

# CHRONIQUES D'OUTRE MONDE

*Le 1<sup>er</sup> magazine de jeux de rôle*

## SPÉCIAL TERRORISME

*Définition, histoire,  
actualité, panorama  
Bibliographie  
Filmographie*

## PAVÉ AD&D

*Peur sur terreneiro*

## SCÉNAR TRAUMA

*Tueries anonymes*

## SCÉNAR CHILL

*Les fils de la Licorne*

## CHRONIVISION

*Mary Shelley*

## NOUVELLES

*L'auberge Sainte-Lucie  
Saint-James Square*

## CHRONIQUES ACTUELLES

*Rétros et anciennes*



# 26

JEUX DE RÔLE  
Bimestriel

M 2085 - 26 - 30,00 F



# COMPLÈTEMENT NOUVEAU P. 6!

**CHRONIQUES D'OUTRE MONDE**

Le moment des JEUX DE RÔLE

**AD & D**

L'APPEL DE CTHULHU

BD-JEU : VOUS ÊTES JUDGE DREDD

TRAUMA UN JEU DE RÔLE COMPLET

**CHRONIQUES D'OUTRE MONDE**

Le moment des JEUX DE RÔLE

vous êtes SAKINE le guerrier Barzak

LE KERRISH : une aide de jeu pour AD & D

SCENARIOS : L'APPEL DE CTHULHU TRAUMA AD & D

**CHRONIQUES D'OUTRE MONDE**

Le moment des JEUX DE RÔLE

SCENARIOS AD & D TRAUMA JUDGE DREDD

DOSSIER Apocalypses les événements

BD JEU VOUS ÊTES JUDGE DREDD dans la Bronx

**CHRONIQUES D'OUTRE MONDE**

Le moment des JEUX DE RÔLE

SCENARIOS TRAUMA Rôve de Dragon L'Appel de Cthulhu DOSSIER Les Années 20 BD JEU Slaine

**CHRONIQUES D'OUTRE MONDE**

Le moment des JEUX DE RÔLE

SCENARIO TRAUMA AD & D L'Appel de Cthulhu

DOSSIER Médiéval Fantastique

BD JEU Torquemada

DANGEREUX LES DRAGONS ? Qui en pense quoi ?...

**CHRONIQUES D'OUTRE MONDE**

Le moment des JEUX DE RÔLE

SPECIAL INITIATION

PANORAMA DES JEUX DE RÔLE plus de 180 jeux !...

**CHRONIQUES D'OUTRE MONDE**

Le moment des JEUX DE RÔLE

Les MONSTRES

SUR LE GRILL

SCENARIOS

UN PAVÉ A DÉVORER

**CHRONIQUES D'OUTRE MONDE**

Le moment des JEUX DE RÔLE

2 CAMPAGNES

FAITEZ VOTRE SURVE

**CHRONIQUES D'OUTRE MONDE**

Le moment des JEUX DE RÔLE

Coursiers des nuages...

SCENARIOS

ARTICLES

**CHRONIQUES D'OUTRE MONDE**

Le moment des JEUX DE RÔLE

L'Ouest sauvage...

ARTICLES AIDES DE JEU SCENARIOS

AD & D Star Wars Bushido Trauma Zone

un pavé à découvrir

**CHRONIQUES D'OUTRE MONDE**

Le moment des JEUX DE RÔLE

AIDES DE JEU ARTICLES SCENARIOS

AD & D Star Wars Bushido Trauma Zone

Le jeu de rôle, ici et maintenant...

**CHRONIQUES D'OUTRE MONDE**

Le moment des JEUX DE RÔLE

Magies

AIDES DE JEU ARTICLES SCENARIOS

AD & D Trauma Paranoïa Rôve de Dragon

... un pavé envoûtant

**CHRONIQUES D'OUTRE MONDE**

Le moment des JEUX DE RÔLE

13 SCENARIOS

AD & D Aftermath Astérix Berlin XVII Dardéville Hawkmoon L'Appel de Cthulhu Maelstrom Marvel Super Heroes Sève de Dragon Space Opera Top Secret Trauma

Banc d'essai : STAR WARS

**CHRONIQUES D'OUTRE MONDE**

Le moment des JEUX DE RÔLE

Hawkmoon Jérôme Appel de Cthulhu James Bond 007 AD & D Trauma

Faisceaux de mondes

un pavé astronomique

**CHRONIQUES D'OUTRE MONDE**

Le moment des JEUX DE RÔLE

Warhammer L'Appel de Cthulhu Star Wars AD & D Jérôme Trauma

Super Comics

Un pavé qui pousse et qui grouille

**CHRONIQUES D'OUTRE MONDE**

Le moment des JEUX DE RÔLE

SPÉCIAL HEROÏC LAPIN

Une campagne Heroïc Fantasy : AD & D - J.R.T.M. - RUNQUEST

Warhammer L'Appel de Cthulhu Hawkmoon

NOUVEAU : Wargames Ars Magica

TESTS : AD & D2 Space 1889

**CHRONIQUES D'OUTRE MONDE**

Le moment des JEUX DE RÔLE

SPECIAL FANTASTIQUE : Scénar. Cthulhu

**CHRONIQUES D'OUTRE MONDE**

Le moment des JEUX DE RÔLE

INTERACTIVITÉ : Naissance d'un monde

Une campagne Heroïc Fantasy : AD & D - J.R.T.M. - RUNQUEST

SCENARIOS : Star Wars Trauma

**CHRONIQUES D'OUTRE MONDE**

Le moment des JEUX DE RÔLE

SCENARIOS Appel de Cthulhu Star Wars Rune-Quest

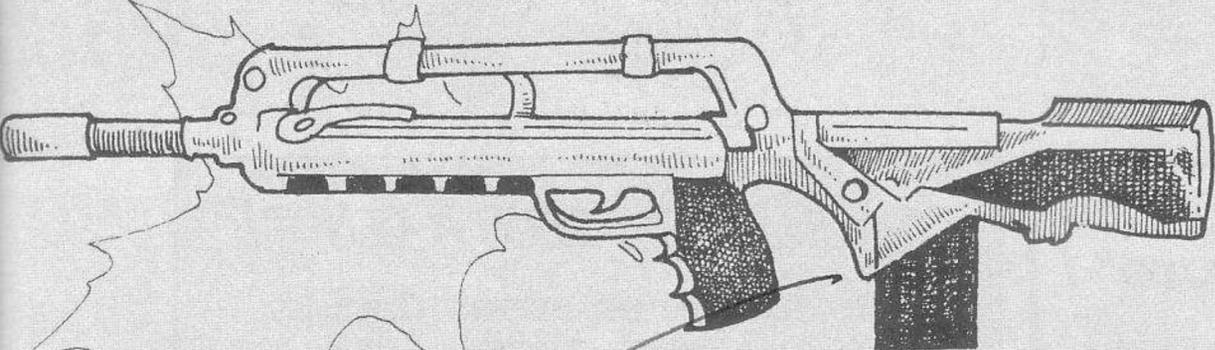
The campagne Heroïc Fantasy : J.R.T.M. - RUNQUEST

**CHRONIQUES D'OUTRE MONDE**

Le moment des JEUX DE RÔLE

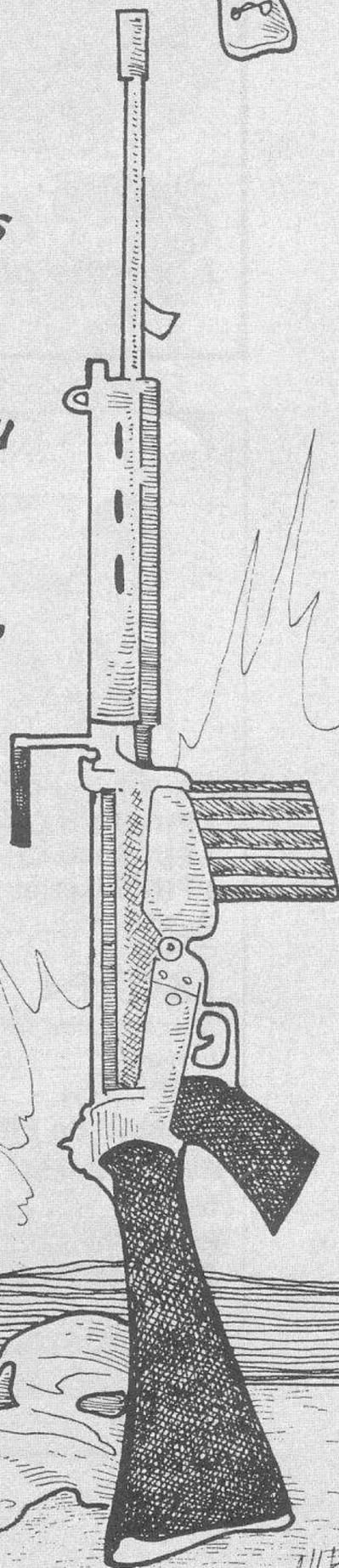
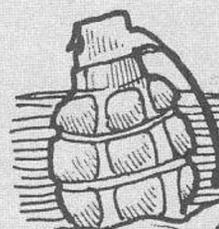
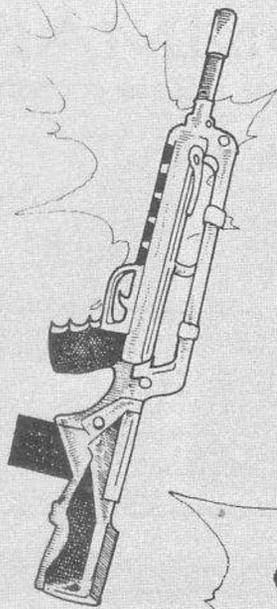
PAVÉ La Tante de Nostalid

SCENARIOS Stormbringer Paranoïa



## EDITO

*Abandonnant les couloirs, au blanc aveuglant, des hôpitaux et asiles, où notre quête de la folie nous avait enfermé, le temps du précédent numéro de Chroniques, nous avons enfilé nos cagoules, chargé nos fusils d'assaut et bourré nos poches de grenades. Nous sommes ensuite partis enquêter chez les terroristes. A l'heure où ces chroniques paraissent, tous nos petits camarades rédacteurs ne sont pas encore rentrés au bercail et l'inquiétude règne, derrière les sacs de sable qui protègent la rédaction. Souhaitons que leur sacrifice ne soit pas vain et que vous prendrez plaisir à lire ces pages que nous hésitons à dédier à leur mémoire.*



Osez le "grandeur nature" !

Découvrez le plaisir de la traque  
et l'angoisse de l'inconnu !



**3615 BUBBLE GUN**

*L'organe officiel des tueurs à gags*

**TRAUMA N'EST PLUS A VENDRE**

En effet nous avons décidé  
de retirer de la vente  
et de nos bulletins de commande  
le jeu Trauma.



Nous avons pris cette décision  
pour deux raisons :  
– l'absence totale  
de succès commercial de ce jeu  
– les « bugs » et quelques  
imperfections de conception  
qu'il comporte, révélés  
par notre équipe rédactionnelle.



dernier scénario pour Trauma

pour ne pas abandonner lâchement  
les joueurs acharnés de ce jeu.

**ADIEU TRAUMA !**

**NOUVEAU**

**LES PIN'S CHRONIQUES D'OUTRE MONDE**

**DES PIN'S 100 % JEU DE ROLE**

**Série limitée non renouvelée :**

**2 000 exemplaires**

**PIN'S ÉMAIL GRAND FEU de première qualité**

Au choix 3 PIN'S : PIN'S N° 1, N°2, N° 3 (voir avant-dernière page de ce numéro)

1 PIN'S AU CHOIX :	45 F + 5 F en timbres (pour expédition)
2 PIN'S AU CHOIX :	90 F + 11 F en timbres (pour expédition)
3 PIN'S (série) :	100 F + 11 F en timbres (pour expédition)



**BON DE COMMANDE**

Je commande les PIN'S suivants (cochez la case correspondante), et je joins mon règlement de \_\_\_\_\_ F sous  
forme de \_\_\_\_\_ avec \_\_\_\_\_ F en timbres.

PIN'S N° 1                       PIN'S N° 2                       PIN'S N° 3                       3 PIN'S

Nombre de PIN'S : \_\_\_\_\_

Mon adresse :

NOM \_\_\_\_\_

PRÉNOM \_\_\_\_\_

ADRESSE N° \_\_\_\_\_

RUE \_\_\_\_\_

CODE POSTAL \_\_\_\_\_

VILLE \_\_\_\_\_

Date \_\_\_\_\_ 199\_\_\_\_\_

Signature \_\_\_\_\_

**6** **KIOSK**  
 Les promos et la vente par correspondance  
 «... les nos 15 et 17 sont épuisés, Trauma est retiré de la vente »

**8** **NOUVEAUTÉS : JEUX DE ROLE ET JEUX DE PLATEAU**  
 Republic of Rome, Footmania, Space Crusade, Zargos,  
 L'Empire du Nil, Star wars, L'Empire en flamme, Captain Vaudou

**12** **ÉCHOS**  
 Nouveautés, Manifs, etc.

**14** **DOSSIER OUVERT**  
 Le terrorisme, définition, histoire,  
 actualité, panorama, interviews

**29** **DOSSIER BIBLIOGRAPHIE**  
 Sélection de quelques livres traitant du terrorisme

**30** **DOSSIER FILMOGRAPHIE**  
 Présentation de quelques films  
 traitant du terrorisme et liste complémentaire

**32** **CHRONIVISION**  
 Mary Shelley, sa vie et son œuvre

**34** **PEUR SUR TERRENOIRE**  
 Pavé ADD  
 « Le terrorisme dans AD&D1... un groupe d'aventuriers débutants peut,  
 s'il agit avec intelligence et courage, compromettre  
 les plans machiavéliques d'un être utilisant la terreur  
 pour parvenir à ses fins... »

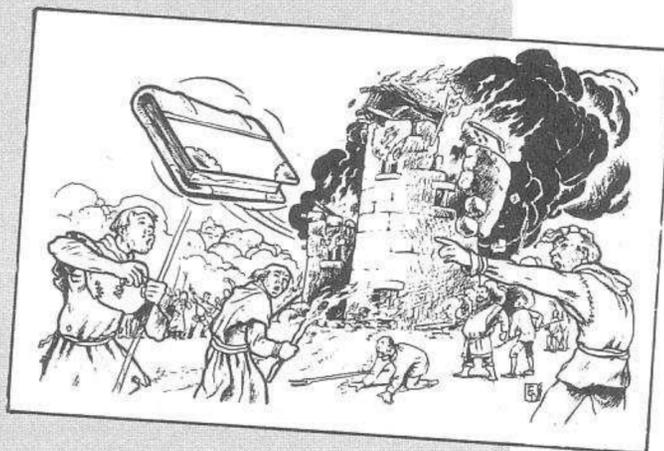
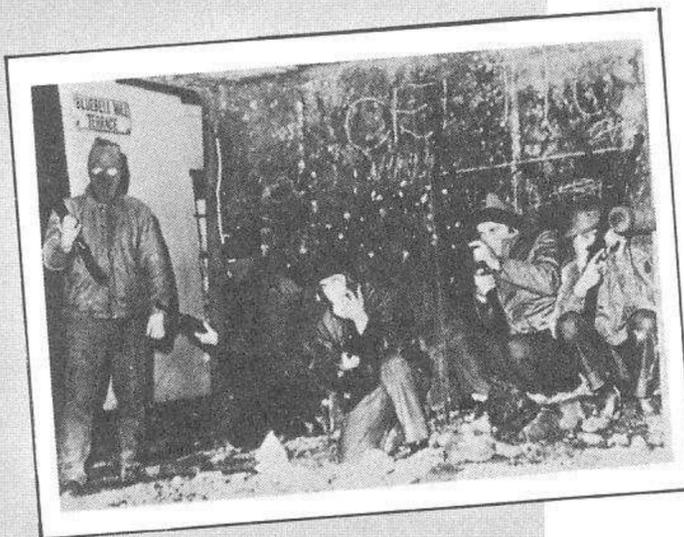
**46** **TUERIES ANONYMES**  
 Scénar Trauma  
 Le dernier scénar Trauma à paraître dans Chroniques :  
 « L'histoire est plutôt prévue pour des aventuriers de types détectives,  
 policiers ou journalistes... une issue fatale les guette... »

**52** **LES FILS DE LA LICORNE**  
 Scénar Chill  
 « Ce module s'adresse à une équipe compétente  
 dont les membres auront déjà vécu au moins une aventure  
 comportant une partie enquête élaborée.  
 Des connaissances en histoire et occultisme, même partielles,  
 sont souhaitables. »

**56** **L'AUBERGE SAINTE-LUCIE**  
**SAINT-JAMES SQUARE**  
 Deux Nouvelles à suivre dont l'action  
 pourra servir de trame à la rédaction de scénarios

**57** **CHRONIQUES ACTUELLES**  
 Rétros et anciennes

**58** **CHRONIQUES D'OUTRE LIVRES**  
 Sélection littéraire



# SOMMAIRES CHRONIQUES

## N° 1 TRAUMA,

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

## N° 2 LE KERSH,

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

## N° 3 APOCALYPSE YESTERDAY,

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

## N° 4 LES ANNÉES A 20 FACES,

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

## N° 5 ALTHOR,

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

## N° 6 SPÉCIAL INITIATION,

tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur les Jeux de Rôle... Scénarios : l'Oeil 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, contemporaine. 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° 18 INTERACTIVITÉ,

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

## N° 19 DRAGON DE FEU,

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

## N° 20 QUAND LA MORT ME RÉVEILLA,

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

## N° 21 OPÉRATION DANS LE GOLF

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

## N° 22 NON-ANNIVERSAIRE LOVECRAFT

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

## N° 23 SPÉCIAL GORE

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

## N° 24 SPÉCIAL JEUX DE PLATEAU

Présentation de 20 jeux de plateau. Scénarios AD&D, Star Wars. Aide de jeu : Impérium 2. Salon du Jouet. Chronivision : Edgar Allan Poe. Légendes : Le feu follet. Chroniques littéraires et toutes nouveautés...

## N° 25 SPÉCIAL FOLIE

Dossier sur la Folie, panorama des déséquilibres psychiques, bibliographie, filmographie, la folie d'AD&D1, la folie des aigles, humeurs folles. Chronivision : jeu de rôle et psychanalyse. Scénarios AD&D, Cthulhu, Rifts. Chroniques actuelles, rétros et anciennes. Nouveautés, etc.

## PROMO N° 1

5 numéros  
du n° 1 au n° 5

**100 F**

(prix abonné : 50 F)

## PROMO N° 2

5 numéros  
du n° 6 au n° 10

**100 F**

(prix abonné : 50 F)

## PROMO N° 3

5 numéros  
du n° 18 au n° 22

**100 F**

(prix abonné : 50 F)

## PROMO N° 4

10 numéros  
du n° 1 au n° 10

**150 F**

(prix abonné : 75 F)

## PRIX DES ANCIENS NUMÉROS A L'UNITÉ

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

# KIOSK



**ABONNEMENT  
11 NUMÉROS  
220 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**  
**Allée A, 17, rue Froment**  
**75011 PARIS**

## FRAIS D'EXPÉDITION

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

1 revue	15 F
2 ou 3 revues	20 F
4 ou 6 revues	27 F
7 ou 9 revues	32 F
10 ou 16 revues	59 F
17 ou 20 revues	64 F
1 PIN'S	5 F
2 ou 3 PIN'S	11 F

## PROMO N° 5

3 PIN'S  
pin's n° 1 - n° 2 - n° 3  
**100 F**  
(prix abonné : 100 F)

## POUR TOUS RENSEIGNEMENTS

toutes réclamations...  
concernant  
vos abonnements  
ou vos commandes, téléphonez  
au **(1) 43.38.76.05**

## BULLETTIN D'ABONNEMENT

Oui, Je désire m'abonner à *Chroniques d'Outre Monde* pour **11 numéros**. Je joins mon règlement de **220 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.

- |                                     |                                     |                                     |
|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> N° 1       | <input type="checkbox"/> N° 2       | <input type="checkbox"/> N° 3       |
| <input type="checkbox"/> N° 4       | <input type="checkbox"/> N° 5       | <input type="checkbox"/> N° 6       |
| <input type="checkbox"/> N° 7       | <input type="checkbox"/> N° 8       | <input type="checkbox"/> N° 9       |
| <input type="checkbox"/> N° 10      | <input type="checkbox"/> N° 11      | <input type="checkbox"/> N° 12      |
| <input type="checkbox"/> N° 13      | <input type="checkbox"/> N° 14      | <input type="checkbox"/> N° 15      |
| <input type="checkbox"/> N° 16      | <input type="checkbox"/> N° 18      | <input type="checkbox"/> N° 19      |
| <input type="checkbox"/> N° 20      | <input type="checkbox"/> N° 21      | <input type="checkbox"/> N° 22      |
| <input type="checkbox"/> N° 23      | <input type="checkbox"/> N° 24      | <input type="checkbox"/> N° 25      |
| <input type="checkbox"/> PIN'S N° 1 | <input type="checkbox"/> PIN'S N° 2 | <input type="checkbox"/> PIN'S N° 3 |
| <input type="checkbox"/> 3 PIN'S    |                                     |                                     |

Nombre de revues : \_\_\_\_\_  
Nombre de Pin's : \_\_\_\_\_

Mon adresse :

NOM \_\_\_\_\_  
PRÉNOM \_\_\_\_\_  
ADRESSE N° \_\_\_\_\_  
RUE \_\_\_\_\_

CODE POSTAL \_\_\_\_\_  
VILLE \_\_\_\_\_  
Date \_\_\_\_\_ 199\_\_\_\_\_ Signature \_\_\_\_\_



# NOUVEAUTES

## JEUX DE ROLE

### REPUBLIC OF ROME

Le regain d'intérêt pour la période antique ne cesse de se confirmer et la sortie de « Republic Of Rome » (ROR) chez Avalon Hill en est une preuve supplémentaire. Pour une fois, il ne s'agit pas d'un wargame, mais d'un jeu hautement diplomatique puisque chaque joueur incarne une faction politique du sénat durant les périodes les plus dynamiques de la conquête de Rome.

Rome est souvent associée à l'Empire Romain, à un pouvoir central régissant une bureaucratie tentaculaire à la tête duquel on trouve un personnage tout puissant : l'Empereur. L'image d'un Néron contemplant l'incendie de la ville éternelle en jouant de sa harpe, d'un Caligula exigeant la soumission la plus totale au moindre de ses caprices, d'une garde prétorienne changeant ses empereurs, voilà tout ce que vous ne trouverez pas dans ROR !

### TOUS AU SÉNAT !

#### Rome et sa République

L'époque décrite est bien celle de la République et non de l'Empire et les exploits romains correspondants sont

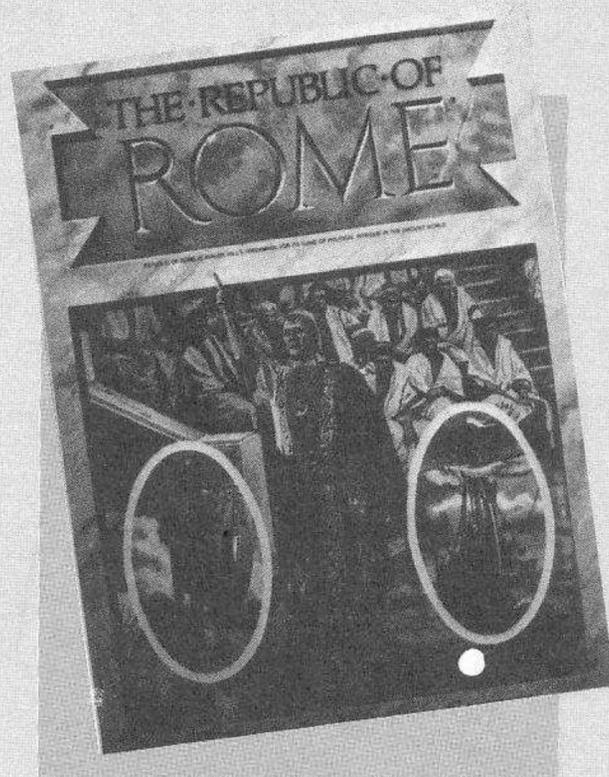
ceux de la prise de Carthage, des discours enflammés de Caton, de l'habileté d'une plaidoirie de Cicéron, des campagnes d'Orient de Pompée le Grand ou encore de l'ambition démesurée d'un César visant la fondation de l'Empire. La période est vaste : environ -220 à -10, c'est pourquoi elle a été subdivisée en trois : les débuts de la République, dominée par la lutte visant à l'hégémonie du bassin méditerranéen contre les puniques et les macédoniens, le milieu de la République où les conflits d'intérêts entre sénateurs commencent à menacer l'expansion romaine et la fin de la République minée par l'administration corrompue des provinces et les ambitions impériales.

