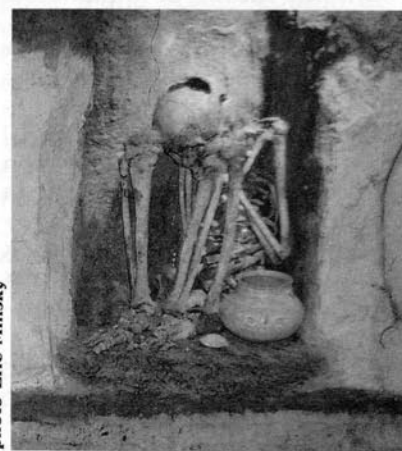


photo Eric Minsky

Et enfin, et voici le vrai monstre du module :

le STAFF of IOSCO, que le sorcier a élaboré avec le Dieu et qui fut récupéré après qu'un horrible viking du nom de KIH-OJE le lui ait subtilisé.

Le staff est un staff of wonder à la puissance mille, il a 2-12 charges par jour, se met en marche automatiquement si tenu par un lawful, AL : CCCCN, mot de commande : « Avec Iosco vive le chaos »

Random

- 1 - Pluie d'osselets sur une aire de 6" pendant 1 d 100 rounds
- 2 - Métal to flesh à 6" radius (sauf porteur)
- 3 - Un objet du porteur devient intelligent et chaotique
- 4 - Le nez de l'adversaire se transforme en sexe
- 5 - Le porteur perd ses bras et ce qu'ils contiennent pour 6 rounds
- 6 - Animate objects à 6" radius
- 7 - Summoning de 8 disen-



photo Eric Minsky

ÉVÉNEMENTS

Il existe 2 types d'événements susceptibles de marquer nos braves aventuriers lors de leur séjour en cette belle demeure : les événements aléatoires et les événements inévitables.

Aléatoires

Pleine lune : Onwee Balmondung se transforme en l'horrible Dimitrius, invoque 6 quasis et sème la panique dans le domaine des jeux en trichant, volant, inspirant les esprits faibles tel Mishoska à délirer dangereusement.

Note au DM : il est bien sûr plus intéressant que les héros soient présents et subissent également

Dimitrius & Co passeront ensuite dans le domaine des plaisirs.

Enfin, si par le plus pur des hasards quelqu'un (autre que losco ou Manabozho) venait à posséder le Staff of losco, Di-

chanters

8 - Stinking cloud à 6" radius

9 - Chaos à 6" radius au 20^e niveau

10 - Apparition de Manabozho en demi-Shadow Monster

11 - Pendant 1 jour chaque phrase du porteur doit commencer et se terminer par une insulte.

12 - Pluie de 2-20 artefacts dont l'apparence est intervertie et qui disparaissent après 10 tours

13 - Pluie de golem de terre pendant 5 rouds

14 - Pluie de Kobolds pendant 1 jour

15 - Une troisième jambe apparaît dans le dos de l'adversaire

16 - Un scroll wish apparaît dans la pièce (c'est un vrai)

17 - Un scroll wish apparaît (c'est en fait un anti-wish)

18 - Tout le monde voit tout le monde à poil dans 1 aire de 1 km.

19 - Le possesseur change de sexe

20 - Un black solar apparaît et exige une vie

21 - Deux créatures dans l'aire d'effet deviennent frères siamois

22 - Le staff se téléporte dans les mains d'un autre

23 - Meteor Swarm au 20^{ème} niveau

24 - Pluie de chromatie orb (sauf sur le porteur) de niveau 1 à 12 pendant 1 à 6 rounds

25 - Un homme offre des fleurs au porteur, c'est l'effet magique d'impulse

26 - Stone to sheet sur 200 m

27 - Mordenkainen disjunction sur l'adversaire

28 - Dans un rayon de 1 km, une invasion de lapins garous et de vaches volantes sèment la terreur

29 - Un NILBOG orphelin apparaît et adopte le porteur comme papa, il ne le quittera jamais

30 - Un régiment de modrons apparaît pour raser toute présence du chaos soit 5 penta-drônes, 70 quadrônes, 192 tridônes, 252 duodrônes, 2 628 monodrônes.

Le domaine de losco est réduit et se résume à quelques pièces dans lesquelles il mène à bien

ses expériences. Elles ne sont toutefois pas sans protection.

Random

1 - Trappe remplie de green-slime (voir MM)

2 - Douche de black pudding (voir MM)

3 - Salle entièrement conductrice avec un shocking grasp (7d6+14)

4 - Rayon réduisant à 200 % (St contre Spell)

5 - Rayon rendant aveugle l'intrus (St contre spell)

6 - Salle vide mais portant l'inscription « Danger »



photo Eric Minsky

mitrius et ses quasits tenteraient de s'en emparer par tous les moyens.

Orgie : Wassamo organise une grande soirée en son domaine, tout le monde est invité. L'atmosphère est on ne peut plus imprégnée de stupre et de luxure (saving throw contre spell ou participation sans retenue). Les 5 mignons de Wassamo ont pour mission de repérer le plus beau mâle parmi les invités et de l'amener à leur maîtresse.

La participation aux frais (PAF) est de 5 osselets. Divers aphrodisiaques sont disponibles au prix de 50 osselets pour les filter of love et de 100 osselets pour la mixture du chef (pousière de corne de rhinocéros, jaunes d'œuf, huître, persil, perle noire écrasée) dont l'ingurgitation entraîne quand même un saving throw contre paralysie.

Wassamo a donné des consignes très strictes à son harem, les sucubes auront beaucoup de travail, l'objectif à atteindre est qu'un invité sur 3 meure de plaisir!!

Anniversaire : heureux DM sort ton d 6 pour déterminer qui est le joyeux luron à fêter (1 : Manabozho, 2 : Wassamo, 3 : Onwee, 4 : Pipo, 5 : Black Jack, 6 : losco)

Bien sûr, Peewee, en tant que joyeux organisateur a tout prévu, et comme cette année 9 petits nouveaux sont arrivés ils auront pour mission de voler des objets personnels à chacun des seigneurs pour les offrir comme cadeaux à l'heureux élu.

Les cadeaux devront être d'autant plus importants (entendez indispensables ou prioritaires) que le fêté est important.

Œuvre d'art : pris par une inspiration soudaine émise par la muse des mauvais goûts, Black Jack suivi par toute son équipe d'assistants décide de réaliser un chef d'œuvre à la gloire de Manabozhe. Après avoir interrogé les crâ-

nes il s'aperçoit que le « beau » peut aussi être utile et révèle son projet à ses assistants : Créer une brochette vivante à taille humaine, en d'autres termes trouver 9 hommes, les embrocher, les épicer, les sourcer et offrir la brochette à Manabozho. Quel raffinement! Devinez qui pourrait figurer sur la brochette?

Magie : losco, victime de sa négligence, rate l'une de ses expériences, il s'en suit une terrible explosion dont la déflagration est perceptible dans tous les autres domaines.

Les premiers arrivés devront bien sûr subir les défenses et pièges du magicien mais auront le plaisir de trouver le Staff of losco sur le sol de la pièce principale avec quelques plumes brûlées.

NOTE AU DM : je te rassure tout de suite, losco est toujours vivant, mais sur un autre plan.

Quant aux seigneurs, ils auront tendance à déléguer quelqu'un chez losco plutôt que d'y aller eux-mêmes. Les héros par exemple.

NOTE AU DM : pour corser la chose, si l'événement aléatoire est faible ou ne remporte pas le succès escompté, en tirer un deuxième semble une idée intéressante.

Inévitables

Déménagement : le deuxième jour, Manabozho revient d'une promenade de 6 mois et sans prévenir personne, hisse sa demeure sur son dos et déménage.

Effets : earthquake 20^e niveau une fois cette tâche effectuée, il rentre chez lui et devant le bordel, enrage : « Qui a fait ça?? » Tous les seigneurs, transis de peur, désignent tous d'un doigt accusateur les 9 braves, s'ils vivent toujours!

Rupture de charme : après 72 heures le charme de Coyote cesse et nos héros reprennent

leur forme originelle, malheureusement, la demeure de Manabozho n'est plus au même endroit et Coyote et Ningabiun se trouvent tout penauds devant une aire déserte.

Pendant ce temps, Manabozho se rappelant amèrement l'attitude de mépris que les animaux avaient eu à son égard avant que l'homme ne fût, lance une grande chasse à l'animal. Chaque seigneur organise ses troupes et celui qui rapporte le plus de gibier a gagné.



Sauvetage : Coyote arrive sous les traits d'Ojeeg Anung, il demande 2 choses à ses braves : son fils et le Staff of losco, s'ils possèdent l'un des 2 ou les 2, il invoque un charme afin de les soulever dans les airs et ensemble, ils quittent le domaine, en espérant que Ningabiun arrive à calmer son rejeton.

Ensuite apparaîtront Coyote et Ningabiun afin de porter le coup fatal au géant et de raser son domaine. S'ils réussissent dans leur mission, les héros accéderont au domaine des esprits au titre de manitous inférieurs disciples de Coyote et Ningabiun (lesser gods), s'ils échouent, la colère des deux manitous sera terrible et les héros seront maudits à tout jamais, désintégrés et leur nom oublié de tous.

S'engage alors le combat final avec d'une part Coyote, Ningabiun et les 9 braves et de l'autre Manabozho et ses seigneurs. L'ambiance sera chaude, bonne chance DM!!!

Si les héros n'ont rien en mains, Coyote les abandonne à leur sort (VAE VICTIS).



Victoire

En cas de victoire nos héros rejoignent le monde des manitous où ils reçoivent les attributs des Dieux (immortalité, pouvoirs de lesser gods) ainsi que les prières de leurs peuples.

Rapports entre NPC

	W	O
WASSAMO	-	A
ONWEE	N	-
DIMITRIUS	AB	AB
PEEWEE	S	S
PIPO	N	A
BLACKJACK	A	A
IOSCO	N	A
V : Vénération A : Antipathie		
S : Sympathie AB : Abhorration		
N : Neutre		

Rappels au DM

— Ce module haut niveau est prévu pour les 9 joueurs présentés dans la première partie et pour aucun autre.
— Le mastering de ce modèle ne doit pas s'entraver des règles, laisse libre cours à ton imagination, aux délires les plus invraisemblables.

	D	Pe	Pi	BJ	I
WASSAMO	-	N	N	N	N
ONWEE	-	N	N	N	N
DIMITRIUS	-	AB	AB	S	AB
PEEWEE	-	-	S	S	S
PIPO	-	S	-	A	S
BLACKJACK	S	AB	A	-	A
IOSCO	-	S	S	A	-

— N'oublie pas que ceci est un univers indien qui a ses coutumes et ses traditions.

— Enfin, n'hésite pas à gorger les joueurs qui t'énervent, fais-le avec d'autant plus de sadisme qu'ils te sont antipathiques (surtout si récemment tu as perdu un de tes personnages préférés dans leurs campagnes).

— La magie dans l'univers indien est d'essence et d'invocation, il n'existe ni scrolls ni spellbook, les sorts se choisissent librement sur le moment, compte tenu bien sûr des limitations en nombre par niveau de sort.

CARACTÉRISTIQUES DES NPC DIVINS

Manabozho greater God :
AC : 3, HP : 400, ATT : 2, THACO : 2, DAM : 3-30/5-50, Move : 25" MR : immune to all magic, SIZE : XL (12 m), God of Might and Fertility, AL : CCCN
STR : 26, I : 8, D : 15, Co : 26,

DÉLIRIUS

W : 4, Ch : 22 (for chaotic beings)/ 6 Spe-Def : regeneration 5 HP/round
SPE-ATT : BERZERCK FIGHTING. Quand la situation devient sérieuse il double de taille, 25 m, et devient incontrôlable
STR : 36, Co : 36, I : 1, W : 1
DAM : 6-60/10-100
KILL SHOUT (1/2 round) save contre death magic
DISINTEGRATION BLOWS (1/R) save contre disintegrate
Normal greater god abilities (Fighter 30 th level).

Coyote greater God :

AC : - 10, HP : 65, ATT : 1, THACO : 9, DAM : 1-10 (save vs death), Move : 24", MR : 75 %, SIZE : small, God of the animal people, AL : Cn
STR : 12, I : 25, D : 23, Co : 8, W : 20, Ch : 24
SPE-DEF : déplacement on every first attack
SPE-ATT : Power song (full wish as 30 th level mage) at will normal greater god abilities (Magis User 30 th level/ Illusio 30 th level, Thief 30 th level).

Ningabiun greater god :

AC : -10, HP : 600, ATT : 1, THACO : 2, DAM : 10-100, Move : 100", MR : 100 %, Size : infinie, Wind of the west, AL : NN
SPE-ATT : Thunder & Lightning (DAM : 100-1000)
Normal Greater God Abilities (Cleric 30 th level).

Malgré leur puissance, ils ont chacun une faiblesse qui pourrait s'avérer fatale : Manabozho tire sa force et son énergie de la Terre, s'il venait à en être privé pendant plus de 10 rounds il mourrait.

Coyote est déjà mort plusieurs fois pour s'être moqué des manitous au sens de l'humour inversement proportionnel à la force physique, sa résistance et sa constitution sont donc restées très faibles.

Ningabiun redoute par dessus tout la pierre noire qui lui est fatale.

JEAN-MARC DEBRICON



SEXUAL SURVIVAL GAME



SEXUAL
SURVIVAL
GAME

Ce scénario est prévu pour un groupe de personnages se connaissant bien (des amis en vacances serait l'idéal), ou un petit groupe d'aventuriers type cabinet de détectives privés. Cette aventure s'adresse à des joueurs avertis, certaines scènes pouvant choquer les âmes trop sensibles. Maîtres, vous en avez assez que vos joueurs massacrent vos scénarios soigneusement concoctés avec amour, voici de quoi prendre votre revanche!



Le module est structuré de la façon suivante :
— un calendrier des événements indépendant de toute action des personnages.

— une description détaillée des lieux et des PNJs.
— différentes possibilités d'introduction et des conseils pour mener à bien l'aventure.

Synopsis : en vacances aux Bahamas, les personnages vont être « invités » sur l'île privée d'un milliardaire sud-américain à participer à un survival game très spécial...dont ils s'avèreront être les proies.

INTRODUCTION OU COMMENT TOUT A COMMENCÉ

Felipe Antonio Olcese, milliardaire sud-américain de nationalité et d'activités douteuses s'ennuie. Self-made

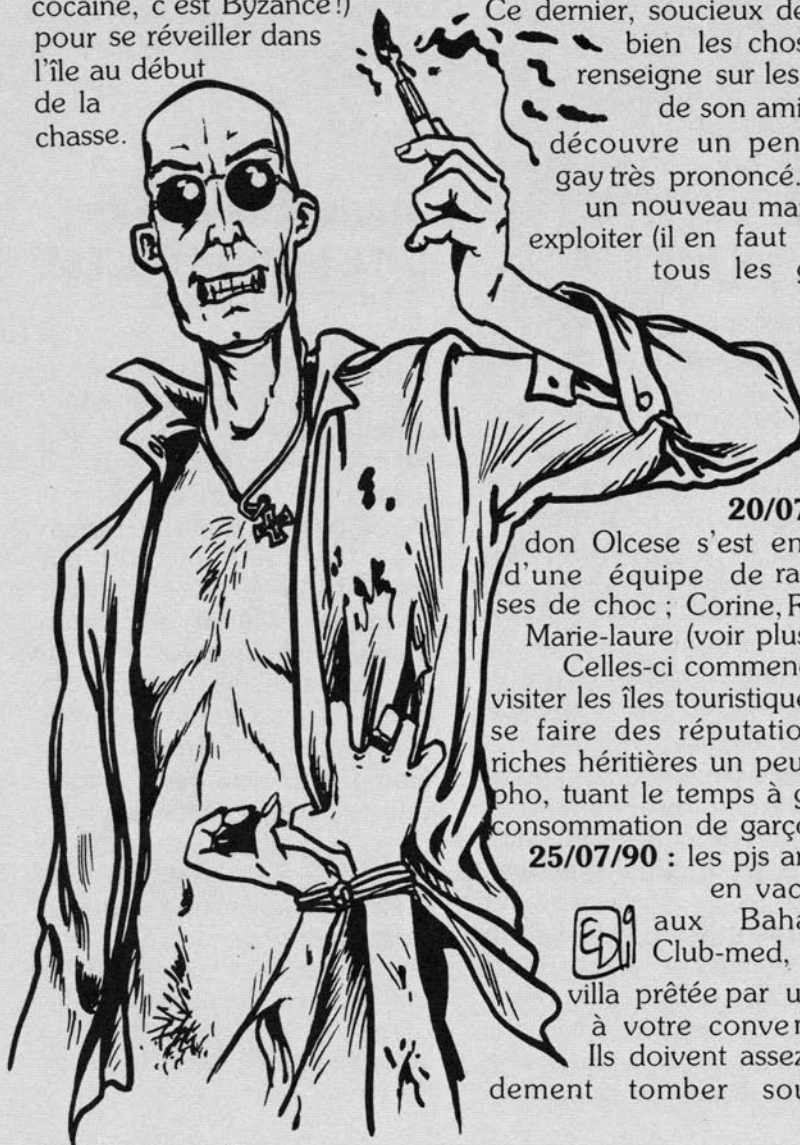
man ayant bâti sa fortune sur la drogue, après avoir fait le tour du monde, visité tous les casinos, goûté à tous les vices, don Olcese se retrouve en mal d'imagination. En 1985, Yves Leï, trafiquant oriental lui propose une nouvelle forme de distraction : des cassettes vidéo où meurtres et viols sont bien réels ! Pris au jeu, don Olcese devint très vite amateur de ces cassettes très spéciales et en assura la mise en circulation jusqu'au jour où le rôle de spectateur ne lui suffit plus. Il voulait lui aussi participer et organiser la « gorerie ».

En 1988, devint propriétaire d'une petite île dans les Bahamas, juste assez petite pour ne pas figurer sur les cartes classiques et y fit construire une villa superbe. Il ne fallu que quelques mois à ce magnat de la pègre pour placer un homme corrompu au poste de chef de la police côtière. Don Olcese pouvait désormais operer en toute quiétude. Il commença par organiser entre amis des « survival games » on ne peut plus classique, le temps de reconnaître le terrain et de s'entourer d'une équipe de rabatteurs.

Depuis deux ans maintenant, a lieu dans l'île une partie très spéciale : Le Sexual Survival Game ; le principe en est très simple. Don Olcese envoie trois don Juan sur les plages touristiques racoler des starlettes en mal d'émotion, des jeunes filles mineures de basse extraction, bref des personnes dont la disparition ne causera pas grand émoi. La tactique est alors toujours la même : séduction, grande vie pendant deux ou trois jours, promenade en yacht, puis invitation chez un ami pour un week end de rêve sur une

île paradisiaque ; ça marche quasiment à tous les coups. Dans les cas où la proie résiste et qu'il est trop tard pour faire marche arrière... Don Olcese est un magnat de la drogue !

Une fois sur l'île, les filles sont invitées dans la villa et goutent au grand luxe. On leur fait alors la proposition d'un jeu de cache cache très particulier : chacun a son pistolet à peinture ; celui ou celle qui se fait toucher doit faire une petite gâterie à son « assassin », excitant non ? Celles qui ne se laissent pas convaincre (elles sont somme toutes rares après une telle préparation) seront bien sûr droguées dans la soirée (Champagne et cocaïne, c'est Byzance !) pour se réveiller dans l'île au début de la chasse.



Des photographes et caméramans suivent bien sûr les chasseurs, veillant à filmer l'agonie de la proie sans révéler le visage des agresseurs : quand on peut joindre le business au plaisir... Tout ceci marchait très bien jusqu'au jour où...

PREMIÈRE PARTIE : CALENDRIER DES ÉVÉNEMENTS

10/07/90 : don Eccieri, un ami de New-York fait part à don Olcese de son envie de participer à la petite sauterie. Ce dernier, soucieux de faire bien les choses se renseigne sur les goûts de son ami et lui découvre un penchant gay très prononcé. Voici un nouveau marché à exploiter (il en faut pour tous les goûts, non ?)

20/07/90 : don Olcese s'est entouré d'une équipe de rabatteurs de choc ; Corine, Rachel, Marie-laure (voir plus loin). Celles-ci commencent à visiter les îles touristiques et à se faire des réputations de riches héritières un peu nympho, tuant le temps à grande consommation de garçons.

25/07/90 : les pjs arrivent en vacances aux Bahamas : Club-med, hôtel, villa prêtée par un ami à votre convenance. Ils doivent assez rapidement tomber sous le

charme des trois créatures citées plus haut (Voir tactique des don juans).

26/07/90 : Pascal Montini, un play-boy des bacs à sable au service de don Olcese lève pour son maître une créature de rêve, chaude à souhait (complètement nymphomane en fait) ; seul problème : Nancy est la fille d'un gros ponton de l'automobile, très riche et très puissant aux USA, et ce dernier n'est pas du tout content qu'on lui ait volé sa fille. Bien entendu ce crétin de Montini ne sait rien de tout cela.

28/07/90 : don Olcese arrive sur son île, les préparatifs s'accélèrent.

30/07/90 : les invités arrivent ; les pjs attentifs à ce qui se passe autour d'eux devraient remarquer la présence de ces individus (voir plus loin) avant que le yacht de don Olcese ne vienne les prendre pour les emmener sur son île. L'arrivée au port de plaisance du yacht du milliardaire ne passera pas inaperçue de toutes façons, bien que personne ne sache grand chose sur cet énigmatique personnage.

31/07/90 : malgré une certaine habitude des excentricités de sa fille, Alan Hirsh commence à s'inquiéter (celle-ci lui téléphonait au moins tous les deux jours) et engage Lucas Lawrence plus, éventuellement, les pjs si vous avez choisi l'option détective privé, pour retrouver Nancy.

01/08/90 : don Olcese donne une soirée sur son yacht non loin de l'île, afin que ses invités fassent connaissance et choisissent leurs proies ; les pjs devraient y être conviés et y retrouver notamment Nancy, mais celle-ci n'a aucune envie de partir, d'autant plus qu'il n'y a jusque là pas de quoi s'in-

quiéter. Néanmoins pour des raisons de sécurité, aucune communication avec l'extérieur ne sera tolérée sur le yacht et dans l'île. Don Olcese invitera alors les pjs à passer le Week end sur son île et leur donnera rendez-vous le lendemain soir pour une barbecue party. Les filles seront chargées de les accompagner.

02/07/90 : la Barbecue party au bord de la piscine de la villa ; grand luxe, soirée de toutes les débauches. Les pjs seront conviés au sexual survival game pour la journée du lendemain et invités à passer la nuit dans la villa (les récalcitrants seront soigneusement drogués).

03/08/90 : les pjs se voient confiés l'équipement classique d'un survival game et le jeu commence !

DEUXIÈME PARTIE : L'ÎLE DE DON OLCESE

D'un diamètre de dix kilomètres, elle a en apparence tout d'un havre de paix qui fait penser au paradis sur terre. Il a fallu la démente d'un criminel pour la transformer en véritable enfer une fois par mois. Cette île possède une végétation luxuriante, une petite colline sur laquelle fut construite la villa et nombre de plages de sable fin pour rendez-vous romantiques (voir plan). Une seule crique permet l'accès aux navires, c'est là que fut construite la marina du milliardaire. L'intérieur de l'île est une véritable forêt vierge que don Olcese a fait débarrasser des créatures indésirables (serpents, prédateurs et autres) et dans laquelle il a fait tracer des sentiers.

1 - Villa de don Olcese : voir plus loin.

2 - Marina : c'est là que sont ancrés les trois yachts du milliardaire, son navire personnel, celui des don juans et celui des rabatteuses.

3 - La piste d'hélicoptère pour parer à tout imprévu ; un engin s'y trouve en permanence prêt à décoller, gardé par deux hommes de main.

4 - Ancien bunker désaffecté, sombré dans l'oubli. L'entrée est presque totalement masquée par la végétation ; c'est là que se réfugiera Nancy quand les choses commenceront à devenir sérieuses.

5 - Barrière de corail entourant l'île et en rendant l'accès impossible.

6 - Petite crique : cette baie est la seule excepté la marina, qui permet l'accès à un petit navire. Seul inconvénient, elle est infestée de requins tigres et l'arrivée à bord d'une petite barcas est risquée...

7 - Piste : bien entretenue, elle permet de se rendre à tous les endroits importants de l'île.

8 - Parcours de golf : don Olcese s'est même offert le luxe d'installer un neuf trous, histoire que sa villa fasse vraiment maison de vacances.

9 - Zone où seront lâchées les proies ; c'est dans ce périmètre que le jeu commencera, les victimes étant amenées à leurs points de départ par des gardes et lâchées séparément à quelques centaines de mètres d'intervalle.

10 - Sources : l'île est parfaitement irriguée, les pjs fûtés penseront à s'en servir pour brouiller leur piste.

La villa

Toute en pierre blanche, de grandes baies vitrées sur l'intérieur du U offrent une vue splendide sur la piscine. Deux

SEXUAL SURVIVAL GAME

ou trois jeeps sont garées en permanence sur le parvis, clés sur le tableau de bord.

1 - Le hall/salle de séjour : meublé avec luxe dans le goût le plus exquis, c'est dans cette pièce que sont données réceptions et soirées. Un buffet est en permanence à la disposition des invités, ainsi qu'un bar possédant les meilleures bouteilles.

2 - Les cuisines : pour tout gourmet ou gourmand, c'est la caverne d'Ali Baba. Une

d'inquiétant. L'accès y est libre, cela permet de repérer les curieux.

6 - Les chambres d'amis : meublées simplement mais avec confort, elles donnent soit sur la piscine par une porte fenêtre (ces chambres sont attribuées aux femmes en priorité), soit sur la mer (les fenêtres s'ouvrent sans problème, si si!).

est une vitre teintée permettant de voir de l'intérieur sans être vu. Les portes de cette aile sont bien sûr blindées et fermées à clé.

9 - Salle de réunion : salon privé où don Olcese reçoit ses amis quand il ne veut pas « se mêler au peuple ». Meublé dans le luxe le plus invraisemblable, il n'y a rien d'intéressant à part le bar qui offre



petite trappe donne sur une cave où sont rangés les meilleurs vins du monde.

3 - Salle de jeux : billards, flippers, baby-foot, dernières nouveautés en matière de jeux électroniques sont là pour distraire les invités.

4 - Le casino : le soir on y joue gros ; roulette, blackjack, poker sont les jeux les plus prisés. On vous prête un smoking si vous n'en avez pas.

5 - Remise où sont rangés les accessoires de jardinage, le matériel de golf, bref, rien

Chaque chambre possède sa propre salle de bains.

7 - Chambres des domestiques : elles sont à peine plus petites et moins confortables que celles des invités.

8 - Le jaccusi : hammam, sauna, séparés en trois petites cabines privatives pour rendez-vous coquins.

La seconde aile

L'accès en est réservé à don Olcese et à ses hommes. La façade donnant sur la piscine

d'autres agréments que les vices légaux (une ligne, Bob?).

Un petit miroir sans teint donne sur la pièce du casino. Un escalier en colimaçon monte et descend.

10 - Chambres des hommes de main : Ces derniers sont logés à deux par chambre, avec leur coéquipier. Il n'y a jamais d'armes dans ces pièces sauf accompagnées de leur propriétaire.

11 - L'arsenal : les armes et le matériel particulier y sont entreposés. On peut y trouver, outre une dizaine d'uzis, quatre fusils de précision à seringue hypodermique, une collection d'arcs et d'arbalètes, des munitions en perma-

nence, ainsi que des réserves d'essence et de quoi réparer bateaux et voitures.

12 - Le garage privé de don Olcese : son coupé mercédès est garé ici, l'ouverture électronique du garage se fait depuis la voiture.

13 - La salle de cinéma très particulière : les projections intimes de don Olcese ont lieu ici. Cette pièce recèle outre une collection de cassettes vidéo allant des plus compromettantes à Walt Disney version X, tout un matériel de montage. Un réseau de caméras et de micros permet de savoir ce qui se passe dans toutes les pièces de la villa.



14 - La chambre réservée aux hôtes de marque : elle a peu à envier aux suites des grands hôtels ; c'est là qu'est logé don Eccieri.

15 - La bibliothèque : les affaires importantes sont traitées dans cette pièce, meublée comme un fumoir du dix-neuvième siècle.

16 - La chambre de don Olcese : dans un style rococo extravagant, la seule chose digne d'intérêt dans cette pièce est le coffre fort, qui en dehors de quelques milliers de dollars, contient assez de papiers compromettants pour faire tomber Olcese et Eccieri. Une porte dérobée permet un accès rapide à la chambre de

ce dernier.

17 - Chambre du garde du corps et homme de confiance de don Olcese : Henri Flotilles.

18 - Sous sol : déguisé en climatisation, l'énorme machine n'est autre que l'incinérateur destiné à faire disparaître les cadavres.

TROISIÈME PARTIE : LES PNJS DIGNES D'INTÉRÊT

Don Felipe Antonio Olcese

— **Caractéristiques :** force : 10 - dextérité : 13 - agilité : 9 - constitution : 12 - masse : 14 - charisme : 16 - volonté : 14 - équilibre mental : 7 - intelligence : 15 - intuition : 11 - éducation : 17 - chance : 13 - odorat : 8 - vue : 9 - ouïe : 11 - points de vie : 19 - tendance psy : obsessionnel - points de volonté : 7.

— **Compétences :** droit : 12 - économie : 10 - esquiver : 11 - langue natale : 17 - anglais : 16 - français : 10 - orientation : 10 - psychologie : 13 - séduction : 11 - survie : 9 - auto : 14 - jeu : 17 - navigation : 7 - comptabilité : 14 - contrefaçons : 16 - tricher : 13 - fusil : 15 - derring : 14 - combat de rue : 8.

— **Description :** la cinquantaine bien portante, les cheveux grisonnants et la moustache fière, Felipe Olcese a tout du milliardaire typique ; toujours élégant, port altier, il apparaîtra comme aimable et réservé, ne plaçant jamais un mot plus haut que l'autre. C'est en fait un maniaque froid et calculateur prêt à tout pour assouvir ses vices et s'enrichir. Il répugne à utiliser

les armes, sauf pour son sport favori, la chasse. Il porte cependant un derring sur lui qu'il n'utilisera qu'en dernier recours, s'il ne peut plus se reposer sur ses gardes du corps. Devant les pjs, il fera tout pour paraître bon prince, large et généreux. possédé par le démon du jeu, il ne supporte pas de perdre et triche. C'est le seul cas où on peut le voir perdre son sang froid. Ce caractère devra transparaître lors de la chasse, où rien ne pourra l'arrêter.

Don Eccieri

— **Caractéristiques :** F/13 D/10 A/14 C/13 M/12 CH/13 VO/10 EM/10 IG/15 IT/9 E/14 CHC/9 O/6 V/15 OU/14.

— **Compétences :** esquiver : 12 - grimper : 11 - italien : 15 - anglais : 16 - politique : 15 - psychologie : 12 - survie : 9 - mouvoir en silence : 10 - auto : 17 - jeu : 12 - jouer la comédie : 8 - système D : 13 - Connaissance des armes : 16 - pharmacie : 11 - close combat : 11 - combat à distance cat 1 et 2 : 13.

— **Description :** d'origine italienne, don Eccieri fait penser à Al Pacino dans Scarface ; Issu de la rue, c'est l'archétype du maffioso parvenu. Bien qu'ayant la même puissance que don Olcese dans la Pègre, il n'en aura jamais la classe. Corrompu jusqu'à la moëlle, il a en plus le défaut de consommer sa marchandise et ce en grande quantité. Homosexuel de surcroît, c'est l'extravagant de la bande, usant de tous les artifices pour se faire remarquer : smoking blanc, rubis au doigt, cigare etc...Il passera les fêtes sur le yacht et à la villa à repérer les pjs qui seront ses proies. Attention à ne pas le jouer

SEXUAL SURVIVAL GAME

comme Michel Serrault dans La Cage aux Folles, mais plutôt comme quelqu'un d'extrêmement froid avec les femmes. C'est un dangereux paranoïaque à la gachette facile.

Hervé von Guerard

— **Caractéristiques** : F/12 D/15 A/9 CO/8 MA/9 CH/7 VO/17 EM/9 IN/16 IT/14 ED/24 CHC/13 OD/15 VU/9 OU/15

— **Compétences** : anthropologie : 15 - botanique : 8 - géographie : 12 - histoire : 14 - musique : 10 - physique : 18 - zoologie : 12 - interrogatoire : 17 - maquillage : 8 - engin à chenilles : 7 - chimie : 16 - électricité : 15 - allemand : 24 - espagnol : 16 - anglais : 15 - français : 12 - manipulation explosifs : 11 - mathématiques : 19 - médecine : 13 - pharmacie : 18 - scalpel (couteau) : 15 - arme cat 1 : 11 arbalète : 10.

— **Description** : 70 ans passés, chauve, de petites lunettes cerclées de fer sur ses yeux bleus profonds, ce vieil homme grand et sec est le chimiste attitré de don Olcese qui place en lui toute sa confiance. Ancien officier SS, il a réussi à fuir comme pas mal en Amérique du Sud où il exerça la profession de doktor. Spécialiste en chimie, ce personnage sans scrupule attirera très vite l'attention de don Olcese qui en fit son chef de laboratoire. D'un abord très froid, ce savant genre docteur Menguélé se montrera extrêmement courtois avec les dames et daignera lier conversation avec ceux qui se montrent cultivés (particulièrement en musique et histoire), mais nul doute que sa conversation devienne vite ennuyeuse dans de telles fêtes. Ne fumant pas, ne se

droguant pas, ne buvant que très peu, insensible au charme féminin, cet ascète semblera étranger aux plaisirs de la vie. Son seul plaisir réside en fait dans la torture : rien ne le réjouit plus que la souffrance humaine, particulièrement lorsqu'il la provoque. Son plaisir favori est de capturer une proie, l'interroger longuement à l'aide de son scalpel, puis lorsqu'elle n'est plus qu'une plaie sanglante, la livrer encore vivante à Otto, son Doberman parfaitement dressé. (Vous voyez la dimension que peut donner la présence d'un tel personnage dans la partie.)



Il méprise don Eccieri qu'il trouve vulgaire et dégoûtant ; néanmoins l'idée de ce que ce dernier pourra faire éprouver aux joueurs l'amuse et ils se toléreront pendant le jeu. Von Guérard a fixé son dévolu sur Nancy Hirsh, elle sera sa proie principale durant la partie, sauf si une joueuse se trouve parmi les pjs.

Otto le doberman

Points de vie : 17 - agilité : 15 - ouïe : 14 - odorat : 18 - morsure : 15 - mod dégats : +8 - pister : 15 - nager : 12 Parfaitement dressé pour tuer,

Otto obéit au doigt et à l'œil à son maître qui le nourrit régulièrement de chair humaine. Son maître mort, il deviendra incontrôlable. Otto est la seule créature à qui Von Guérard voue une réelle affection.

Yves Leï

— **Caractéristique** : F/11 DE/13 AG/14 CO/10 MA/8 CH/10 VO/13 EM/15 IN/13 IT/17 ED/16 CHC/15 ODO/12 VU/14 OU/17

— **Compétences** : chercher : 15 - esquiver : 16 - chinois : 15 - anglais : 16 - espagnol : 12 - politique : 12 - psychologie : 13 - se mouvoir en silence : 16 - commerce : 17 - comédie : 14 - photographie : 18 - système D : 10 - codage : 11 contrefaçons : 12 - électronique : 16 - informatique : 13 - mécanique : 9 - systèmes d'alarmes : 11 - armes cat 2 : 10 - close combat : 14

— **Description** : environ trente cinq ans, Yves Leï est la caricature du méchant Chinois des mauvaises séries télévisées ; petit et maigre avec des traits austères, habillé dans un costume Mao, il se montrera obséquieusement courtois avec les personnages qu'il fixera avec insistance. Immigré de la deuxième génération, il est né aux USA, où il fit rapidement son choix entre la blanchisserie et la pègre. C'est lui qui est à l'origine du trafic des cassettes vidéo et qui filmera les scènes d'action pendant le jeu. Yves est un voyeur accompli ; il ne participera pas à la gorerie (appelons les choses par leur nom) mais se contentera d'immortaliser les images les plus poignantes. Bien que n'étant pas un foudre de guerre, il pratique les arts martiaux à un certain

SCENAR

niveau et c'est le seul qui gardera son calme en toute circonstance (les Chinois sont zen...). Il joue régulièrement avec don Olcese qu'il connaît assez pour savoir quand il faut perdre.

Henri Flotilles

— **Caractéristiques** : F/17 DE/10 AG/14 CO/18 MA/16 CH/11 VO/13 EM/15 IN/12 IN/10 ED/15 CHC/12 OD/9 VU/17 OU/12

— **Compétences** : chercher : 12 - esquiver : 14 - roumain : 15 - espagnol : 13 - anglais : 10 - français : 11 - survie : 13 - auto : 15 - moto : 12 - bateau à moteur : 15 - hélicoptère : 14 - connaissance des armes : 16 - codage : 8 - interrogatoire : 11 - manipulation explosifs : 14 - mécanique : 13 - secourisme : 15 - close combat : 18 - armes cat 1 2 4 : 15

— **Description** : ancien capitaine des commandos de la Sécurité roumaine, Flotilles a vu le vent venir et s'est exilé à temps. Il est depuis quelques mois le garde du corps personnel de don Olcese. Haut de deux mètres, fort de ses 120 kilos de muscles, ses compétences et sa détermination en font un adversaire redoutable. Il porte en permanence un colt 357 au cas où. Toujours en retrait de son patron, on ne sait comment une réelle amitié a lié ces deux hommes. Il s'entend aussi très bien avec Von Guerard à qui il rappelle sa jeunesse. Il ne quitte jamais son patron et ne dédaignera pas prendre partie au plaisir quand celui-ci le lui proposera.



Pascal Montini

— **Caractéristiques** : F/13 DE/14 AG/12 CO/11 MA/12 CH/17 VO/14 EM/15 IN/11 IN/16 ED/18 CHC/16 OD/12 VU/15 OU/14

— **Compétences** : anglais : 18 - espagnol : 16 - musique : 15 - danse : 17 - psychologie : 15 - séduction : 18 - auto : 12 - équitation : 10 - jeu : 13 - maquillage : 16 - navigation : 14 - voile : 12 - bateau à moteur : 14 - plongée : 14 - secourisme : 14 - combat de rue : 10

— **Description** : Pascal Montini est le seul don juan employé en ce moment par don Olcese (les besoins en femmes étant réduits pour la partie du 3 Août). Très beau garçon, le sourire ravageur, c'est lui qui a levé Nancy Hirsh entre autre. Très hypocrite, son succès auprès des femmes devrait très vite

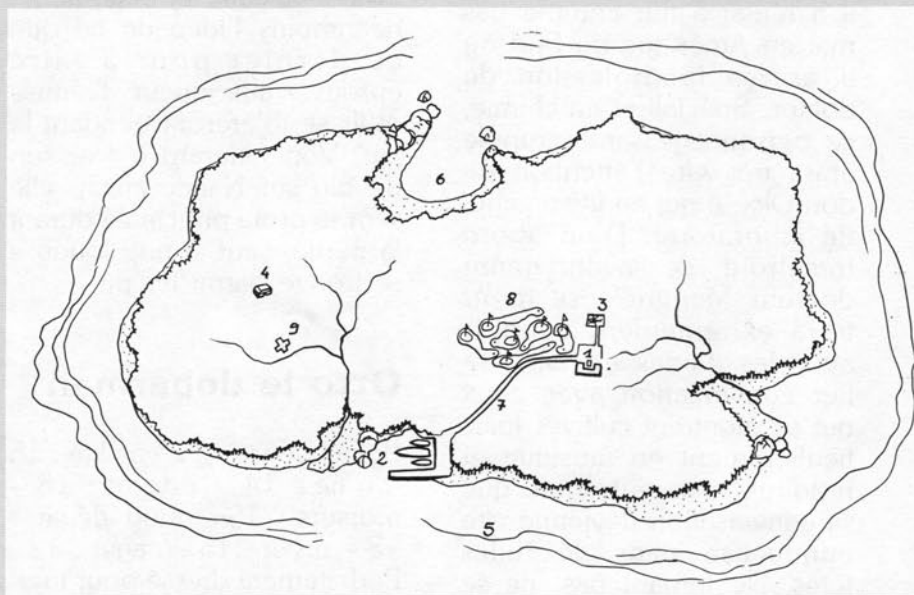
TRAUMA

énervier les pjs. C'est cependant le seul qui pourra leur être d'un quelconque secours : il connaît en effet parfaitement les lieux, mais surtout il est en train de tomber amoureux de Nancy (la seule qui l'ait épuisé à ce point) et pourra au choix du MJ venir en aide aux pjs au milieu du jeu en leur apportant des armes par exemple ; mais cette option n'est à utiliser qu'une fois que vos joueurs s'en seront pris plein la G.. ou plein le C.. comme vous avez pu le constater plus haut. Jouez le comme un belâtre qui essaie de se rendre sympathique, faux et superficiel, sauf avec les dames. Pascal Montini n'est pas censé participer au jeu (sauf pour les pjs) et aura des tendances à céder à la panique.

Les hommes de main

— **Caractéristiques** : F/14 DE/10 AG/13 CO/14 MA/12 CH/10 VO/11 EM/13 IN/10 IN/12 ED/9 CHC/10 OD/12 VU/15 OU/14

— **Compétences** : anglais : 8 - espagnol : 12 - esquiver



SEXUAL SURVIVAL GAME



10 - auto : 12 - close combat :
10 - armes cat 2 : 12

— **Description** : discret mais toujours présents ils sont là pour assurer le bon déroulement du jeu et la sécurité de leur patron. Ils ne portent en général qu'un 38 dissimulé sous leur veston mais seront armés d'uzis lors du jeu. Leur rôle consistera essentiellement à empêcher les pjs de sortir de la limite du terrain et éventuellement à servir de rabatteurs pour la chasse. Ils ont ordre de ne pas abîmer le gibier et viseront à côté à moins d'être personnellement menacés ou qu'un des pjs soit sur le point de s'échapper. Leur disposition sera la suivante au cours de la partie : deux hommes garderont la piste d'hélicoptère, un la maison et un dernier la marina. Les six autres patrouilleront les limites du terrain de jeu par groupe de deux sans intervenir dans la partie sauf ordre de Flotilles qui garde le contact par talkie walkie (ce dernier ne les appellera que si son patron court un réel danger).

Les « rabatteuses de pigeon », Corine, Rachel et Marie-Laure

— **Caractéristiques** : F/9
DE/15 AG/14 CO/12 MA/8
CH/18 VO/11 EM/13 IN/12
IT/15 ED/18 CHC/15 OD/12
VU/15 OU/12

— **Compétences** : anglais :
18 - espagnol : 15 - comédie :
15 - psychologie : 13 - séduction :
19 - maquillage : 16

— **Description** : construisez le physique de ces créatures de rêve selon les fantasmes de vos joueurs, elles n'en seront que plus efficaces dans leur mission. Ces trois prostituées de luxe ont été embauchées par don Olcese pour une mission ponctuelle : ramener chez lui des personnes de sexe masculin pour faire plaisir à un ami gay. Elles ne savent pas jusqu'où doit aller l'horreur de ce jeu puisqu'elles doivent y participer pour de faux, ceci afin d'inciter les pjs à jouer. (en fait, elles seront des victimes comme les autres). Jouez ces femmes comme des allumeuses un peu nympho sur les bords, amies de don Olcese qui donne toujours des fêtes très réussies. Elles accorderont bien sûr leurs charmes aux pjs mais avec réserve, leur faisant miroiter mille plaisirs lors du jeu (« *Demain si tu m'attrappes, je serai toute à toi et ferai tout ce que tu voudras...* »). Il est

important que les pjs soient pris dans l'encrenage et elles n'hésiteront pas à exciter leur jalousie pour cela (qu'est ce que le pauvre Montini va être haïe par les pjs!). Elles doivent entraîner les pjs sur tous les chemins de la débauche : une coupe de champagne par ci, une ligne de coke par là ; n'oubliez pas qu'il s'agit de riches dillétantes desœuvrées. Attention à bien jouer les scènes de rencontre entre ces créatures et les pjs le soir de leur première sortie en vacances car c'est de là que va dépendre le succès de tout le scénario.

Nancy Hirsh

— **Caractéristiques** : F/
10 DE/14 AG/12 CO/13
MA/8 VO/15 EM/16 IN/13
IT/10 ED/20 CHC/9 OD/
12 VU/16 OU/12

— **Compétences** : les mêmes que les « rabatteuses »
plus arme cat 1 : 10 - esquiver :
9 - se cacher : 8 - droit : 14

— **Description** : jouez Nancy exactement de la même façon que décrit plus haut en tenant compte d'un petit détail : elle ne joue pas la comédie, elle ! Nancy est effectivement une riche héritière désœuvrée et complètement nymphomane. Elle ne connaît évidemment rien à l'histoire mais est très excitée à l'idée d'un sexual survival game. Elle se distinguera des



autres filles par le fait qu'elle est beaucoup plus naturelle, s'amuse réellement et n'est pas encore blasée. Prise dans le massacre, elle ne perdra pas son sang froid et cherchera à se cacher (voir bunker). Il n'y a aucun moyen de la convaincre de rentrer avant le déroulement du jeu.