#### Des familles et des hommes

Chacun des six joueurs incarne une faction politique au Sénat : lieu stratégique où toutes les décisions concernant la République sont prises. Une faction est composée d'une ou plusieurs familles dont le but est de promouvoir l'un de ses membres aux plus hautes fonctions de l'Etat.

Chaque famille est représentée par une petite carte où sont indiquées ses caractéristiques :

- L'éloquence (oratory) déterminant son poids lors des joutes oratoires aboutissant aux votes des sénateurs.



- Le militaire (military) soulignant les qualités de commandement des généraux qui en sont issus et jouant directement sur la résolution des guerres

- La loyauté (loyalty) soulignant son attachement à votre faction politique. Pour finir les deux caractéristiques variant au cours du jeu :

- L'influence représentant le poids politique dans les milieux sénatoriaux.

- La popularité déterminant l'amour (ou la haine) que la plèbe lui porte.

A ces cartes « familles » viendront parfois s'ajouter des cartes spéciales, les hommes d'Etat (Stateman) représentant une figure particulièrement marquante d'une lignée : Caton, les Gracques, César et bien d'autres.

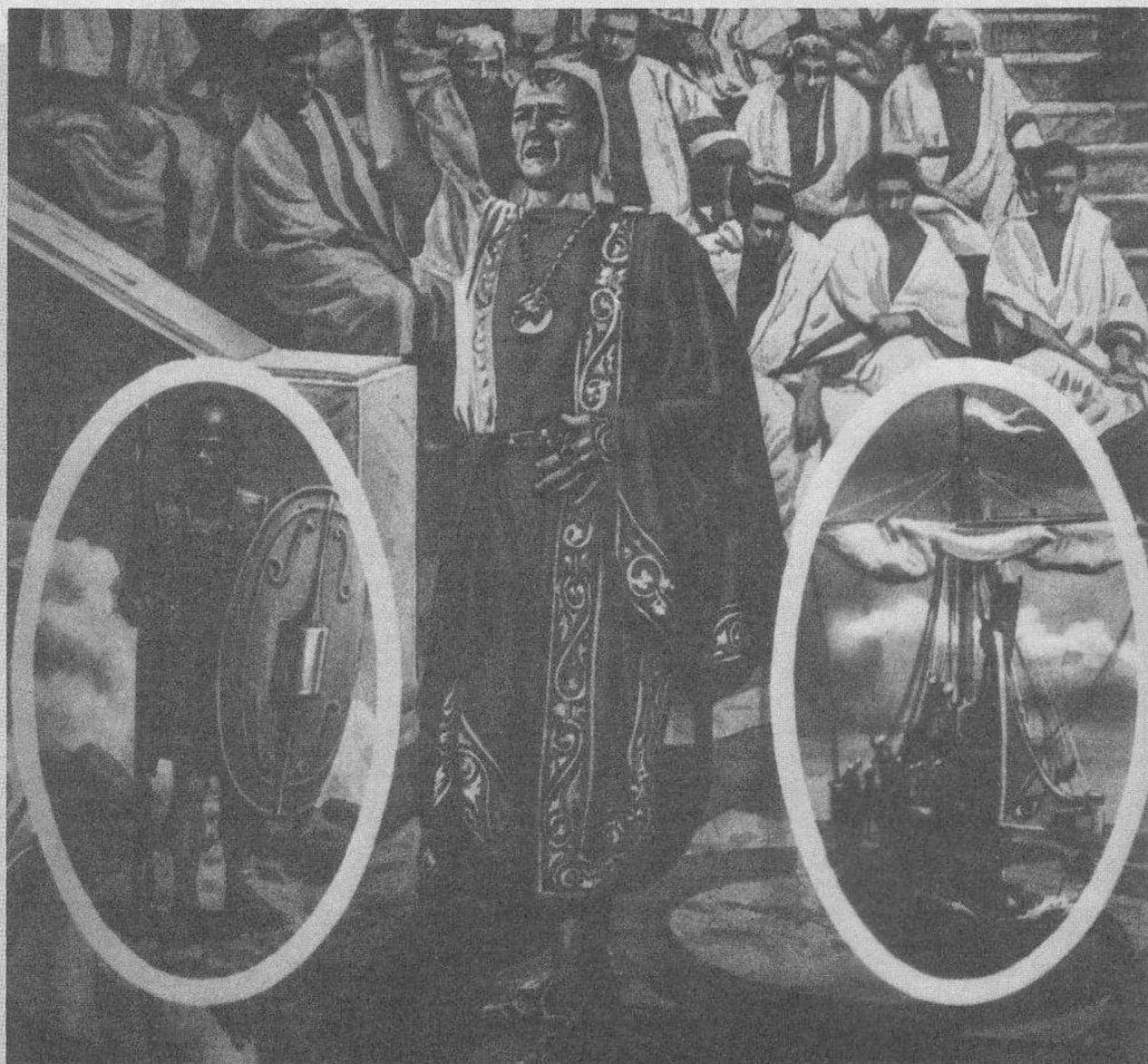
### MÉCANISME DU JEU

#### L'organisation d'une partie

Les six joueurs sont réunis autour de la table avec les familles appartenant à leur faction au départ du jeu, disposées devant eux. Le plateau de jeu n'en n'est pas vraiment un car il sert surtout à organiser le tirage des cartes et rappelle les principales tables régissant les événements du jeu. ROR est en cela proche des jeux comme Illuminati ou Blood Royal et fort éloigné des « vrais » jeux de plateau comme Diplomacy ou Civilisation. Le plot de 192 cartes contient des familles, des hommes d'Etat, des concessions (charges rapportant d'importants revenus supplémentaires), des guerres, ainsi que d'autres cartes spéciales. De nombreux marqueurs viennent matérialiser les nombreuses données du jeu (légions, flottes, talents, ...).

#### Le but du jeu

Il varie selon les époques, mais il s'agit toujours de faire gagner une des familles de votre faction politique. Pour cela il existe en général trois voies : vous parvenez à atteindre une influence prépondérante au Sénat, vous arrivez à lui faire voter le



Consulat à Vie ou vous réussissez une marche sur Rome à la tête de légions que vous aurez préalablement fidélisées. Cependant deux obstacles se dressent devant vous : les autres joueurs qui poursuivent les mêmes buts et, ce qui est la caractéristique et l'originalité principale de ROR, le jeu lui-même.

En effet, si le Sénat est perpétuellement déchiré par ses querelles, trois dangers mortels le guettent : les ennemis extérieurs de Rome peuvent arriver à abattre la République (cet événement est automatique dès que Rome fait face à quatre guerres simultanées), la plèbe peut se révolter lors du discours annuel et lyncher les sénateurs, enfin, les finances de l'Etat peuvent tomber dans le négatif, entraînant la fin de la République dans le chaos de la crise économique.

Il faut donc à la fois lutter contre les autres joueurs mais aussi coopérer avec eux pour « le bien de la République » tout en essayant d'en tirer les bénéfices maximum : ROR est une excellente simulation des crises permanentes dont le Sénat a dû faire face.

### Les principales phases du jeu

Comme l'objet de cet article n'est pas d'analyser les 24 pages de règles de ROR, nous préférons vous montrer les phases principales du jeu afin que vous en saisissiez plus l'atmosphère que les mécanismes des règles.

#### Phase de revenu

L'Etat, les Sénateurs touchent des talents. Certains se salissent les mains en exploitant les provinces dont ils ont la charge mais en reviennent en général plus riches.

#### Phase de Forum

Chaque faction politique joue à tour de rôle. Les tirages de cartes ont lieu à ce moment. Une famille peut chercher, grâce à son influence mais aussi à la corruption, à convaincre une famille neutre ou appartenant à une autre faction de rejoindre son camp. Trahison ! Hurleront certains, réalisme politique rétorqueront les autres ! Une famille peut aussi se constituer une clientèle de chevaliers (personnages riches) afin d'augmenter à terme ses revenus et aussi un peu son poids politique.

Dès le n° 27  
de Chroniques d'Outre Monde  
nous vous proposerons  
une sélection des meilleurs  
jeux de rôle et de plateau

EN VENTE  
PAR CORRESPONDANCE...  
DANS NOS PAGES KIOSK!

#### Phase populaire

La plèbe exprime son mécontentement aux nouvelles des guerres toujours non réglées, des pirates, de la sécheresse mais aussi parfois la satisfaction d'avoir eu des jeux offerts par une famille qui aura ainsi vu sa popularité augmenter. Le tout déterminera le niveau de mécontentement du peuple de Rome.

#### Phase de forum

Les familles élisent les nouveaux consuls proposés par les sortants qui ne sont pas rééligibles. La charge de Premier Consul permet par la suite à sa famille de diriger les débats, de proposer la création de légions et flottes, leur commandement et leur mission. La victoire militaire rapportant popularité et influence, les luttes diplomatiques font rage.

#### Phase de révolution

Des généraux victorieux peuvent se déclarer rebelles et marcher sur Rome comme le fit César en franchissant le Rubicon. Pendant ce temps le romain détenant la plus haute charge à Rome se présente devant le peuple afin de tenir son discours rassurant.

### NOTRE AVIS

La richesse du jeu est rare, elle constitue à la fois le pour et le contre de ROR. Le pour, car la charge de Censeur, les possibilités d'assassinat en plein forum, le développement économique des provinces, les incursions barbares sont des points que nous n'avons pas évoqués, faute de place. Le contre, car cette richesse exceptionnelle n'est cependant pas évidente à aborder et vos premières parties risquent de se terminer systématiquement par la victoire du jeu sur les joueurs !

ROR est, sans contestations, le meilleur jeu diplomatique actuel avec événements aléatoires, c'est sans doute pour cela que Jeux Descartes travaille à sa traduction dont le titre, que nous espérons provisoire, est, pour des « impératifs marketing », Rome Impériale (sic) !

BRUNO-ANDRE GIRAUDON

### FOOTMANIA

#### **Le Monopoly du Football**

Ne nous y trompons pas, Footmania n'est pas un jeu de simulation de matchs de football, mais rentre plutôt dans la catégorie de ces jeux de socié-

tés supérieurs auxquels vous pouvez faire jouer votre famille sans pour autant vous em... Le principe est simple : vous disposez de sept millions avec lesquels vous devez vous constituer la meilleure équipe possible dans le but de gagner le championnat. Le jeu est composé de deux phases :

- **Phase un** : constitution des équipes. Les joueurs parcourent un plateau de jeu et achètent et revendent des joueurs au gré des cases sur lesquels ils tombent : deux types de cases permettent d'acheter des joueurs, une pour les joueurs étrangers (dont le nombre est limité à trois dans une équipe) et une seconde pour les joueurs nationaux et internationaux. Chaque joueur a une place déterminée sur le terrain à l'exception de quelques joueurs polyvalents et il faut être le premier à réunir une équipe complète. Arrivé sur une case footballeur le joueur a le choix de tirer ou non la carte : s'il le fait il regarde si le joueur lui convient et décide de l'acheter ou non (au prix fort) s'il ne l'achète pas, le footballeur est mis aux enchères entre les autres mais à un prix de départ inférieur, il faut donc faire attention à ne pas tirer n'importe quelle carte sous peine de faire profiter les autres d'une perle rare que l'on ne peut s'offrir. Bien sûr à tous moments les échanges et ventes de footballeurs sont possibles entre les joueurs (ou la banque mais celle-ci rachète au prix bas), et comme la qualité des joueurs varie beaucoup, mais pas toujours avec le prix, arnaques et magouilles ont la part belle.

Des cases chances viennent mettre un peu d'ambiance : cases sponsors qui permettent d'arrondir les fins de mois en passant par le loto sportif ou même les caisses noires, tout est prévu dans un second degré délicieux.

Les cases plus donnent des cartes qui permettent soit d'augmenter la performance de son équipe, soit de réduire celle de son adversaire (voir match), chaque joueur ne peut en posséder plus de six.

La première phase s'arrête dès qu'un joueur a réuni une équipe complète ; celui-ci touche alors deux millions et la seconde phase commence.

- **Phase deux** : le championnat.

Cette phase se divise en journées durant lesquelles chaque joueur va disputer un match et ce jusqu'à ce que tous les joueurs se soient rencontrés en un match aller et un match retour. Chaque journée commence par un tour de plateau durant lequel les joueurs vont essayer soit de compléter soit d'améliorer son équipe. Viennent ensuite les matchs proprement dit : ils se déroulent d'une façon enfantine,

# NOUVEAUTES

## JEUX DE ROLE



chaque joueur étale son équipe et joue jusqu'à trois cartes plus (super forme, carton rouge, blessure d'un joueur). C'est généralement là que l'ambiance se tend. Puis on calcule la valeur de l'équipe selon une table très simple : celui qui a le score le plus élevé gagne le match et l'on passe à la journée suivante non sans avoir empoché 500 000 balles. A noter que le joueur dont l'équipe n'est pas complète doit prendre des stagiaires qui font baisser le score de son équipe, il faut donc faire très attention dans la première phase : mieux vaut une équipe moyenne au complet que cinq joueurs internationaux entourés de stagiaires. Et c'est reparti pour une folle journée.

**Les Euromatchs** : au cours de la phase deux les joueurs peuvent tomber sur une case Euromatch qui leur fera disputer une rencontre contre une équipe internationale reconnue ; à la clé de l'argent et de l'expérience si le match est gagné. La force de ces équipes varie de 30 à 80. Attention ! A la fin des journées de championnats, le joueur qui a gagné le plus de matchs remporte la partie.

**Conclusion** : Footmania est un bon petit jeu de société pour trois ou quatre joueurs (à deux, bien que rapide la partie n'offre aucun intérêt) permet de passer deux ou trois heures de détente. Accessible à tous sans pour autant être débile, c'est sans doute l'un des rares jeux se rapprochant du monopoly qui soit réussi et qui permette des interactions intéressantes à seulement trois ou quatre joueurs. La présentation est de plus

agréable, un seul reproche : les billets sont trop peu nombreux et provoquent de longues manipulations fastidieuses. Prenez Footmania pour ce qu'il est : un bon jeu de société qui a su aussi bien séduire un joueur qui ne supporte pas le football qu'un passionné, tout en sauvant la morale ; en effet l'argent n'est qu'un moyen et pas un but. serait-ce là que le bas blesse ?

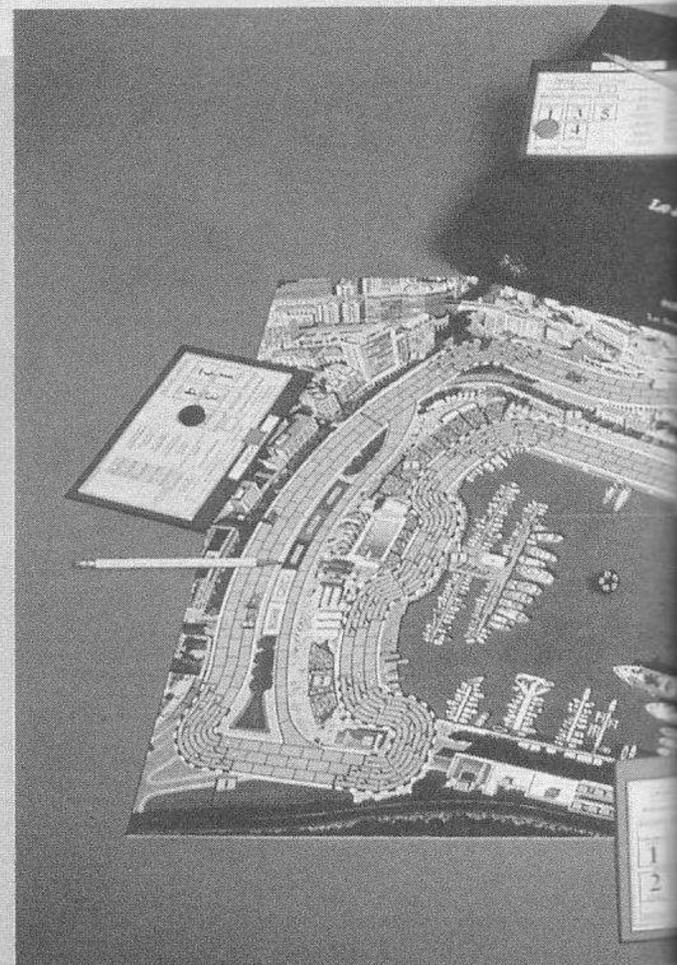
### FORMULE DÉ :

**« A trois cents à l'heure, personne ne vous entendra crier... »**

Retour au jeu de simulation avec le dernier né de Ludodélire, une simulation de courses de voitures de toute beauté. Le plateau de jeu tout d'abord, est une fidèle reproduction du circuit de Monaco, dessiné avec des décors superbes (certains prétendent même déceler la famille princière dans les tribunes). La boîte contient 10 voitures en plastique de couleur (des voitures en plomb à peindre à vos couleurs sont prévues pour la rentrée), 10 tableaux de bord avec des pions en bois simulant le levier de vitesse et un livret de règles bien présenté.

Les règles sont à la fois simples et complètes : chacun son tour suivant la place occupée dans la course, chaque joueur décide de passer une vitesse (+/- une) et lance un dé à 20 faces : le résultat obtenu donne le nombre de cases à parcourir en fonction de la vitesse. Jusque là c'est enfantin, mais il faut négocier les virages : la difficulté

d'un virage s'apprécie par le nombre d'arrêts que vous devez y effectuer, c'est-à-dire le nombre de fois où vous devez y terminer votre mouvement. De plus, il n'est pas possible de slalomer et dans un virage, vous devez suivre les flèches. C'est là que les difficultés commencent : votre voiture dispose d'un certain nombre de caractéristiques possédant chacune des points de vie. Pneus, freins, consommation, moteur, carrosserie, vont être mis à rude épreuve. Vous terminez votre mouvement à côté d'une voiture, c'est un test de carrosserie, 1 sur le dé et c'est un point de vie en moins (à zéro, élimination). Vous arrivez trop vite dans un virage où le passage est bloqué par les concurrents, ce sont les freins et/ou les pneus qui encaissent (plus de pdv freins et vous ne pouvez plus freiner, plus de pdv pneus et c'est le tête à queue). Vous arrivez en cinquième à l'entrée d'un virage ? Passage brusque en troisième et c'est la consommation qui trinque (on peut sauter jusqu'à trois vitesses mais bonjour les dégâts !) vous faites 19 ou 20 au dé alors que vous êtes en cinquième ou sixième ? Testez votre moteur, de 1 à 4, c'est la surchauffe, et à 0 pdv moteur, auto kaputt ! Il faut donc bien gérer sa course en fonction du nombre de tours (de 1 à 3) et du nombre de voitures : à 10 voitures, gare à la carrosserie ! Formule Dé est un jeu d'anticipation où il faut savoir calculer les risques. La simulation est assez fidèle et l'on se prend très vite au jeu : tout est prévu, jusqu'à l'arrêt au stand (quasiment indispensable lors d'une course sur trois tours). Ce jeu tourne très bien sur ces règles de bases, assimilables en dix minutes, mais vous pouvez y ajouter petit à petit des règles optionnelles rendant la simulation plus fidèle :



# NOUVEAUTES

## JEUX DE PLATEAU

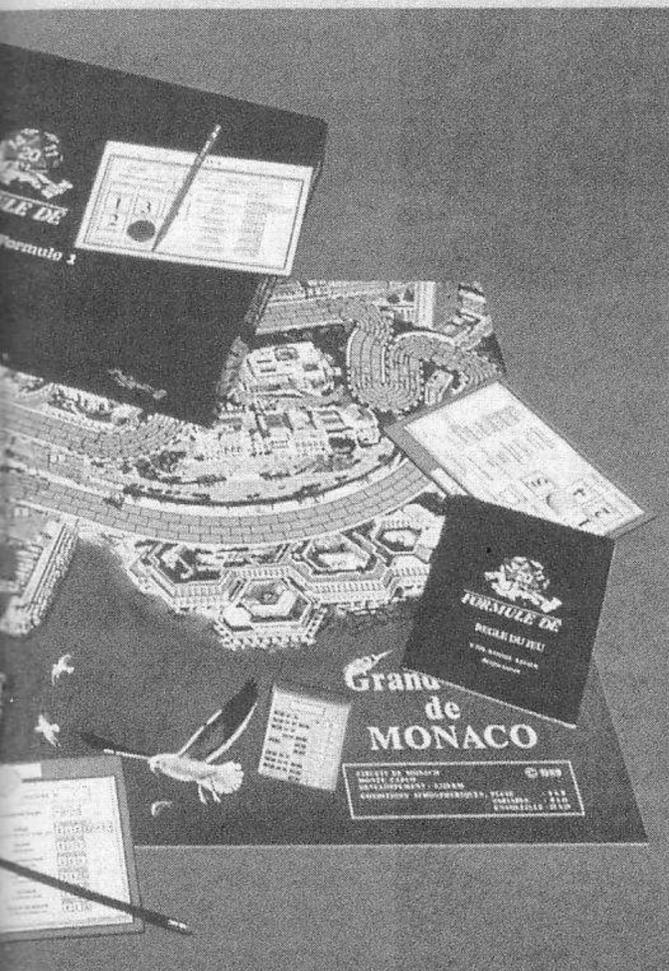
choix des pneus, aspiration, météo, tenue de route, essais, et ce jusqu'à la construction de sa voiture en répartissant les points de vie en fonction de votre style de conduite, de la haute fidélité !

On est instantanément séduit par la présentation de Formule Dé et par sa simplicité qui n'enlève rien à la qualité de sa simulation. Seul regret, seul le circuit de Monaco est actuellement disponible, mais Ludodélire a en projet tous les circuits du championnat du monde. De plus, l'aspifd, association des pilotes de Formule Dé organise des Championnats qui connaissent déjà un vif succès ! Bref, un must à posséder dans sa ludothèque.

### SPACE CRUSADE

#### Aliens Trois, La vengeance

Après le succès chez les plus jeunes de Héroquest, MB attaque un public plus vaste avec Space Crusade : un jeu de combats en extra terrestres et Spaces marines, pour deux à quatre joueurs ; l'un joue les extra terrestres (les méchants) les autres des commandos de space marines chargés de nettoyer un vaisseau errant bourré de monstres. Une vingtaine de scénarios un peu trop ressemblant hélas, des règles simples et bien illustrées, mais surtout, et c'est ce qui fait le point fort de ce jeu, un matériel superbe ! Un plateau de jeu en trois dimensions, un tableau de bord pour chaque joueur, et une myriade de figurines en plastique très réussies, sur lesquelles vous pouvez changer les armes selon votre



goût, chacune ayant ses spécificités (on peut regretter qu'elles ne soient pas assez bien différenciées, mais avec l'habitude on s'y fait).

Le jeu commence avec l'abordage du vaisseau par les space marines et le passage au radar du vaisseau. Le joueur extra terrestre place alors des pions blip dans les secteurs concernés (il peut s'agir de leurres) ; lui seul sait quelles créatures sont présentes et où, ce n'est que lorsque qu'elles rentrent dans le champ de vision d'un space marine qu'elles sont révélées et le pion remplacé par la figurine adéquate, qui va du goblin au dreadnought en passant par les chaos maraudeurs. L'aspect tactique est très présent même si l'on est loin du wargame, et il faut savoir judicieusement utiliser ses forces. Deux types de combat existent pour lesquels les personnages ont des caractéristiques différentes : le tir et le corps à corps. Il faut donc protéger les porteurs d'armes lourdes par des combattants de contact en jouant avec les zones de contrôle. Des événements aléatoires ainsi que des cartes spéciales space marines choisies par les joueurs en début de partie (une fois le scénario choisi et révélé par le joueur extra terrestre) viennent pimenter le tout. Bref, pour une fois on peut se fier à l'aspect alléchant de la boîte, qui malgré sa taille, est bien pleine, et de choses utiles. On regrette que le rangement une fois tout détaché, n'ait pas été mieux prévu et il faudra vous munir d'un bonne dizaine de sachets en plastique. En gros, Space Crusade m'a agréablement surpris, essentiellement par son matériel, mais aussi par le semi-aveugle de début de partie en fait autre chose qu'un jeu de baston bête et méchant. Un bon rapport qualité prix qui constitue une bonne initiation pour les plus jeunes, tout en étant suffisamment complet pour les Vétérans. J'émetts toutefois quelques réserves quant aux extensions qui suivent, dont le prix me paraît élevé pour l'intérêt supplémentaire apporté au jeu.