Lucas Lawrence

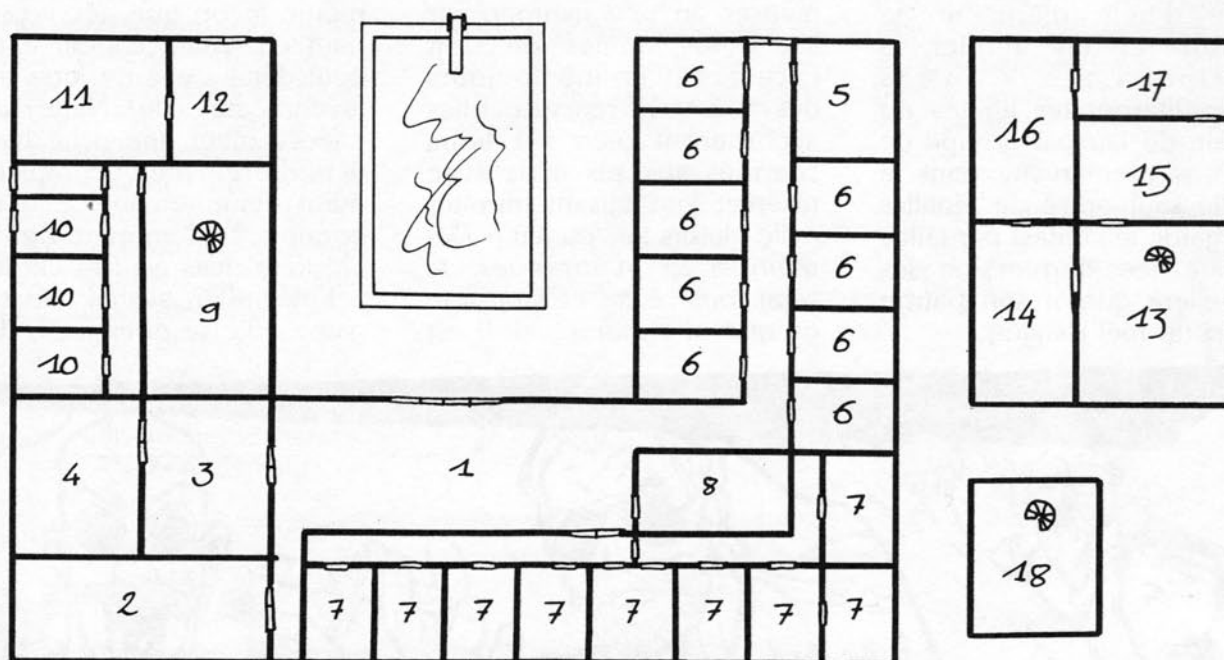
— **Caractéristiques** : F/16 DE/10 AG/9 CO/15 MA/17 VO/10 EM/7 IN/9 IT/6 ED/15 CHC/11 OD/11 VU/12 OU/15

— **Compétences** : esquiver : 10 - droit : 14 - comédie : 10 - interrogatoire : 9 - anglais : 15 - espagnol : 10 - auto : 14

- combat de rue : 10 - arme cat 2 : 11 (colt 357 magnum)
- bateau à moteur : 8 - psychologie : 5 - se cacher : 8 - mouvoir en silence : 6

— **Description** : Cette grosse baudruche pleine de whisky se prend pour un mélange de Thomas Magnum et de Philip Marlowe. Persuadé d'être le meilleur détective de l'île il manque en fait totalement de perspicacité et se fait toujours berner par les autochtones. C'est pourtant lui qu'Alan Hirsh a embauché pour retrouver sa fille Nancy. Connu comme le Loup blanc sur l'île, il fait figure de folklore local ; tout le monde l'aime bien à part les étrangers qui sont systématiquement des suspects pour lui. Plus bête que méchant il passe ses journées à suivre les touristes, persuadé que ces derniers ont forcément quelque chose à se reprocher, et que la police ne fait pas son travail (ce qui est un peu vrai). Si les joueurs enquêtent sur la disparition de Nancy en tant que détective, il cherchera à les dis-

suader et leur mettre des batons dans les roues, avant de les suivre pour profiter de leurs recherches. Si les pjs sont de simples touristes, ils seront les premiers suspects et Lucas les suivra avec son manque de discrétion qui le caractérise. Pour lui les trois « rabatteuses » sont sans doute les nouvelles proies innocentes des pjs et il est fort possible qu'au premier moment intense, il fasse une irruption à la sergent Garcia pour sauver une demoiselle en détresse. Utilisez ce personnage dans l'introduction pour faire croire que l'aventure a déjà commencé et pour détourner la méfiance de vos joueurs, du piège qui leur est tendu par ces splendides créatures.



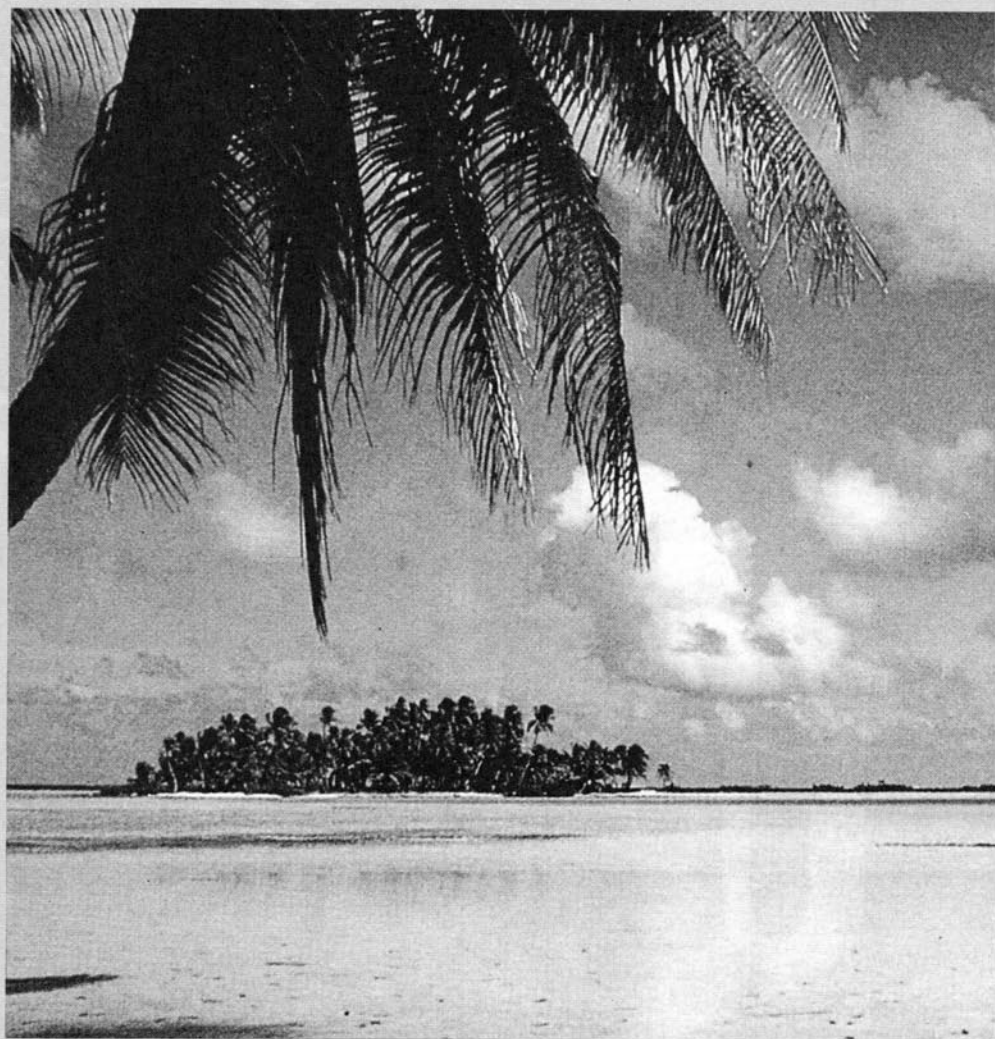
SEXUAL SURVIVAL GAME

ANNEXE : CONSEILS POUR FAIRE JOUER CE SCÉNARIO

Bien qu'un calendrier des événements soit donné, cette aventure n'est pas linéaire et repose beaucoup sur le maître de jeu. Il est très important que les joueurs ne cherchent pas à tout prix « où se trouve l'aventure », elle doit venir à eux par surprise ; c'est pourquoi la soirée sur le yacht et le week end qui suit doivent apparaître comme un intermède sans la trame principale liée à Lucas Lawrence. Il vaut mieux donc à mon avis que les pjs soient des touristes en vacances qui ne pensent qu'à s'amuser. De même, ne

leur refusez
aucun plaisir :

laissez les se
défouler
pendant
la première
partie,
comme



s'ils vivaient un rêve ; le retour à la réalité n'en sera que plus dur. Ne les laissez cependant pas assouvir tous leurs fantasmes dès le début, il faut les appâter soigneusement afin qu'ils aient envie de participer au sexual survival game. En ce qui concerne la partie en elle même, les joueurs devront commencer le jeu séparés, alors que les « chasseurs » partiront de la maison en groupe. Les pjs devraient assez rapidement se rendre compte de l'horreur de la situation, en assistant, cachés, au viol et à la torture d'une des filles par exemple ; laissez-les ensuite se regrouper afin d'organiser leur défense. C'est le moment pour vous de vous amuser : faites ramper vos joueurs, en les faisant goûter aux gâteries

de don Eccieri, humiliez-les, lachez le doberman de von Guerard sur eux, découpez-les au scalpel. Les joueurs doivent avoir très peu de chances de s'en sortir, mais elles existent : après quelques heures de « jeu », si les pjs sont toujours vivants, les chasseurs se sépareront pour hater les choses et seront alors vulnérables. Les pjs pourront alors tenter de s'enfuir par bateau ou par hélico, mais toute tentative de contact avec la police côtière sera bien sûr sans effet, les policiers étant corrompus jusqu'à la moëlle. Ce module est ignoble ? Oui, mais Trauma n'est-il pas le jeu dont vous êtes la victime ?

HENRI FLOTTES DE POUZOLS



LA VOIE INTER

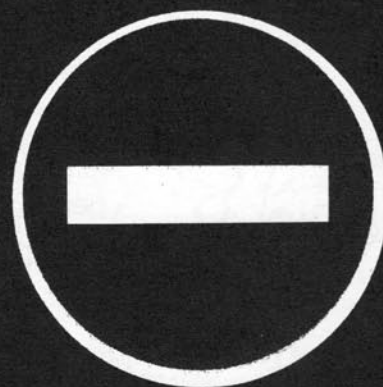


Une première chose : le texte qui suit est d'accreditation ultraviolette et toute personne non autorisée est invitée à se déconnecter au plus vite sous peine d'être passible d'une exécution sommaire. Toujours là ? Deux solutions : soit vous êtes un intrépide meneur de jeu souhaitant enfin quitter les niaiseries habituelles pour se repaître enfin de la putréfaction mentale contenue dans « *la voie interdite* », alors bienvenue. Soit vous êtes une sous-merde de joueur-arnaqueur incapable de survivre dans Paranoia sans trander auparavant en lisant ce scénario dégoulinant de rancœur et de sadisme. Si votre MJ n'est pas un crétin, il s'en apercevra vite et il pourra alors vous jeter au visage la chose gluante et malodorante qu'il aura tout spécialement prévu à cet effet...

Trêve de plaisanteries, ce scénario s'adresse à un groupe de quatre à six joueurs, de préférence débutants, incar-

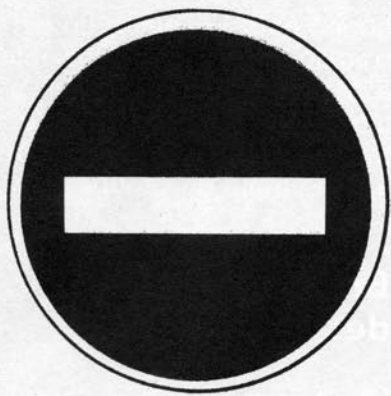
nant un groupe de chasseurs d'accréditation rouge. Nous vous conseillons de créer des personnages nouveaux pour l'aventure, vous pourrez ainsi vous servir de toutes les informations détenues par les sociétés secrètes. Si ce n'est pas le cas, débrouillez-vous quand même pour qu'il y ait le club sierra et le groupe de programmation Delta-9 représentés, sinon les chances de succès, déjà infimes, des joueurs tendront nettement vers zéro, ce qui est moins amusant pour tous.

Le scénario est décomposé en quatre parties principales : la première donne une vision générale de l'histoire et sert ainsi de fil conducteur. Le briefing des personnages ainsi que les différents accès aux informations sont regroupés dans la seconde partie. La troisième décrit les lieux où devrait se dérouler l'aventure. La dernière passe en revue les personnages non joueurs (PNJ) les plus importants. Enfin, dans le cas improbable où il y aurait des survivants, nous vous avons aussi proposé des éléments de conclusion.



QUELLE VOIE INTERDITE?

Ce scénario a pour thème « *la voie interdite* », bien sûr vous pensez qu'il s'agit là d'une histoire concernant un accès vers l'extérieur du complexe alpha. C'est partiellement exact, car en fait, la voie interdite est le nom donné par un Grand Programmeur pour désigner les rapports sexuels pouvant engendrer un être humain autrement que par fécondation artificielle et clonage. On sait à quel point l'Ordinateur Central (OC) est paranoïaque quant aux retombées de tels actes interdits.



Quoi de plus naturel qu'un scénario de Paranoïa dans notre numéro « spécial gore » ? Rendons grâce à ce jeu développant la haine des joueurs et les plus bas instincts du meneur de jeu... Sortir indemne de ce scénar est une gageure ; inutile de rêver, les personnages sont bien là pour se faire gorer comme des sous-merdes et votre credo reste toujours le même : « abattre ces salopards ! »

DITE

une telle possibilité et il n'a pas hésité à trahir son groupe de programmation en utilisant tous ses moyens pour protéger la fuite précipitée du couple.

L'ensemble du système social du complexe alpha est conditionné par la structure des clones que l'OC récupère habilement à son profit. Inutile donc de s'étonner des moyens mis à disposition des joueurs pour parvenir à arrêter ceux qui sont responsables d'une telle horreur...

Une jolie petite histoire romantique...

Soph-B-TDR-6 et Michael-V-TDR-6 habitaient, lorsqu'ils étaient d'accréditation rouge, le même bloc de repos et partageaient leur repas ensemble. S'appréciant fort mutuellement, ils continuèrent à se voir souvent, profitant du fait qu'ils travaillaient l'un et l'autre dans le même service : l'Unité Centrale de Traitement.

Un jour, Soph fut contactée par un membre du club sierra appartenant à un groupe de fanatiques : les scouts du complexe alpha ! Soph fut rapidement convaincue par leur idéologie promouvant une vie saine à

l'extérieur, même si elle avait peu d'idée sur ce à quoi cela pouvait bien ressembler. Mais à partir de ce moment elle chercha en permanence à éviter tous les aspects synthétiques du complexe, dont notamment, la nourriture. Elle fit partager ses nouveaux goûts à Michael et ils se mirent progressivement à éprouver l'un pour l'autre une attirance que les drogues alimentaires ne réfrénaient plus...

Quelques mois plus tard, Soph devint l'objet d'une mutation inquiétante : elle prenait du poids et se plaignait de fréquentes nausées... Michael, appartenant à un puissant groupe de programmation, réussit à cacher cette mutation à l'OC, mais aussi à ses chefs. Alors que Soph essayait de convaincre Michael de la nécessité de s'enfuir vers l'extérieur grâce à un passage connu des scouts du complexe, les événements se sont accélérés : Luc-V-YHN-3 a découvert la zone fichier de Soph ainsi que sa mutation particulière et une procédure de clarification totale a été lancée. Fort heureusement, Michael avait envisagé

Chronologie des événements

H correspond à l'heure où les chasseurs sont convoqués par l'OC pour une mission d'urgence.

H-6 : découverte par Luc-V-YHN-3 du fichier Soph.

H-4 : Michael lance ses procédures de protection permettant de couvrir sa fuite. Elles se composent essentiellement de l'isolation du secteur PML des sources de l'OC, transformant ce secteur en sous-système indépendant pour une durée de dix heures. Ainsi l'adresse de Soph est-elle échangée avec un appartement soupçonné d'être le QG d'une société secrète mystique...

H-2 : le couple se dirige vers le secteur EDC-V où les scouts leur ont indiqué une voie interdite de sortie du complexe.

H : briefing des personnages joueurs.

H+2 : à ce moment, le couple commence sa lente progression dans le tunnel de sortie, ralenti par les premières douleurs de Soph.

H+5 : en plein milieu du tunnel, naissance naturelle du petit Marc. Le couple reprend sa fuite tandis que Michael

piège le boyau afin d'éliminer d'éventuels poursuivants.

H+6 : le sous-système du secteur PML est à nouveau contrôlé par l'OC.

H+7 : explosion automatique du piège et destruction du tunnel. La famille est parvenue à l'extérieur!

SOPH - B - TDR - 6



A LA POURSUITE DE SOPH-B-TDR-6

L'appel de l'OC

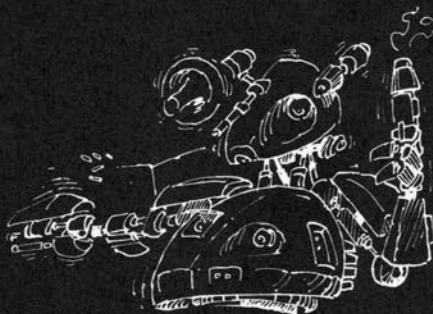
Cette introduction est à faire vivre à chaque personnage. À vous de les stresser dès à présent, de leur faire croire que chaque seconde qui s'écoule inutilement les rapproche d'une exécution sans appel pour trahison!

En plein milieu de la nuit, la porte du dortoir du PJ vole littéralement en éclat! C'est la panique dans la chambrée, certains cherchent à se lever, ils sont abattus par l'intrus sans hésitation! Haut de quatre mètres et recouvert d'un épais blindage de plastacier, il s'approche pesamment du lit du chasseur concerné. Sa voix synthétique au puissant haut-

parleur se met alors à hurler avec une intensité effroyable ce message : « *Chasseur (mettre ici le nom du PJ), vous êtes convoqué de toute urgence au bâtiment central de la sécurité interne afin de recevoir les instructions concernant une mission de la plus haute importance! Bip. Tout retard sera sanctionné par votre remplacement immédiat : vous avez quatorze minutes et vingt secondes pour vous présenter là-bas. Bip. L'ordinateur est votre ami. Bip. Bleurk...* »

Le colosse de métal s'immobilisera totalement tandis qu'un liquide noirâtre s'échappera de sa base en produisant un infâme gargouilli à l'odeur nauséabonde. Quelques secondes plus tard, une équipe de techniciens oranges viendra récupérer le robot avec un élévateur. Interrogés par le PJ, ils se contenteront de répondre que son accréditation est insuffisante. S'il insiste, ils pourront faire un rapport immédiat et oral à l'OC selon lequel le chasseur contacté par le robot pourrait être responsable de la détérioration d'un matériel « *à la fiabilité reconnue depuis longtemps* »! Les protestations du PJ ne pourront qu'aggraver son cas et lui faire perdre de précieuses minutes.

NOTE : n'hésitez pas à chronométrer l'action du joueur, sachant qu'il lui faut une base de douze minutes pour rejoindre son lieu de rendez-vous. Un éventuel rapport des techniciens donne un point de trahison. Un retard est sanc-



tionné par l'exécution du personnage lorsqu'il se présente à la sécurité interne et l'activation d'un nouveau clone... ceci faisant perdre un quart d'heure à l'ensemble du groupe.

Briefing des chasseurs

Quatre gardes indigo, armés d'armes expérimentales filtrent l'entrée. Ils exigeront des PJs le nom de code de leur mission pour les laisser passer.

NOTE : n'importe quel nom pourra être utilisé et sera accepté sans vérification. Si un PJ se met par contre à hésiter ou à clamer son incompréhension, il sera amené dans un poste d'internement préventif et pourra rejoindre le reste du groupe à la sortie du briefing. Si tous les PJs sont dans ce cas, on leur remettra une cassette enregistrée du briefing, sa visualisation les retardant d'un quart d'heure pour leur mission.

Au service d'accueil de la sécurité interne, une charmante jeune femme demandera leur « *identificateur personnel* » (nom) à chacun des PJs et leur fournira les coordonnées de la salle de briefing. Au bout de 5d6 minutes d'errance dans des couloirs où nul ne daigne leur répondre vu la faiblesse de leur accréditation, ils pourront enfin aboutir dans une petite salle noire contenant une console et une machine ressemblant à un distributeur de nourriture (il s'agit en fait d'un fournisseur d'équipement). Dès leur entrée, l'écran s'allumera tandis que la voix mélodieuse de l'OC remplira la pièce de son ton suave et rassurant.

NOTE : aucun dialogue ne

LA VOIE INTERDITE

sera possible car il s'agit d'une routine non-interactive de l'OC.

« Bienvenue à vous tous! J'ai remarqué que chacun de vous désirait me servir avec une loyauté irréprochable. Dans mon infinie bonté je vous donne une première chance de briller et d'obtenir un avancement rapide. Votre mission est simple, mais non dénuée de dangers car les commies sont partout et guettent toutes les occasions pour faire échouer les plans que je conçois pour le bonheur de tous dans le complexe alpha. Des techniciens fidèles m'ont ainsi indiqué que les robots-messagers avaient été sans doute sabotés afin de ralentir l'exécution de votre mission.

Afin que toutes les chances soient de votre côté, je vous invite à vous rendre au plus vite dans le secteur NUC-O où le professeur Henri-J-TGB-4 vous accueillera et mettra à votre disposition le top de l'équipement dont vous resterez néanmoins pleinement responsables.

Le nom de votre mission est « Cobra Strike », elle consiste en l'arrestation d'une mutante dont l'identificateur est Soph-B-TDR-6. L'effet de surprise sera total et constituera votre meilleur atout. C'est pour cela que nous vous avons sélectionné au lieu d'une équipe d'élites plus facilement repérable par les traîtres qui infiltrent chaque service. Bonne chasse! »

Un déclic déclanchera l'ouverture d'une petite porte du distributeur, laissant apparaître un nombre de pisto-lasers rouges égal à celui des PJs présents dans la pièce ainsi qu'un bandeau orange et une petite carte blanche. Le premier PJ qui tentera de s'équiper aura une bonne surprise car l'écran du terminal s'illuminera et la voix

douce s'élèvera à nouveau : « Bravo (nom du PJ)! Votre sens de l'initiative vous désigne comme le responsable de la mission. Je vous rappelle qu'il vous faut dès maintenant déterminer votre second dont vous pourrez entrer les coordonnées sur le clavier. Vous êtes donc temporairement d'accréditation orange, félicitations! N'oubliez jamais : l'ordinateur est votre ami, il sait récompenser ceux qui le servent loyalement. Pour cette mission, vous avez carte blanche : elle vous autorise à pas-

ser dans des secteurs de toute accréditation pour remplir votre mission. Bien qu'elle puisse aussi être utilisée en accès de terminal, ceci vous est formellement interdit et tout manquement serait dûment notifié dans votre dossier. Bonne chasse! »

NOTE : ce sera la dernière intervention du programme « Cobra Strike », la console devenant ensuite un simple terminal d'interrogation. Le bandeau orange peut être ceint par le responsable de mission



gagnant temporairement l'accréditation correspondante. Incorporée dans un terminal, la carte blanche permet d'avoir accès à une information. Elle est ensuite rejetée. On peut néanmoins recommencer l'opération plusieurs fois si on le veut. Remarquez que l'utilisateur doit toujours s'identifier avant de questionner l'OC qui garde ainsi en mémoire les différentes interventions. Après une consultation, le PJ gagne un nombre de points de trahison égal au carré du nombre d'utilisation qu'il a déjà effectué. Ainsi après la 3^e consultation, il gagne $3 \times 3 = 9$ pts de trahison...