En bref...

### ZARGOS

Devant le succès du jeu de plateau d'Eurogames, adaptation du vieux Zargos Lords d'International Team, et sa richesse, nous lui consacrerons un ban d'essai spécial dans le prochain numéro, avec études tactiques et les dernières nouvelles du championnat de France qui compte d'ores et déjà plus de deux cents participants et auquel vous pouvez encore vous inscrire.

### TORG

#### L'Empire du Nil, le guide de la réalité des pulps

Ce supplément pour Torg consacré à l'Egypte est certainement le plus intéressant paru actuellement ; il détaille l'empire du dr Moebius, savant mélange d'Egypte antique avec toute la richesse de cette civilisation, ses mythes et sa magie, et des pulps (SF des années trente) formant un tout déconcertant. Les cinq premiers chapitres détaillent l'univers, avec son historique et les lieux clés, les sept autres sont des suppléments aux règles (magie, pnjs, sciences...) propres à cette réalité. Un supplément bien ficelé utile à tous les amateurs de Torg dont je regrette seulement la pauvreté des illustrations intérieure : vraiment triste, et c'est dommage pour un tel produit.



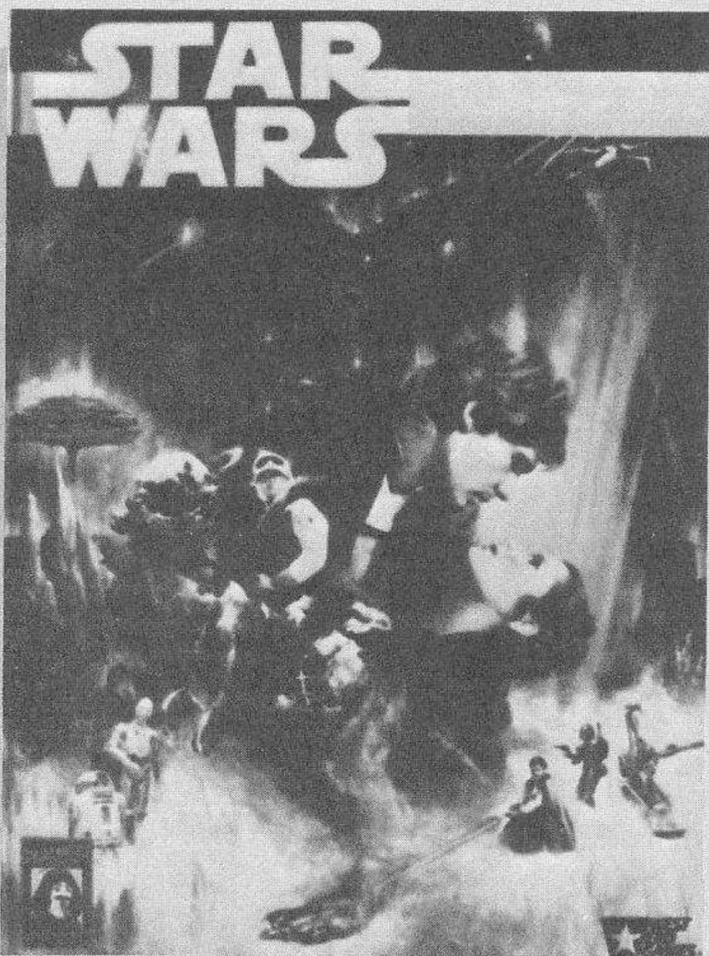
### STAR WARS

#### Supplément aux règles

Présenté sous la forme d'un livret de 80 pages, ce supplément est en fait une révision complète des règles du jeu, gommant la plupart des défauts sans pour autant ajouter à la complexité sept chapitres sont consacrés aux règles, révisant attributs et compétences, déplacements, combats, vaisseaux spatiaux, un système de conversion pour guerrier des étoiles, un dossier sur les droids et l'équipement, mais surtout un système de combats entre vaisseaux. Trois chapitres sont consacrés à la force, de nouvelles

# NOUVEAUTES

## JEUX DE ROLE



règles, des nouveaux pouvoirs et une révision de ceux existants déjà. Un scénario vient clôturer le tout.

Cet ouvrage est bien structuré et admirablement présenté - la section centrale en couleur est de toute beauté avec les plus célèbres photos des films, le seul défaut est que les tables regroupées à la fin ne soient pas détachables, il faudra les photocopier pour se refaire un écran. Quoiqu'il en soit, ce supplément est absolument indispensable aux joueurs de Star Wars.

### WARHAMMER

#### L'Empire en Flammes

Apogée de la Campagne « l'Ennemi intérieur », ce supplément s'adresse soit à des personnages ayant survécu aux périples précédents, soit à des aventuriers expérimentés, car cette fois l'enjeu n'est rien moins que le sort de l'empire tout entier ! Une saga de longue haleine qui tiendra les aventuriers à bout de souffle jusqu'à son dénouement. Le côté linéaire de cette aventure où se mêlent combats grandioses, intrigues politiques et guerres civiles est bien compensé par l'aspect épique de cette fabuleuse saga et la responsabilité qui pèse sur les aventu-

riers. On oublie volontiers le dirigisme de l'aventure pour se laisser porter par le grandiose. Plusieurs introductions sont prévues mais les joueurs sont condamnés à réussir pour survivre. Une aventure palpitante qui conclue admirablement une longue et périlleuse saga.

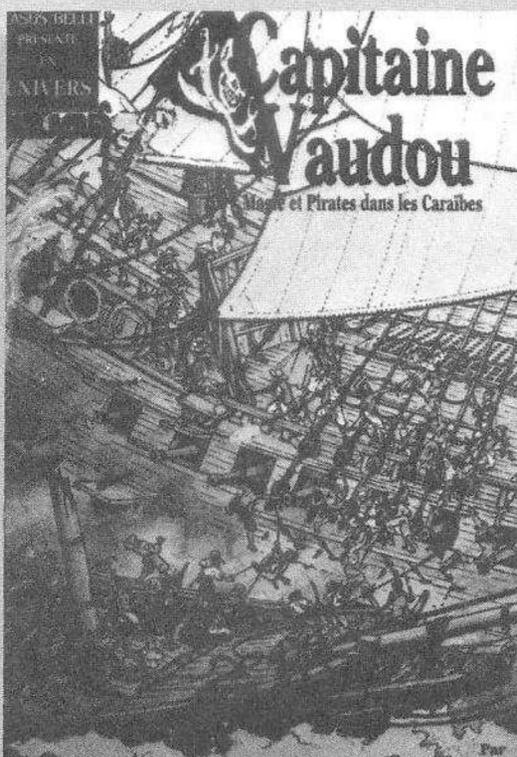


### CAPTAIN VAUDOU

#### Supplément pour simulacres

Une extension consacrée aux pirates des Caraïbes et à la magie vaudou, qui pourra intéresser tous ceux qui sont épris des films d'aventures de cape et d'épée, même si l'on ne joue pas à Simulacres : Rejoignez les frères de la Côte !

HENRI FLOTTES DE POUZOLS



Dès le n° 27  
de Chroniques d'Outre Monde  
nous vous proposerons  
une sélection des meilleurs  
jeux de rôle et de plateau  
**EN VENTE  
PAR CORRESPONDANCE...  
DANS NOS PAGES KIOSK!**

# ECHOS

## AOUT



Chez **EUROGAMES**, des décors 3D, maisons médiévales, moulins, pour les séries *Cry Havoc* et *Dragon Noir*.

**JEUX DESCARTES**, le supplément *AdC* les *Mystères d'Arkham* est sorti ; critique au prochain numéro.

**CHAOSIUM** : sortie de *Boy-King*, supplément *Pendragon* sur l'ensemble du règne d'Arthur.

**SIROZ** : l'écran *Heavy Metal* est sorti, les illustrations sont fidèles à l'ambiance ; parution également de « *il était une fois* » consacré aux voyages dans le temps et de *Mindstorm*, la force psionique, pour *INS/MV*.

**FASA** : *Battletech record sheet n° 3*, *World Clan Sourcebook*.

**TALSORIAN GAMES** : sortie du *Night City Source book* pour *Cyberpunk* et abandon du projet jeu de rôle sur le cycle des *princes d'Ambre*.

**TSR** : pour *Spelljammer*, sortie de *Legend of spell-jammer* et de *Practical Planetology*. Le manuel des joueurs ADD2 version française est disponible, critique au prochain numéro. En Anglais, sortie du *Psionic Handbook*, encore un!

**ORIFLAM** : l'écran *RuneQuest* est sorti, vous devriez pouvoir également vous procurer les *Ruines Hantées*, un supplément de 48 pages décrivant un clan Troll, son mode de vie, sa hiérarchie et proposant plusieurs aventures en interaction avec ce clan.

**ICE** : sortie en Aout du *Rolemaster companion 5*, de Minas Ithil pour *MERP*, et de *Chicago Archeology* pour *Cyberspace*. *Blade Storm* est désormais disponible, le matériel est superbe mais je n'ai pas eu le temps de lire en profondeur ; je vous ferai un topo dessus au prochain numéro.

## SEPTEMBRE



Chez **EUROGAMES**, sortie des figurines pour la série *Dragon Noir*.

**HEXAGONAL** sort le numéro 1 de *Dragon Magazine* version française, vous pouvez déjà vous procurer le n°0 dans certaines boutiques.

Chez **JEUX DESCARTES**, la deuxième version de *Blood Bowl* en français devrait sortir en septembre ; suivront deux suppléments de 80 pages, le *Blood Bowl Companion* contenant des règles supplémentaires et le *Star-Players* permettant de se créer des

équipes. Puisqu'on est sur *Blood-Bowl*, une fédération devrait se créer en octobre visant à l'organisation d'un championnat de France : l'adhésion coûtera 50 F et donnera droit à participer aux manifestations officielles (création de challenges régionaux avec présence du traducteur comme arbitre), et à la finale qui se déroulera l'année prochaine au salon des jeux de réflexion. En prime vous recevrez le bulletin trimestriel de la fédé avec les dernières nouvelles, un poster et... et oui... un pin's !

Chez **ORIFLAM**, réédition de *Hawkmoon* et sortie de la Quatrième version de *Stormbringer*, dont les traducteurs ont modifié dans le but d'améliorer les règles de magie : à suivre, nous attendons impatiemment.

**FASA** prévoit pour Septembre une deuxième édition de *MechWarrior*, ainsi que *Solaris III*, jdp *Battletech/Mechwarriors*.

**INTERFÉRENCES**, le Fanzine d'une page, continue de sortir tous les mois et est toujours aussi agréable à lire ; vous pouvez vous le procurer au prix d'un timbre à 2F30 en écrivant à Benoit Dubosclart, Res. les Chartrons, rue Leybardie, 33300 Bordeaux.

## OCTOBRE

**ORIFLAM** : traduction de *Chrome book* pour *Cyberpunk*, un guide de la technologie des années 2020. *Tatou n° 8* également. L'extension pour *Hawkmoon La Kamarg* est prévue elle, pour Novembre.

*Le miroir des terres médianes n° 12* rassemblera en un livret tous les additifs de règles pour *Rêve de Dragon*.

Chez **JEUX DESCARTES**, les *Demeures de l'Epouvante* pour l'AdC, regroupera cinq aventures indépendantes de durée et complexité variable sur le thème des maisons abandonnées.

*Le Seigneur des Lichs* pour **WARHAMMER**, est une aventure indépendante de 95 pages, destinée à un groupe d'aventuriers débutants. Devraient également paraître le *Guide de l'alliance rebelle* pour *Star Wars* et le scénario *Dangereusement votre pour James Bond*.

## MANIFS

- **28 et 29 Septembre** : le club Feathalion organise le 3<sup>e</sup> glaive de FEA, un tournoi de jeu de rôle ; renseignements auprès du Club Feathalion USML/JDR, 99 rue de la Muette, 78600 Maisons Laffitte. Tel. 39.62.14.74.

- **5 et 6 Octobre** : l'Association Angoumoisine de jeux d'histoire et le club de jdr la Pierre du Destin organisent ensemble la troisième convention du jeu de simulation et de la figurine. Celle-ci se déroulera dans la nouvelle salle des fêtes de l'Isle d'Espagnac. Renseignements et inscriptions en écrivant à l'AAJH, 52 place de la Croix, 16000 Angoulême, ou à la Pierre du Destin, Foyer des jeunes, 16340 l'Isle d'Espagnac.

- **12 et 13 Octobre** : Les Gardiens de la Légende organisent en collaboration avec trois autres clubs du Maine et Loire le premier Forum des Jeux de Simulation d'Avrillé, dans la salle Lino Ventura. Une navette accueillera les gens gare d'Angers, possibilité d'être logés sur place. S'inscrire auprès de M. Vianney Combat, 69 av des 3 Cormiers 49240 Avrillé. Tél. 41.34.59.32.

- **1<sup>er</sup> et 2 Novembre** à Chamalières : l'Association des jeux Chamaliérois organise en même temps que la coupe de France de jeux d'histoire sur figurines, le trophée Vercingétorix. Nous reviendrons sur ce hobby très particulier dans le prochain numéro.

HENRI FLOTTES DE POUZOLS

Nos articles : nouveaux et anciens numéros, PIN'S sont disponibles par correspondance mais aussi directement chez l'éditeur, de **10 h à 18 h, du lundi au vendredi à l'adresse suivante :**

**Welcome Multimédia  
Allée A,  
17, rue Froment  
75011 PARIS**

*Vous écrivez des bons scénars ?  
Vous voulez collaborer  
à Chroniques d'Outre Monde ?  
Vous êtes passionnés  
de jeux de rôle ?  
Vous aimez Chroniques ?  
Alors envoyez-nous  
vos meilleurs textes à :*  
WELCOME MULTIMÉDIA  
Rédaction de Chroniques  
Allée A, 17, rue Froment  
75011 PARIS

## APPEL AU PEUPLE!

Depuis deux parutions, nous vous avons proposé une nouvelle formule avec des thèmes accompagnés d'un dossier complet et des scénars déclinés sur ces thèmes. Nous souhaiterions connaître votre opinion à ce sujet et vous prions de répondre simplement en cochant votre réponse ci-dessous.

- J'ai beaucoup apprécié
- J'ai trouvé cette formule intéressante
- J'ai passablement apprécié
- Je n'ai pas du tout été intéressé
- Arrêtez tout de suite le massacre

Indiquez vos coordonnées, et retournez ce mini-sondage à :

**WELCOME MULTIMÉDIA - Sondage Chroniques  
Allée A - 17, rue Froment - 75011 PARIS**

**avant le 15 octobre 1991 !**

**Un tirage au sort de 20 bulletins-réponses** sera effectué la semaine suivante sur les 200 premiers courriers reçus.

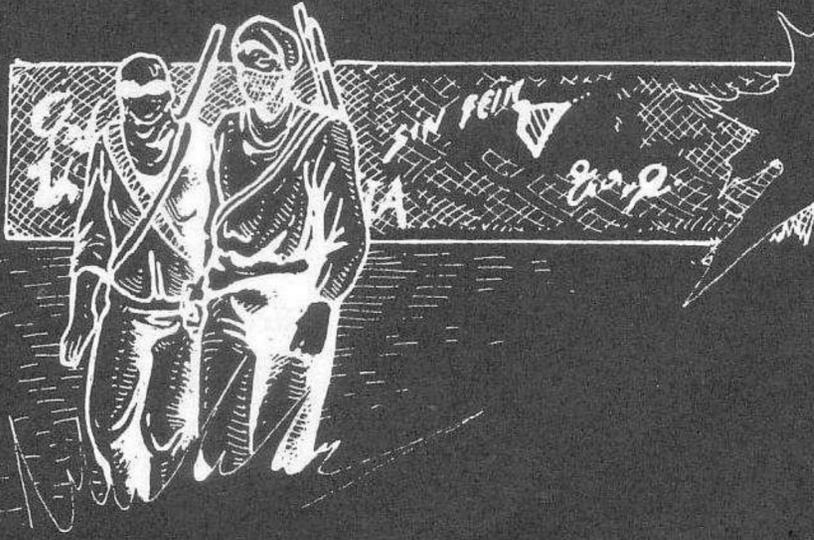
**Les gagnants** de ce tirage au sort gagneront **un abonnement** (ou un réabonnement ou une prolongation de leur abonnement) de **11 numéros** à Chroniques d'Outre Monde !



NOM \_\_\_\_\_  
PRÉNOM \_\_\_\_\_  
ADRESSE : N° \_\_\_\_\_ RUE \_\_\_\_\_  
VILLE \_\_\_\_\_ CODE POSTAL \_\_\_\_\_

(Si vous ne souhaitez pas participer au tirage au sort, vos coordonnées sont facultatives)

**DOSSIER**  
OUVERT



# LE TERR



*Nous n'aurons pas ici la prétention de présenter au lecteur une analyse en profondeur du phénomène terroriste. Notre propos, considérant la spécificité de COM, magazine de jeu de rôle, reste, au travers d'éléments concrets, d'offrir un panorama, un ensemble de données utilisables par les maîtres de jeu comme une aide à la rédaction de leurs scénarios. Indépendants de toute implication politique, nous citerons des faits et relaterons des événements, nous ne porterons pas de jugements rejetant la tentation d'entrer en un*



# TERRORISME

**débat qui n'est pas nôtre. Le jeu de rôle ne peut échapper aux événements de notre existence, ses aspects réalistes ne nous permettent pas de les ignorer. Cependant, sa pratique reste ludique et chargée d'évasion. Gardant ces constats présents à l'esprit, nous considérons ce dossier comme un concours à l'imagination, simple proposition d'assistance, par l'apport de données objectives, à la création d'univers de jeux crédibles où se dérouleront vos aventures imaginaires.**

## TENTATIVE DE DÉFINITION

Il est de coutume, avant de détailler un sujet, d'en donner une définition. Sacrifiant à cette habitude nous ouvrons donc ce dossier en tentant de définir le terrorisme. Dans ce but, constatons que l'on a tendance, de nos jours, à regrouper sous le terme terrorisme un ensemble de motivations et d'actions diverses et, quoi que l'on en dise, très éloignées les unes des autres. Rapidement, la définition de nos dictionnaires (1) s'avère insuffisante et l'esprit se perd à tenter de clarifier les méandres des multiples philosophies terroristes. Aussi, bien qu'elle ne soit sans doute pas la meilleure, choisissons-nous la solution qui consiste à définir le terrorisme en dressant la liste des quatre types principaux de mouvements terroristes. Le premier type sera celui regroupant les mouvements terroristes de libération bénéficiant d'une réelle et importante base populaire et disposant d'une direction politique et de forces armées. La seconde catégorie réunira les groupes et groupuscules anti-impérialistes ou révolutionnaires évoluant sans soutien populaire. Puis l'on trouvera les sectes politiques révolutionnaires des sociétés industrielles et démocratiques et enfin, particulièrement actifs, les mouvements relevant de terrorisme d'Etat ou para-étatique à ne pas confondre avec les mouvements appartenant aux trois premières catégories dont l'action est récupérée ou contrôlée par les Etats pour en faire une composante de leur diplomatie. Dans la première catégorie, nous classerons des mouvements dont le terrorisme n'est pas la caractéristique principale mais plutôt une

branche spécialisée, une activité secondaire des forces armées. L'on peut citer en exemple le Front National de Libération du Vietnam qui, combattant les armées américaines de manière classique par une guerre conventionnelle a, parallèlement, utilisé le terrorisme pour des actions ponctuelles entrant dans le cadre d'une stratégie globale. Il est possible de « ranger » également ici le FLN algérien qui eut largement recours au terrorisme, notamment urbain, en appui complémentaire à son action strictement militaire. Autres organisations usant ou ayant usé du terrorisme comme d'un outil, sans en faire leur moyen d'action principal, l'OLP (Organisation de Libération de la Palestine), l'IRA (Irish Revolutionary Army), certaines composantes de l'ETA Basque, les activistes corses du FLNC ou encore, plus loin de nous, les terroristes sionistes de l'Irgoun et de la Hagana en lutte contre la présence anglaise à Jérusalem et en Palestine, frein à la création, tant souhaitée, de l'Etat d'Israël.

La première constatation que l'on peut faire sur cette première catégorie de mouvements terroristes, c'est que leur action, lorsqu'ils ont utilisé le terrorisme de manière presque exclusive, ne leur a que très rarement apporté de succès politiques. Pour eux, le terrorisme fut souvent le substitut à la guerre conventionnelle ou à la guérilla. En ce sens, les attentats du FLN découlent de leur défaite militaire, ceux de l'OLP de sa quasi-incapacité à frapper autrement son adversaire israélien. L'on constate également que le recours au terrorisme par ces organisations, dont il n'est qu'une composante, repose sur une volonté politico-publicitaire. Le caractère sensationnel des actes terroristes permet de faire connaître le mouvement et cet aspect lié à l'avantage de ne pas être oublié, représente souvent un intérêt supérieur à celui apporté par les dommages infligés directement à l'ennemi.

*(Les propos tenus et noms cités dans ce dossier engagent exclusivement la responsabilité de leur auteur, le magazine Chroniques D'outre Monde ne peut nullement en être tenu responsable.)*

La seconde catégorie que nous évoquons regroupe les mouvements révolutionnaires ne possédant pas de soutien de masse. Ces groupes ou groupuscules pratiquent la lutte armée sous la forme, presque totalement exclusive, du terrorisme dans les pays non démocratiques du globe. Cette application particulière du terrorisme se rencontre le plus fréquemment en Amérique Latine où des mouvements comme le groupe Meriguella au Brésil, les Tupamaros d'Uruguay ou encore les Monteneros Argentins en sont les plus typiques représentants. Appartenant aussi à cette catégorie, avec quelques variantes, les groupuscules Khalq Irlandais. Ou encore de nombreux petits mouvements tels les groupes terroristes arméniens qui ont en commun d'appartenir à une famille d'exilés ou d'émigrés politiques dont les revendications, du fait du contexte et des circonstances historiques, ne peuvent être satisfaites et qui ont recours au terrorisme dans l'espoir d'acquiescer une certaine forme de reconnaissance.

Dans le cadre de la troisième catégorie, entrent les organisations politico-révolutionnaires qui agissent au cœur des sociétés industrialisées et démocratiques. Parmi ces groupes aux caractéristiques, relativement similaires l'on peut citer : Rote Armee Fraktion (RAF-groupe Baader-Meinhof), les Brigades Rouges italiennes, Weathermen aux Etats-Unis, etc.. Ces fractions, sans base sociale, limitent exclusivement, ou presque, leur action au terrorisme. Leur stratégie repose sur le présumé idéologique que le système capitaliste est fondamentalement oppressif. La violence doit démontrer aux masses le caractère coercitif de ce système et obtenir leur adhésion par le biais de la conscience populaire éveillée par la spirale violence-répression. L'échec, obligatoirement présent dans les conceptions pseudo-philosophiques de ces groupes, peut aboutir à la formation de groupuscules nihilistes qui n'ont plus pour objectif un soutien populaire et débouchent invariablement sur le banditisme. Les mouvements terroristes de cette troisième catégorie n'ont que de très minces chances de parvenir à ébranler la stabilité politique des Etats, à moins d'une crise grave et très profonde dont il leur serait possible de profiter.