Informations secrètes

Elles se décomposent en deux groupes : les infos disponibles dans les banques de données de l'OC et les infos accessibles grâce aux sociétés secrètes. L'accès aux premières demande simplement une accréditation suffisante et une voie menant à l'OC, comme un terminal d'interrogation par exemple. L'accès aux secondes exige que le PJ puisse contacter sa société grâce à une procédure d'urgence que nous vous laissons imaginer pour chaque PJ si vous voulez le faire jouer. Sinon, il suffira au PJ de pouvoir s'isoler des autres durant $15 + 2d6$ minutes pour pouvoir établir le contact et obtenir les infos liées à sa société secrète.

Informations d'accréditation

Ces infos ne sont pas à donner bien sûr telles quelles ; l'interrogateur doit poser les bonnes questions. Ainsi les infos concernant Michael sont en générale séparées de celles

concernant Soph et donc inaccessibles si on ignore son existence.

Rouge : une équipe de vaillants chasseurs a pour mission d'arrêter un mutant.

Orange : Soph-B-TDR-6 est opérationnelle à 45%, sa mutation constituant un handicap, non un danger. Michael-V-TDR-6 ne s'est pas connecté depuis quelques heures. Le service des deux est l'UCT.

Bleu : Soph ferait partie d'une puissante société communiste organisant de fréquentes sorties à l'extérieur, cependant elle serait novice en la matière. Michael est un des chefs de la sécurité informatique de l'UCT, son chef direct s'appelle Luc-V-YHN-3.



MICHAEL - V. TDR - 6

Indigo : on soupçonne Michael-V et Soph-B de comploter ensemble contre l'OC. Il est possible que le premier couvre la fuite de la seconde ou, pire, l'accompagne.

Violet : le secteur TDR n'échange plus de données avec l'OC bien que son activité paraisse normale. Un groupe d'enquêteurs informatiques travaillent à réparer cette anomalie afin que le secteur soit à nouveau contrôlé par l'OC.

Ultra-violette : Michael et Luc sont soupçonnés d'appartenir à un puissant groupe de programmation nommé Delta-

9. Toute information complémentaire est à transmettre sous le code BJK-UI-8 sous peine d'être interceptée par cette société secrète. ◊

NOTE : à vous de compléter les infos précédentes au cours de la partie, elles vous sont données essentiellement pour que vous ayez une idée de l'accréditation correspondante à une info.

Informations de sociétés secrètes

Club Sierra : Soph-B-TDR-6 fait partie d'une section d'élite du club. Votre mission est de tout faire pour faciliter sa fuite vers l'extérieur. La voie empruntée se trouve dans le secteur UKW. Le capitaine gardant le sas de sortie est des nôtres. L'objectif prioritaire reste néanmoins de garder indemne cet accès sur l'extérieur, même au prix de la vie de Soph. Elle n'est pas une mutante, elle cherche à mettre au monde un bébé par des moyens naturels en servant elle-même de matrice. Un certain Michael-V-TDR-6 l'accompagne : il est dangereux et actuellement recherché par un groupe de programmation inconnu et par une section des pro-techs. Motifs inconnus.

Pro-tech : aucune information particulière sur Soph. Par contre, pro-tech est persuadé que le groupe de programmation Delta-9 recherche aussi cette femme pour des raisons inconnues. Le vol d'une mini-charge nucléaire par ce groupe à pro-tech est à déplorer et un échange de la charge contre la femme serait une belle réussite. Luc-V-YHN-3 constitue un contact éventuel pour cela, il travaille à l'UCT...

Première église du christ-programmeur : la mission

LA VOIE INTERDITE

« *Cobra Strike* » est discrètement surveillée par un groupe de programmation nommé Delta-9, il y a fort à parier qu'un de leur membre s'y est infiltré. Sa dénonciation serait bien venue, son élimination, une bonne chose. Pas d'infos sur Soph, mis à part que quelqu'un a manipulé des fichiers pour qu'elle ne travaille pas depuis quatre mois et demi.

Groupe de programmation Delta-9 : Soph-B-TDR-6 a réussi à corrompre l'un des hauts responsables du groupe qui l'accompagne. L'élimination des deux est impérative. La sécurité interne ne doit pas les avoir vivants. Découvrir par quel moyen Soph a su convaincre le haut responsable serait un atout.

Les autres sociétés secrètes n'ont pas d'informations particulières tout comme le membre de la sécurité interne auquel on a fait savoir que c'était, malgré la dramatisation de l'OC, bien une mission de routine...

TERRITOIRES DE CHASSE

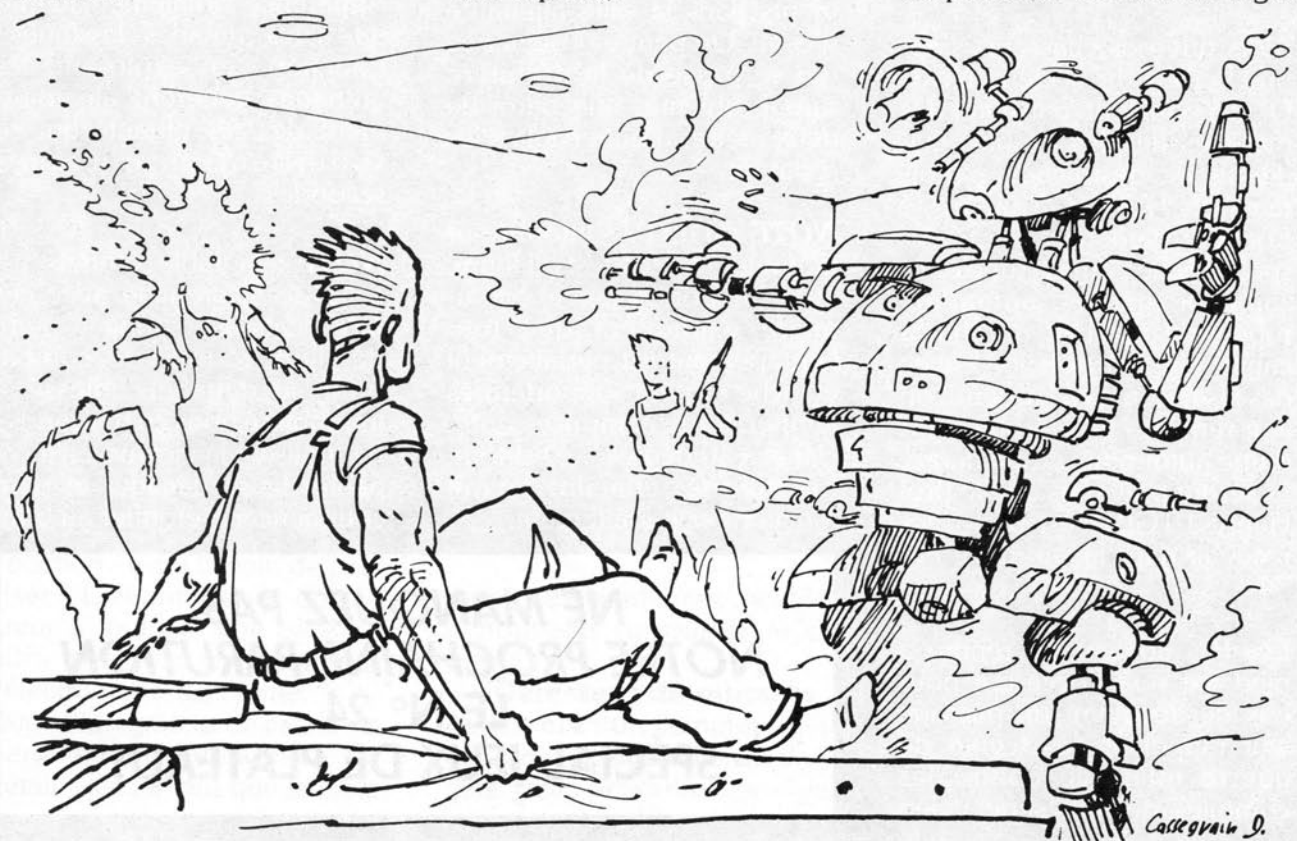
Préliminaires sur l'organisation du complexe alpha

Dans cette partie, nous allons décrire les différents lieux où devrait se dérouler l'aventure. Sur le plan schématique vous trouverez les indications concernant les distances séparant ces lieux importants. Les temps de trajet sont standards, si les PJs déploient des trésors d'imagination et ont de la chance, vous pouvez, en fonction des moyens qu'ils auront su mettre à leur disposition, accorder jusqu'à une réduction de la moitié du temps de transport. Les temps indiqués correspondent à un voyage dans une navette autoguidée standard avec priorité de transport. A pied, triplez ces durées... (ce n'est pas plus lent car il existe des tapis roulants très rapides).

Cinq lieux sont indiqués sur le plan : le bâtiment de la sécurité interne où démarrent les chasseurs, on considérera qu'il faut 5 mn pour rejoindre le bâtiment voisin abritant les services de l'UCT, le centre d'expérimentation du secteur NUC-O, le secteur PLM-B contrôlé par le programme spécial de Michael, le secteur TDR-V où se trouve son appartement abandonné en précipitation, le secteur EDC-V où un poste militaire veille sur l'accès au tunnel, et enfin, le tunnel lui-même aboutissant à l'extérieur.

Le secteur des services

Les PJs connaissent déjà le bâtiment de la sécurité interne d'où ils démarrent leur chasse. Une navette autoguidée est mise à leur disposition dès qu'ils sortent du bâtiment. Le fonctionnaire George-J-UYT-4 exigera cependant que le responsable de mission signe



Castegnon J.

une décharge spéciale le rendant personnellement responsable d'éventuels dégâts. Une fois ceci fait, le même agent proposera un contrat d'assurance pour le véhicule pour la somme de 200 crédits.

NOTE : si le véhicule est détruit, une amende de 15000 crédits est exigible. Pour chaque millier de crédits impayés, le responsable de mission gagnera un point de trahison.

Le QG de l'UCT est un immense bâtiment d'où vont et viennent des centaines de bureaucrates affairés tenant souvent des piles de listings. Le robot de combat gardant l'entrée ne laissera passer que le chef de mission et/ou un possesseur de carte blanche. Les autres seront impitoyablement refoulés. C'est ici que l'on peut rencontrer Luc-V-YHN-3 (voir PNJ).

Le centre d'expérimentation

Alors que nos chasseurs s'approcheront du secteur NUC-O, ils pourront constater les marques de plus en plus évidentes de destruction parfois massives. Arrivés à un poste frontière gardé par les forces spéciales de l'armée (une douzaine de gardes, autant de robots de combat, un char à canon laser et trois jeep avec des lasers lourds à l'arrière), on leur remettra un masque à gaz d'une autonomie d'une heure. Ils seront prévenus que le prof Henry-J-TGB-4 est prêt à les recevoir dans la casemate FF-34.

Les PJs doivent s'y rendre à pied, ce sera l'occasion pour eux de découvrir un paysage leur rappelant des scènes de guerre intensive contre les commies de leur série vidéo

préférée. Le sol est éventré par de nombreux cratères de formes et de profondeurs très variées. Les abords de la casemate FF-34 ressemble plus à un terrain bombardé par un escadron de vautours qu'à l'entrée d'un centre de recherche et de développement. Des nappes de brouillard roses flottent dans l'air, tandis que des feux-follets apparaissent et disparaissent sans raisons apparentes.

NOTE : retirer son masque est fatal, activez le clone suivant...

Après avoir passé un lourd sas de béton armé, les PJs seront accueillis par le prof Henry (voir PNJ). La salle est encombrée de débris de robots, mais sur une table sont soigneusement rangés une série d'objets expérimentaux ayant passés avec succès les premiers tests de sécurité. Chacune d'elle possède d'ailleurs un petit certificat le précisant. Prof Henry proposera à d'éventuels volontaires d'essayer ces équipements dans la salle attenante d'essai. On peut y observer ce qui se passe de la première sans problème, une paroi de deux mètres d'hyperxiglass les séparant.

NOTE : si un PJ s'informe sur la nature de ces tests, Henry, avec sa nonchalance coutumière expliquera que tout l'équipement est parfaitement étanche et peut supporter des températures comprises entre -10 et +40 degrés... c'est tout. En théorie, chacun devrait fonctionner parfaitement.

Liste des équipements proposés

— Super COM

Apparence : un énorme talkie-walkie avec un énorme bouton rouge se détachant des autres. Fonction : cette unité de communication a toutes les fonctions d'un terminal d'interrogation de l'OC. En actionnant le bouton rouge on utilise une fréquence d'urgence permettant une communication sans délai avec l'OC couplé avec une mini-balise de SOS activant un escadron de vautours chargés de bombes incendiaires. Une fois activé ce bouton, les autres fonctions de l'appareil deviennent inopérantes. Bug : les vautours bombardent chirurgicalement l'endroit où se trouve la mini-balise (intégré dans l'appareil). Les effets destructeurs sont ceux d'une colonne 19 dans un rayon de 50 mètres.

— Lot de dix grenades VW-6

Apparence : totalement identique à des grenades classiques. Fonction : en explosant, les grenades génèrent aléatoirement des fils gluants qui se solidifient en quelques secondes.

NOTE : la table d'effets est celle de la grenade avec ces modifications : sonné = perte de deux rounds de combat pour se dégager ; blessé = immobilisé pour 2d10 rounds ; neutralisé = la victime est incapable de se dégager et peut commencer à étouffer au bout

**NE MANQUEZ PAS
NOTRE PROCHAINE PARUTION
LE N° 24
SPÉCIAL JEUX DE PLATEAU!**

LA VOIE INTERDITE

de six rounds ; tué : Idem neutralisé.

Bug : la grenade explose au bout d'un laps de temps très aléatoire ; 1d10-1 rounds. Si le résultat donne 0, ceci signifie que la grenade a explosé dans la main du lanceur subissant un effet « *neutralisé* » automatique. De plus, si la résistance des fils solidifiés est celle de l'acier, un effet secondaire surprenant n'a pas été encore constaté : un tir laser le touchant l'embrase spontanément en ayant le même effet qu'un tir de lance-flamme !

— Barreau-laser rouge auto-rechargeable

Apparence : un barreau-laser rouge avec un symbole grec alpha-oméga.

Fonction : comme l'indique son nom, il n'a pas besoin d'être rechargé, idéal non ?

Bug : un capteur d'énergie est ajouté à ce barreau standard, il pompe en fait les charges des autres barreaux dans un rayon de dix mètres. S'il n'y en a pas, il ne tire pas mais émet un son plaintif. A vous de déterminer la charge de quel pisto-laser ce génial appareil aura vampirisé. On considérera que l'appareil victime aura alors tiré un coup fictif sans que son possesseur le sache. Seul un jet de maintenance réussi après 1d10 mn d'analyse permet de constater l'épuisement anormal des charges d'un barreau.

— Déformateur plasmique à intégrateur de calcul

Apparence : un fusil à plasma avec sur l'avant-bras une minicaméra reliée à un multi-processeur de calcul.

Fonction : est-il besoin de préciser ? L'avantage est que le tireur a toujours une base de 50% pour son tir calculé par l'électronique de l'arme.

Bug : l'intégrateur de calcul est parfaitement au point à un détail près ; il faut que la cible

et le tireur soient totalement immobiles durant un round complet. Si les conditions sont identiques le round suivant, l'engin peut tirer. Durant la phase de calcul une petite voix synthétique émet pour message : « *cible verrouillée, calcul en cours* », s'il y a un mouvement quelconque, le message suivant est émis : « *change-*

Fonction : une fois branché, l'appareil fonctionne comme une mine anti-mutant et explose à la présence d'un pouvoir passif ou actif dans un rayon de dix mètres. Henry insistera bien sur le fait que tous les types de mutation sont détectés.

NOTE : effet de l'explosion ;



ment de paramètres, veuillez à nouveau verrouiller la cible »...

— Détecteur de mutants

Apparence : un compteur-geiger avec un symbole de dangers radio-actifs bien visible.

colonne 20 sur un rayon de douze mètres.

Bug : aucun. Notons néanmoins qu'une femme enceinte n'est absolument pas mutante et est donc indétectable par

l'appareil. De plus, le fait que nos chasseurs soient tous mutants devrait les faire chacun bien réfléchir... S'ils refusent le détecteur, Henry sera bien déçu, car bien qu'il fonctionne correctement, aucun groupe de chasseurs n'a pour l'instant choisi de le prendre...

Le secteur PML-B

Comme l'indique son identificateur, ce secteur est de catégorie bleu. Il est entièrement résidentiel et donc, durant la journée, assez désert. Au moment où ils y pénétreront, les chasseurs seront secoués par un brusque virage de leur navette auto-guidée.

NOTE : ceci marque le changement de route lié à la modification des coordonnées de l'appartement de Soph-B par le sous-système indépendant du secteur.

Voici les nouvelles infos accessibles dans ce secteur :

Bleu : un groupe de faux-chasseurs rouges s'est introduit dans le secteur, ordre est donné à toutes les unités de procéder à leur identification puis leur destruction immédiate. Ce sont des commies de la pire espèce aux pouvoirs mentaux trop dangereux pour les laisser parler.

Indigo : ces commies possèdent une fausse carte blanche dont l'utilisation est formellement interdite. Toutes informations données grâce à cette carte n'est que ruse et propagande des pourritures de commies !

On notera avec intérêt que si nos chasseurs utilisent des terminaux locaux, ils contacteront un OC bien bizarre qui ne connaîtra rien de leur mission (il s'agit en fait du sous-système indépendant). Un

contact prolongé aura toutes les chances d'attirer une patrouille (5% cumulatif par round d'interrogation de données), de même tout contact avec l'extérieur du secteur PLM est impossible : officiellement ; « *accréditation insuffisante* ». L'utilisation de la carte blanche attire une patrouille en 1d6 mn tandis que l'« OC » local fera tout pour faire patienter le groupe. Notons que s'ils possèdent le super COM, ils s'apercevront vite des « *contradictions* » de l'OC et risquent alors de comprendre le problème auquel ils sont confrontés. Le véritable OC peut les diriger vers la bonne adresse, contrairement à l'auto-guidage de la navette qu'ils devront alors abandonner...

A chaque quart d'heure passé dans le secteur, jetez 1d10 : sur 4 ou moins, une patrouille de sécurité rencontre les PJs et suit la procédure décrite plus haut, rajoutez un modificateur de -1 pour chaque quart d'heure déjà écoulé. Il y a en tout trois groupes de patrouil-

leurs en alerte, dès que l'un d'eux a repéré le groupe il avertit les autres qui arrivent 1d10-1 mn plus tard, un résultat de 0 faisant intervenir une patrouille au bout de seulement 1d10 rounds (la description d'une patrouille se trouve avec celle des PNJ).

Le piège de Michaël

Les coordonnées de la navette autoguidée des PJs étant fausses, elle les amène directement sur le QG d'une société secrète d'occultistes... La porte d'entrée est semblable à toutes les autres : elle est verrouillée magnétiquement et seul une force cumulée de 50 ou un de gos dégâts avec une arme peut ouvrir le passage. Le nom indiqué à l'entrée n'est pas bien sûr celui de Soph, mais « *Hélène-B-RTG-2* ». Une vérification par le réseau local donnera une indication contradictoire : Hélène et Soph habitent seules le même appar-



tement... L'OC (via le super COM) indiquera la véritable adresse.

La maison des mages

Le plan correspondant vous aidera à vous y repérer.

Rez de Chaussée :

1 - Couloir d'entrée, deux portes faites d'un « plastique brun » se trouvent de chaque côté et un escalier en « béton glacé » donne accès à l'étage supérieur d'où une odeur inconnue provient.

NOTE : les portes sont en bois et l'escalier en marbre. L'odeur est celle de l'encens. Au bout d'1d6+2 mn, un androïde-valet apparaîtra en haut de l'escalier et donnera, d'une voix sucrée et obséquieuse, deux minutes aux intrus pour évacuer la demeure. Sous son aspect inoffensif se cache un redoutable robot de combat. Une armure expérimentale est dissimulée sous ses vêtements, réduisant de 40% les effets des armes et son bras droit est équipé d'un désintégrateur puissant qu'il répugnera à utiliser de peur d'abîmer la maison dont il a la garde (probabilité de toucher : 75%).

2 - Hall d'attente sans intérêt. Le mobilier est fonctionnel et tout à fait habituel.

3 - Plusieurs couches standards ainsi qu'une armoire vide. L'endroit semble cependant avoir manifestement servi il n'y a pas longtemps comme en témoignent les draps défaits et la bouteille vide flanquée de verres sales.

4 - La porte est fermée à clef mais peut être assez facilement forcée (simple jet sous la force avec 3D10). A l'intérieur règne une odeur de brûlé étrange et

persistante. Sur le sol, un motif géométrique non-fonctionnel paraît avoir été peint en blanc, ce qui est un crime en secteur bleu!

NOTE : il s'agit d'un bon vieux pentacle de mages...

5 - Porte identique à la précédente. Mais le spectacle que l'on découvre à l'intérieur est terrifiant et peut mener plus d'un chasseur à sombrer dans la folie : à côté d'un large bac rempli d'eau, des mutants monstrueux fixent les chasseurs en poussant des borborygmes dans une langue inconnue de tous. Leur physique est repoussant : quadrupède, comme des bébés, ils sont recouverts d'un manteau synthétique blanc! Leur visage est difforme : leurs oreilles allongées, leur nez collé à leur bouche à la mâchoire puissante. Pour couronner le tout une odeur de déjection mêlée à d'autres, inconnues, règne dans la pièce...

NOTE : les premiers moutons vus par nos héros...

Si les chasseurs ont réussi à se débarrasser de l'androïde, ils pourront accéder au premier étage où de plus belles surprises les attendent :

6 - Le petit couloir mène, au bout, à une porte faite d'un métal utilisé en petite quantité dans les composants électroniques : l'or. Elle est finement ouvragée et représente une scène précise : sept hommes tendent les mains vers le haut tandis qu'un dernier semble tuer un des monstres du rez-de-chaussée avec un couteau à lame courbe. Les deux battants de la porte sont scellés par un gros morceau de plastique rouge. Les autres portes latérales s'ouvrent sans problème.

7 - Une douzaine de vêtements noirs aux liserés d'or sont soigneusement rangés dans une armoire ouverte. En fouillant, on peut trouver le couteau qui est représenté sur la porte d'or.

8 - Douze épées en argent sont soigneusement posées sur des boucliers en métal. La pièce contient aussi un lit confortable et spacieux au dessus duquel on retrouve le même motif géométrique qu'à l'étage inférieur.

Les occultistes qui occupent cet appartement s'apprentent à invoquer une créature de Satan afin de lui arracher des informations. Le sacrifice d'un mouton permet de limiter les pouvoirs de la créature appelée et de la renvoyer en la blessant avec une arme en argent qui, seule, peut l'atteindre.

Si nos chasseurs ouvrent la porte du bout, ils comprendront trop tard qu'elle ne s'ouvre pas sur une autre pièce mais vers un « ailleurs » indescriptible dont l'odeur de soufre est difficilement supportable (-20% à tous les jets). Apparaîtra alors sur le seuil une créature que vous aurez plaisir à décrire comme un mutant effrayant : il s'agit d'un démon, ni plus, ni moins. Il est invulnérable à toute attaque, physique ou psychique, et génère naturellement des boules de feu comme un lance-flammes (90% de compétence de tir), chacune de ses pattes griffues est équivalente à une épée (75% de toucher). De plus, aucune armure n'a d'effet contre ses attaques, et par le même pouvoir il peut facilement traverser les murs. Ajoutez à cela sa capacité de voler grâce à ses ailes membraneuses et vous comprendrez l'horreur destructrice d'une telle créature infernale. Heureusement pour le complexe alpha ce démon ne peut se maintenir

dans cet univers que durant 1d6 rounds... Cependant, à chaque fois qu'il tue un être vivant il peut rester 1d6 rounds de plus (non cumulatif).

L'appartement de Soph-B-TDR-6

Il est un peu en désordre, témoin d'un départ précipité. Mise à part une chose étrange mais inoffensive, une plante verte, il n'y a rien à signaler. L'hologramme de Soph avec un grand homme blond en uniforme de l'UCT et d'accréditation violette peut néanmoins aider nos chasseurs dans leur quête. Il reste aussi les restes d'un emballage qu'un ingénieur pourra identifier comme ceux d'un explosif puissant vu les instructions nombreuses de mises en garde reproduites partout. Une interrogation habile des banques de données peut aboutir à l'identification de cet homme. Il faudra alors que nos PJs se dépêchent de se rendre dans le secteur TDR-V pour visiter l'appartement de Michael-V-TDR-6, s'ils arrivent à sortir du secteur PLM-B indemnes...

La demeure de Michael-V-TDR-6

Une mine piège l'entrée. L'ouverture déclenche sa détonation qui a les effets de l'explosion d'une grenade à +10% d'effet. Si les chasseurs évitent cela ils pourront recueillir tous les éléments suivants, sinon, testez pour voir ce qui a survécu à l'explosion, élément par élément.

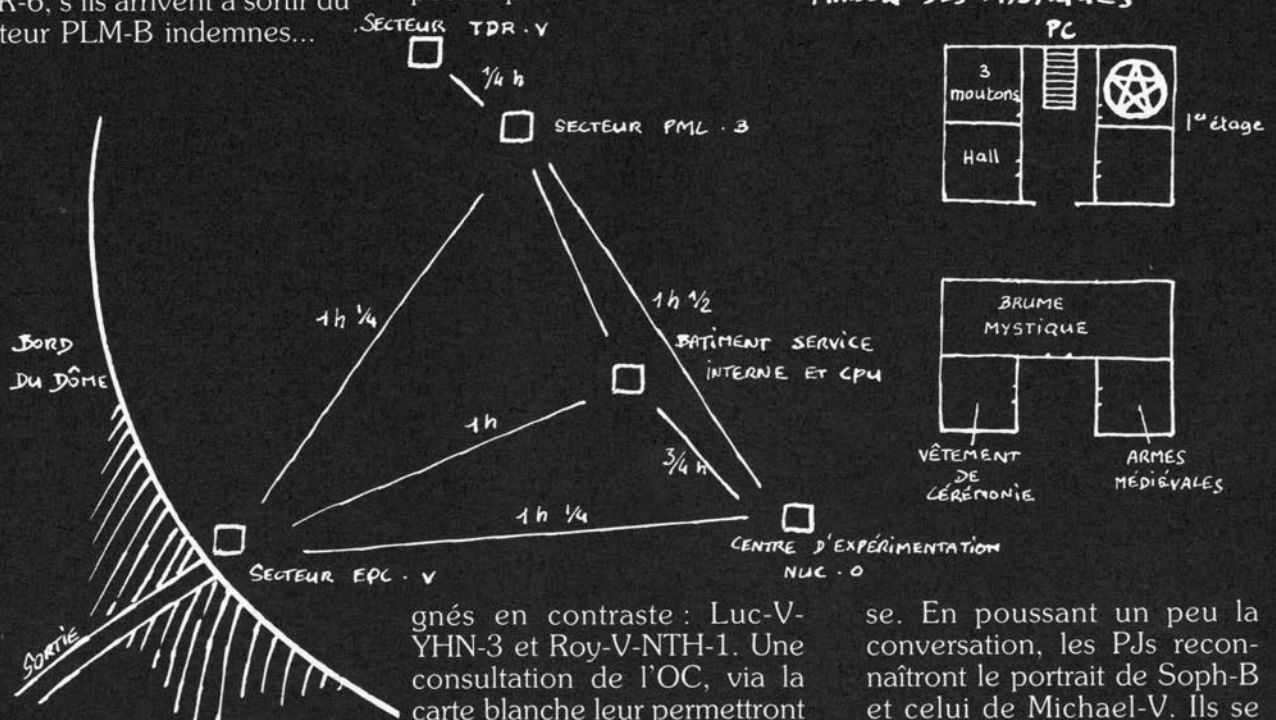
Un portrait de Michael et Sophie confirme qu'ils doivent fuir ensemble tant ils ont l'air de s'entendre à merveille. Une photo plus récente montre que Soph a grossi de manière assez impressionnante. Une carte a été apparemment oubliée sous des vêtements en désordre : un trajet menant au secteur EDC-V y a été tracé rapidement. N'importe quel chasseur sait que ce secteur est en bordure de complexe et donc susceptible de posséder des sorties vers le mythique extérieur ou plus raisonnablement vers un complexe ennemi bourré de commies! Sur un petit agenda électronique on peut repérer deux noms surli-

de connaître les données générales les concernant (voir PNJ).

Le secteur EDC-V

C'est un secteur militaire. Sans carte blanche, il est visiblement impossible de passer les nombreux barrages cloisonnant cette région du complexe. S'ils interrogent des officiers, nos chasseurs apprendront sans difficultés qu'il existe un poste frontière menant quelque part hors du complexe alpha. Cependant, il est très bien gardé et il est impossible que des commies puissent passer le sas de sortie sans alerter les gardes composés par les « magnifiques » robots de combat du commandant Roy, connu de tous pour sa loyauté irréprochable pour l'OC.

En étant curieux, les PJs pourront aussi apprendre qu'il y a plusieurs heures, deux membres de l'UCT dont un d'accréditation violette ont procédé à une visite d'inspection surpri-



LA VOIE INTERDITE

seraient dirigés directement vers le poste-frontière.

Notons que nos chasseurs ne peuvent espérer aucune aide directe des militaires qui se considèrent avant tout « *chez eux* » et n'aiment pas y voir trainer des « *étrangers* ». Susceptibles, ils n'hésiteront pas à retenir une bonne demi-heure l'équipe, afin de vérifier officiellement leur accréditation et l'existence de leur mission, si des doutes ont été émis quant à la loyauté de n'importe quel des leurs ou sur l'efficacité de leur système de sécurité.

Le sas de sortie

Il est facilement repérable : c'est une gigantesque double porte d'acier de plus de six mètres de haut et de large ! Quelques baraquements, apparemment déserts, rendent les lieux assez sinistres. S'ils s'approchent de l'endroit, les PJs seront interceptés par l'un des deux robots de combat patrouillant dans le camp (pour les caractéristiques se reporter au livret d'aventure p.25 21.10.4, sans lance-projectiles). Il tentera de les conduire devant le commandant, seul capable de donner l'ordre d'ouverture du sas selon lui (ce qui est exact). En cas de combats bruyants, le commandant activera sur le champs ses dix autres robots de combat avec pour ordre de détruire les agresseurs. Les chances de survie des chasseurs sont alors plus que faibles : goarez-les sans pitié, ils le mériteront !

Pour les négociations concernant le commandant, reportez-vous à la description du personnage. Membre du club sierra, le commandant n'aidera les chasseurs que s'il pense

que l'accès du tunnel pourrait être endommagé ou que sa position de commandant « *pépère* » remise en cause. A vous de juger des arguments des PJs et de l'attitude correspondante de Roy-V-NTH-1... S'ils ne sont pas convaincants, il aura tendance à faire semblant d'accepter de les aider. Une fois dans le sas, bloqué entre deux parois de plastacier de deux mètres, Roy se contentera d'attendre six heures, le temps que l'oxygène s'épuise totalement, puis d'aller inspecter le résultat avec six de ses combattants. Il pourra prétendre « *un dérèglement temporaire des systèmes d'ouverture hydraulique des portes* » vis à vis de l'OC.

Reste que dans son bureau, c'est là que Roy est le plus vulnérable car il s'en remet à la protection d'un seul de ses robots, l'autre patrouillant à l'extérieur et ne pouvant intervenir que 2d10+3 rounds plus tard. Cet excès de confiance peut lui être fatal... Cependant, nos chasseurs devront quand même se débarrasser des deux redoutables robots. Quant à la commande d'ouverture des portes, elle pose un petit problème : elle nécessite qu'il y ait au moins une personne pour actionner alternativement les deux portes du sas, avec le même risque de trahison que celui du commandant, la programmation des robots leur interdisant formellement une telle tâche (un spécialiste pourrait en une heure tenter de le reprogrammer cependant).

Le tunnel

Il est en mauvais état, des blocs de pierre rendant la progression difficile. Ne subissant pas le handicap de Soph, considérez que l'avance des chasseurs

est trois fois plus rapide. En cas de rencontre avec les fuyards, une négociation peut être possible, à vous de juger selon la psychologie des PNJ et la situation.

Rappelons qu'à deux heures de marche, les chasseurs peuvent se prendre les pieds dans le fil très fin tendu dans l'obscurité déclanchant le compte à rebours de la charge nucléaire emportée par Michael explosant dix minutes plus tard. S'ils courent vite, les PJs ne subiront qu'une attaque sur la colonne 20 des dommages et le tunnel sera définitivement obstrué. Rester près de la charge est à 100% suicidaire.

LES PERSONNAGES NON JOUEURS

— Soph-B-TDR-6

FOR=11 END=4 AGI=2
DEX=12 ADA=2 APL=6
MEC=12 POU=8

Ces faibles caractéristiques s'expliquent par le fait que Soph est enceinte de neuf mois...

Compétences : base (1), motivation (3), duperie (3), ingestion de nourritures sauvages (7), identification des nourritures sauvages (4), piègeage (3), connaissance de l'extérieur (2), camping (3), services véhiculaires (1), communications (3). Société secrète : Scouts du complexe, sous groupe fanatique du club sierra cherchant à promouvoir une vie naturelle au bon air de l'extérieur. C'est ce fanatisme qui aura conduit Soph à tenter la Voie Interdite malgré un avis mitigé de ses chefs. Elle aime profondément Michael mais ne voulant pas l'effrayer par la nature de ses activités, a décidé de lui cacher le plus longtemps possible sa dévotion au scoutisme. D'un

naturel gai et bon, elle a rarement eu de mauvais rapport avec ses collègues, cependant ses absences de l'UCT ont éveillé la curiosité de Luc qui se mit à fouiller dans sa vie jusqu'à déclancher la catastrophe de sa découverte.

— Michael-V-TDR-6

FOR=13 END=14 AGI=7
DEX=12 ADA=8 APL=19
MEC=3 POU=11

Compétences : pisto-lasers (4), baratin (3), motivation (3), aplomb (3), ingestion de nourriture sauvage (3), recherche d'informations (5), analyse (7), programmation (11), sécurité (13).

As de l'informatique, Michael était prévu à un bel avenir s'il n'avait rencontré Soph, sa voisine de bloc. Il maintint ses relations longtemps et elles se transformèrent en un véritable amour lorsque les effets inhibiteurs des drogues disparurent grâce à la nourriture saine fournie par sa compagne. Cependant le phénomène de la grossesse l'étonna beaucoup, et si Luc n'était venu y fourer son nez, il aurait pu se débrouiller pour continuer à vivre dans le complexe, étant, lui, beaucoup moins attiré par une aventure à l'extérieur. Etre entier, il n'hésita pas à utiliser tous les moyens de son groupe pour son évvasion. Prudent, il la prépara depuis longtemps, mais il fut quand même surpris par son déclenchement soudain. Sa vie est dominée par un impératif : sauver sa petite famille, il est prêt à se sacrifier si nécessaire.

— Luc-V-YHN-3

FOR=15 END=13 AGI=14
DEX=15 ADA=10 APL=15
MEC=12 POU=12

Compétences : laser (3), interrogation (3), force (3), utilisation et réparation de véhicule (2), recherche d'informations (10), analyse (6), programma-

tion (7).

Etre obtu et têtu, le but de Luc est de devenir Grand Programmeur, pour cela, il est prêt à tout. Il n'a jamais aimé Michael qu'il trouvait trop lunatique par moment. Sa découverte lui permet de se débarrasser d'un futur concurrent, mais aussi de mieux se placer vis à vis de son chef et de l'OC. Il sera près à aider les PJs à partir du moment où il est persuadé que ceux-ci chercheront à éliminer brutalement le couple. Il peut donner les informations qu'il possède et faire profiter à son interlocuteur de son accréditation pour cela. Si le PJ joue finement, il pourra même obtenir un hélicoptère autoguidé réduisant les temps de trajet par quatre (mais le même problème se posera dans le secteur PML-B). Cependant, lors d'un éventuel retour des chasseurs, Luc cherchera à les discréditer pour les éliminer : cette action leur donnant 2d6 pts de trahison chacun.

— Roy-V-NTH-1

FOR=15 END=18 AGI=15
DEX=11 ADA=8 APL=14
MEC=15 POU=7

Compétences : épée de force (12), fusil laser (7), pisto-laser (5), soniques (3), fayotage (9), falsification (10), motivation (4), endurance (9), survie (2), guerre primitive (2), connaissance de l'extérieur (2), armes de véhicules (2), gardbot (5), combat (6).

Haut placé dans la hiérarchie du club sierra, il est de ceux qui ont réprouvé l'action de Soph. Il réussit à organiser des expéditions à l'extérieur depuis des années même s'il n'y participe que rarement directement vu ses fonctions au poste frontière. Il aspire à une vie paisible dans un paradis que ses chefs lui décrivent comme étant l'extérieur. Sérieux et un peu borné, il a une excellente réputation chez les militaires

qui se doutent un peu de ses activités mais laissent faire.

— Henry-J-TGB-4

FOR=12 END=9 AGI=12
DEX=14 ADA=14 APL=14
MEC=13 POU=10

Compétences : étendues dans le domaine restreint de l'électronique appliquée.

C'est le prototype même du prof de centre d'expérimentation : il n'arrête pas de délirer sur de nouvelles inventions qui ne marchent pas si rarement qu'on le dit. Son but est de donner un maximum de matériel expérimental aux chasseurs, il insistera notamment sur le détecteur de mutants. Il faut comprendre en effet que ses crédits de recherches dépendent du nombre d'inventions qui seront emportées...

Une patrouille typique du secteur PML-B

Une jeep avec un conducteur, un officier et deux servants à l'arrière d'un lance-projectiles standard.

Un petit camion de transport bâché contenant seize gardes armés de fusils soniques et conduit par deux autres gardes.

Compétence militaire : officier (indigo) ; pisto-laser (14), servants (bleu) : lance-projectiles (8), gardes ; fusil sonique (7). Armures : Kevlar-mylar pour l'officier, kevlar pour les autres.

CONCLUSION

Attribution des points

Bien qu'il y ait toutes les chances pour que l'équipe se retrouve totalement détruite, vous pouvez vous inspirer du chapitre 17 du livret du maître

LA MAISON DU

pour attribuer des points de confiance, la mission tombant dans la catégorie « impossible ». La réussite des objectifs des sociétés secrètes donnera entre 2 et 4 points en fonction de son succès. Une somme de 1500 crédits sera attribuée en récompense comme prime de risque spéciale. Tout matériel récupéré devra bien sûr théoriquement être remis à l'OC. La récupération de la charge nucléaire fait gagner un point supplémentaire (en société secrète ou en confiance, selon).

Un début de campagne ?

Il existe une possibilité intéressante pour les joueurs, c'est d'abandonner tous leurs objectifs pour tenter de se joindre au couple et vivre à l'extérieur. Dans ce cas, laissez-faire car c'est une fin prévue pour ce scénar. A vous d'imaginer à partir de là un début de campagne en extérieur... Mais je ne crois pas à cette hypothèse : les survivants de la première équipe test s'étant fait vaporiser par le dérèglement de leur déformateur plasmique après un rude combat dans la maison des occultistes, et la seconde ayant terminé écrasée dans le tunnel après l'explosion atomique. Dans tous les cas, n'hésitez pas à appliquer cette maxime de mastering paranoïaque : « dure, mais injuste ! ».

BRUNO-ANDRE GIRAUDON

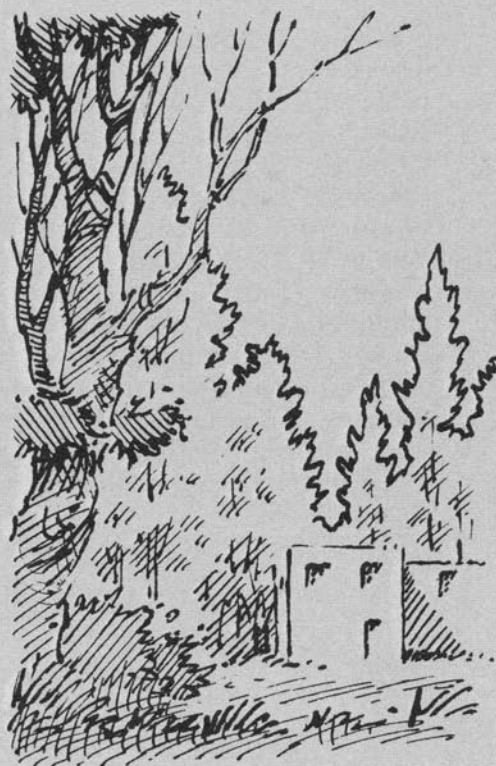
Ce scénario court, très librement inspiré de l'univers du Maître, est volontairement simple car conçu pour être proposé à des joueurs débutants. Il sera cependant aisé au gardien des arcanes d'en renforcer la complexité pour le proposer à des investigateurs expérimentés.

DOCTEUR

L'histoire débute le vendredi 2 décembre 1921. Les investigateurs se retrouvent, pour le week-end, chez un ami commun, Clifford Lowe, qui les a invité dans sa résidence campagnarde du Kent, à la sortie sud du village de Bodsham Green. A moins qu'ils soient motorisés, ils arriveront par le train du soir à la gare d'Ashford. Là, il leur sera aisé de trouver un moyen de transport pour Bodsham.

LE MANOIR DES LOWE

Bâtit au centre d'un parc d'environ deux hectares longeant la route de Hastings, le manoir de Clifford et Anna Lowe est une



luxueuse demeure de construction récente offrant tout le confort souhaitable, les investigateurs en oublieront cepen-

WOODSCROPE

dant rapidement l'agrément, constatant la préoccupation visible de leurs hôtes. Ces derniers, malgré les efforts évidents qu'ils déploient pour recevoir gaiement leurs invités, ne peuvent, en effet, pas très longtemps cacher leur trouble. Pour peu que les investigateurs montrent d'un minimum de doigté, il ne leur sera pas difficile de faire parler les Lowe et d'apprendre ainsi ce qui les inquiète.

LA MAISON DU DOCTEUR WOODSCROPE

C'est en l'évoquant, que les Lowe vont commencer leur récit : située à l'écart de Bodsham, au bout d'un chemin de terre, dans les bois, la demeure de feu le Docteur Woodscrope est abandonnée depuis le décès de son propriétaire, mort sans laisser d'héritier connu. Depuis des années, le petit parc qui l'entoure est devenu le terrain de jeu favori des enfants de Bodsham qui ont pris l'habitude d'y passer de merveilleuses

après-midi à organiser toutes sortes de divertissements. Pourtant, malgré une tentative sans doute très forte, aucun des gamins n'avait jamais osé pénétrer dans la maison et rares étaient les jeux qui se déroulaient à sa proximité immédiate. Du moins cela était-il vrai il y a encore deux semaines avant l'arrivée des investigateurs.

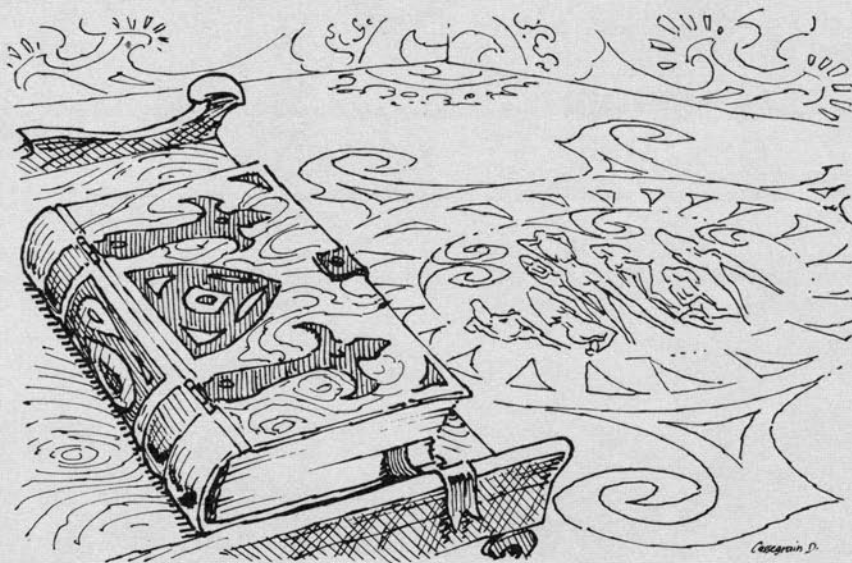
L'APRÈS-MIDI DU 18 NOVEMBRE 1921

La veille, Oscar Hunter, valet de chambre chez les Lowe avait, avec l'autorisation de ses maîtres, accueilli son neveu William venu passer quelques jours de vacances avec son oncle. Il n'avait fallu que quelques heures au jeune londonien pour se faire accepter par les enfants du village et, il faisait partie du groupe qui ce jour, vers 14 heures, poussait les grilles rouillées de Woodscropehall. Aux dires de ses petits camarades, c'est vers 16 heures que William, dévoré de curiosité, les quitta pour se diriger vers la maison, sourd à leurs

mises en garde. Une heure plus tard, comme il ne les avait toujours pas rejoint, les jeunes villageois s'approchèrent de la maison et, ne le voyant pas, commencèrent à l'appeler. Comme leurs cris restaient sans réponse et que la nuit envahissait lentement le parc, les enfants retournèrent au village pour prévenir les adultes de la disparition de leur compagnon. Aussitôt, une demi douzaine d'hommes avec à leur tête Oscar Hunter, prirent la route de Woodscropehall et, vers 19 heures, trouvèrent sur l'arrière de la maison une fenêtre ouverte, sans doute par William, par laquelle ils pénétrèrent à l'intérieur. Il ne leur fallut guère plus d'une dizaine de minutes pour trouver l'enfant gisant sans vie sur le dallage poussiéreux d'une petite pièce. Son cadavre présentait d'atroces mutilations et reposait au centre d'une large mare de sang.