Quant au terrorisme d'état, la quatrième catégorie de cette tentative de définition, il se caractérise tout d'abord par la liquidation, souvent massive, des oppositions internes. Dans certains cas, l'Etat effectue officiellement, voire de façon provoca-

trice, ces liquidations, dans d'autres cas, le soin est laissé à des organisations para-militaires, que l'Etat, en fonction des circonstances, pourra nier, contrôler ou désavouer une fois le « travail » fait. Souvenons-nous des formations guatémaltèques qui, il y a une dizaine d'années, ont assassiné, en milieu urbain, nombre d'opposants politiques au régime et procédé à d'épouvantables massacres d'indiens en milieu rural. Certains Etats utilisent l'arme terroriste la faisant tenir par des commandos spéciaux relevant soit de l'armée officielle soit des services secrets. En exemple citons l'assassinat de trois dirigeants du Fath, à Beyrouth en 1973, par les services israéliens, l'assassinat par les services syriens de l'Ambassadeur de France au Liban en 1982. L'on sait aussi l'usage du terrorisme fait par la Libye qui l'utilise comme méthode diplomatique ou celui des services secrets des pays d'Europe de l'Est, avant l'effondrement des régimes communistes de la plupart de ces états, ou encore le rôle tenu par l'Iran des Mollahs dans les prises d'otages et autres actions terroristes de ces dernières années. Dans ce dernier aspect du recours au terrorisme par les états, l'on touche un domaine très sensible qui s'écarte de la notion de terrorisme d'état pour s'approcher de celle d'Etat terroriste développée dans un autre chapitre de ce dossier.

---

## HISTOIRE SIMPLIFIÉE DU TERRORISME

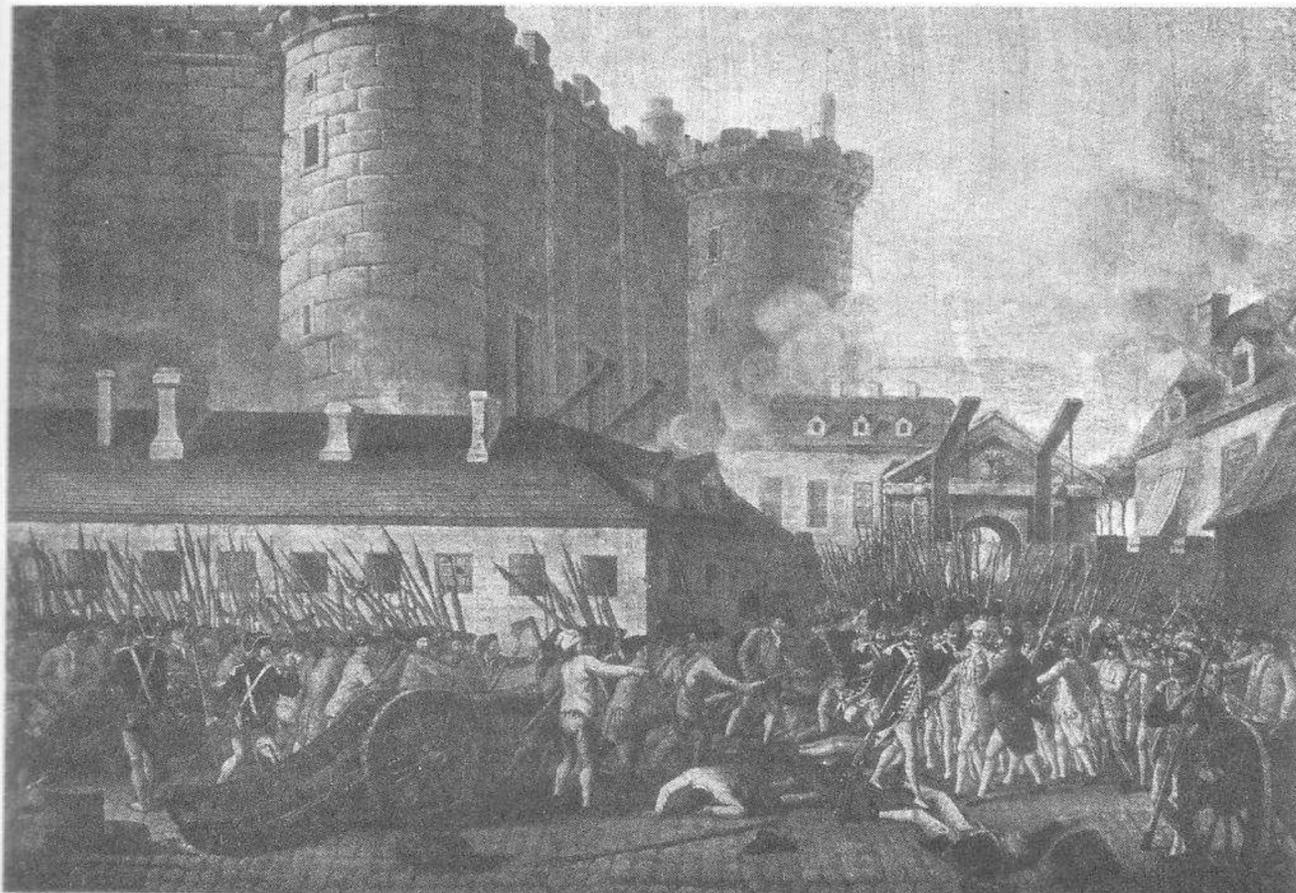
---

### Les Origines

Lorsqu'ils étudient le phénomène terroriste, les historiens ont tendance à ne pas remonter plus loin que les deux ou trois derniers siècles de notre histoire. Certains d'entre-eux limitent même leurs recherches à la période contemporaine. Pourtant, il nous semble évident qu'« invention » humaine, le terrorisme est apparu avec les premières sociétés. L'on peut relativement aisément trouver sa trace non loin de nos origines. Les sanglantes rébellions contre les changements religieux inspirés, en Egypte, par le pharaon Aménophis IV (2), les assassinats et attentats fanatiques qui marquèrent son règne ne furent pas autre chose que des actions terroristes visant à imposer par la terreur des

convictions politico-religieuses différentes de celles du pouvoir en place. Sans remonter aussi loin le fil de l'histoire humaine, l'on peut, raisonnablement, débiter celle du terrorisme au XII<sup>e</sup> siècle. C'est à cette époque qu'apparaît, au Moyen-Orient, la fameuse secte des Assassins, souvent qualifiée de Première Internationale Terroriste. L'on trouve la première mention de la secte dans les Chroniques des Croisades. Le terme y désigne un groupe de sectaires musulmans dirigés par un mystérieux personnage appelé le Vieux de la Montagne. L'une des premières descriptions de la secte que nous possédons est celle laissée par un envoyé de l'Empereur Frédéric Barberousse (3).

Il décrit la secte comme un groupement de fanatiques religieux, adeptes de la terreur qu'ils pratiquaient aussi bien contre leurs frères musulmans que contre les chrétiens. De son repaire, le maître des Assassins ordonnait meurtres et attentats faisant trembler tous ceux, orientaux et occidentaux, opposés à son fanatisme religieux. Pour ne citer que l'un des meurtres les plus spectaculaires commis par les assassins, rappelons qu'en 1192 Conrad de Montferrat, roi du Royaume latin de Jérusalem, tomba sous leurs coups. Terroristes avant même l'invention du mot, les assassins disparaîtront dans la tourmente des invasions de Gengis Khan avec leur forteresse de la vallée d'Alamout, en Perse. Leurs méthodes nouvelles d'organisation politico-religieuse terroriste et leur fanatisme total ont frappé les esprits arabes et européens à tel point qu'il est possible de leur attribuer le contestable honneur d'avoir été le premier mouvement terroriste structuré de l'histoire. Sans doute furent-ils les premiers à avoir réellement appliqué cette philosophie terroriste qui veut, qu'identifié à la mort, le terroriste tue ses semblables, sans chercher à se défendre, à expliquer son geste, simplement pour affirmer son pouvoir, sa force et tenter de remodeler le monde en fonction des conceptions et convictions qui sont les siennes. Avant d'en arriver à évoquer les heures les plus sombres de la Révolution Française et de la Terreur – à qui l'on doit l'apparition du mot terrorisme – n'oublions pas de rappeler que la présence de l'action terroriste dans l'histoire mondiale qui va du Moyen-Age au XVIII<sup>e</sup> siècle a toujours accompagné l'homme et l'évolution de ses sociétés. En Afrique, tout d'abord, où durant des siècles les diverses sectes des hommes fauves (4) ont pratiqué une forme de terrorisme politique adapté à leur milieu, tentant de combattre par le meurtre individuel ou collectif des adversaires qu'ils ne



pouvaient affronter à visage découvert. Aux Indes également, où les Thugs qui inspirèrent nombre de romanciers et, plus tard, de réalisateurs cinématographiques, ensanglantèrent leur pays dès 1326 date à laquelle il en est, pour la première fois, fait mention écrite. Eux non plus n'étaient pas de simples fanatiques religieux, meurtriers occasionnels. Mais des groupements d'hommes, intelligents et organisés, utilisant l'assassinat comme une arme politique en réaction contre l'évolution qu'ils refusaient et ne comprenaient pas. En Europe enfin, où l'intransigeance de l'Eglise Catholique donna naissance à des phénomènes de « résistance » dont certains virent se créer des groupes qui, à diverses reprises, utilisèrent le terrorisme pour tenter, sinon de faire triompher leurs idées, au moins d'en assurer la survivance. Parallèlement à cela n'oublions pas que pour se débarrasser d'oppositions gênantes, les Etats, comme la France, lors de la Saint-Barthélémy (23 Août 1572), n'hésitèrent pas à tenter d'exterminer une partie de leur population utilisant en cela ce que nous définirions précédemment sous le terme de Terrorisme Etatique.

## La Révolution Française

Avec le XVIII<sup>e</sup> siècle et la Révolution Française l'on assiste, avec celle du mot, à la naissance d'une forme plus « moderne » du terrorisme. Pour de nombreux historiens, spécialistes et chercheurs, la Révolution est considérée comme étant à l'origine du terrorisme. Ce qui ne fait aucun doute, c'est que ce sont bien les conventionnels qui reçurent les premiers le nom de terroristes. En mission en province, leur cruauté, leur fanatisme et les excès qu'ils commirent dans la répression du royalisme et du fédéralisme restèrent dans l'histoire sous le nom

de Terreur. Acteurs de la Terreur, les conventionnels furent des terroristes au sens étymologique, mais aussi politique, du terme. Cependant, leurs actes, commandités et orchestrés, totalement soutenus depuis Paris par Robespierre, les classent dans cette forme particulière de terrorisme d'Etat, que nous évoquons plus avant. Ne parvenant pas à triompher démocratiquement de l'opposition royaliste, inquiets du rejet, perceptible surtout en province, de leur régime, les révolutionnaires au pouvoir n'hésitèrent pas à envisager sereinement et à commencer à appliquer l'extermination systématique de leurs adversaires politiques. Les années de la terreur possèdent cette particularité d'avoir totalement étatisé le terrorisme, d'en avoir fait une arme légale au service du pouvoir déstabilisé par une permanente fuite en avant, n'ayant plus d'autre choix pour se maintenir que le massacre. Avec la terreur, la révolution glisse dans la dictature et le despotisme, l'utilisation du terrorisme, qui en est indissociable, fournira un modèle bien souvent repris par la suite par d'autres dictatures aux idéaux pavés, comme elle, de bonnes intentions.

L'on trouve également avec la Révolution Française l'apparition de la notion de permis d'assassiner : ce qui est peut-être le plus choquant dans les actes des conventionnels c'est leur sincérité, leur bonne foi. Soutenus par une sorte de béatitude du bon droit, ils n'agissent pas par sentiment de vengeance ni par haine quelconque de leurs adversaires, ils font un « travail » légalisé par leurs chefs ce, dans l'intérêt supérieur de la Nation. Leur terrorisme est là pour imposer au peuple un gouvernement et une doctrine dont il n'est pas à même, par manque d'intelligence, de comprendre le bien fondé. En quelque sorte, les terroristes, contrôlés et dirigés par Robespierre et ses amis, assassinent également le peuple pour son bien.

Sans le terrorisme il ne pourrait se rendre compte de ce qui est fait pour son bonheur. Cette vision, qui tente de justifier, entre autre, la pratique du terrorisme par la nécessité d'imposer par la force des convictions politiques à un peuple incapable autrement de prendre conscience de leur valeur pour lui, n'était pas nouvelle au XVIII<sup>e</sup> siècle, elle y atteignit cependant des sommets rarement égalés depuis. Parallèlement à cette nécessité, à ce juste mal, le terrorisme des révolutionnaires français s'honore dans l'horreur d'une philosophie élitiste : puisque une part importante de la population ne comprendra jamais tout le bien qu'on lui veut autant la tuer pour éviter que par bêtise elle ne corrompe ceux qui ont l'intelligence nécessaire pour comprendre. Après tout put-on lire (5) à l'époque, une France peuplée de seulement 5 millions d'habitants cela était amplement suffisant, mieux vaut la qualité que la quantité, disait-on, sans éprouver la moindre hésitation devant l'horreur que ces propos sous-entendaient. Disparues dans la pratique avec l'Empire et les Républiques, les théories terroristes des révolutionnaires de 89 vont inspirer de nombreux mouvements et groupuscules qui y puiseront largement pour bâtir leurs idéologies, y cherchant parfois une justification historique pour leurs actes. Cependant, de tout temps à la recherche d'une doctrine, les terroristes de notre fin de XX<sup>e</sup> siècle trouveront également de nombreuses racines dans les années qui les séparent de la Révolution Française qui restera cependant un modèle toujours revendiqué.

## En attendant la Commune

Avec la Révolution Française, se tourne une page de l'histoire, inspirée par les idéaux révolutionnaires et s'en réclamant, une multitude de mouvements naissent çà et là en Europe, principalement dans les pays affaiblis par les campagnes napoléoniennes.

Tous rêvent de révolution, très peu trouvent le soutien populaire permettant d'espérer le succès et glissent dans le terrorisme. C'est sans doute dans la Russie Tsariste que les terroristes héritiers de 1789 seront les plus actifs notamment avec l'attentat contre le Tsar en 1866. La répression qui y fait suite jette hors des frontières de l'empire des centaines de révolutionnaires qui vont se disperser en Europe où ils renforceront leurs doctrines au contact des théoriciens politiques de l'époque ou du moins de leurs écrits. Chez Marx, Weitling ou

# DOSSIER OUVERT

Hegel, ils vont trouver les justifications idéologiques, les doctrines qui leur permettront, du moins pour ceux qui feront ce choix nihiliste, de donner un sens à leurs actions terroristes issues du désespoir. Avec des terroristes révolutionnaires comme Netchaev, se prépare une nouvelle forme de terrorisme très organisée, qui se veut le bras armé de la future révolution qui libèrera le peuple russe de la tyrannie tsariste. L'on assistera alors à une vague d'attentats et d'assassinats en Russie mais aussi dans toute l'Europe où les représentants et intérêts du Tsar sont visés. Grand nombre de ces actes terroristes présentent un aspect suicidaire, un caractère fanatique jusqu'à l'outrance, une volonté de destruction pour la destruction. Le terrorisme échappe alors aux théoriciens et manipulateurs politiques pour devenir, dans certains cas, un mouvement autonome souvent incontrôlable qui aboutira, coupé de la base populaire, à être rejeté par tous, devenant presque exclusivement marginal. Il faudra attendre 1917 pour que ces terroristes et leurs successeurs repassent sous le contrôle des révolutionnaires qui les utiliseront pour hâter leur victoire.

REPUBLIQUE FRANÇAISE  
LIBERTE - EGALITE - FRATERNITE  
N° 588

COMMUNE DE PARIS  
COMITÉ  
DE SALUT PUBLIC

Que tous les bons citoyens se lèvent!  
Aux barricades! L'ennemi est dans  
nos murs!  
Pas d'hésitation!  
En avant pour la République, pour la  
Commune et pour la Liberté!  
AUX ARMES!

Paris, le 22 mai 1871.

Le Comité de Salut public,  
AST. ARNAUD, BILLIORAY, E. EUDES,  
F. GAMBON, G. RANVIER.

## La Commune

Après la défaite de Napoléon III, éclate la Commune de Paris, du 18 mars au 28 mai 1871, la violence prend possession des rues de la capitale. Le mouvement, que l'on suppose, tout d'abord, tourné contre l'ennemi,

s'avère bientôt avoir pour objectif la mise en place d'institutions révolutionnaires. Rapidement, la terreur est instituée comme système de gouvernement. La Commune revivra alors dans un mélange de sang et de folie, parfois tristement risible, les souvenirs funestes de 1793, ceux de la Commune de l'An II. La guerre civile éclate, la Commune cherche à s'imposer à tous les parisiens, puis à toute la France. Cependant, les meneurs « communalistes » sont très vite conscients que leur pouvoir reste limité aux fortifications de Paris et que leurs excès les rendent de plus en plus insupportables au peuple de la capitale, sans parler de celui du reste du pays. Le 5 avril, avec la première prise d'otages, décrétée par un texte qui se veut légaliste, la Commune sombre dans le terrorisme dont il sera, par la suite, de plus en plus complexe de la dissocier : les communalistes s'emparent de Mgr Darbois, Archevêque de Paris, du curé de la Madeleine, de notables civils et d'environ 600 prêtres, fonctionnaires, gendarmes... Moins d'un mois plus tard, un comité de Salut Public est créé, il est assorti d'une cour martiale qui n'est autre qu'un organisme d'assassinat organisé. Le désordre règne, l'anarchie est totale, les attentats et les meurtres, les arrestations arbitraires, les réquisitions se multiplient sous le contrôle, ou y échappant complètement, des chefs de l'insurrection. Le 21 mai, l'armée régulière - les versaillais - entre dans Paris. Cette date marque le début de la « Semaine de mai » ou « Semaine sanglante » qui verra l'effondrement de la Commune et le déchaînement sans bornes de la terreur dans la capitale. Reculant devant les versaillais, les communalistes incendient les monuments et les édifices publics qu'ils avaient arrosé de pétrole. Dans leur fureur de se voir acculer à un combat qu'ils sont sûrs de perdre, les communalistes se livrent aux massacres des otages et de tous ceux pouvant être soupçonnés d'opposition à leur mouvement. Le 24 mai les otages du 5 avril sont assassinés à la Roquette. Le 26, d'autres otages sont massacrés, toujours à la Roquette mais aussi à Belleville. Le 28, à Arcueil, les communalistes se livrent à ce que l'on appelle la tuerie des Dominicains.

Toute une suite d'assassinats qui n'ont plus rien à voir avec un idéal révolutionnaire mais procèdent directement du terrorisme. Acculés, incapables de mener un combat militaire classique contre l'assaillant, les communalistes cherchent, par l'usage du terrorisme, à se venger par anticipation d'une défaite qu'ils savent inévitable. Comme ce fut et comme ce sera bien souvent le cas, le pouvoir légal repré-



senté par les « versaillais » se laissera entraîner dans la spirale de la répression, transformant, par les atrocités commises, bon nombre de terroristes en martyrs. Profitant d'une situation spécifique d'affaiblissement du pouvoir - la défaite militaire de l'Empereur - la Commune de Paris reste un modèle de gouvernement révolutionnaire s'étant imposé par l'usage du terrorisme contrôlé tout d'abord puis anarchique dans un second temps. L'utilisation de l'arme terroriste comme composante à part entière d'un régime de terreur qui a caractérisé la Commune avec le fait que, devenus incontrôlables, ses excès en précipitèrent la chute, a inspiré largement les mouvements terroristes qui naquirent après 1871. La Commune reste un modèle dans les idéaux duquel révolutionnaires et terroristes ont largement puisé par la suite, à commencer par les russes des premières années du XX<sup>e</sup> siècle.

## De la Commune au terrorisme contemporain

En Europe surtout, mais aussi dans de nombreux autres pays du globe, l'on assistera avant l'éclatement de la Grande Guerre à une vague de terrorisme dont les acteurs se réclament essentiellement de l'idéal de la Commune de Paris et des théories anarchistes et révolutionnaires. Citons, pour débiter par la Russie, l'assassinat du Tsar Alexandre II en 1881. Marx et Engels y verront l'avènement d'une « commune russe ». De nombreux autres attentats contre des souverains européens suivront ; tous échoueront mais resteront révélateurs de l'état d'esprit d'une époque. Ces attentats visèrent l'impératrice d'Autriche, le roi d'Italie, ainsi qu'Edward VII, roi d'Angleterre. Les



# LE TERRORISME

jeunes souverains d'Espagne évitèrent aussi la mort le jour même de leur mariage. Aux Etats-Unis les terroristes tentèrent vainement d'assassiner le président Mac Kinley, des bombes éclatèrent à Chicago et dans d'autres villes. La France n'échappe pas elle non plus à la flambée terroriste : le 13 novembre 1893, un cordonnier - Léauthier - poignarde le ministre de la Serbie à Paris ; l'anarchiste Vaillant lance une bombe dans la Chambre des Députés le 9 décembre de la même année ; le 12 février 1894, Emile Henry lance sa bombe au café Terminus à proximité de la gare St Lazare ; le 15 mars un terroriste belge - Pauwels - saute sur le parvis de la Madeleine avec l'engin qu'il transportait ; le 4 avril une bombe explose au restaurant Foyot ; enfin, le 24 juin 1894 Caserio poignarde et tue le Président de la République Sadi Carnot qui avait refusé de gracier Vaillant.

Avant que n'éclate la Première Guerre Mondiale il est également intéressant de se souvenir des aventures de cinq hommes que la presse des premières années du XX<sup>e</sup> siècle nommera « les bandits tragiques » et que l'on connaît mieux de nos jours sous le nom de « la bande à Bonnot ». A la fois criminels de droit commun et terroristes anarchistes, les cinq jeunes hommes oscilleront durant leur « carrière » entre le meurtre crapuleux et les actions terroristes visant les banques, considérées comme la représentation de la société capitaliste. « La bande à Bonnot » illustre parfaitement la difficulté, à l'époque qui nous intéresse ici, de distinguer le terroriste animé par un idéal et partisan de l'action directe du simple bandit qui tente de déguiser ses actes criminels en activisme politique dans le but, entre autre, de s'attirer une certaine sympathie populaire. La période, extrêmement troublée, que nous venons de survoler prendra fin en 1914 avec l'assassinat, le 28 juin de l'archiduc François-Ferdinand et avec l'éclatement de la guerre. Le terrorisme noyé dans la tourmente guerrière qui ravagea l'Europe ne survivra qu'en Russie où il sera l'une des composantes de la politique des Bolcheviks et de la Révolution de 1917. L'entre-deux guerres verra sa réapparition, notamment en Allemagne avec l'instabilité qui régna dans ce pays après la défaite. Il présage certaines formes du terrorisme moderne tout en restant noyé dans un contexte flou qui le fait assimiler à la vague révolutionnaire issue de la révolution russe.

DANS UN MOIS...

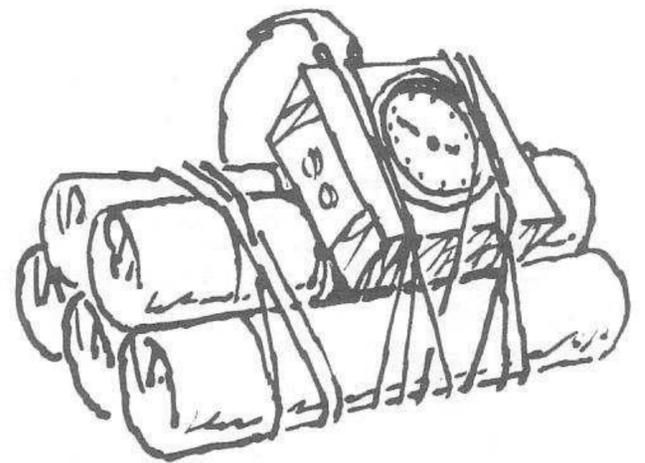
Le N° 27,

un numéro envoûté...