L'ENQUÊTE

Menée avec diligence par deux officiers de la police d'Ashford, elle ne donna aucun résultat. Le petit William avait été égorgé sans doute à l'aide d'une arme au tranchant émoussé (ce fut, du moins, la conclusion du légiste qui examina les bords déchiquetés des profondes plaies relevées sur le cadavre). Le meurtre fut attribué à un rodeur de passage qui, effrayé par l'arrivée du garçon, l'avait frappé avant de prendre la fuite. Après une semaine, le dossier fut classé et les policiers reprirent le chemin d'Ashford non sans avoir apposé des scellés sur la maison et la grille du parc,



MAISON DU DOCTEUR WOODSCROPE

interdisant ainsi officiellement l'accès au domaine.

OSCAR HUNTER

Au moment où les investigateurs sont accueillis par les Lowe, ceux-ci sont très inquiets car leur valet de chambre, fou de douleur après le décès de son neveu et très critique quant aux conclusions de l'enquête, a fini, au comble de l'excitation, par se saisir d'un fusil et prendre le chemin de Woodscropehall. Son départ remonte à quelques heures avant que les investigateurs n'arrivent à Bodsham. Une fois les investigateurs mis au courant des événements qui ont frappé le village, habituellement plus que paisible, Clifford Lowe, en quelque sorte mis en

EN ROUTE POUR WOODSCROPEHALL

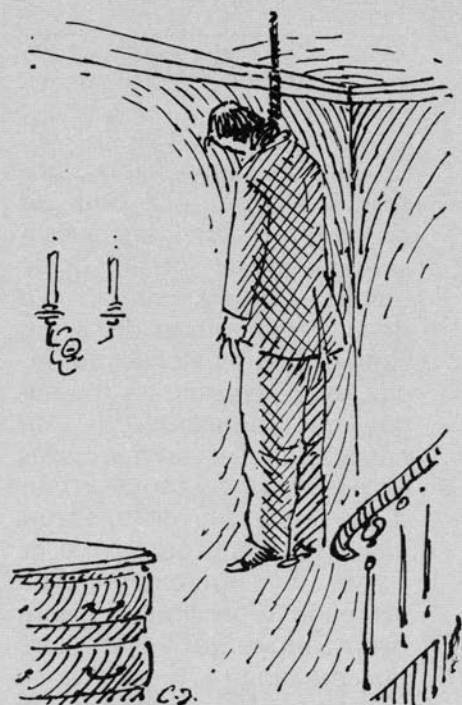
Avant de quitter la sécurité du manoir des Lowe, les investigateurs peuvent encore questionner leur hôte. Malheureusement, ce dernier n'aura pas grand chose à leur apprendre. Sur Woodscrope, il pourra leur dire que le docteur est arrivé à Bodsham il y a environ une quinzaine d'années pour y prendre sa retraite dans la maison de la forêt qu'il avait hérité d'une lointaine tante. Durant dix ans il mena une existence d'ermite ne sortant presque pas de son domaine et évitant tout contact avec les villageois. Sur la maison proprement dite, Lowe, qui n'y est jamais allé, en ignore tout. D'ailleurs, tout en conservant



Les environs de Bodshamgreen (Kent - Angleterre)

confiance par son récit, les supplie d'accepter de se rendre à Woodscropehall pour y chercher le domestique. Il y a maintenant plus de six heures qu'il est parti et ses maîtres sont dans un état proche de l'effolement.

une courtoisie parfaite, il fera comprendre aux investigateurs que le temps presse et que l'heure n'est plus à la discussion. L'hôte ne les accompagnera pas dans leur expédition, sa santé fragile lui interdisant tout effort. Si les investigateurs ont des doutes sur son honnêteté, ils pourront user de leurs compétences réciproques pour le tester. Dans ce cas, ils pourront avoir la certitude que Clifford Lowe ne leur a pas



menti et qu'ils n'ont aucune raison de douter de lui. Avant de partir, les investigateurs pourront trouver au manoir des lanternes à pétrole (12 sont disponibles) ainsi que 3 fusils de chasse (cal 12) et 50 cartouches. En plus de cela, ils pourront s'équiper de tous les objets trouvables logiquement dans une demeure de campagne. Après avoir traversé Bodsham totalement désert (il est environ 22 heures), les investigateurs trouveront rapidement le chemin qui s'enfonce dans la forêt pour conduire à Woodscropehall. C'est une étroite bande de terre, ne permettant pas la circulation automobile, qui aboutie au bout de 500 mètres devant une haute grille de métal rouillé dont l'un des battants est largement ouvert. De l'autre côté de ce portail commence le parc de Woodscropehall. Il n'y a aucune lumière visible et la nuit est totalement silencieuse (compte tenu de la saison, il est probable que cette nuit noire soit, de plus, venteuse et pluvieuse ; ce qui contribuera à renforcer l'aspect désolé et vaguement inquiétant de l'environnement).

**VOS PETITES
ANNONCES
SONT GRATUITES!**

N'hésitez pas à nous
les envoyer. Délai
maximun de
parution : 60 jours

LE PARC

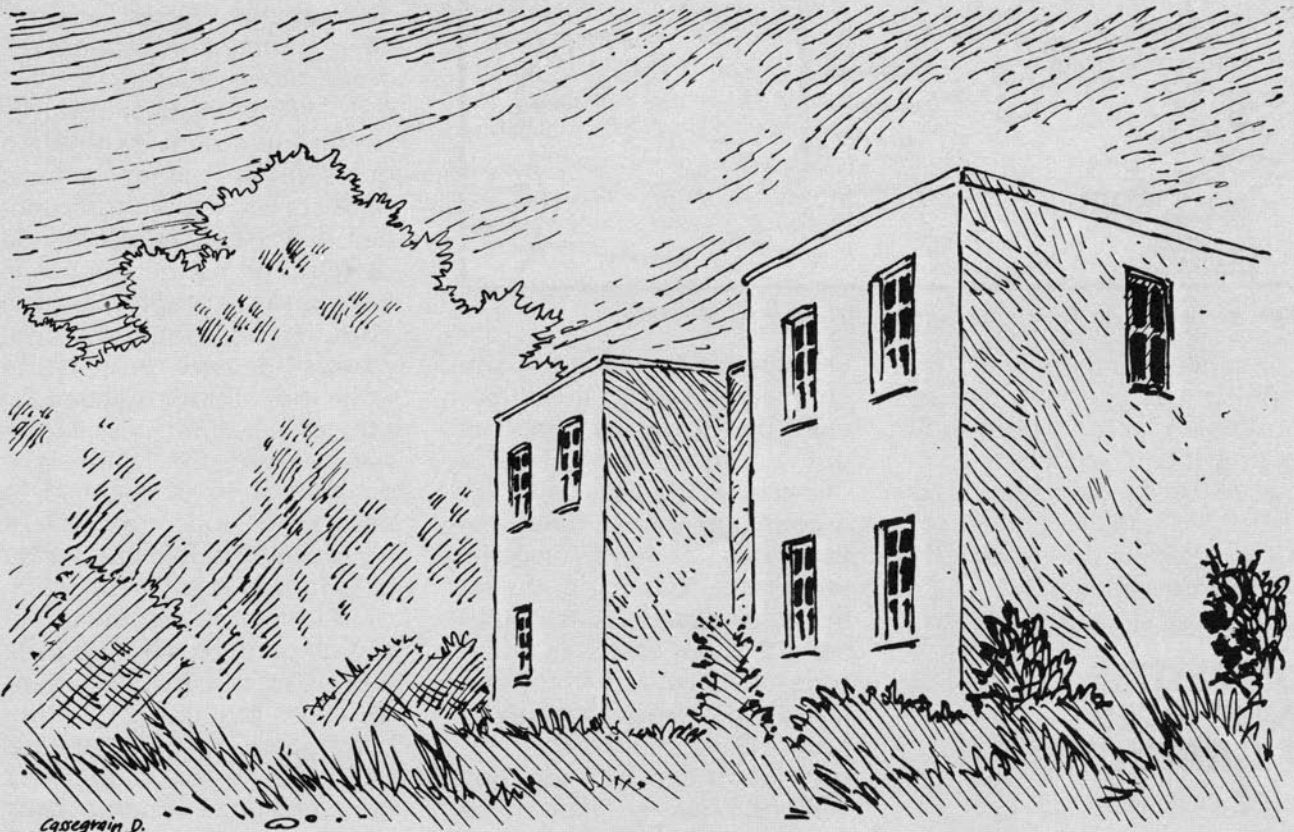
En grande partie laissé dans son état originel : bois de chêne et de hêtre ; les investigateurs auront tôt fait de le traverser pour arriver en vue de la maison qui se dresse au centre d'une pelouse en friche. A cet endroit, les investigateurs remarqueront un bassin dont les pierres usées et envahies de mousse verdâtre ont connu de meilleurs jours. En s'approchant de ce bassin, ils s'apercevront qu'il est plein d'un liquide épais, brun-rouge, qui n'est autre que du sang. A la vue de ce spectacle, les investigateurs devront faire un jet de SAN (1/1-6). Le sang semble frais et ne dégage pas d'odeur particulière. A l'aide des compétences requises pour ce type d'identification les investigateurs pourront apprendre qu'ils se trouvent face à du sang humain. A vue de nez, le bassin contient une bonne

centaine de litres. Quelques instants après l'arrivée des investigateurs au bord du bassin, la terre tremblera pour la première fois de cette nuit terrifiante, une légère secousse, à peine perceptible et totalement inexplicable dans cette région du sud de l'Angleterre.

**LA MAISON
DU DOCTEUR
WOODSCROPE**

La maison, que les investigateurs, arrivant de nuit, distinguent assez mal, est une hideuse et sinistre construction de pierres très sombres, presque noires. Elle a approximativement la forme d'un U tronqué, sans étage, couverte d'un toit en terrasse. En s'approchant, les investigateurs distingueront d'étroites fenêtres, closes par

de lourds volets dont le fer usé porte encore, par endroits, des marques de peinture violette. La porte principale est verrouillée mais sur l'arrière de la maison, les investigateurs pourront trouver une fenêtre ouverte. En regardant de près, il sera possible de constater, qu'intacts sur les portes, les scellés de cette fenêtre ont été brisés. C'est par cette issue qu'il sera le plus aisé d'entrer dans la maison. Sinon, les investigateurs devront se résoudre à forcer une porte ou un volet ce qui sera assez délicat. Au moment où le premier des investigateurs posera le pied à l'intérieur de Woodscropehall, le sol tremblera pour la seconde fois. La secousse est aussi faible que la première mais est, cette fois, accompagnée d'un bruit, à peine perceptible, comme le souffle d'une respiration vite étouffée. A l'intérieur de la maison, il règne une obscurité totale et un silence profond. Les investigateurs ne



Casegrain D.

MAISON DU DOCTEUR WOODSCROPE

manqueront pas de constater que, même si ils ouvrent portes et fenêtres, les bruits de l'extérieur ne sont pas perceptibles de l'intérieur (un jet écouter ne change rien à l'affaire). Enfin, durant tout leur séjour dans la maison, les investigateurs seront accompagnés par une odeur douceâtre, entêtante (il est possible de reconnaître celle du sang frais). Si les investigateurs appellent Oscar Hunter, seul le pesant silence leur répondra.

REZ-DE-CHAUSSÉE

Pièce 1

A la lumière de leurs lanternes, les investigateurs identifieront une cuisine. Sur le sol envahit de poussière, de multiples traces de pas montrent qu'un groupe relativement nombreux y a piétiné, fouillant, sans aucun doute, la pièce. Parmi ces empreintes, de petites marques de pieds d'enfant sont encore visibles. Un lourd évier, un gros poêle, une table de bois vermoulu, deux chaises branlantes et plusieurs placards forment le mobilier de la pièce. A l'intérieur des placards dont les portes grincent horriblement, on trouvera, sous une épaisse couche de poussière et sous un enchevêtrement gluant de toiles d'araignées, de la vaisselle de faïence et une panoplie complète d'ustensiles de cuisine.

Pièce 2

Dans cette petite pièce, les investigateurs remarqueront un lourd vaissellier plein de vaisselle et de couverts

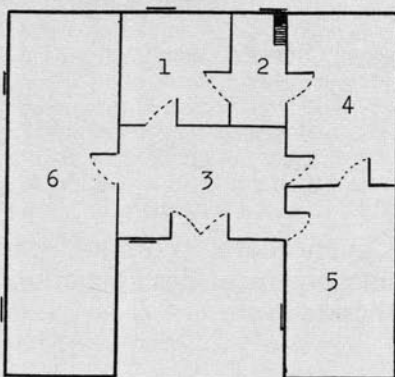
luxueux ainsi que, dans l'angle nord-ouest, un escalier de bois dont les marches portent encore, très visibles, les traces des pas d'un enfant. Sur le sol, ils verront une petite silhouette dessinée à la craie entourée d'une large tache brune. (note : l'escalier conduit directement au sous sol).

Pièce 3

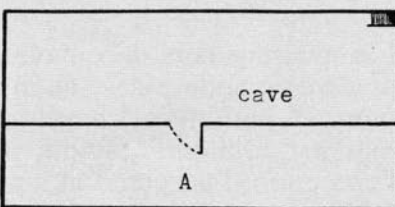
Là, les investigateurs se retrouvent dans un grand hall dallé de marbre poussiéreux. Ce qui attirera tout de suite leurs regards sera sans conteste, le pendu accroché au lustre de cuivre du plafond. Avant d'examiner de plus près cette macabre découverte, les investigateurs devront faire un jet de SAN (2/2-8). Le pendu n'a

WOODSCROPEHALL PLANS

rez-de-Chaussée



cave



conservé, de chair, que sa tête et son cou, le reste de son corps n'est plus qu'un squelette aux os nettoyés de la moindre parcelle de carnation. Le visage porte encore

les marques d'une intense terreur et d'une effroyable douleur. Si le pendu est décroché, en examinant sa bouche, il sera possible de constater que la mort ne remonte pas à plus de quelques heures. Si le cadavre est déposé sur le sol, le sol tremblera pour la troisième fois. la secousse est un peu plus forte que les précédentes et est accompagnée d'une sorte de soupir doublé d'un ricanement grave, sonore, démoniaque; puis le silence revient, total.

Pièce 4

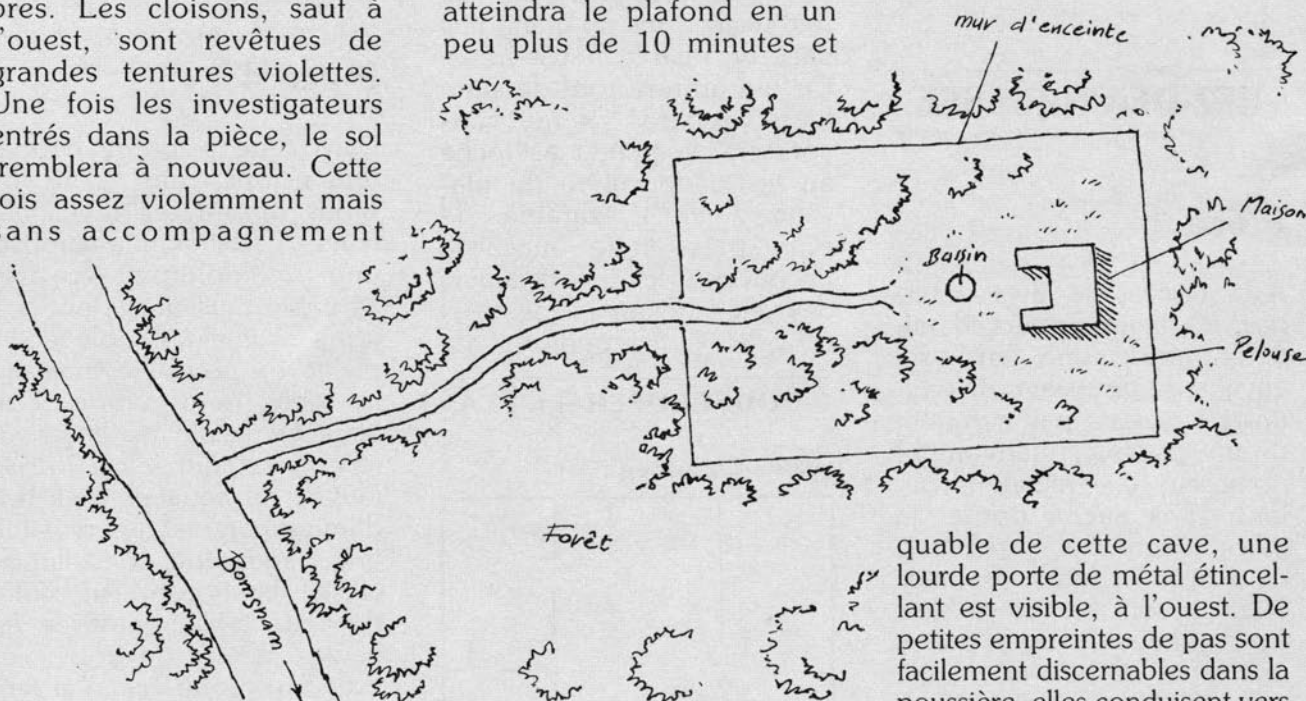
Dans cette pièce de bonnes dimensions, une salle de repas attend les investigateurs. A leur grande surprise, une mélodieuse et très agréable musique retentira à leurs oreilles. La pièce est pleine de poussière mais sur la table, une nappe d'un blanc immaculé met en valeur le couvert qui y est dressé (autant de couverts qu'il y a d'investigateurs) : porcelaine fine, argenterie étincillante, crystal flamboyant. Au centre de cette table, entourée de hautes chaises de bois sombre, une soupière d'argent fume, répandant une alléchante odeur dans la pièce. Si les investigateurs en soulèvent le couvercle, ils découvriront une appétissante soupe au bœuf et aux petits légumes. Les différents tests de compétence faits sur le potage n'apprendront rien aux investigateurs. Ils sont bien en présence d'une simple soupe, au demeurant succulente. Par contre, elle s'avèrera nettement moins ragoutante si l'on y goûte car, aussitôt la première cuillerée avalée, elle se transformera en ce qu'elle est réellement : un infâme ragout de sang épais dans lequel flottent des morceaux de viande

dont certains sont aisément identifiables comme étant humains. Les investigateurs présents à ce festin feront un jet de SAN (3/2-8 et, pour les gourmands qui auront goûté le potage 6/6-24).

Pièce 5

Un grand salon, meublé avec goût, aux couleurs manquant manifestement de gaieté. Les meubles sont de belle facture mais recouverts de tissus sombres. Les cloisons, sauf à l'ouest, sont revêtues de grandes tentures violettes. Une fois les investigateurs entrés dans la pièce, le sol tremblera à nouveau. Cette fois assez violemment mais sans accompagnement

monte rapidement. Les investigateurs comprennent que s'ils ne parviennent pas à sortir, ils périront noyés dans une mer de sang. Pour échapper au piège, il est possible de jeter un des meubles contre une fenêtre et, ainsi de la briser, ou encore de découvrir (trouver un objet caché) une petite clé d'argent enfouie sous le coussin de l'un des sofas du salon. Cette clé permet d'ouvrir les portes qui résisteront à toute autre tentative d'ouverture. Le sang atteindra le plafond en un peu plus de 10 minutes et



sonore. Puis, la secousse terminée, une série de petits claquements métalliques résonneront dans la pièce. Rapidement, les investigateurs constateront que les portes et les fenêtres viennent de se bloquer. Simultanément, le mur ouest se couvre de sang. Des flots d'hémoglobine en jaillissent, dégoulinant sur le sol, envahissant la pièce tandis qu'une série de hurlements terrifiants éclate aux oreilles des investigateurs qui feront alors un jet de SAN (6/6-36). L'odeur est épouvantable, le sol tremble à nouveau plusieurs fois, le niveau du sang

s'évanouira, comme par enchantement dès l'ouverture d'une issue.

Pièce 6

Les investigateurs découvrent une très grande pièce, étrangement meublée. En effet, elle est totalement vide, à l'exception d'un grand lit installé en son centre. Les murs sont recouverts de grandes tentures pourpres. Mis à part son aspect, pour le moins curieux, il n'y a rien de remarquable à signaler dans cette pièce.

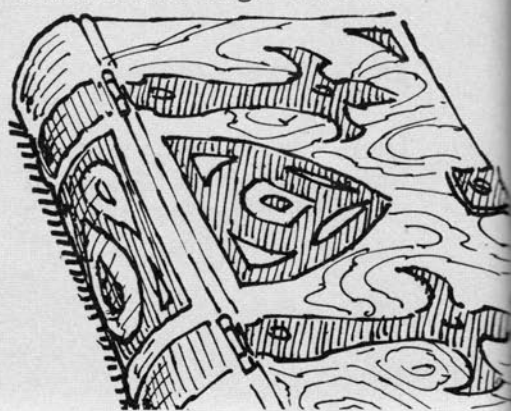
LA CAVE

Les investigateurs y arriveront en suivant l'escalier de la pièce 1 du rez-de-chaussée. Au bas de cette descente, ils aboutiront dans une assez vaste salle encombrée de tout un bric à brac : caisses vides, bidons rouillés, vieux vélo démantibulé, fers tordus etc... Le tout couvert de poussière et envahit de toiles d'araignées. Seul élément remar-

quable de cette cave, une lourde porte de métal étincelant est visible, à l'ouest. De petites empreintes de pas sont facilement discernables dans la poussière, elles conduisent vers la porte qui est entrouverte.