## LE TERRORISME CONTEMPORAIN

Si l'on désire donner ou fixer un point de départ au terrorisme contemporain il est possible ou du moins réaliste de choisir la seconde Guerre Mondiale. Précisons, avant d'aller plus loin, que nous ignorons ici les divers mouvements de résistance à l'occupation allemande. Même si leur combat prit souvent une forme terroriste, l'envisager dans une étude du terrorisme lancerait une polémique qui est hors de notre propos. Rappelons-nous simplement de l'intérêt de leur exemple : terroristes pour l'ennemi, « combattants de la liberté » pour les autres, les résistants de la guerre de 1939-1945 illustrent bien la dualité et la complexité du terrorisme, la totale différence d'appréciation qu'il génère selon qu'il profite ou dessert. Les héros de la résistance française ne le furent que pour le peuple français en lutte contre l'Allemagne hitlérienne ; leur cause ayant triomphé, leurs actes terroristes sont devenus glorieux et célébrables ou ont été oubliés, lorsqu'ils étaient gênants. Les terroristes palestiniens en lutte contre l'occupation israélienne sont des héros pour le peuple palestinien et des terroristes pour ceux qui ont à coeur les intérêts d'Israël. Il existe bien sûr des différences de forme mais le fond reste globalement identique. Cela dit, reprenons le cours de notre récit. Avec la guerre, naît le terrorisme contemporain. C'est en effet avec l'aide apportée aux divers nationalismes d'Europe et du Moyen-Orient par les belligérants, en quête de soutien local pour mener leur combat, que se créèrent les premiers mouvements terroristes dont sont issus, plus ou moins directement, nombres de groupes actuels. La remise en question des empires coloniaux, les guerres successives en Asie du Sud-Est et l'affrontement larvé américano-soviétique sont les autres causes de la naissance du terrorisme tel que nous le connaissons. Depuis les années 50, la lutte, le terrorisme n'ont fait que s'amplifier, ils se sont étendus au monde entier restant fidèles au modèle issu de la guerre. Avant de détailler géographiquement le terrorisme contemporain, il est important de préciser quelques aspects qui le différencient de ses « ancêtres ». Tout d'abord, le terrorisme contemporain a pour particularité de s'être totalement internationalisé. A part quelques rares exceptions, aucune nation du XX<sup>e</sup> siècle n'est à l'abris du terrorisme sous l'une des quatre formes que

nous définissons préalablement. Autre particularité significative, le terrorisme moderne ne connaît plus de frontière : avec l'existence de moyens de communication de plus en plus performants et celle de transports rapides, le terroriste n'est plus limité ni isolé dans son pays. Les contacts entre les groupes et l'assistance qu'ils se prêtent mutuellement sont fréquents et renforcent leur efficacité. De plus, pour les mêmes raisons, les terroristes contemporains peuvent frapper leur ennemi, non seulement localement mais aussi partout dans le monde où il a des intérêts, des représentants, etc..., ce qui rend encore plus ardue la tâche des Etats qui doivent les combattre. L'un des traits marquant du terrorisme d'après-guerre est aussi la présence et le rôle d'Etat terroriste et d'Etat soutenant le terrorisme. Nous reviendrons plus tard sur l'Etat terroriste. Pour ce qui est des gouvernements soutenant certains groupements terroristes ceci est devenu une habitude depuis la guerre froide entre les Etats-Unis et l'URSS. Dans cette



guerre indirecte que se sont livrés pendant des dizaines d'années les deux super-puissances, le terrorisme a été une arme fréquemment utilisée à des fins politiques. L'aide apportée par l'ancien bloc de l'Est à de nombreux groupuscules, notamment moyen-orientaux, les a considérablement renforcé, leur donnant des moyens, entre autre logistiques, dont le mouvement terroriste n'avait jusqu'alors jamais bénéficié. Enfin, et c'est peut-être cet aspect qui le démarque totalement du passé, le terrorisme contemporain s'est vu banalisé, « entré dans les moeurs ». Le terrorisme choque, révolte, effraie mais ne surprend plus ! Nous nous y sommes habitués comme à une composante normale de nos sociétés. Les médias, surtout la télévision, en l'utilisant à outrance à des fins souvent peu respectables, nous ont appris à vivre avec le terrorisme, le forçant inconsciemment à des actions de plus en plus spectaculaires, de plus en plus meurtrières pour « ne pas se faire oublier » et garder l'impact qui lui est nécessaire. En plus de ces agissements historiques : prise d'otages

pour obtenir une rançon ou la libération de camarades emprisonnés, pillage de banques et d'armureries ou d'établissements militaires pour se procurer des fonds et du matériel, destruction de bâtiments ou d'installations symboliques et, plus récemment, détournement d'avion. Le terrorisme moderne est contraint d'entrer, pour frapper l'opinion publique, dans une sorte de terrifiante « étude marketing et publicitaire de l'horreur » s'il ne veut pas tomber dans l'indifférence. Cet état de choses ne fait que le rendre plus dangereux et plus délicat à combattre.

### L'Amérique Latine

Patchwork d'Etats dont la majorité reste très instable, l'Amérique Latine est un terrain privilégié pour le développement de l'action terroriste. Les groupes les plus actifs d'Amérique Latine sont regroupés sous l'appellation commune de Tupamaros, un surnom dérivé de Tupac Amaru, nom d'un chef indien du XVIII<sup>e</sup> siècle en lutte contre les espagnols et devenu le héros des populations indiennes. Le choix par les terroristes de cette appellation répond à la volonté d'entretenir une confusion habile entre mouvements subversifs et mouvements de libération. Le départ de l'action terroriste sur le continent sud-américain est fourni par les nombreuses révoltes paysannes qui le secouent et dont certaines aboutirent à la création de républiques révolutionnaires dont l'existence sera plus ou moins longue. Citons par exemple la République de Marquetalia en Colombie. L'aspect le plus significatif du terrorisme sud-américain et des mouvements révolutionnaires que l'on rencontre sur ce continent, est la présence active de l'église catholique. En Amérique Latine, l'approbation de l'église, sa complicité ou du moins celle de quelques-uns de ses prêtres, est une nécessité absolue pour tout mouvement terroriste espérant un soutien populaire. Sans l'église, point de chance de succès car dans ce cas, le terroriste se heurte à l'indifférence du peuple. Le soulèvement puis la révolution à Cuba forment l'exemple le plus marquant du terrorisme révolutionnaire en Amérique Latine. Son histoire est suffisamment connue pour qu'il ne soit pas nécessaire d'y revenir ici. Depuis le succès de cette révolution est apparu avec « Che » Guevara le mythe du héros révolutionnaire. Modèle pour de très nombreux terroristes en intention qui en ont fait leur idole, en construisant un personnage légendaire, mélange de Robin des Bois et de Zorro. Guevara, à l'image fabri-

quée de toute pièce par les médias, reste le type parfait du terroriste romantique dont on a tendance à oublier le caractère sanglant. Depuis les années 70, le terrorisme en Amérique Latine s'est orienté presque exclusivement vers la guérilla urbaine. Il est possible de répartir, dans ce cadre, les actions terroristes sous deux rubriques principales : le terrorisme conséquence du phénomène terroriste palestino-européen et les attentats politiques liés à l'action contre les Etats-Unis. Pour mémoire citons l'enlèvement en juin 1970 de l'ambassadeur d'Allemagne au Brésil, ou encore l'attaque de la mission israélienne au Paraguay, deux actions à classer dans la première rubrique. Pour ce qui est des attentats dirigés contre les USA, nous conserverons en référence l'enlèvement puis l'assassinat du chef de la sécurité de l'ambassade des Etats-Unis en Uruguay.

### Les Etats-Unis

L'évolution du phénomène terroriste aux Etats-Unis est particulièrement intéressante, ne serait-ce que pour comprendre que ce pays n'est pas uniquement la cible de mouvements terroristes étrangers, comme on le pense trop souvent, mais qu'il possède également un « terrorisme maison », des groupuscules regroupant des citoyens américains. Du fait des nombreux échanges, notamment universitaires, entre les Etats-Unis et l'Europe, le Moyen-Orient, l'Amérique Latine, la première puissance du globe présente une perméabilité qui a considérablement facilité la propagation des idées terroristes sur son sol. L'on rencontre tout d'abord aux Etats-Unis des mouvements terroristes issus de la contestation estudiantine et de l'opposition à la guerre du Vietnam. Au départ, il n'y a généralement qu'un mouvement regroupant des étudiants idéalistes animés par des idées généreuses et auteurs d'un programme flou. Puis, devant l'absence de succès, la stratégie non violente est rejetée par quelques individus, dont l'action fera éclater le mouvement en groupuscules idéologiques dont certains basculeront dans le terrorisme. C'est le cas du groupe Weathermen. Issu du grand mouvement hippie, à l'origine ennemi de la violence et partisan de la libre décision, amateur de stupéfiant, ... les Weathermen se durcissent peu à peu et à partir des années 70 passent dans la clandestinité. Ils commettent alors de nombreux attentats à la bombe contre des banques, des postes de police, des installations militaires..., basant leur action sur une doctrine on ne peut plus simpliste : « lorsque la

répression beaucoup plus violente des pouvoirs publics exaspérés touchera des couches de plus en plus étendue de la population, alors la révolution éclatera, parce que le peuple sera excédé : la révolution qui seule peut guérir les plaies de ce pays ».

Ensuite l'on rencontre aux Etats-Unis le terrorisme d'extrême-droite. Là, aussi l'on a à faire à de petits groupes à l'idéologie fumeuse comme les Minutemen qui utilisent le terrorisme comme moyen de provocation. Comme leurs « collègues de gauche », ils espèrent pouvoir amener le gouvernement à prendre des mesures répressives accrues qui feraient se dresser le peuple contre lui. L'on aboutirait alors à un affrontement décisif dont l'objectif serait pour les Minutemen et les autres groupuscules fascisant la mise en place d'une dictature élitiste. Enfin, les Etats-Unis sont confrontés périodiquement au terrorisme racial. Le plus important et aussi le plus dangereux car bénéficiant d'un soutien, sinon actif du moins bienveillant, d'une part importante des populations de couleur dont il se dit le défenseur. Issus des différentes communautés les plus défavorisées (afro-américains, portoricains, etc...), des mouvements comme les Black Panthers, les Black Muslims ou encore la BLA (Black Liberation Army) ont recours à une forme moderne de terrorisme nihiliste dont le but unique est la destruction de la société américaine blanche. De part leur fragilité idéologique et leur recherche de la violence à outrance ces mouvements servent régulièrement de relais ou sont infiltrés par des mouvements terroristes étrangers (palestiniens, sud-américains, etc...) qui voient en eux un moyen supplémentaire de porter la lutte sur le territoire de leur ennemi nord-américain.

### Le Moyen-Orient

La présence, particulièrement active, du terrorisme au Moyen-Orient a pour axe principal l'existence de l'Etat d'Israël. A l'exception des activités terroristes juives qui précéderent la création d'Israël, l'on trouvera l'origine des actuels mouvements terroristes moyen-orientaux dans les années sombres qui suivirent la première guerre israélo-arabe de 1947/1948. A l'issue de la victoire des armées israéliennes, quelques 600 000 palestiniens durent quitter leurs foyers, chassés par la politique expansionniste du nouvel état juif. Ils seront, dès lors, voués à une existence misérable dans les camps où quelques pays arabes ont accepté de les recevoir.

# LE TERRORISME



Ces camps vont rapidement devenir de solides bases de soutien pour les opérations terroristes menées sur le territoire d'Israël et dans le monde entier. Le but est simple et nous est familier, il consiste à dresser contre l'Etat Juif l'opinion publique internationale. Il n'aboutira, dans les faits, qu'à une condamnation des Nations-Unies. A partir de ces années de défaite, le mouvement terroriste palestinien va s'organiser. La débâcle égyptienne de 1956 l'amène à mettre en place des groupes armés indépendants. En 1964, un congrès palestinien se réunit à Jérusalem. Ce congrès décide la création de l'Organisation de Libération de la Palestine ou OLP. En septembre de la même année, l'OLP se dote d'une armée, l'Armée de Libération Palestinienne entraînée par l'Egypte et dont le siège est alors à Gaza. Parallèlement, la Syrie soutien l'action d'une autre organisation : le Mouvement de Libération de la Palestine ou Fath. Les partisans d'El Fath entreprennent de nombreux raids contre Israël, depuis le territoire jordanien, avec l'espoir d'entraîner toutes les nations arabes dans le combat. En juin 1967, avec la fermeture du Golfe d'Akaba, le président Nasser provoque le troisième conflit israélo-arabe, « la guerre des six jours ». La défaite arabe, à cette occasion, rejette 150 000 palestiniens supplémentaires

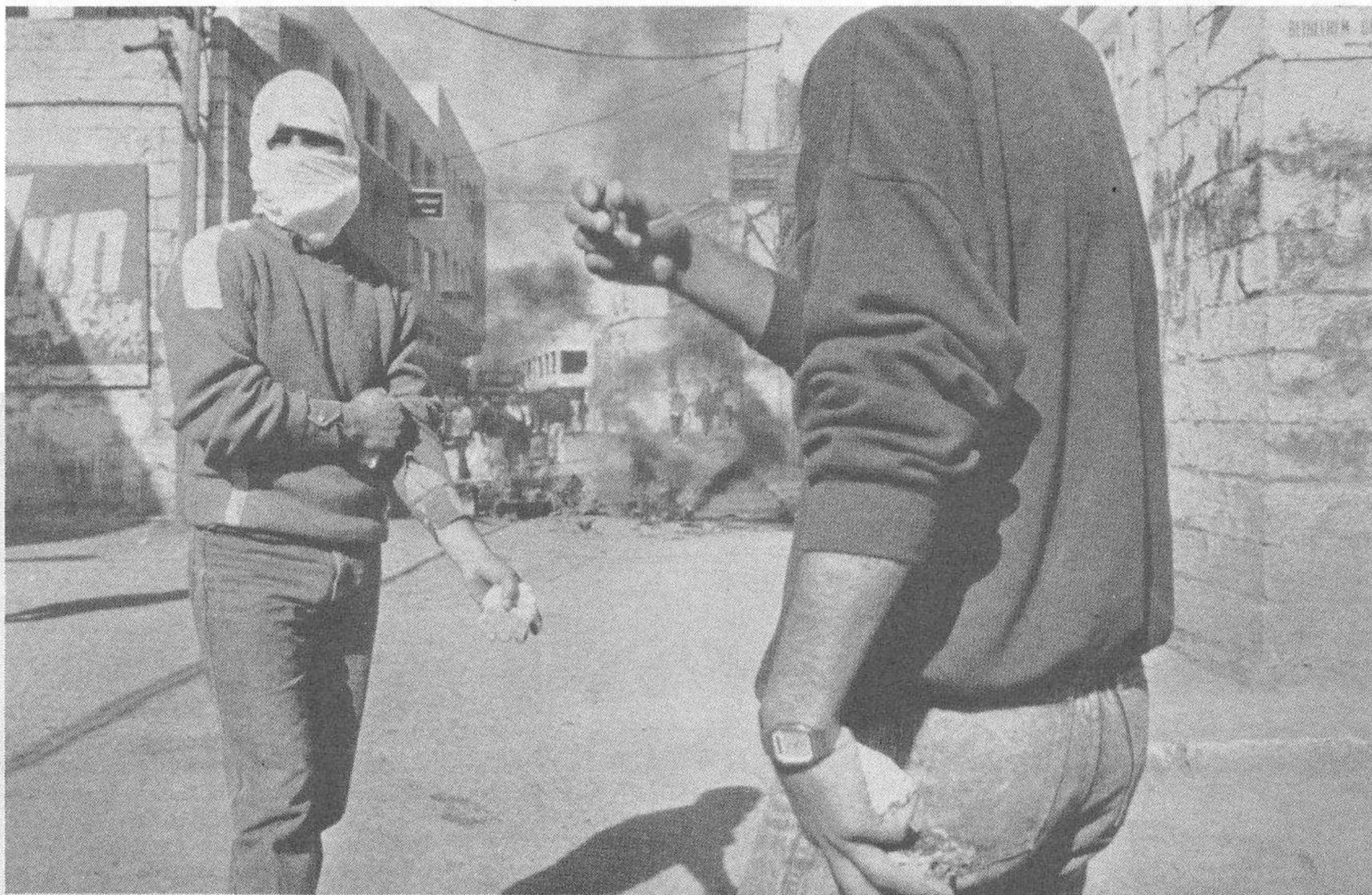
dans les camps de réfugiés. Dès lors, certains de ces camps forment de véritables Etats pratiquement autonomes au Liban et au sein du Royaume de Jordanie. Les fedayins sont entraînés dans des bases militaires établies dans la plupart des nations arabes ainsi qu'en Chine Populaire, en Afrique, au Nord Vietnam ou encore à Cuba. Ils reçoivent armement et soutien logistique de Moscou, directement ou par le biais des satellites de l'Union Soviétique. Leur tactique est alors inchangée : accomplissement d'actes terroristes en territoire israélien pour obliger Israël à rentrer dans une logique de représailles, alertant ainsi une opinion mondiale préalablement sensibilisée. Les premiers succès de cette politique terroriste, avec notamment l'affaire de Karameh, permettent au Fath de s'imposer au monde arabe.

Cependant, l'organisation palestinienne commet l'erreur de considérer le Royaume Jordanien comme un pays conquis et de ne pas se cacher de vouloir en faire une République Populaire qui deviendrait la base de départ d'expéditions militaires d'envergure. L'OLP réagit alors par la création de forces de libération populaire dont le but sera de limiter l'influence du Fath et de combattre sur le même terrain. Dans le même esprit, la Syrie et l'Irak oeuvreront à la création de leurs propres mouvements palestiniens. Cette prolifération de mouvements concurrents freinera considérablement le Fath dans la réussite de ses objectifs, mais sera surtout dommageable à la cause palestinienne dans son ensemble. L'on assiste à une profusion de naissances de groupuscules dont l'action, plutôt brouillonne, ne peut aboutir qu'à des résultats négatifs. Une sorte d'anarchie régit le mouvement palestinien. Le Conseil National de la Palestine se montre totalement incapable de canaliser la multitude d'organisations qui dépendent théoriquement de lui. La volonté de se singulariser, le désir de prendre la tête du mouvement palestinien, auront pour conséquence l'entrée de petits groupes dans le terrorisme international. Ils y seront bientôt suivis par les organisations les plus importantes.

L'émergence de deux personnalités, au sein du mouvement palestinien, aboutira enfin à calmer les ardeurs des fedayins et à structurer, tant bien que mal, la lutte pour la libération de la Palestine. Il s'agit de Georges Habbache, fondateur en 1967 du FPLP (Front Populaire de Libération de la Palestine) et de Yasser Arafat, élu le 3 février 1969 à la présidence du comité exécutif de l'OLP. Les deux hommes vont, avant leur rupture



**NE MANQUEZ PAS  
NOTRE PROCHAINE  
PARUTION  
LE N° 27  
SPÉCIAL « MAGIE  
ET SORCELLERIE »  
son dossier, ses scénars**



consommée en 1971, travailler à l'unification du mouvement palestinien et à la mise en place d'une politique nouvelle, visant à crédibiliser le combat des palestiniens pour leur terre. Cependant, d'importantes dissensions opposent les deux hommes dont les philosophies diffèrent profondément. Yasser Arafat poursuit un combat visant, tout en maintenant une présence militaire, à obtenir une victoire politique passant obligatoirement par des négociations avec Israël. Georges Habbache refuse toute idée de règlement pacifique, la destruction totale de l'Etat d'Israël reste son objectif principal. Le combat interne, que se livreront les deux hommes, aboutira à l'entrée de l'OLP aux Nations-Unis et à la reconnaissance de Yasser Arafat comme interlocuteur valable par la plupart des chefs d'Etat occidentaux. Parallèlement, le FPLP sombre dans le terrorisme le plus dur, le plus exclusif, permettant à la cause palestinienne de lutter sur deux fronts, celui de la diplomatie et celui du terrorisme.

Aujourd'hui, après la réaction jordanienne, qui aboutit à l'écrasement des forces militaires palestiniennes stationnées dans ce pays, après la tragédie libanaise dont les palestiniens, en partie responsables de la situation, sortiront perdants, il semble que les conceptions de Yasser Arafat aient finies par triompher et qu'il soit rai-

sonnable d'espérer un règlement pacifique du conflit israélo-palestinien. Ce, malgré la continuité de l'action terroriste, malgré les bouleversements issus de la récente guerre contre l'Irak, malgré l'hypocrisie des dirigeants israéliens, malgré celle des pays européens et malgré la malhonnêteté, parfois teintée de naïveté des Etats-Unis.

### L'Europe et le Japon

Les mouvements terroristes contemporains dans les différents pays européens et au Japon sont, pour la plupart, indissociables du terrorisme moyen-oriental. Soit parce que ces mouvements servent ouvertement la cause palestinienne dont ils sont les alliés effectifs, soit parce que leur action est infiltrée par les organisations palestiniennes qui y voient un relais pratique à leur combat. Les autres mouvements, en majorité séparatistes, mènent leur propre lutte mais entretiennent bien souvent d'étroites relations avec le terrorisme palestinien, ne serait-ce que pour en obtenir une aide financière ou en matériel. Dans leur action, certains pays arabes voient enfin la possibilité de combattre l'Occident de manière efficace et leur apporte donc un soutien. Depuis les premiers attentats de la lutte pour

l'indépendance de l'Irlande, la Grande Bretagne est, tant en Ulster que sur son propre territoire, la proie des terroristes de l'IRA. Cette Armée Révolutionnaire Irlandaise est l'exemple le plus représentatif du terrorisme révolutionnaire européen, en lutte pour l'indépendance d'un territoire considéré comme indûment occupé par Londres. Parfaitement structurée et organisée, disposant d'un important soutien populaire, de celui de la République d'Irlande, aidée financièrement par diverses nations qui ont un intérêt plus ou moins évident à voir le terrorisme ensanglanter le Royaume-Uni, et enfin disposant d'hommes parfaitement entraînés et équipés d'un matériel excellemment adapté à son action, l'IRA mène un combat acharné que l'on peut qualifier de terroriste par certains de ses aspects mais qui est en fait plus proche d'une réelle guerre de libération. La France, n'a pas été non plus épargnée par l'action terroriste, cependant ce pays a surtout été frappé par les attentats commis sur son sol, par les terroristes moyen-orientaux. Les mouvements locaux purement terroristes, n'ont pu s'implanter qu'en Allemagne, et la France s'est trouvée plus spécifiquement confrontée au terrorisme autonomiste. Rappelons-nous du mouvement indépendantiste breton qui, s'il n'avait été parfois meurtrier, prêterait à sourire de par l'irréalisme de ses

# LE TERRORISME

théories et l'imagerie d'Epinal dont il est issu. Par contre, le terrorisme basque de l'ETA et le terrorisme des différents mouvements corses présentent une appartenance évidente au phénomène terroriste international, devant lequel les démocraties occidentales semblent de plus en plus inaptées à réagir. En Europe, l'ex-RFA et l'Italie ont été les deux nations les plus touchées par le phénomène terroriste, visant à la destruction par la force du système capitaliste. Dans ces deux pays, l'on constatera une relation très étroite entre les terroristes nationaux et le terrorisme palestinien. Le second, par infiltration, ayant utilisé, voire contrôlé, les premiers dans la logique de sa politique. Lorsqu'on évoque le terrorisme allemand, l'on pense immédiatement à la Fraction Armée Rouge responsable notamment de l'assassinat de Hans Martin Schleyer et au groupe Baader Meinhof, composante de la RAF dont les membres se sont rendus tristement célèbres dans les années 70. En Italie, ce sont les Brigades Rouges qui mènent le combat « révolutionnaire et prolétarien » contre la société capitaliste. Au Japon, le terrorisme arabe a trouvé un relais particulièrement efficace avec l'Armée Rouge Japonaise. La violence et le fanatisme des terroristes japonais a une stratégie insurrectionnelle qui vise tout simplement à l'effondrement total de la société japonaise.