Pièce A

Les investigateurs n'auront aucun mal à pousser la porte et ainsi à découvrir l'intérieur de cette petite pièce : le sol; les murs et le plafond sont recouverts de larges dalles de



marbre noir. Au centre du plancher, une rosace d'argent incrusté brille doucement, sans qu'aucune source de lumière soit visible. A proximité, un lutrin de bronze supporte un épais volume dont la couverture craquellée révèle l'âge plus qu'ancien. Si ils osent ouvrir le livre, les investigateurs constateront qu'il est rédigé dans un langage totalement incompréhensible. Seule une parfaite connaissance de l'araméen permettra de comprendre qu'il s'agit là d'un traité de sciences occultes doublé d'un ouvrage de magie noire et d'invocation des créatures démoniaques des mondes inférieurs. La lecture de ce livre donne de tels frissons au lecteur, qu'à moins d'être un maître de l'occultisme, il perdra 15 points de SAN. La rosace, quant à elle, est couverte, en son centre, de sang séché. En fait, les investigateurs se trouvent devant la solution du problème qui les a conduit dans la maison du docteur Woodsrope : l'utilisation des formules du livre permet de faire entrer sur le plan terrestre un démon d'une puissance effrayante tout en le gardant prisonnier, aux ordres de l'invocateur. Si les investigateurs restent plus d'un quart d'heure dans la salle sans effacer les traces de sang de la rosace, le démon apparaîtra et les détruira sans qu'ils aient une chance de survie. Alors, la créature démoniaque aura atteint la puissance qui lui est nécessaire pour rompre ses chaînes et elle sera libre de dévaster le monde. Par contre, si le sang de la rosace est lavé et le livre brûlé, les investigateurs sauveront le monde d'un terrible péril. Souhaitons qu'ils trouvent la bonne solution !

LAURENT DEPRUNEAUX



Voici quelques extraits de lettres parvenues à la sortie du n° 21 :

Laurent Mahieux d'Argenteuil :

...« Le numéro 21 de COM est une insulte au jeu de rôle, aux journalistes et aux abonnés... »

S'il est hors de question de revenir sur le changement d'équipe survenu il y a six numéros, on peut s'interroger sur les motivations et les principes de l'équipe rédactionnelle en place.

Il y a six numéros de cela, on nous annonçait la disparition de l'ancienne équipe (fort brutalement au demeurant), avant de nous expliquer que le ton du magazine avait changé, mais qu'il fallait lui laisser le temps de se remettre. Devant l'échec visiblement cuisant de ce "nouveau ton" (voir plus loin), la rédaction vient de retourner sa veste avec une célérité et une maladresse peu commune : page 4 « si vous êtes laid, méchant et puant... »

On croirait entendre Dr Destroy... Mais le problème est là : ce n'est pas Dr Destroy. Après l'échec du genre soyons-polis-nous-sommes-lus-par-des-enfants, il semble que la rédaction s'essaye au plus-laid-et-plus-sale-que-nous-tu-meurs. Il y a des limites que certains n'hésitent pas à franchir. Assez d'acharnement ! Laissez mourir COM.

On conçoit que la dignité vous soit étrangère : la braderie des anciens numéros (page 6-7) est pitoyable.

... qui irait croire un torchon de cent pages pour 30 F, alors que COM dispense la vérité en 58 pages pour 28 F ?

Trêve de plaisanterie. Je signale à l'individu (?) qui écrit dans la marge de la page 15 que nous n'achetons pas au poids, nous. Et même si c'était le cas, Casus serait plus rentable.

On se demande la raison de cette attaque virulente contre Casus. Rappelons à nos piètres imitateurs que le COM ancienne formule savait faire preuve de correction en reconnaissant que Casus avait son style, et que COM avait le sien. Et

tous deux étaient complémentaires, les deux faces d'une même pièce.

La méchanceté gratuite dont regorge ce numéro (exemple page 1, le soi-disant éditorial) nous fait douter des capacités de la rédaction. Vous faites de la paranoïa aiguë. On ne vous en veut pas par méchanceté pure. On vous reproche ce que vous faites paraître...

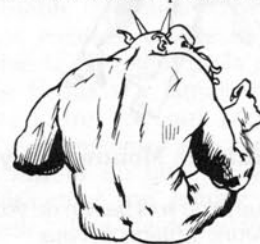
Ayez l'obligeance de nous épargner l'éternel discours du personne-ne-m'aime-mais-rendez-vous-compte-la-situation-est-difficile... Je l'ai déjà dit, la dignité aurait voulu que vous abandonniez il y a longtemps déjà.

Soyons objectifs (enfin, un peu). Page 3, l'édito. On sent que le responsable n'avait rien à dire. Un conseil : ne dites rien.

Pages 4 à 7, rien (au prix de la page, c'est gonflé).

Pages 8 à 10, reconnaissons qu'il y a eu un effort.

Pages 11 à 17, les News, et les Tests. Un peu défraîchies, mais bon, on se croirait dans un autre journal, c'est juste moins bien présenté.



Pages 18 à 27, un scénario pour In nomine... Le thème sent la charogne, c'est dingue ce que vous tentez de ressembler aux autres journaux (ce n'est pas moi qui le dit, c'est vous : « Ici Paris » du jeu de rôle, n'est-ce pas).

Pages 28 à 43, le scénario X-men. Admettons. Je n'aime pas les super-héros, alors je ne dirai rien.

Pages 44 à la fin (58), un scénario Others Sun. Géniaa! Le jeu le moins pratiqué après Aftermath ! Je veux bien qu'il y ait des scénarios pour des jeux « exotiques » : j'adore Aftermath (justement), Jorune, et tant d'autres... Mais dans un numéro aussi vide que celui-là, ça fait tout drôle. Et n'allez pas dire que je vous encourage à faire du commercial ! C'est juste une affaire de continuité. Ce scénario n'a rien à faire ici. Au vu du reste, on attendrait plutôt un Donjon du genre « Allez chercher la gentille princesse, tout ce que vous trouverez en route est à vous »...



... Même les lettres des lecteurs ont disparu. Sans doute pas par manque de place. Je suppose que vos lecteurs (enfin, ceux qui étaient abonnés avant) ne prennent plus la peine de vous écrire. Un doute affreux m'envahit. suis-je le dernier?

Cette lettre est pour le moins décousue, mais la fureur qui m'entraîne à vous écrire ne saurait être canalisée. N'allez pas croire dans votre suffisance que c'est à vous, l'équipe rédactionnelle que je m'adresse. Ceci est un message. Un avertissement. Un message aux gens qui ne savent pas. A ceux qui pourraient acheter un exemplaire de votre affreux torchon. A ceux qui pourraient prolonger un peu votre survie. Je vous en prie. Laissez COM mourir.

J'envoie cette lettre partout où elle sera lue, et qui sait, publiée. Ça ne fait plus beaucoup d'endroits, et je le déplore. Mais je regrette que COM en fasse encore partie...



Michel Mézin de Montmorency :

... « Bien que je ne sois pas un de vos fidèles lecteurs, je tiens à vous féliciter pour le scénario de AD&D paru dans le numéro 20. Je joue à AD&D depuis 8 ans, j'ai lu de nombreuses revues, de "Dragons" à "Chroniques" en passant par "Casus", "White Dwarf", etc. J'ai plusieurs Chroniques (11 en tout), mais jamais je n'ai été autant agréablement surpris qu'en lisant "Le Temple de Netsid". Généralement, il m'arrive de trouver quelques fois une bonne idée dans les scénarios que je lis, mais le contexte où elle se trouve est tellement décevant que je dois souvent tout modifier (sauf l'idée) ce qui fait qu'on ne peut à la fin même plus faire le rapprochement entre mon scénario et celui d'origine. Tandis qu'avec le "Temple de Netsid", je retrouve l'esprit d'un donjon intelligent (ce qui est de plus en plus rare). Bien sûr, des modifications doivent être effectuées, mais je promets au créateur de ne pas dénaturer l'esprit de son œuvre.

J'espère bien que Chroniques renouvellera ce genre de surprise... »

COMMUNIQUÉ DE LA RÉDACTION DE COM :

Tout d'abord, signalons que vous ne verrez plus jamais ce genre de lettres publié dans COM, qu'elles soient incendiaires ou élogieuses. Nous avons, depuis un certain temps, abandonné la rubrique « Chroniquez-vous », non parce que nous ne recevions plus de courrier (il est plus ou moins nombreux, selon chaque parution, et rarement négatif comme le spécimen Mahieux), mais parce que nous pensons que sous cette forme, elle présente peu d'intérêt pour les lecteurs : compliments ou divagations convulsives sont peu informatifs, exceptés dans certains cas pour les concepteurs du magazine. Avant le N° 20, nous avons assez publié de lettres à polémique stérile, en favorisant essentiellement les reproches. Les adeptes de la critique « névrosée » ou des compliments excessifs, pourront s'en donner à cœur joie, dans un prochain numéro, où nous comptons publier un sondage d'opinion sur COM.

La rubrique « Chroniquez-vous » est la vôtre, lecteurs, celle où vous pouvez vous exprimer sur des événements marquants, des manifestations locales que notre équipe rédactionnelle n'a pu couvrir, sur vos opinions, vos critiques générales ou particulières sur des faits, des produits spécifiques au jeu de rôle. Nous attendons de vous, une vraie rubrique d'informations, où vous serez libre de votre ton et de sa forme. Sans votre précieux et indispensable concours, cette rubrique des lecteurs ne pourra pas voir le jour. Alors à vos plumes, un peu de courage, soyez les créateurs d'une véritable tribune libre!

EN RÉPONSE AU 1^{er} COURRIER :

Après un rapide examen de la lettre du bileux Mahieux, et tenant compte de sa conclusion, nous pouvons constater, qu'il ne connaît pas les convenances essentielles en ce bas monde, que de sa bile, aux limites de la diffamation, il prétend désirer la faire

publier dans d'autres magazines (ce qui est fort puéril et inconscient de sa part).

A défaut de trouver un palliatif à ses côtés, il a choisi de défouler ses frustrations (apparues à la lecture de COM 21) sur une pauvre feuille de papier qui s'est vue agressée à coups de plumes déchirantes. A en considérer ses réflexions, on s'aperçoit que l'auteur fait partie de la catégorie (heureusement limitée) des français étriqués, qui n'a jamais fleu-



reté avec l'humour, et qu'il lui faut lire des textes écrits au premier degré pour qu'il comprenne bien la substantifique moelle du texte en question. Ceci concerne ses commentaires sur le « nouveau ton », l'édito, Casus, etc. Faut-il lui communiquer ces textes en un langage simplifié ou prendre le temps de lui expliquer certaines nuances? Non! Alors que va-t-il devenir dans les méandres du style gore et ténébreux de ce numéro? SOS! Il lui faudrait une deuxième édition du N° 23 avec mode d'emploi par l'exemple. Non plus, car nous pouvons nous vanter que sa lettre tourmentée est restée unique à ce jour, malgré le « on » qu'il utilise avec facilité pour exprimer sa pensée personnelle qu'il doit croire universelle, mais qui n'a jamais fait preuve d'un peu de nombrilisme?

Ne souhaitant pas répondre point par point, de peur d'ennuyer nos lecteurs, nous allons tâcher de répondre à des questions plus généralistes que vous pourriez éventuellement vous poser :

1 - Le premier numéro de l'équipe actuelle fut le 20 et non le 16, comme certains pourraient le penser par erreur. COM a changé d'équipes rédactionnelles à deux reprises : une fois au 16 et une fois au 20. Ce qui peut expliquer la maigreur du N° 20, et la demi-maigreur du N° 21, le N° 22 marquant la stabilisation et représentant réellement le nouveau COM.

Il a fallu 2 numéros intermédiaires.

2 - Nous avons choisi de promouvoir les anciens numéros de COM, car nous nous sommes aperçus que nous avions de nouveaux lecteurs, et nous souhaitons rendre la totalité de la collection accessible à tous.

3 - Un journal du type de COM N° 23, même imprimé en noir à l'intérieur, coûte très cher pour le faire paraître. De plus, il exige beaucoup de travail et d'énergie de la part de notre équipe. Ceci peut expliquer certains décalages de parutions, de quelques jours. Comme beaucoup de journaux, tous les numéros ne peuvent être égaux en qualité, soit pour des raisons financières, soit pour des raisons conjoncturelles. Malgré une structure réelle de journal standard tant pour la rédaction (avec l'apport de journalistes professionnels issus ou non du jeu de rôle, de générations différentes, en plus de nos rédacteurs praticiens du jeu de rôle), que pour la fabrication, nous comptons garder une certaine approche « artisanale » de notre magazine. COM continuera perpétuellement à évoluer, à changer ses rubriques (nous bannissons tout immobilisme indispensable à d'autres, toute structure figée au sein du journal). Vous constaterez à ce propos, notre nouvelle formule (encore plus complète) lors de la sortie du N° 25. Côté poids, faisons remarquer au bileux (de l'étage supérieur) que depuis le N° 16, COM est pratiquement dénué de pages de publicité (comparativement à d'autres...), qu'il fasse 50 ou 90 pages, il est essentiellement constitué de pages rédactionnelles (jamais de publi-rédactionnel qui « pue » la supercherie autant que la future publicité comparative). Bien sûr, nous ne rechignons pas sur l'apport de nombreuses pages publicitaires, et si celles-ci ont provisoirement disparues du journal, c'est bien à cause de l'ancienne équipe conceptrice de COM.



4 - L'éditeur de COM a dû rompre (cas de force majeure) avec l'ancienne équipe conceptrice de COM (celle du N° 1 au N° 15), après plusieurs tentatives infructueuses de conciliation. Si la décision de confier à une nouvelle équipe la réalisation de COM n'avait pas été prise, le journal aurait très certainement disparu aujourd'hui. Les litiges portaient sur un accroissement de charges financières, proposées (exigées!) par l'ancienne équipe, trop lourdes à supporter pour COM. Le dialogue Editeur-concepteur, n'étant plus possible, et la parution des numéros suivants étant en péril, il fallait bien sortir radicalement de cette impasse. Et vive le changement! Mais certains échos nous sont revenus aux oreilles et malgré que cette affaire se soit réglée en justice, l'ancienne équipe a cherché à nuire à COM dans tous les sens et de tous les moyens, nourrie peut-être d'une haine revancharde. Le monde du



jeu de rôle en France est relativement petit, c'est une gentille famille... Comme par hasard, certaines portes se sont provisoirement fermées depuis la fameuse rupture, des critiques virulentes et partiales ont surgi de partout, même à travers des articles de confrères. Curieux, non? Enfin, toutes ces histoires bileuses font partie du passé. Les verts crachats ne sont devenus que de petits postillons.

5 - La brève parue dans le N° 21 sur Casus est tout à fait impartiale malgré le comportement inadmissible de certains éléments de l'équipe rédactionnelle de ce journal. Les critiques émises sur la qualité de la rédaction et des sources du (des) responsable (s) de la rubrique « Les nouvelles du Front » qui apparemment rédige

**NE MANQUEZ PAS
NOTRE PROCHAINE
PARUTION
LE N° 24
SPÉCIAL
JEUX DE PLATEAU!**



sous l'empire de la mauvaise foi, sont tout à fait justifiées. Il faut savoir que Casus a fait paraître, dans cette rubrique, lors du premier trimestre 1990, un article totalement diffamatoire sur COM et son éditeur. Que l'éditeur, dans sa sagesse extrême, n'a malheureusement pas choisi de poursuivre Casus (tout au moins l'éditeur, le groupe Excelsior) en justice pour diffamation et concurrence déloyale. Il souhaitait simplement obtenir quelques explications et des excuses écrites ou publiées. Mais le Directeur de la publication de Casus n'a jamais tenté (osé) répondre, ce qui prouve qu'il n'avait aucune explication logique à fournir ou qu'il ne voulait pas désavouer son équipe rédactionnelle, dont de toute évidence, il contrôle mal les impulsions juvéniles. Il faut savoir qu'entre éditeurs de presse, il existe un certain code de conduite, une déontologie naturelle (surtout lorsque les éditeurs traitent des mêmes thèmes et sont donc concurrents). Mais, voilà qu'à défaut d'excuses, un vil scribouillard a tenté de récidiver en « balançant » quelques insinuations vaseuses sur le compte de COM. La patience et l'indulgence ont des limites, doit-on considérer cette affaire à suivre? **Mais on se croirait en plein gore!**

**NOS ABONNÉS
SONT GATÉS!**

Depuis le n° 21, nos abonnés peuvent acheter à moitié prix tous les articles hors promo dans nos pages **CHRONIKIOSK** (anciens numéros et jeux)

CHRONIQUES

D'OUTRE LIVRES

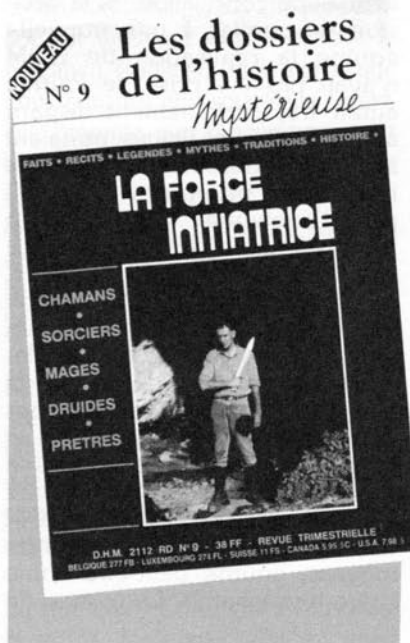
L'ART FANTASTIQUE

Albin Michel, parution 1990
de Marcel Brion
P.P. 480 F

Harmonieux témoignage d'art et de littérature, ce livre impressionne, épouvante. La réputation de son auteur n'est plus à faire, académicien disparu en 1984, il nous a laissé une œuvre de fiction d'un caractère singulier, unique dans la littérature française. Personne ne peut rester indifférent à la lecture de cet ouvrage, il n'est pas utile d'être un amateur d'art fantastique pour se laisser captiver de pages en



pages. Cette édition inédite comporte plus de deux cents reproductions d'œuvres, de Gustave Doré à Hokusai, de Salvatore Dali à Magritte, de Goya à Max Ernst, sélectionnées selon les choix et commentaires de Marcel Brion. Un parcours « au pays du mystère et de l'angoisse, à travers les forêts hantées et les villes fantômes » : vampirisant !



LA FORCE INITIATRICE

Les dossiers
de l'histoire mystérieuse n° 9
P.P. 38 F

Voici un numéro spécial consacré aux sorciers et aux chamans. Au sommaire : définition du chaman et du sorcier, un lexique approprié, les méandres de la Transmission, le son primordial et son symbolisme graphique, la magie des runes, formules magiques en langue d'Oc, magie en pays basque, le Makhila, l'Islam et la magie, sorciers et féticheurs en Afrique noire, les chamans australiens, le chaman Baruya de Papousie, l'autre pouvoir (Mésamérique), la guérison traditionnelle chez les lapons, l'intemporelle médecine celte, Merlin, l'enchantement, Paracelse, la possession, les prêtres, Védenta - haute magie de transformation en Inde, etc. Un panorama très complet sur le sujet qui ne manquera pas de vous documenter.

Le Livre Secret des Gnomes



LE LIVRE SECRET DES GNOMES

Albin Michel, parution 1987
texte de Wil Huygen
illustré par Rien Pooravliet
P.P. 120 F

Après « Les Gnomes », « Le livre secret des Gnomes »... « Ils viennent d'un monde plus ancien et plus parfait que le nôtre ; ils entendent, et écoutent, des voix que nous avons jamais entendues et que nous n'entendrons jamais. Leurs observations de la nature vont bien plus loin - c'en est décourageant - que les nôtres, et ils ont gardé une dimension que nous ne saurions égaler, mais uniquement observer, dans le domaine immémorial des contes de fées anciens et secrets. » L'auteur nous fait découvrir un monde insolite, plein de fraîcheur, celui des Gnomes, en tâchant de rendre « l'invisible visible ». Les Gnomes nous accueillent dans leur quotidien avec « la grande gentillesse » qui les caractérise. Ce livre est une tentative courageuse qui s'efforce de nous communiquer un petit peu du « savoir gnomien ».

LES ANIMAUX PRÉHISTORIQUES

Du coelacanth aux dinosaures, des dinosaures à l'homme
Bordas, parution 1990
de Dixon, Cox, Savage et Gardinier

Cette encyclopédie est unique dans son genre par la qualité de

sa présentation, à la fois ouvrage de documentation scientifique et livre d'art.

Une équipe de paléontologistes, d'auteurs et de dessinateurs ont reconstitué notre passé : l'histoire de la vie et de créatures qui vécurent, respirèrent, se reproduisirent puis disparurent à jamais. Ce travail a exigé une étroite collaboration entre les différentes équipes qui se sont fondés sur tous les éléments d'information que les fossiles procurent : ossements, dents, vestiges de peau, d'écailles et de poils, empreintes. Par comparaison avec leurs descendants actuels, elles ont pu déduire avec la plus grande vraisemblance, leurs traits, leurs attitudes et même leurs couleurs.

LES ANIMAUX PRÉHISTORIQUES

Du cœlacanthe aux dinosaures, des dinosaures à l'homme



Bordas

Son originalité est de proposer des planches en couleur, guidées par l'évolution. En parcourant ses quelques 300 pages, nous y découvrons plus de 600 espèces très différentes comme des dinosaures prédateurs, les premiers amphibiens, des poissons géants et cuirassés, les ptérosaures, des oiseaux archaïques, d'étranges animaux reptiliens, les ours des cavernes, les mammoth, les félins aux canines en forme de sabre, les grands iguanodons her-

bivores, ainsi que des êtres disparus plus récemment, comme l'aurochs, le yeti et enfin nos ancêtres humains. Des notices faciles à consulter, détaillent l'anatomie, les mœurs et le comportement de ces animaux.

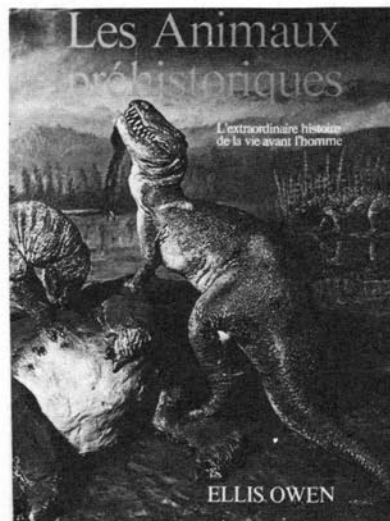


Même si vous ne vous passionnez pas pour la préhistoire, vous ne pourrez qu'être séduit par cet ouvrage.