## L'Internationale Terroriste

Dans le cadre d'une étude succincte ainsi qu'il en est ici, on est obligatoirement frappé par les contacts évidents, l'interconnexion existant entre les différents mouvements pratiquant l'action terroriste. De là à envisager l'existence d'une « Internationale Terroriste » il n'y a qu'un pas que nombre d'auteurs ou de chercheurs n'hésitent pas à franchir. Il est vrai que, même si sur le fond, le problème demeure infiniment plus complexe, les faits restent troublants, surtout si l'on s'attache à des détails tels l'envoi d'un télégramme de soutien par l'IRA aux funérailles d'Andreas Baader. Il est également vrai que la plupart des terroristes ont, de tout temps, revendiqué leur appartenance à une révolution à l'échelle planétaire. D'où parfois l'affirmation de leur appartenance à un mouvement terroriste mondial poursuivant des buts révolutionnaires communs et clairement intégrés à une politique d'ensemble. En réalité, le terrorisme est plutôt une stratégie dont la

répétition des actions constitue l'unité, laissant croire à l'existence de contacts permanents entre les différents groupements qui en font partie. Il est donc réaliste, plutôt que de croire en l'existence d'une internationale terroriste, d'accepter l'idée qu'une similitude de méthodes crée souvent l'impression de collusion entre les différentes composantes terroristes. Quoiqu'il reste cependant vrai, que dans des cas spécifiques ou du fait du hasard de stratégies parallèles, certains groupes ou groupuscules ont pu créer et développer des contacts privilégiés. Cela bien que la nature psychologique, très particulière, du terroriste le rende généralement incapable de maintenir longtemps une entente avec un mouvement qui n'est pas le sien. Il est également possible de parler d'internationale terroriste au niveau, non plus des terroristes, mais à celui des Etats qui les contrôlent. Il est en effet clairement établi que certains Etats ont eu et auront encore des contacts secrets visant à conjuguer les actions de différents groupes terroristes, pour arriver à un but sur lequel ces Etats se rejoignent. L'on a, dans ce cadre, encore en mémoire les accusations lancées il y a quelques années contre la Libye et l'Algérie. Ces deux Etats étaient soupçonnés d'avoir conclu un accord, dans le but d'aider les mouvements autonomistes d'Europe Occidentale et plus particulièrement de France. La Libye devant se charger du financement, l'Algérie de la réalisation technique.

L'histoire du terrorisme, celle des mouvements et des hommes qui en ont fait une réalité tristement quotidienne, nécessiterait encore de très nombreux développements pour être complète, ou du moins la plus complète possible. Notre propos n'étant pas de cet ordre, nous invitons le lec-

teur désireux d'approfondir ce sujet à se référer à la bibliographie figurant en annexe de ce dossier. Mais avant de conclure, nous allons aborder un aspect très important du phénomène terroriste : celui de l'Etat terroriste.



## L'ÉTAT TERRORISTE

Le terrorisme contemporain a eu, entre autre, pour effet de mettre en évidence le dilemme des Etats démocratiques contraints à combattre dans un cadre nécessairement légal un ennemi insaisissable utilisant, lui, toutes les armes et n'hésitant pas à recourir à la violence la plus aveugle. De plus, l'on constate une modification profonde de la structure actuelle du terrorisme mondial : il n'est plus exclusivement l'arme des faibles, le terrorisme est devenu international et le terroriste n'est plus, dans la majorité des cas, un homme seul. Le terroriste est désormais assisté, aidé, armé par



# DOSSIER

## OUVERT

des Etats qui utilisent à leur profit, direct ou indirect, son action. Cela fut et reste vrai pour des mouvements isolés comme la Bande à Baader ou les Brigades Rouges Italiennes qui ont pu, par exemple, entraîner leurs membres dans les camps palestiniens de Syrie et du Liban. Cela est encore plus évident, pour des mouvements comme les divers groupuscules dépendant directement de l'Iran ou encore pour le terrorisme palestinien qui bénéficie, et bénéficie encore, du soutien direct d'Etats souverains tels que la Libye, la Syrie ou l'Irak, pour ne citer que les trois pays les plus actifs. Les terroristes profitent d'une véritable structure étatique qui leur apporte des ressources bien supérieures, tant au niveau du financement que de celui des armements et de la logistique, à celles dont purent bénéficier leurs prédécesseurs historiques. La participation d'Etats de droit au terrorisme, l'utilisation qu'ils en font pour parvenir à leurs fins trouve sa meilleure illustration au Proche-Orient. C'est pourquoi nous choisissons, dans ce chapitre, de nous attacher spécifiquement à l'analyse de l'Etat terroriste moyen-oriental sans que cela veuille dire que ce soit une « spécialité locale ». De nombreuses autres nations de par le monde utilisent, de la même façon, le terrorisme comme composante de leur diplomatie sans doute de manière moins ouverte, plus hypocrite, mais toute aussi dangereuse. De nombreux mouvements terroristes sont ou ont été contrôlés par tel ou tel Etat de l'ancienne Europe communiste, par la Chine, par l'URSS ou encore par l'Algérie etc. Pour leur part, les nations qualifiées de démocratiques n'ont pas hésité, par le biais de leurs services secrets, à soutenir efficacement des groupes terroristes contre-révolutionnaires dans le cadre de leur politique expansionniste ou interventionniste, notamment dans les pays du Tiers-Monde. Revenons donc, ces divers aspects du phénomène rappelés, au Moyen-Orient. Comme nous l'avons dit plus avant, l'Iran, la Syrie ou encore l'Irak et la Libye sont de parfaits exemples de ce qu'il est convenu de nommer un Etat Terroriste. Voyons, tout d'abord, comment ces Etats en sont arrivés à inclure, sans véritablement s'en cacher, le terrorisme dans leur diplo-

matie ; comment ils sont parvenus à utiliser l'arme terroriste comme n'importe laquelle des armes dont une nation dispose pour tenter de convaincre ses voisins et les autres pays du globe du bien-fondé de ses théories. Il est raisonnable de dater l'apparition de l'Etat Terroriste moyen-oriental au moment où s'amorce le déclin de la résistance palestinienne. La stratégie de violence terroriste mise en place par les différentes fractions armées de l'OLP s'était, alors, étendue à la scène internationale, mais le mouvement, fragilisé par des luttes internes, va voir rapidement son action récupérée par certains Etats, à leur profit. La destruction de la résistance palestinienne, suite à ses défaites au Liban, accélérera le processus, ouvrant toute grande la voie de l'infiltration de ses composantes par certains Etats arabes. Le point de départ de l'Etat terroriste est donc la canalisation habile de la violence, dégagée par le mouvement palestinien, et celle de sa stratégie d'opposition à Israël et à ses alliés dans le monde. Puis, son insertion dans le réseau des relations internationales. Tout en conservant présent à l'esprit ses spécificités, il est partiellement possible de raccorder à cette voie originelle le terrorisme soutenu par l'Iran. Ce sont, en effet, des groupes intégristes musulmans, se réclamant de la référence iranienne, tel que le Jihad Islamique ou le Hezbollah qui sont aujourd'hui à l'avant garde du combat contre Israël, dans les territoires désertés par la résistance palestinienne dans le Sud-Liban. Bien qu'étant héritier de la violence palestinienne, bien que la couvrant et la couvant, l'Etat terroriste reste cependant un Etat. Il est certain que la violence qu'il secrète dépend de la nature de son régime, de la représentation qu'il se fait de l'ordre international et de la perception qu'il a de son environnement. Il cherche tout simplement à transformer en bénéfice son recours à la terreur, renforçant alors sa position dans son environnement, devenant un interlocuteur obligé. A la différence des groupes ou groupuscules terroristes dont l'objet principal est de faire reconnaître leur existence et leurs revendications, l'Etat terroriste vise moins à la reconnaissance d'une existence qu'à celle d'un rôle spécifique. La politique de l'Etat terroriste vise à une pénétration par la force du système international. Cela fait, à y peser de manière déterminante, soit en infléchissant les flux soit en les neutralisant. En réalité, l'Etat terroriste utilise plus qu'un terrorisme de revendication ou de contestation, un terrorisme de neutralisation et de dissuasion. La légitimité de ces actes est puisée dans sa propre « raison

d'Etat » qu'il sert en poussant à l'extrême les considérations stratégiques habituellement inhérentes à la notion d'intérêt national. En résumé, son instrumentalité politique est commandée par sa normativité institutionnelle. En effet, la norme primordiale reste l'Etat, la terreur ou le terrorisme n'étant que des instruments la servant. Ceci explique que l'Etat terroriste, contrairement aux groupes et organisations, se trouve toujours « en situation », jamais marginalisé. Opérant à l'extrême périphérie de la légalité internationale, il escompte même de ses crimes une reconnaissance de son rôle. En définitive, l'Etat terroriste est le premier bénéficiaire du climat de violence ambiant, car il utilise ce climat de manière fonctionnelle. Définit très largement, l'Etat terroriste, ou du moins son existence, amène à s'interroger sur ce qu'il représente de façon plus précise. Tout d'abord, « sa naissance » tient d'une profonde complexité : pour qu'un Etat recoure à « l'arme des faibles », pour qu'il s'approprie les outils d'une lutte antérieurement considérée comme étant celle de petits groupes ou de minorités, il ne suffit pas qu'il soit bâti sur la tyrannie interne de la dictature. Cela est certes nécessaire mais insuffisant. D'autres considérations essentielles doivent être réunies pour contribuer à l'émergence de l'Etat terroriste. En comparant, entre eux, certains Etats terroristes, l'on est frappé de constater que trois conditions se retrouvent plus que couramment. Ce sont, l'isolement diplomatique, une idéologie conquérante et enfin la nécessité d'avoir recours à des relais occasionnels formellement indépendants de l'Etat lui-même. L'isolement diplomatique de l'Etat est, en général, le fait de sa situation d'encerclement régional par des Etats qui lui sont hostiles. Ou bien le fait de son rejet par la communauté internationale, pour quelque raison que ce soit. L'idéologie conquérante est la volonté pour l'Etat, non seulement de prolonger sa politique, mais aussi d'imposer ses valeurs, plus ou moins largement, hors de ses frontières. Enfin, ce que nous nommions relais indépendants ne sont autre que les organisations terroristes qui se réclament, plus ou moins ouvertement, de la mouvance idéologique de l'Etat terroriste. Elles en sont le bras armé. Leur indépendance, qui ne trompe personne, est cependant toujours tactiquement affirmée et proclamée, pour permettre à l'Etat terroriste de continuer de jouer son rôle objectif sur la scène internationale. Pour bien saisir les mécanismes qui unissent les terroristes reconnus aux Etats qui se sont unis avec eux dans leur vision univoque du monde, nous aurons recours à trois exemples significatifs.

**NOUVEAU**

**LES PIN'S CHRONIQUES  
D'OUTRE MONDE**

**DES PIN'S 100 % JEU DE ROLE**

**Série limitée non renouvelée :  
2 000 exemplaires !**

**Au choix 3 PIN'S : PIN'S N° 1, N° 2, N° 3  
(voir avant-dernière page de ce numéro  
et bons de commande pages 4 et 7)**

# LE TERRORISME

## La Libye

La Libye du Colonel Kadhafi se veut l'héritière du mouvement nassérien et de son panarabisme intransigeant. Cependant, cet héritage, fructifié par les idées du chef de la Révolution libyenne s'est rapidement dépassé, se voulant théorie universelle valable pour l'ensemble de l'humanité. L'originalité des idées du Colonel Kadhafi est contestable. S'il est vrai que ses tentatives de se frayer une nouvelle voie entre le socialisme et le capitalisme n'ont rien de très nouveau, il reste cependant simpliste de s'arrêter à cet à priori. Ce serait également méconnaître l'apport de Kadhafi. Il est, en effet, primordial de comprendre que sa théorie est tout autant une pratique. Que sa pensée est vouée au bouleversement mondial. L'islam devient avec lui une réelle force révolutionnaire à visée planétaire. A partir de ses convictions, mais arabe avant tout, Kadhafi a été présent sur tous les champs politiques et de conflits du monde arabe. De la guerre du Soudan au soutien du Polisario à la guerre du Liban, l'aide militaire, financière et idéologique de Kadhafi, à différents groupes politiques, a été permanente. Ses tentatives d'union avec la Syrie, la Tunisie, le Maroc, l'Égypte, etc... sont la marque d'un interventionnisme actif au service de l'unité arabe. Son soutien aux terroristes d'Irlande ou des Philippines manifeste sa volonté d'être présent sur toutes les scènes du globe.

Cependant, son action diplomatico-militaire ne lui a valu que des déboires. La Libye s'est trouvée, au fil des années, de plus en plus isolée dans le monde. Lors du bombardement amé-

ricain sur Tripoli, le Colonel Kadhafi a pu mesurer l'étendue de cet isolement et l'indifférence, voire l'agressivité, d'une majorité de nations face à sa politique. Peu de temps après, le roi du Maroc mettait fin à l'union de son pays avec la Libye, renforçant cet isolement.

Idéologie conquérante et isolement diplomatique expliquent l'utilisation par le Colonel Kadhafi de moyens coercitifs pour manifester sa puissance. Divers groupements sont inscrits dans sa mouvance. Notamment le groupe d'Abou Nidal proche aussi de la Syrie. Mais singulièrement, aucun groupe ne se réclame directement du Colonel Kadhafi. C'est là un échec supplémentaire pour la Révolution libyenne, dont le chef n'a pu inspirer jusqu'ici aucun mouvement qui se réclame de ses idées. La chasse aux opposants libyens a montré de plus les limites auxquelles s'est heurtée une pensée qui, en voulant s'opposer au monde pour le transformer, en est réduite à faire face à sa propre opposition.

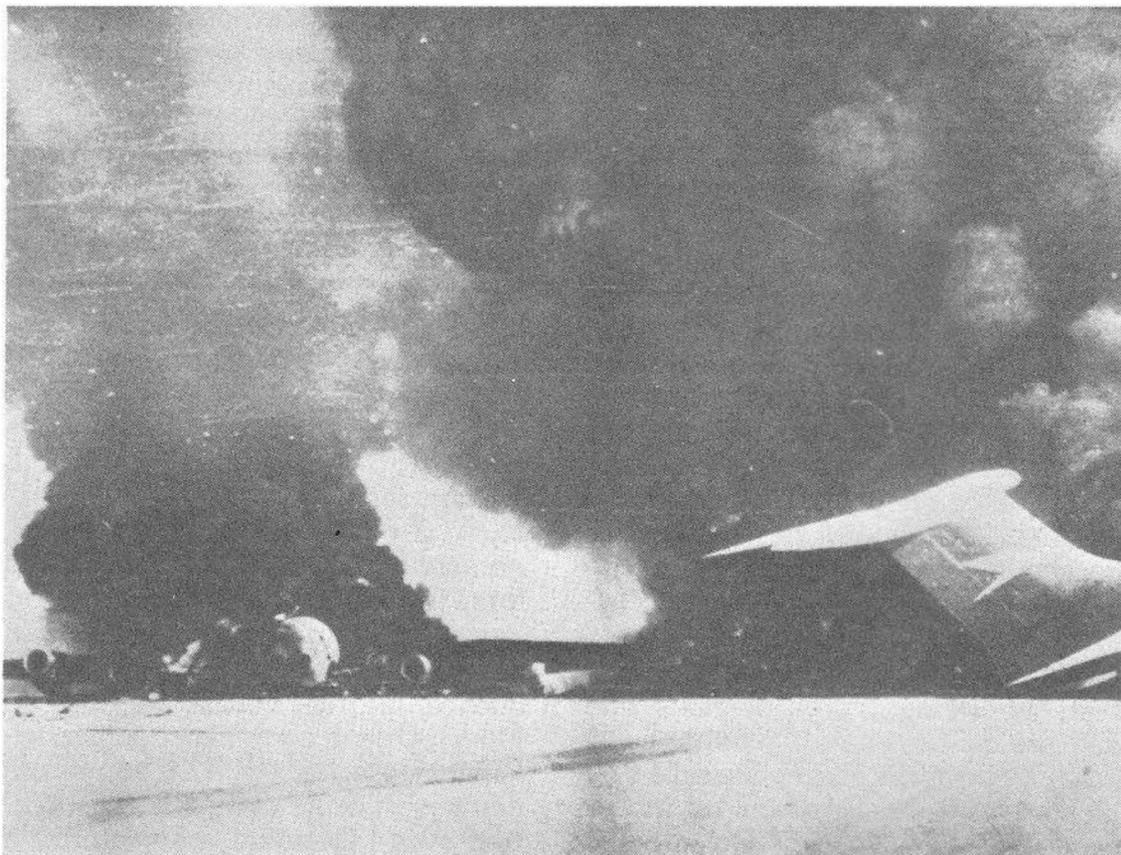
## L'Iran

La terreur exportée par la Révolution Iranienne est marquée elle aussi du triple critère de l'isolement diplomatique, de l'idéologie conquérante et du lien « diffus » avec des organisations pronant une action violente. L'isolement diplomatique de l'Iran est consécutif à sa révolution : un soulèvement qui ne visait pas la seule destitution du Shâh. Dans l'esprit de ses dirigeants, la révolution devait être un ferment révolutionnaire pour le peuple isla-

mique et un ensemble d'opposition à l'Occident pour tous les peuples. L'isolement diplomatique n'est donc pas seulement dû au rejet des alliances établies par l'ancien régime. Il résulte d'une volonté de prendre ses distances avec le monde extérieur, avant d'être en situation de l'affronter. L'idéologie de l'Iran révolutionnaire puise son origine dans le retour à la division sacrée du monde. L'opposition est certes élémentaire mais elle tire, de la référence aux textes saints, sa force et sa capacité de mobilisation. La pensée de Khomeini et de ses successeurs voit sa force résider dans la traduction concrète qu'elle fait du schématisme religieux : le monde de la Sainteté devant s'opposer au monde du Mal. Toute la politique extérieure de l'Iran découle de cette pensée. De la prise d'otages à l'Ambassade des Etats-Unis à Téhéran à la lutte contre Israël dans le Sud-Liban, en passant par la guerre récemment menée contre l'Irak. L'activité de terrorisme, spectaculaire, conduite par l'Iran sera primitivement menée au Sud-Liban. Elle donnera naissance à de multiples groupes se réclamant de l'Iran islamique et de la pensée de Khomeini. Hezbollah, Jihad Islamique et les autres s'inscrivent profondément dans le sillage de la politique iranienne. Ces mouvements, responsables de multiples attentats contre la force multinationale puis d'un harcèlement permanent contre Israël au Liban, entreront ensuite dans une seconde phase de l'action violente menée par l'Iran. Celle qui vit une banalisation, une fonctionnarisation du terrorisme. Avec une vague d'attentats frappant hors du Moyen-Orient, il n'était plus question d'attaquer l'adversaire pour le détruire, mais plus prosaïquement, de négocier un changement de sa politique au Moyen-Orient.

## La Syrie

Dans le cadre des conflits du Moyen-Orient, la Syrie de Hafez El Assad a émergé comme un acteur essentiel. La politique du président Assad repose, avant tout, sur la claire perception que l'évolution des règlements diplomatiques au Moyen-Orient, depuis 1975, présente de graves risques d'aboutir à un isolement de la Syrie. Dès lors, l'objectif de cette politique fut de briser cet éventuel futur encerclement. L'empressement que prit la Syrie à s'aligner sur les positions américaines, lors de la guerre du Golfe, en est une parfaite illustration. Indépendamment du fait que ce soutien opportuniste contre l'Irak permettait à Assad d'avoir les mains libres pour mener sa





politique au Liban qu'il s'efforce depuis des années de maintenir dans le chaos. Pour combattre l'isolement qui la menace, la Syrie a donc, ces dernières années, violemment combattu ce qui risquait de l'isoler : dissuasion des palestiniens de s'engager seuls dans un règlement pacifique de leur conflit avec Israël, dissuasion du roi Hussein et du Fath de suivre la pente de négociation directe, dissuasion des libanais de parvenir à une entente inter-libanaise sous un patronage occidental, etc... Sa participation dans le clan américain à la guerre du Golfe, sa réponse positive au projet de conférence sur la paix devant se tenir prochainement, ont sans doute modifié le comportement de la Syrie, mais, pour l'instant, ne serait-ce qu'à l'observation de son action au Liban, il est raisonnable de croire que l'on assiste plutôt à une modification de pure forme, commandée par des événements incontrôlables par Damas et servant d'ailleurs ses intérêts. D'autre part, n'oublions pas que l'idéologie du

Baas, ses ambitions nationalistes, ont toujours amené ses dirigeants à pratiquer une politique d'ingérence active dans les affaires des autres pays arabes. Le monde arabe, considéré comme une unité, et le Baas comme son fédérateur ont permis au parti de justifier cette ingérence. Dans le même état d'esprit, la Syrie n'a jamais toléré d'autre présence au Liban que la sienne. Régulièrement isolé dans le monde arabe, alors que toute l'idéologie de son régime tend à son plus grand rassemblement, la Syrie se trouvera acculée à affronter ses ennemis avec la plus ferme détermination, d'où le recours au terrorisme par l'intermédiaire des nombreux mouvements qu'elle contrôle, notamment au Liban.

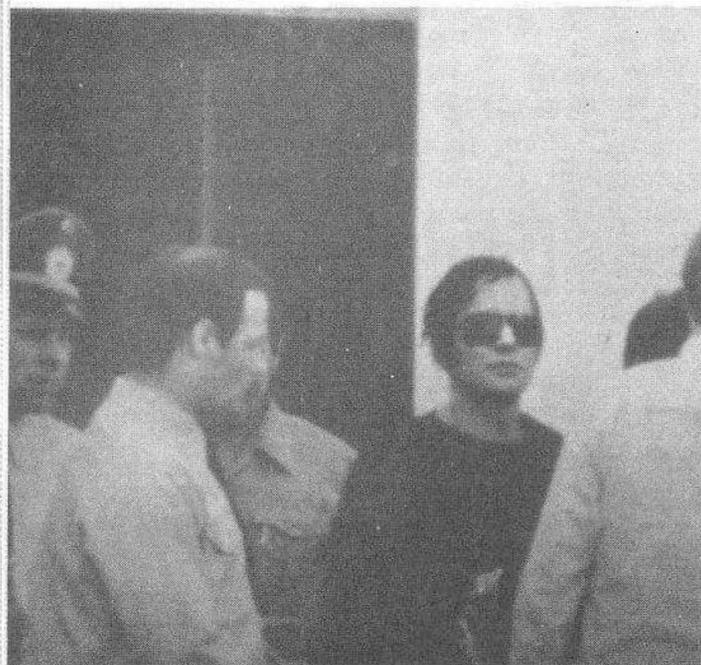
sent quelques-uns de nos contemporains ? Nous avons recueilli ci-dessous les réactions de trois personnalités hétéroclites : un spécialiste du Moyen-Orient, un écrivain journaliste et un compositeur de musique.

**Mr Antoine Sfeir, Directeur des « Cahiers de l'Orient », spécialiste du Moyen-Orient**

Les bouleversements récents, subits par le Moyen-Orient, au cours des mois écoulés, nous ont conduit à nous interroger sur les perspectives ouvertes par ces événements, sur l'incidence qu'ils vont avoir sur le mouvement terroriste. Pour répondre à cette question : « *Quel est l'avenir des terroristes après la guerre du Golfe ?* » Nous sommes allés trouver Antoine Sfeir, journaliste, directeur des « Cahiers de l'Orient » et spécialiste reconnu du Moyen-Orient. Pour Antoine Sfeir, la guerre du Golfe et surtout l'effondrement de l'ancien bloc communiste ont plongé les terroristes dans l'expectative, les condamnant à l'attentisme. Pour ce qui est de l'éclatement de « *l'Empire Soviétique* », cela a privé les terroristes de, ceux que Antoine Sfeir appelle, Maîtres. Les problèmes actuels du Kremlin et la démocratisation des anciens satellites de l'URSS ont amené le KGB ou d'autres services, tels que ceux de l'ex-RDA, à « *couper les vivres* » à de nombreux terroristes qui se sont, dès lors, trouvés privés de logistique et parfois de but. Pour ce qui est de la guerre du Golfe, elle a eu pour conséquence, un frein mis par les Etats du Moyen-Orient, contrôlant traditionnellement les terroristes, à l'action de ces derniers ; l'heure étant à la collaboration avec l'Occident, pour mettre à

### POINTS DE VUE

S'il est un sujet qu'on ne peut aborder sans passion et sans hargne, c'est bien le terrorisme. Complexe à souhait, on se perd souvent dans ses méandres, avec ses facteurs humains et psychologiques, ses déclarations fanfaronnes et ses non-dits, ses tenants et ses aboutissants. L'époque y est aussi pour beaucoup : il y a quelques années, il fallait s'en réclamer, aujourd'hui, la mode est au pacifisme, à la nature et au naturel. Mais au fond ? le problème reste le même : des individus en détresse qui ne trouvent comme seule échappatoire à leur misère que celle d'y plonger les autres. Mais qui est innocent et qui est coupable ? Qu'en pen-



Andreas Baader sortant du tribunal est ramené dans sa cellule (Sygma).