LES ANIMAUX PRÉHISTORIQUES

Gründ, parution 1976
de Ellis Owen
P.P. 56 F

D'un autre genre, ce livre qui ne se veut pas une encyclopédie, est beaucoup moins complet. Il se différencie par une approche sommaire des animaux préhistoriques et par l'apport de photographies de reproductions des animaux sous forme de maquettes, robots, truquages ou de fossiles. Bien que toujours conçu dans un but pédagogique, ses 100 pages nous font pénétrer dans un monde surnaturel, proche de la science-fiction. A ne

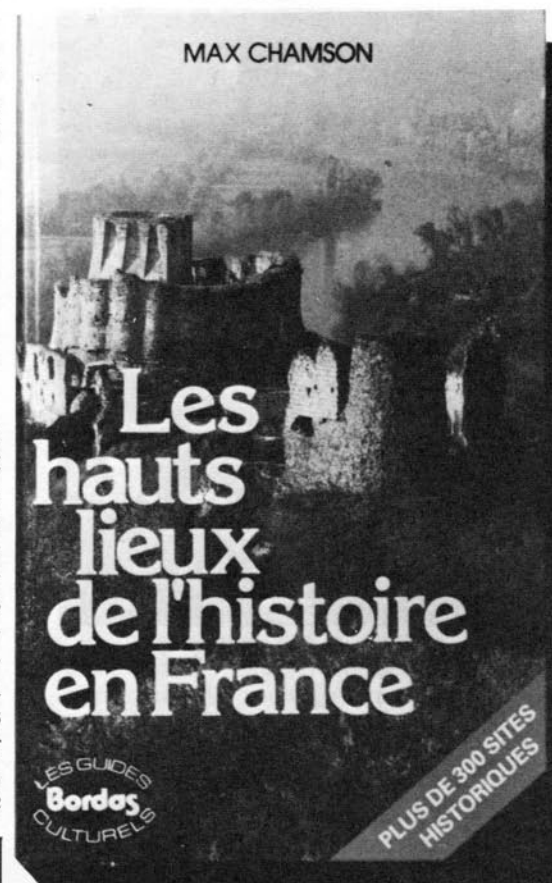


pas considérer comme un ouvrage essentiel, mais comme un complément iconographique du précédent livre.

LES HAUTS LIEUX DE L'HISTOIRE EN FRANCE

Bordas, Les guides culturels, parution 1988
de Max Chamson

L'histoire de France peut être rebutante pour certains, mais sur un plan généraliste et culturel, elle est indispensable pour



chacun d'entre nous. Elle constitue aussi tant de sujets, de faits à adapter à différents scénarios.

Ce livre a l'originalité de nous présenter l'histoire en la réincarnant dans la réalité des régions, des villes et des sites principaux qui ont jalonné le cours. Sur plus de 400 pages, nous sommes promenés dans 20 régions différentes, soit 315 hauts lieux de l'histoire, conçues comme des entités géographiques et culturelles dont à chaque fois une introduction intéressante en rap-

CHRONIQUES

D'OUTRE LIVRES

pelle la spécificité. On peut le considérer comme une référence utile et précise. Sa lecture nous apprend ou nous remet en mémoire sur un plan géographique : berceaux ou résidences de personnages illustres — monarques, hommes d'état, grands soldats, savants, écrivains, artistes — ; centres de vie intellectuelle ou religieuse et villes d'art, auxquels notre pays doit aujourd'hui l'essentiel.

ERIC MINSKY



TAKO

Glénat - BD
Michetz - Yann

Un petit îlot fouetté par les embruns du Japon du XVI^e siècle, trois femmes soudées au rocher qui regardent au loin la terre ferme où trois valeureux guerriers sont partis se battre pour mériter le droit de partager leur couche et d'entrer dans le clan de leur seigneur. Trois femmes aussi différentes que le sont la mer déchaînée et la terre parsemée de champs de blé. Mais parfois la terre est couverte de champs de bataille où les braves peuvent devenir des immortels et la mer se plisse sous la caresse du zéphir et se pare des diamants à la couleur des rayons de lune. Rien n'est donné en ce monde, rien n'est inscrit, tout est à faire. Trois femmes,

trois filles d'un seigneur aveugle qui ne peut partir au combat et qui reste vissé à son rocher comme le tako (la pieuvre) à sa proie. Trois femmes, trois sœurs qui ne peuvent parcourir le monde, mais uniquement attendre. Attendre le retour de trois braves qui les feront reines en leur domaine. Attendre la venue d'un héritier mâle de la concubine de leur père, cette putain des bas quartiers. Attendre ou jouer le jeu à leur manière, changer les cartes, influencer le destin? Etouffer la prétendante dans sa faim de nourriture, trois grains de riz qui lui coûtent très cher. Trois femmes, trois femelles prêtes à tout pour défendre leur espace de liberté, trois filles dignes de leur père. Pourtant tout avait commencé comme un conte :

— O-Hana la cadette : « *père seul celui qui aura fait preuve de la plus grande bravoure et se sera le plus couvert de gloire sera digne de pénétrer ma couche et mes flancs* ».

— O-Yu l'aînée : « *celui qui rentrera le premier du combat, en traversant le pont qui nous rattaché au Hondo, sera mien* ».

— O-Fumi : « *père, je serai à celui que mon cœur désignera* ». Cela pourrait être un conte de fée : et trois samourais s'en revinrent couverts d'honneur et trois samourais épousèrent les filles du seigneur. Mais c'était sans compter la plume de Yann qui ne nous a pas habitué à cela. Le premier samourai se noiera dans les eaux déchaînées de l'océan en colère où O-Hana le rejoindra. Le deuxième qui avait les yeux plus gros que le ventre et voulait en plus d'O-Yu la deuxième fille, périra sous sa dague pour venger son honneur. Le troisième qui a amené par sa désobéissance la victoire, devra se faire seppuku et comme le cœur de O-Fumi l'a reconnu elle l'accompagnera dans la mort. O-Yu l'aînée, avoue à son père la supercherie dont elle fit preuve pour porter en son corps et son âme l'héritier de la famille. Celle qui en fin de compte a su si bien donner les cartes que la voila maîtresse en son domaine. Et c'est ainsi que s'achève le premier volet de cette série Tako par

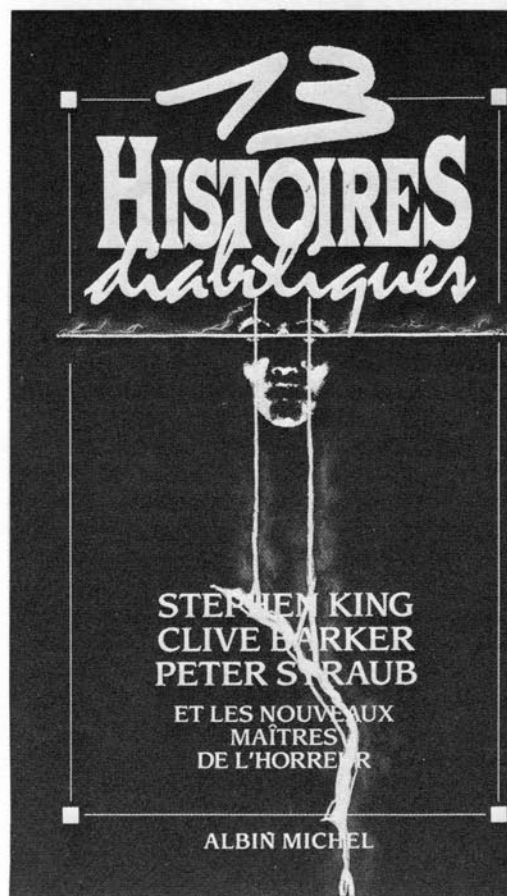
Michetz et Yann. Le risque lorsque l'on écrit sur le Japon, et plus particulièrement sur les samourais et le XVI^e siècle est de se tromper d'époque et de lieu, et d'occidentaliser les propos.

Ici l'ambiance est superbement retranscrite, point de fausse note dans la position de chacun des héros et dans les faits, servie par une iconographie admirable qui nous donne l'impression d'être ailleurs. Michetz et Yann ont si bien compris leur sujet que, parfois, j'ai eu l'impression de voir défiler un film de Kurosawa, avec son découpage nerveux et sa violence rentrée, qui éclate en un élan digne des grands tragédiens. Cela m'a fait penser à « *Ran* », ce film admirable. Passionné du Japon et de l'œuvre de Kurosawa, il n'en fallait pas plus pour être conquis!

13 HISTOIRES DIABOLIQUES

Albin Michel
Stephen King
Clive Barker - Peter Straub

Aujourd'hui de plus en plus de jeunes découvrent le fantastique dans des salles de cinéma, à travers des films tirés des nouvelles de Stephen King ou autres... La pellicule et ses multiples possibi-



lités se sont emparées du genre pour le remettre au goût du jour, pendant que le roman fantastique délaissait les démons pour la psychologie. « *Si l'on veut supposer que le fantastique est enfanté par le XVIII^e siècle, on pourrait aussi croire à raison qu'il est aussi vieux que le monde* » (extrait d'épouvante surnaturelle en littérature). Car l'inconnu a toujours hanté le cœur de l'homme, il le hante encore et le hantera toujours même si ses limites ont été repoussées, il n'en demeure pas moins un espace indéfinissable au delà de l'explicable. Ces 13 nouvelles vont nous permettre de faire le point sur ce terrain, qu'explore le nouveau fantastique. Autrefois, la bête était tapie dans les vieux tombeaux oubliés, au cœur des forêts profondes où l'homme n'osait s'aventurer. La peur était à l'orée des villages, loup hurlant à la pleine lune, vieux comte buveur de sang ou docteur fou recréant la vie. Ont-ils disparu de notre littérature actuelle? Pas du tout. Ils se sont dépoussiérés, habillés de neuf et ils nous reviennent encore plus effrayants que jamais en beaucoup plus réalistes : ils n'en demeurent pas moins tout aussi terrifiants. Aussi, il n'est point étonnant qu'on les retrouve en grande partie dans ces 13 Histoires Diaboliques : Vampire de « *L'oiseau de nuit* » par Stephen King, démon cannibale d'une « *Femme pour déjouner* » par Paul Hael, fantômes trop réels de « *Contes et légendes des morts* » par Charles L. Grant, créatures bizarroïdes « *Le grand dieu Pan* » par John Harrison. On trouvera aussi, dans ce recueil, les univers parallèles entre mort et vivant, cet au-delà indéfinissable s'ouvrant sur nos terreurs ou nos rêves les plus fous : « *La dernière aventure d'Alice* » par Thomas Lifotti, « *La piscine* » par Whitley Strieber, « *Deuil* » par Clive Barker, « *A cause des ténèbres* » par Jack Cady. Enfin, on peut parler d'une troisième catégorie qui est de plus en plus présente dans la littérature de terreur, genre où l'on reconnaît Robert Bloch comme créateur de « *Psychose* », le roman de terreur psychologique : « *La prochaine fois vous*

me reconnaîtrez » par Ramsey Campbell, « *Le genévrier* » par Peter Straub et « *Orange pour l'angoisse, bleu pour la folie* » par David Morrell. Dans ces 13 Histoires Diaboliques d'une excellente qualité et qui nous confirment le talent de certains, ou nous invitent à découvrir celui d'autres, deux nouvelles ont retenu mon attention car elles sont deux chef-d'œuvres du genre.

DEUIL, par Clive Barker

« *Elle voulait la vie, même si celle-ci était exigeante et opprimente : et la voilà en train de nettoyer par le vide toute une histoire ; de jeter au feu tout ce qui restait d'une vie* ». C'est ainsi que l'héroïne trie le passé de sa mère morte, mais aussi son enfance avec ses propres peurs. Loin des images violentes qu'il nous réserve habituellement voici l'un des plus beaux textes de Clive Barker et de ce recueil : sens du rythme et du jeu des terreurs enfouies en nous-même. Il joue avec des images qui s'insinuent en nous et nous dévorent de l'intérieur. Myriam, l'héroïne a échappé à la bête tapie au cœur du chemin interdit. Mais celle-ci existe vraiment. Le passage entre nous et les morts n'est-il qu'un rêve ou une réalité qui fait que parfois les vivants rejoignent les morts et vice versa. Voici un texte tout en douceur par le plus violent des auteurs fantastiques.

Un petit chemin qui ne sent pas bon la noisette, mais la peste du démon.

A CAUSE DES TÉNÈBRES, par Jack Cady

Cette nouvelle qui clôt le recueil est un véritable petit roman, un petit chef d'œuvre qui nous laisse présager de la venue d'un nouvel auteur hors dimension dans le peloton des maîtres du fantastique. Des vétérans du Vietnam se retrouvent pour lutter contre la peur de l'un d'eux. Le fantôme d'un vieux moine bouddhiste qui l'entraînera en enfer. Mais n'est-ce pas l'arbre qui cache la forêt? La terreur nous connaît mieux que nous ne la

connaissons et elle sait appuyer sur notre inconscient afin de nous entendre hurler à la mort comme des loups blessés. Elle faisait si bien que tout se terminera dans un vieux cimetière chinois perdu dans les collines du Montana. Et vaincre les morts affamés des désirs des vivants, c'est aussi vaincre ses propres désirs.

Pour conclure et résumer ces 13 Histoires Diaboliques, je reprendrais les propos de Douglas Winter dans sa préface : « *La terreur n'est pas un genre littéraire, contrairement au roman policier, à la science fiction. Ce n'est pas un type de fiction, destiné à être confié dans le ghetto des rayonnages spécialisés des libraires ou des bibliothèques. La terreur est une émotion. On peut la trouver dans toute la littérature. Elle est aussi à l'aise dans les livres de Williams Faulkner ou dans ceux de Carlos Fuentes que dans ceux de Stephen King* ». Et une fois la lumière éteinte, elle nous a toujours accompagnés ; elle était là qui venait du fond de notre inconscient nous tordre les tripes. Là, quand nous n'osions nous aventurer au delà de la lumière, au delà de nos limites : la peur nous attendait. Et si les auteurs romantiques du XVIII^e ont joué avec les fantômes et autres démons, si Lovecraft et ceux qui vinrent après parlaient déjà d'innommable, la nouvelle littérature fantastique sait où se trouve la peur. Elle ne joue plus à l'éveiller, mais la débusque de sa cachette pour mieux nous la jeter en plein visage. Si vous voulez passer des nouvelles au roman, vous les trouverez : collection Terreur Presse Pocket, Présence du fantastique chez Denoël ; Epouvante chez J'ai Lu, aux Presses de la Cité et chez Albin Michel.

HARD CANDY

Editions du Masque
Andrew Vachss

« *Si la vérité n'existe pas, le dire est la vérité. Donc la vérité est constante* ». Dans Blue Belle, Burke perd celle qu'il aimait : il



n'a jamais eu de chance avec les femmes. Flood est partie au Japon pour tenter d'oublier, pour revenir comme au premier jour où elle poussa la porte du bureau de Burke (voir Flood). Après avoir tué le père incestueux de Belle, Burke pense que la blessure profonde qu'il a au cœur ne se refermera jamais. Alors, « *il ne restait plus rien de vivant à haïr* » pour notre privé. Il n'était plus rien que le grand néant qui avale tout, il n'était même plus sur le fil du rasoir où il évoluait habituellement entre vérité et mensonge, entre honnêtes gens et hors la loi. Il n'était que la douleur sans cri, jusqu'au moment où s'ouvrirait une autre porte, se dessinerait un nouveau chemin, qui s'appellerait Hard Candy. La petite Candy de son enfance, celle qui vendait son corps pour un pull neuf et qui finit reine des putes. Dans Flood et la Sorcière de Brooklyn, on découvre le personnage de Burke, ce détective privé survivaliste qui rejoint les grands du genre, Sam Spade, Marlow, Lew Archer, etc. On découvre ses étranges compagnons :

- Max le Mongol, sourd et muet, champion d'arts martiaux
- Prof, le mentor de Burke
- La Taupe, un ancien juif déporté, marqué par le génocide nazi et bricoleur de première : explosif et électronique n'ont plus de secret pour lui
- Michelle, transsexuelle qui ne rêve que de devenir une femme, mal à l'aise dans un corps qui n'est pas le sien
- Mama, une patronne de restaurant chinois qui doit avoir des accointances avec les sociétés secrètes.

Burke survit tant bien que mal dans cet univers sans pitié : il vit de petites arnaques aux mercenaires, ou de petites combines sans risque. « *Un amateur ne vole que lorsqu'il est dans le besoin, moi je suis un professionnel, je fais mon métier* ». Mais voilà que Belle va apparaître dans la vie de Burke, Belle qui donnera sa vie pour lui (voir Blue Belle). On avait pu découvrir peu à peu, au cours de cette dernière aventure, le cœur et les sentiments de Burke et mieux le connaître. Avec Hard Candy, Andrew Vachss nous entraîne dans l'enfance de Burke et nous continuons l'exploration des recoins les plus insondables de

son âme. Il faudra replonger jusqu'à ses propres sources, jusqu'à ses premières interrogations pour qu'il puisse à la fin redevenir lui-même. Voici quelques phrases prélevées tout au long du texte qui vous aideront à mieux comprendre à la fois la violence morale du récit et toute la tendresse, la mélancolie qui habite Burke. « *Des mauvais rêves, j'en ai eu toute ma vie. Mais à présent, j'avais des rêves tristes... la douleur me dévorait les entrailles* ». C'est cette douleur qu'il lui faudra vaincre pour arriver en fin de récit à repartir non pas comme avant, mais comme un homme nouveau, un homme qui sait qui il est et où il va. « *Les détraqués se livrent à des actes pornographiques sur des enfants pour les insensibiliser. Pour casser leur résistance naturelle. Pour démolir les barrières afin qu'ils puissent les enjamber. Peut-être que les mensonges et les privations produisent le même effet. Ils ne tuent pas votre âme, mais la dévalorisent au point que vous n'avez plus envie de vous battre pour elle* ». On le voit, Andrew Vachss connaît bien le milieu de l'enfance martyrisée, puisqu'il est avocat spécialisé dans les abus commis contre les enfants. C'est aussi un appel à travers son héros à prendre conscience de cette situation et à lutter de notre façon pour dire comme la Taupe : « *plus jamais ça* ». Avec Hard Candy, c'est aussi la venue d'un nouveau personnage, Wesley, copain d'enfance et de prison, à qui Burke a toujours rêvé de ressembler. Mais Wesley n'a peur de rien, il ne croit en rien. Est-ce si intéressant d'être

comme lui. Il fournit lui-même la réponse : « *ça ne vaut pas le coup* ». Et Wesley sait bien que même si Burke a un point faible, comme une cible dans le dos, les enfants. Il est un de ces cavaliers des temps modernes ; il a une croisade à mener, un but, même si en ce moment il souffre. Cela passera lorsqu'il aura compris que son Graal n'est pas mort, mais à jamais à ses côtés. Plus que des souvenirs, plus qu'une présence, Belle et lui ne font qu'un. Alors que Wesley n'a rien, personne en qui croire, personne à aimer, personne à sauver, cela peut-il durer encore longtemps ? Et un beau matin, la douleur n'était plus là. « *Maintenant je la considérerais pour ce qu'elle était un garrot qui soulageait mon cœur, pas un garrot qui l'étranglait* ». « *Ce n'était pas le feu de strega, ni la glace de Wesley, j'avais trouvé ma propre voie, survivre* ».

Voici avec Blue Belle, l'un des plus beaux polars qu'il m'a été donné de lire. Un texte qui vous emporte avec lui jusqu'à ce que vous le lâchiez sur la table de nuit et que le sommeil vienne. Mais même là, vos rêves s'en trouvent à jamais perturbés, vous avez vous aussi trouvé votre voie : attendre le prochain titre pour encore mieux vous en délecter. Parce qu'il n'y a pas de secret, les grands romans nous parlent d'amour, de quête de soi. Parce que les grands romans sondent nos âmes et savent nous mettre à nu. Parce que Hard Candy et Blue Belle réunissent tout cela, on ne sait plus très bien s'il faut le classer dans le roman policier ou la grande littérature.

28 - VENDS magnétoscope portable Continental Edison avec caméra vidéo adapté secam Sony HVC 3000S, le tout pour 5 000 F, état neuf. Si intéressé, écrire au journal qui transmettra.

60 - VENDS Cthulhu by Gaslight, le supplément de Cthulu, D8D Basic, expert, compagnon + scénarios, CÉil noir : les accessoires du maître + Havéna + scénarios + des nouvelles classes de perso faites main, jeux et stratégies n° 40, 45, 55, 59, NF n° 1 à 8, livres de Tolkien et nombreuses BD de super-héros. Samuel LEBEL,

2, rue du Moulin-du-Gué-de-Pont, 60300 Senlis, tél. 44.53.48.52.

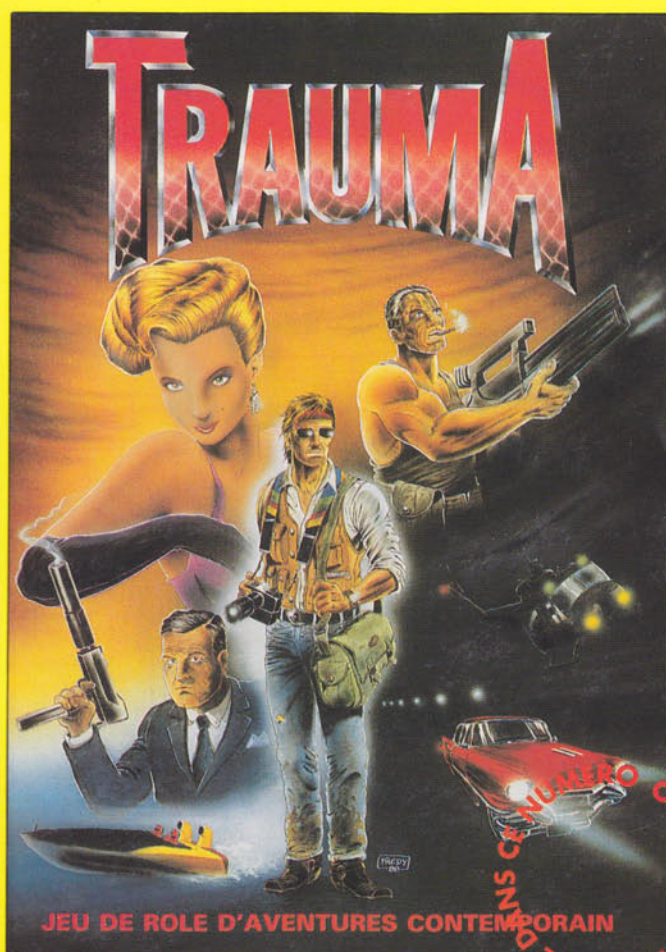
75 - VENDS micro DYNAMIT-PC, de type XT, avec lecteur de disquettes 5 1/4, disque dur 20 M., nombreux programmes et traitements de textes intégrés, moniteur couleur haute définition, imprimante 130 colonnes, le tout pour un prix exceptionnel de 5 500 F. Tél. au (1) 47.31.01.55.

92 - VENDS micro Atari 800 avec lecteur de disquettes, interface, imprimante, plusieurs jeux et programmes au prix 1 500 F. Si intéressé, écrire au journal qui transmettra.





**Les n^{os} 21, 22, 23
sont toujours disponibles
chez l'éditeur...
Voir p. 6!**



INCARNEZ un reporter, un
médecin, un pilote... pour
traquer l'aventure aux
quatre coins du monde.

En vente chez l'éditeur au prix
exceptionnel de 100 F
(50 F pour les abonnés)

36.15

HORO

*Votre avenir
en direct*