# LE TERRORISME

genoux le « Fou de Bagdad ». Sur l'évolution probable du terrorisme, et à l'heure où nous avons recueilli ses propos (juin 1991), Antoine Sfeir a évoqué une période d'inaction qui devrait durer jusqu'au printemps de 1992. A cette date, le risque de balkanisation du Moyen-Orient devrait conduire à l'émergence de nouveaux terrosites, au service de nouveaux maîtres, encore plus incontrôlables que leurs prédécesseurs ; surtout si les États-Unis ne parviennent pas à jouer le rôle de gendarme qu'ils se sont assignés dans cette région. Pour Antoine Sfeir, nous serions donc, en matière de terrorisme, en train de vivre une sorte de « veillée d'armes », avant que l'affrontement reprenne de plus belle. Et peut-être, alors, hors de tous ces contrôles qui l'ont jusqu'à présent canalisé.

Propos recueillis par L. Depruneaux.



Gudrun Ensslin et Andreas Baader lors de leur premier procès.

## Mr Amin Maalouf, écrivain et journaliste

**Aline Gemayel :** Qu'elle est votre réaction face au terrorisme ?

**Amin Maalouf :** Je suis contre, cela va de soi. Je ne crois pas aux vertues de la violence, car elle résout rarement les problèmes. Ceux qui ont une cause à défendre ont généralement tort d'utiliser le terrorisme. C'est un crime et une faute. Les moyens pacifiques sont plus efficaces. Je pense qu'il faut s'élever moralement pour prouver qu'on mérite ce qu'on revendique. Beaucoup d'exemples à travers l'histoire nous le prouvent.

**A.G. :** Mais ne peut-on justifier le terrorisme ?

**A.M. :** Je pense que ce sont les moyens qui justifient la fin, si les moyens sont honorables .... L'acte

terroriste n'est plus justifiable car les conditions et les mentalités ont changé. Je ne crois pas que le terrorisme puisse à aucun moment constituer une solution.

**A.G. :** Ne pensez-vous pas que les peuples qui y ont eu recours, ont été forcé d'utiliser cette voie ?

**A.M. :** C'est ce qu'ils ont estimé mais ce serait inutile de refaire l'histoire, on ne peut porter un quelconque jugement. Ce que je pense, c'est que les mentalités ont beaucoup évolué. Dans les sociétés occidentales, la vie humaine a une autre valeur. On y a même aboli la peine capitale.

**A.G. :** Mais dans le cas des Palestiniens, quelle solution leur reste-t-il ?

**A.M. :** Ce problème est très compliqué. Mais je pense qu'on peut dire que le seul moment où les palestiniens ont réussi à obtenir gain de cause c'est quand ils ont utilisé la non-violence. Toute action violente a fait reculer leur cause, les a discrédité auprès de l'opinion internationale.

**A.G. :** Quels moyens ont les peuples pour revendiquer quelque chose aujourd'hui ?

**A.M. :** Aujourd'hui, presque partout il est possible de parvenir à ses fins en utilisant des moyens de pression politique et par le biais de l'information. Mais le summum, c'est la violence contre soi-même, elle est beaucoup plus efficace ; regardez l'exemple de Yan Palashe (Yougoslavie), son martyr a été le meilleur moyen de revendication. Des gens pacifiques ont su obtenir des résultats très concluants. Aujourd'hui il y a de nouvelles réalités qui permettent d'envisager autre chose que le terrorisme.



**A.G. :** Quelles sont ces réalités nouvelles, d'après-vous ?

**A.M. :** D'abord, un développement très important de la communication. On sait ce qui se passe à l'autre bout du monde, on ne peut plus massacrer des peuples impunément. Par ailleurs, il y a une plus grande sensibilisation à tout ce qui est droit de l'homme ; les tortures et les exécutions se commettent en nombre moins important. Enfin, la notion de non-ingérence est caduque, il n'y a plus de frontières.

**A.G. :** Dans quel sens va évoluer le terrorisme après la guerre du Golfe ?

**A.M. :** Malgré le cynisme de beaucoup, je pense qu'il n'a plus lieu d'être. Il y a divers développements qui peuvent donner à espérer. J'ai l'impression que les américains ne voulaient pas s'occuper de la question kurde et ils y ont été forcé à cause de la pression exercée par l'opinion publique. Grâce aux moyens de diffusion de l'information, on peut faire bouger beaucoup de choses. Cela ne se justifie plus de mettre une bombe dans un lieu public !

## Mr Robert Puccinelli, compositeur de musique

**Aline Gemayel :** Qu'elles est votre réaction face au terrorisme ?

**Robert Puccinelli :** C'est la violence à l'état pur. C'est l'argument de ceux qui n'ont pas d'arguments intellectuels. Pourquoi les terroristes commettent-ils des actes terroristes ? Pour revendiquer quelque chose. A notre époque, où j'estime que théoriquement on devrait être un peu plus évolué, il y a des tas de moyens de revendiquer les choses sans en arriver à la violence.

**A.G. :** Ne pensez-vous pas que ces peuples avaient une raison valable pour en arriver là ?

**R.P. :** On trouve toujours des raisons pour excuser les violences, moi je n'en trouve aucune. Tuer des gens qui n'ont strictement rien à voir avec le problème, qui n'en sont pas la cause, et qui n'ont aucun pouvoir pour agir en faveur des revendications des terroristes, c'est l'acte le plus inhumain qui existe.

**A.G.** : Y-a-t'il un acte terroriste que vous pourriez justifier ?

**R.P.** : Pour moi, l'acte criminel n'est pas justifiable, quelles que puissent être les raisons. Je peux comprendre, si je fais preuve d'une grande ouverture d'esprit, l'acte terroriste quand il touche uniquement du matériel. Mais je ne l'accepte aucunement, dès que, pour se faire entendre, on tue des gens. Un terroriste qui tue uniquement pour dire « regardez-moi, j'existe », pour moi, ce type-là n'existe pas.

**A.G.** : Alors, quel moyen utiliser pour avoir gain de cause ?

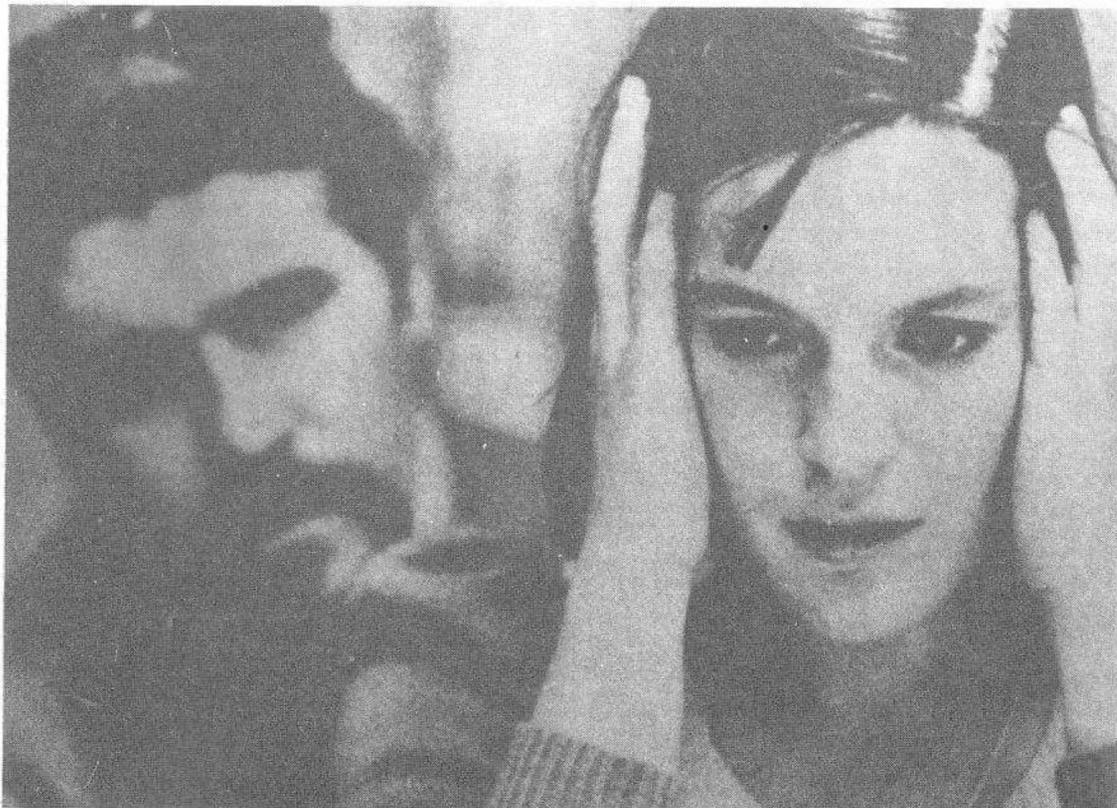
**R.P.** : Le terrorisme est la plus simple des méthodes, parce que c'est la plus primaire. La parole, le dialogue restent le seul moyen. Le Christ a touché le monde entier et il n'a pas tué un seul individu, et cela à l'époque où la diffusion médiatique était au niveau 0. Cet homme a fait passer son message sur la terre entière sans un acte de violence. Le meilleur moyen, c'est celui qui élève l'âme de l'homme. Elle n'est pas élevée en tuant son prochain.

**A.G.** : Mais la parole n'a pas toujours été très efficace, beaucoup d'exemples le montrent, et même récemment avec le cas des Kurdes massacrés par S.Husseïn ?

**R.P.** : C'est difficile de répondre à ce genre de questions. Je ne me sens pas concerné. Je suis concerné d'un point de vue uniquement spirituel. A partir du moment où nous sommes tous sur un même bateau, si on se laisse aller à la violence, si le seul moyen de se faire entendre est de tuer l'autre, il ne restera plus personne en vie. Je pense que la violence n'a jamais été et ne sera jamais le moyen d'obtenir une situation stable.

**A.G.** : Dans quel sens va évoluer le terrorisme ?

**R.P.** : Le terrorisme je n'en sais rien. Mais le principal but de l'être humain c'est d'évoluer, c'est-à-dire de dépasser ses instincts bestiaux, ses pulsions de violence. Pour devenir un jour des êtres humains accomplis, il faudra



*Katharina Blum, un film de Volker Schlöndorff.*

apprendre à dépasser ce qu'il y a de plus animal en nous : la violence.

C'est sur ces opinions que nous choisirons de clore ce dossier, très certainement insuffisant et imparfait dans sa tentative d'éclairage du phénomène terroriste. A l'heure où nous écrivons ces lignes, des hommes, de part le monde, préparent minutieusement les bombes qui, demain, secoueront notre torpeur, nous rappelant que le terrorisme fait désormais partie de la vie commune de nos sociétés et que rien ne semble pouvoir y mettre un terme, dans la décennie à venir. Sans doute notre essai, visant à permettre l'intégration d'un phénomène si complexe et si dramatiquement sérieux que le terrorisme, déplaira à certains qui y verront de notre part la volonté hypocrite de tirer parti de phénomènes graves qui ne devraient pas apparaître dans une publication ludique. Que ces esprits étroits ne nous en veuillent pas, d'avoir, une fois encore, tenté de nous élever au dessus de leur lamentable microcosme et d'avoir voulu ne pas oublier le caractère, nécessairement, protéiforme de toute tentative journalistique ou littéraire.

LAURENT DEPRUNEAUX



**(1) Le Robert** : « Terrorisme : emploi systématique de mesures d'exceptions, de la violence pour atteindre un but politique. Ensemble des actes de violence (attentats individuels ou collectifs, destructions) qu'une organisation politique exécute pour impressionner la population et créer un climat d'insécurité. » Larousse : « Ensemble des actes de violence commis par des groupements révolutionnaires/Régime de violence institué par un gouvernement. »

**(2) Aménophis IV** : Pharaon égyptien (1372-1354 av. JC). Il régna sous le nom d'Akhénaton. A partir de 1366 il tenta d'imposer la substitution au culte d'Amon d'une nouvelle religion monothéiste, celle du dieu Aton. Cette tentative de réforme se heurta à l'indignation et à l'opposition des prêtres et ne survécut pas au roi.

**(3) Frédéric I<sup>er</sup> Barberousse** : Empereur romain-germanique (1122-1190). Il dirigea avec Philippe Auguste et Richard Coeur de Lion la troisième Croisade (1189-1192) durant laquelle il mourut noyé en Cilicie.

**(4) Les Hommes Fauves** : hommes léopards, hommes panthères, hommes reptiles, etc... Secte africaine pratiquant la terreur par le meurtre multiplié avec la volonté de renverser le pouvoir établi, tribal puis par la suite colonial. L'homme fauve en transgressant les interdits sociaux s'identifie à la mort dont il usurpe, à des fins politiques, le rôle ancestral.

**(5) Guffroy** : Révolutionnaire et théoricien français, allié de Robespierre. Pour lui 5 millions d'habitants devait être le chiffre idéal de la population française. « L'excédent » devait être éliminé. Rappelons que selon diverses estimations le pays comptait à l'époque révolutionnaire environ 25 millions d'habitants.

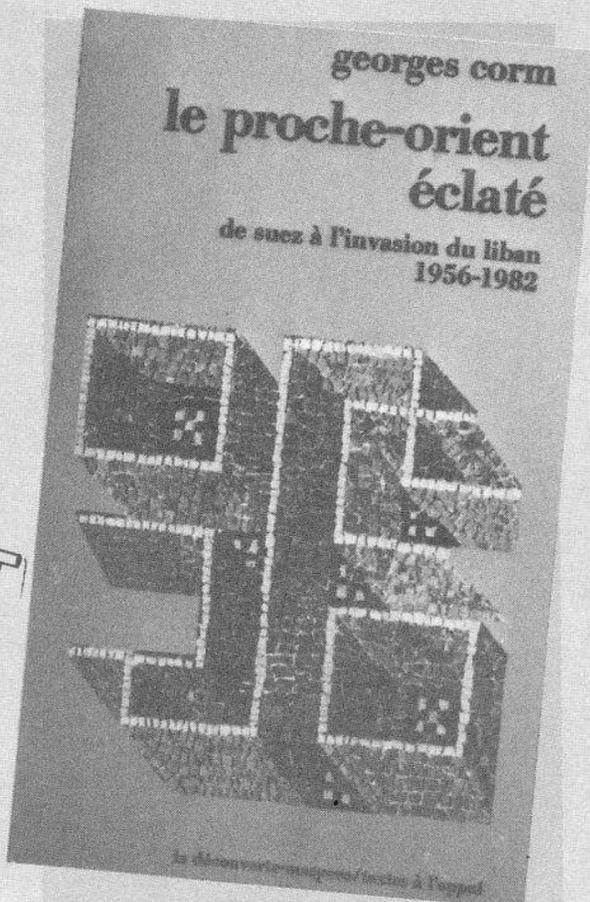
**NE MANQUEZ PAS  
NOTRE PROCHAINE  
PARUTION  
LE N° 27  
SPÉCIAL « MAGIE  
ET SORCELLERIE »  
son dossier, ses scénars**

Dès le n° 27 de Chroniques d'Outre Monde  
nous vous proposerons une sélection  
des meilleurs jeux de rôle et de plateau  
**EN VENTE PAR CORRESPONDANCE... DANS NOS PAGES KIOSK!**

*Entre les études détaillées, les écrits journalistiques, les ouvrages de référence et les aventures romancées, le phénomène terroriste a inspiré un grand nombre de livres. Trop nombreux pour qu'ils puissent, ici, être cités. Nous nous contenterons donc de proposer, au lecteur curieux, une bibliographie sélective regroupant, en toute subjectivité, quelques ouvrages, qu'il nous parait nécessaire de lire, pour acquérir un début de connaissance et de compréhension du terrorisme.*

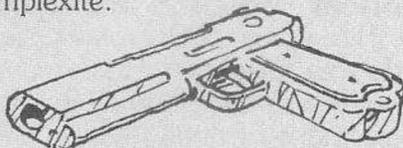
**LE PROCHE-ORIENT ECLATE**

de Georges Corm  
La Découverte/Maspero  
Parution 1983



C'est un ouvrage général sur les crises successives qui secouent le Proche-Orient depuis plus de trente ans, depuis « l'affaire de Suez ». Ce livre de Georges Corm, sociologue libanais et spécialiste

du Moyen-Orient, est un texte de référence qu'il faut avoir lu pour comprendre, un tant soit peu, le « monde arabe » contemporain. L'auteur nous y explique les mécanismes qui, depuis la nationalisation du Canal de Suez, font se mouvoir les multiples forces qui animent la région et le rôle des grandes puissances dans un conflit qui s'éternise. Cette connaissance du Proche-Orient est absolument indispensable pour une perception positive du terrorisme moyen-oriental, qu'il soit palestinien ou issu du fondamentalisme islamique, et pour saisir avec plus d'aisance sa profonde complexité.



**PROCHE-ORIENT, UNE GUERRE DE CENT ANS**

de Alain Gresh  
et Dominique Vidal  
Messidor, Notre Temps/Monde  
Parution 1984

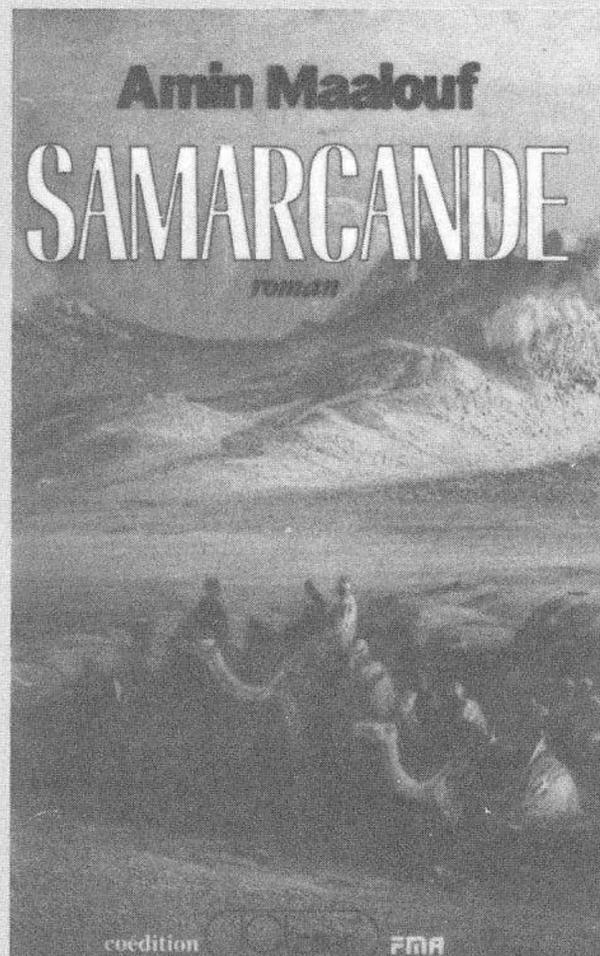
Louis Aragon dans un célèbre chant, pleure la mort de Robert Desnos, « qui partit de Compiègne » finir « là-bas où le destin de notre siècle saigne... », par cette phrase commence l'ouvrage d'Alain Gresh et Dominique Vidal, et la tendance est affichée. Il n'en demeure pas moins, que malgré quelques partis pris - mais qui n'en a pas dans ces éternelles guerres du Moyen-Orient - cet ouvrage est bien documenté, offrant une analyse claire, détaillant les protagonistes, ce qui les oppose et ce qui les rapproche. Eclairant, jamais assez, les alliances et les dualités qui déchirent cette partie du monde, et qui ébranlent profondément, le reste de la planète. Une guerre de cent ans, qui puise ses racines en 1882, date du début de la colonisation sioniste en Palestine et qui trouve son aboutissement en 1982, avec l'invasion du Liban, et la prise pour la première fois, d'une capitale arabe, par les armées israéliennes. Un livre qui traite des causes du terrorisme et de l'inévitable escalade qui y conduit.



**SAMARCANDE**

de Amin Maalouf  
J.C. Lattès  
Parution 1988

Précisons, tout de suite, que nous n'avons pas à faire ici à un ouvrage d'étude mais à un roman. Prix 1988 des Maisons de la Presse, ce livre ne traite pas non plus du terrorisme contemporain. Si nous avons choisi de le faire figurer ici, c'est que, hors l'aventure contée, le lecteur y trouvera une excellente documentation concernant la sinistrement



fameuse Secte des Assassins, souvent considérée comme le premier mouvement terroriste de l'histoire. Dans cet agréable roman, l'auteur des « Croisades vues par les arabes » et de « Léon l'africain » nous conte l'histoire d'un fabuleux manuscrit du poète et astronome perse Omar Khayyam, écrit au XIème siècle et retrouvé six siècles plus tard. Il nous éclaire également - et c'est ce qui nous intéresse dans le cadre de cette bibliographie - sur l'extraordinaire destinée de Hassan Sabbah, fondateur et maître de la redoutable Secte des Assassins. Un ouvrage à classer en marge du terrorisme dont il ne traite pas, mais dont il laisse entrevoir certaines des causes historiques. Un voyage dans cet Orient fascinant et si mal connu.

**LE TERRORISME**

de Jean Servier  
P.U.F., Que Sais-je ?  
Parution 1987



Comme tous les ouvrages de cette célèbre collection, ce livre constitue une bonne introduction généraliste au phénomène du terrorisme. Le lecteur y trouvera l'essentiel. Cependant, comme toujours dans la collection Que Sais-je ?, on reste sur sa faim, l'ouvrage étant très vague et relativement peu documenté. Il présente, d'autre part, quelques erreurs, tant historiques que d'appréciation. Un livre, donc, à conseiller à tous ceux qui désirent se faire une idée globale du terrorisme, mais qui décevra les autres, ceux qui cherchent, sinon à étudier, du moins à approfondir ce délicat sujet. Notons également que la tentative d'

# DOSSIER

## BIBLIOGRAPHIE

« approche psychosociologique du terrorisme » qui clos le livre est très succincte pour ne pas dire superficielle, voire simpliste.

### EN LANGUE FRANÇAISE

- « **L'Anarchisme** » de H. Arvon, P.U.F. Que Sais-je ? (1974)
- « **L'Anarchisme** » de Daniel Guérin, NRF Gallimard (1965)
- « **La Bande à Baader** » de J. Becker, Fayard (1977)
- « **La Contre Offensive** » de J. Rougeot, Albatros (1975)
- « **Le Défi Terroriste** » de Robert Solé, Le Seuil (1980)
- « **El Fath parle** » de Gilbert Denoyan, Albin Michel (1970)
- « **Enquête sur un Massacre** » de Amnon Kapeliouk, Le Seuil (1982)
- « **Les Fanatiques de l'Apocalypse** » de N. Cohn, Julliard (1962)
- « **Géopolitique du Conflit Libanais** » de Georges Corm, La Découverte/FMA (1987)
- « **La Guerre Révolutionnaire** » de C. Delmas, P.U.F. Que Sais-je ? (1959)
- « **Histoire de la Commune de 1871** » de P.O. Lissagaray, Maspero (1976)
- « **Histoire de la Violence** » de J.C. Chesnais, Robert Laffont (1981)
- « **Les Intellectuels, le Peuple et la Révolution** » de F. Venturi, Gallimard (1972)
- « **L'Internationale Terroriste** » de J. Kaufmann, Plon (1977)
- « **Les Mystères Syriens** » de Charles Saint-Prot, Albin Michel (1984)
- « **L'OLP, Histoire et Stratégie** » de Alain Gresh, Spag/Papyrus (1983)
- « **La Palestine, un Enjeu, des Stratégies, un Destin** » de Nadia Benjelloun-Ollivier, PFNSP (1984)
- « **Portrait d'un Terroriste** » de C. Smith, NRF Gallimard (1976)
- « **Pour la Révolution** » de E. Coeurderoy, précédé de « **Terrorisme Révolutionnaire** » de R. Vaniergem, Champ Libre (1972)
- « **Ravachol et les anarchistes** » de J. Maitron, Julliard (1964)
- « **La Résistance Palestinienne** » de G. Chaliand, Le Seuil (1970)
- « **Septembre Noir, la Terreur pour Convaincre** » de C. Dobson, Presses de la Cité (1974)
- « **Les Stratégies Fatales** » de J. Baudrillard, Grasset (1983)
- « **La Syrie** » de Philippe Rondot, P.U.F. (1978)
- « **Terreur et Terrorisme** » de F. Hacker, Flammarion (1976)
- « **Les Terroristes** » de R. Gaucher, Albin Michel (1965)
- « **La Troisième Guerre Mondiale est Commencée** » de G. Bergier, Albin Michel (1976)

### EN LANGUE ANGLAISE

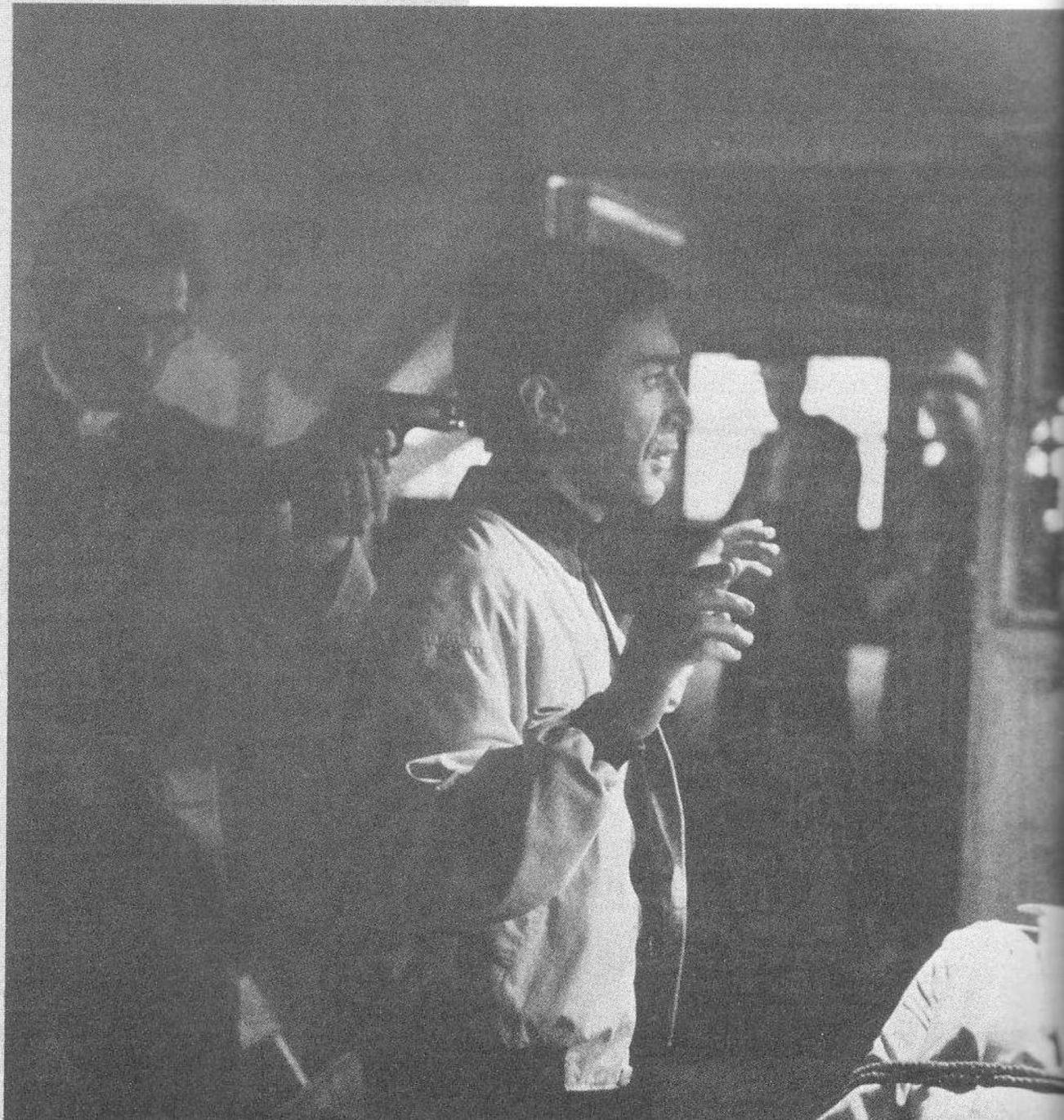
- « **Contemporary Terrorism** » de J.D. Elliott et L.K. Gibson, Gaithersburg (1978)
- « **The International Terrorism** » de R. Norton, Westview Press (1979)
- « **The Literature of Terrorism** » de E. Mickolus, Westport-Greenwood (1981)
- « **The Palestinian Resistance** » de G. Chaliand, Harmondsworth-Penguin (1972) (édition anglaise très augmentée par rapport à la version française).
- « **Political Violence and Terror in 19th and 20th century, Russia on Eastern Europe** » de F.F. Kirkham, S.G. Levy et W.S. Crotty, US Government Printing Office (1969)
- « **The Politics of Palestinian Nationalism** » de A.M. Lesch, W.B. Quandt et F. Jabber, University of California Press (1973)
- « **The Rebels** » de B. Crozier, Chatto and Windus (1960)
- « **The Seizure of Political Power** » de F. Cross, Philosophical Library (1957)

A. GEMAYEL/L. DEPRUNEAUX

# DOSSIER

## FILMOGRAPHIE

*Pour un sujet aussi grave que le terrorisme, on aurait pu espérer une approche cinématographique plus subtile, plus recherchée. A quelques exceptions près, le cinéma et la télévision ont traité ce thème en mettant en exergue le côté sensationnel, les tensions psychologiques « queulardes » et sont, à l'évidence, passés à côté de l'essentiel : la dimension dramatiquement humaine du problème. Suit ci-dessous une liste, loin*



DANS UN MOIS...  
Le N° 27,  
un numéro envoûté...

# LE TERRORISME

*d'être exhaustive, mais qui donnera un aperçu, nous l'espérons, assez large de la production cinématographique sur, ou avec pour toile de fond, le terrorisme.*

## L'UNION SACRÉE

**Réalisation :** ALEXANDRE ARCADIE  
**Avec :** RICHARD BERRY, PATRICK BRUEL, BRUNO CREMER, ...  
**Sortie :** 1989

Associer un as des services secrets français d'origine arabe à un flic français juif pour mettre fin aux agissements d'un terroriste iranien, voilà un départ pour le moins intéressant. Exploiter le thème d'une amitié arabo-juive possible, était une bonne idée, quant à la traiter intelligemment, c'était une autre paire de manche. Un film moyen où l'on retrouve, malheureusement, tous les poncifs du genre.



## COMMANDO

**Réalisation :** MARK LESTER  
**Avec :** ARNOLD SCHWARZENEGGER, RAE DAWN CHONG, DAN HEDAYA, ...  
**Sortie :** 1985

Un as des commandos américains, retiré des combats, est obligé de reprendre du service pour délivrer sa fille, enlevée par un dictateur. Celui-ci, avec l'aide d'un groupe de terroristes dont le chef est l'ancien lieutenant de notre héros, voudrait obliger ce dernier à renverser son successeur. Avec l'aide d'une hôtesse de l'air (bien-sûr, belle à souhait !), notre monsieur muscle préféré s'en donne à cœur joie, massacrant à tour de bras les vilains et délivrant, in extremis, l'on s'en serait douté, sa petite fille chérie.

## HORS LA VIE

**Réalisation :** MAROUN BAGDADI  
**Avec :** HIPPOLYTE GIRARDOT, RAFIC ALI AHMAD, HUSSEIN SBEITY ...  
**Sortie :** MAI 1991

Observer un conflit, quel qu'il soit, comporte des risques, même lorsqu'on y est totalement étranger, comme ce jeune reporter photographe français. Parti témoigner du conflit libanais, il en fut une victime directe, puisque enlevé, isolé du monde, il séjournera à Beyrouth, totalement reclus. Victime innocente, si l'on peut l'être, d'une violence aveugle et démentielle.

## NIKITA

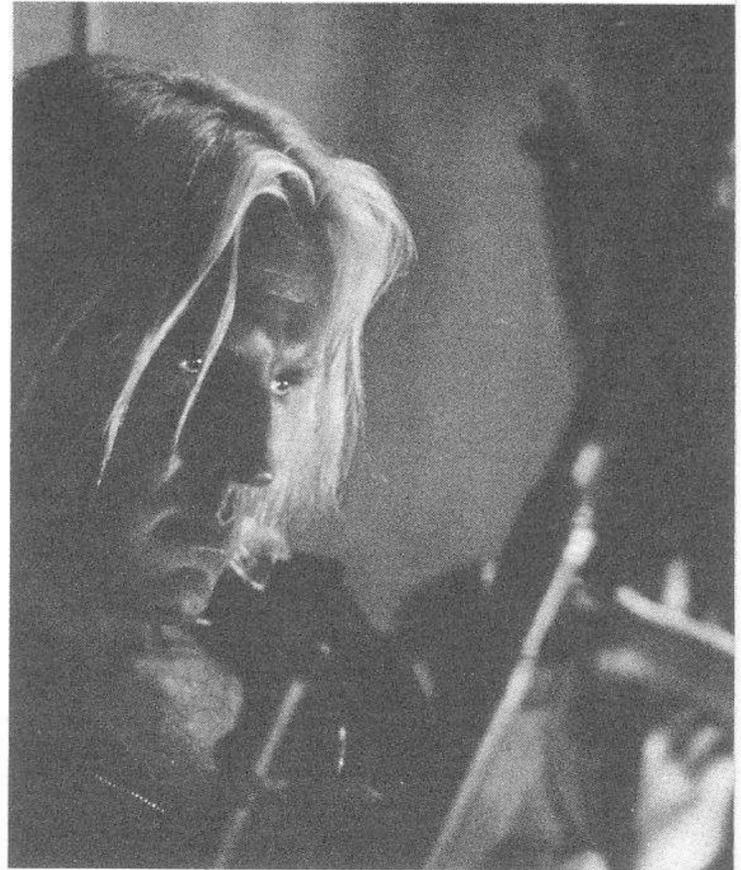
**Réalisation :** LUC BESSON  
**Avec :** ANNE PARILAUD, JEAN-HUGUES ANGLADE, TCHEKY KARYO...  
**Sortie :** 1989

Comment les services secrets récupèrent, pour exécuter une série de meurtres, une jeune femme droguée et condamnée à la prison à vie. Le chantage des uns, le silence et la complicité des autres, c'est aussi une certaine forme de terrorisme.

## LE PIÈGE DE CRISTAL : (DIE HARD)

**Réalisation :** JOHN MAC TERNAN  
**Avec :** BRUCE WILLIS, ...  
**Sortie :** 1988

Venu à New-York pour voir sa femme et son enfant, un flic de Los Angeles est confronté à une bande de terroristes allemands. Dans la tour de cristal où travaille sa femme, tous les employés réunis pour fêter Noël sont pris en otages. Mais,



notre vaillant héros sera le seul à tenir tête et fera échouer la dizaine de méchants terroristes. Beaucoup de muscles et d'in vraisemblances, une étude psychologique de « bac à sable » et l'inévitable « happy ending », avec le triomphe des bons et de l'amour !!!

## ET QUELQUES AUTRES FILMS...

**L'Allemagne en Automne** (Deutschland in Herbst) de 13 réalisateurs dont R.W. FASBINDER, V. SCHLÖNDORFF, A. KLUGE, E. REITZ... (1978)

**La Bataille du Rail** de RENE CLEMENT (1946)

**La Colline 24 ne Répond Plus** (Hill 24 Doesn't Answer) de THOROLD DIEKINSON (1955)

**Le Combat Dans l'Île** de ALAIN CAVALIER (1961)

**Les Combattants de la Nuit** (The Night Fighters/A Terrible Beauty) de TAY GARNETT (1960)

**Le Convoi de la Peur** (Sorcerer) de WILLIAM FRIEDKIN (1977)

**Cri de Terreur** (Cry Terror) de ANDREW L. STONE (1958)

**Douce Enquête sur la Violence** essai de GÉRARD GUÉRIN (1982)

**Embarquement Pour l'Enfer** téléfilm américain de ALBERTO NEGRIN

**Etat de Siège** de COSTA GAVRAS (1973)

**Etudiants sur l'Echafaud** (Studenten Auf's Schafott) de GUSTAV EHMCK (1972)

**Executive Action** de DAVID MILLER (1973)

**Le Gorille a Mordu l'Archevêque** de MAURICE LABRO (1962)

**Le Grand Attentat** (The Talla Target) de ANTHONY MANN (1951)

**Le Grand Défi** (Hennessy) de DON SHARP (1975)

**Le Grand Soir** (Fragments) de FRANCIS REUSSER (1975)

**Guérilla** (American Guerilla in The Philippines) de FRITZ LANG (1950)

**La Guerre des Otages** (The Human Factor) de EDWARD DMYTRYK (1975)

**La Guerre est Finie** de ALAIN RESNAIS (1966)

**L'Honneur Perdu de Katharina Blum** (Die Verlorene Ehre der Katharina Blum) de VOLKER SCHLÖNDORFF (1975)

**Huit Heures de Sursis** (Old Man Out) de CAROL REED (1947)

**Il Etait une Fois la Révolution** (Giù la Testa) de SERGIO LEONE (1970)

**Il Faut Tuer Birgitt Haas** de LAURENT HEYNEMANN (1981)

**Les Insurgés** (We Were Strangers) de JOHN HOUSTON (1949)

**Invasion Secrète** (The Secret Invasion) de ROGER CORMAN (1964)

**L'Invité Surprise** de GEORGES LAUTNER (1989)

**L'Irlandais** (A Prayer for The Dying) de MIKE HODGES (1986)

**La Java des Ombres** de ROMAIN GOUPIL (1983)

**Jean Galmot, Aventurier** de ALAIN MALINE (1989)

**Jeune Garde** (Molodaia Gvardja) de SERGE GUERASSIMOV (1948)

**Le Mouchard** (The Informer) de JOHN FORD (1935)

**Orange Mécanique** (A Clock-Work Orange) de STANLEY KUBRICK (1971)

**Patrouille Perdue** (The Lost Patrol) de JOHN FORD (1934)

**Plus Fort Que la Nuit** (Starker Als Die Nacht) de SLATAN DUDOW (1954)

**La Septième Aube** (The Seventh Dawn) de LEWIS GILBERT (1964)

**Seul Contre Tous** (Rails into Laramie) de JESSE HIBBS (1954)

**La Trahison** (Permission to Kill) de CYRILL FRANKEL (1975)

**Le Terroriste** (Il Terrorista) de GIANFRANCO DE BOSIO (1967)

**Ultimatum** (Seven Days to Noon) de J. BOULTING ET R. BOULTING (1950)

**L'Ultimatum des Trois Mercenaires** (Twilight's Last Gleaming) de ROBERT ALDRICH (1978)

**Un Crime dans la Tête** (The Manchurian Candidate) de JOHN FRANKENHEIMER (1962)

**Un Espion de Trop** (Telefon) de DON SIEGEL (1977)

**Une Fille a parlé/ Génération** (Pokolenie) de ANDRZEJ WAJDA (1954)

ALINE GEMAJEL

**A l'origine, il n'y eut qu'un jeu. Une amicale compétition littéraire entre un groupe d'amis désœuvrés. A l'origine, il n'y eut que la pluie, le mauvais temps d'un été froid non loin de Genève. A l'origine, il n'y eut que l'idée de se distraire. A l'issue, nous reste, si ce n'est un chef d'oeuvre, du moins la genèse d'un mythe, l'un des plus hallucinants récits de la littérature fantastique.**



n disant ces mots, il sauta par la fenêtre de la cabine, sur le glaçon qui flottait le long de la coque et sur lequel se trouvait son traîneau. Il fut bientôt emporté par les vagues et se perdit au loin dans les ténèbres. Par ces mots se clos « *Frankenstein ou le Prométhée Moderne* » écrit durant l'été 1816, en Suisse, par Mary Shelley, l'épouse du grand poète britannique. Ce roman, dont on a pu écrire qu'il fut « *le plus hallucinant suspense de l'histoire de la littérature* », n'est pas l'unique ouvrage écrit par Mary Wollstonecraft Shelley mais il est, à n'en pas douter, son oeuvre la plus célèbre. Indépendamment de ses qualités intrinsèques, il est vrai que les circonstances peu ordinaires qui lui ont donné le jour y sont, sans doute, pour beaucoup. Mais, avant d'y revenir dans le détail, attardons-nous quelque peu sur la vie de l'écrivain.

Mary Shelley a vu le jour le 30 août 1797 en Grande-Bretagne. Sa mère, Mary Wollstonecraft mourra le 10 septembre suivant. Son père, le philosophe William Godwin se remarie en 1801 avec Mary-Jane Clairmont et Mary passera son enfance avec son père, sa belle-mère, Fanny Imlay (fille de Mary Wollstonecraft et de son précédent époux, Gilbert Imlay), Jane et Charles Clairmont et Claire Godwin. C'est en novembre 1812 que Mary rencontre Shelley. Le poète, récemment marié à Harriet Westbrook, avait en effet, depuis le mois de janvier de la même année, ouvert une correspondance avec William Godwin qu'il rencontra ensuite à de nombreuses reprises. Ces visites entre Percy

Bysshe Shelley et le père de Mary vont permettre à la jeune fille de côtoyer fréquemment le grand poète qui tombera amoureux d'elle. Dans un premier temps, alors qu'il est devenu l'amant de Mary, Shelley espère pouvoir organiser une vie en commun avec sa maîtresse et sa femme légitime. Il se rendra cependant rapidement compte de l'impossibilité de ce « *ménage à trois* » et finalement, avec Mary et Claire Godwin, il s'enfuit sur le continent (28 juillet 1814). Le couple est de retour à Londres, en septembre, où il passe quelques mois dans une terrible pauvreté. Shelley sera même arrêté pour dettes. En 1815, tandis que la justice royale envisage de retirer à Shelley la garde des enfants nés de sa première femme, Mary accouche d'une fille qui ne vivra que quelques jours. En janvier 1816, Mary donne naissance à un second enfant, William. En mai, toujours accompagnés de Claire Godwin, Mary et Shelley quittent Londres pour la Suisse où ils vont passer quelques mois avec plusieurs amis dont le grand poète romantique Lord Georges Gordon Byron. C'est durant ce séjour que Mary écrira « *Frankenstein* ». Le couple rentre à Londres à la fin de 1816. En décembre, Harriet Westbrook Shelley se suicide dans le lac de Hyde Park permettant à Shelley d'épouser légalement Mary quelques jours plus tard, le 29 décembre 1816. En septembre de l'année suivante, Mary met au monde un nouvel enfant, Clara. Le 11 mars 1818, Mary publie « *Frankenstein* » et le même jour, elle quitte l'Angleterre avec son mari pour l'Italie. Le 4 septembre, Clara meurt et les Shelley entreprennent, « *pour chasser la peine causée par la perte de ce second enfant* », une visite approfondie de Naples et de sa région. C'est durant ces excursions

# MARY SHELLEY



que Mary Shelley trouvera l'inspiration qui lui permettra de rédiger l'introduction de « *The Last Man* ». En 1819, le 7 juin, le petit William meurt à son tour, quelques mois avant la naissance du dernier enfant qu'auront les Shelley, Percy-Florence. L'année 1821 voit Mary rédiger son second roman, « *Castruccio* », qui prendra par la suite le titre de « *Valperga* ». L'année suivante, en juin, Mary fait une fausse couche. Elle en est à peine remise lorsque, le 8 juillet (1822) son mari Percy B. Shelley meurt noyé avec un de ses amis, Edward Williams, au large de Livourne. Le poète avait trente ans. Dans les premiers mois de 1823, Mary publie « *Valperga* », le 25 août elle rentre à Londres. Au printemps de 1825, elle reprend son travail sur la rédaction de « *The Last Man* » et en juin, elle fait publier « *The Posthumous Poems of Percy Bysshe Shelley* ». Durant les années

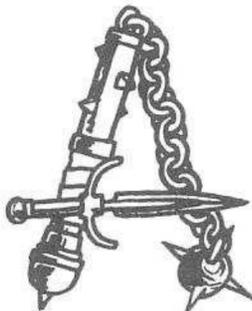
suyvantes, Mary Shelley écrit de nombreux récits et articles pour différents magazines et journaux. Citons à titre d'exemple : « *The Bride of Modern Italy* » (London Magazine), « *The Sisters of Albano* » (The Keepsake, 1829), « *Recollections of Italy* » (London Magazine), « *The English in Italy* » (Westminster Review, 1826), « *Euphrasia* » (The Keepsake, 1839). En 1826, Mary publie enfin « *The Last Man* ». En 1830, « *Perkin Warbeck* » le quatrième roman de Mary est publié. Cinq ans plus tard, 1835 verra la publication de « *Lodore* ». Enfin, « *Faulkner* », son sixième et dernier roman sera édité en 1837. A partir de cette date, Mary se consacrera presque exclusivement à la publication posthume de divers travaux de son mari. C'est à cette période que, malgré son désir, elle se voit refuser le droit de publier une biographie de Shelley par la famille de ce

dernier. Elle tournera cet interdit en incluant de larges notes biographiques, dans les annotations accompagnants les poèmes de son mari qu'elle fait éditer en 1839 et 1844. Elle écrira son dernier livre « *Rambles in Germany and Italy* » en 1844 une suite de récits de voyages qu'elle fit dans sa jeunesse. Mary Shelley meurt le 1er février 1851.

Comme nous l'avons dit, « *Frankenstein* » reste sans conteste le plus célèbre des écrits de Mary Shelley. Aussi, les circonstances qui lui permettent de voir le jour méritent d'être contés : durant l'été 1816, Mary et Shelley se trouvaient en Suisse dans les environs de Genève avec quelques amis dont le plus célèbre était bien sûr Lord Byron, accompagné de son médecin personnel le Dr Polidori. La saison était froide et pluvieuse et chaque soir le groupe se réunissait autour d'un grand feu de bois. La soirée était alors occupée à se raconter « *des histoires de fantômes* » dans le seul but de se distraire. Ce fut au cours de l'une de ces veillées que Byron émit l'idée d'une sorte de petit concours amical où chacun tenterait d'écrire une histoire d'épouvante, « *un conte basé sur une manifestation d'ordre surnaturel* ». Cependant, après quelques jours, le temps se mit au beau et Byron accompagné de Polidori s'en alla entreprendre un voyage dans les Alpes, abandonnant « *The Vampyre* » qui fut par la suite repris et publié par le docteur. Quant à Mary, elle raconte dans ses souvenirs comment un rêve, un affreux cauchemar, lui inspira l'idée de son propre conte, célèbre entre tous : « *Frankenstein, or the Modern Prometheus* ». « *Lorsque je mis la tête sur l'oreiller je ne dormis point, et l'on ne pouvait pas dire non plus que je pensais. Mon imagination, sans y avoir été invitée me possédait et me guidait, dotant les images successives qui naissaient dans mon esprit d'une vivacité qui excédait de loin les bornes habituelles de la rêverie. Je vis - avec les yeux clos, mais avec une vision mentale aiguës - le pâle étudiant en art impie s'agenouiller auprès de la chose qu'il avait assemblé. Je vis le fantôme hideux d'un homme étendu, et puis qui, au fonctionnement d'un puissant engin, manifesta des signes de vie et s'agite d'un mouvement gauche, semi vital. (...)*

Sa réussite terrifiait l'artiste : il fuyait son oeuvre frappé d'horreur. Il espérait que, laissée à elle-même, la légère étincelle de vie qu'il avait communiqué s'éteindrait, que cette chose qui avait reçu une animation si imparfaite se transformerait en

**Le terrorisme dans AD&D1 : pourquoi pas ? Ce pavé vous démontrera qu'un groupe d'aventuriers débutants peut, s'il agit avec intelligence et courage, compromettre les plans machiavéliques d'un être utilisant la terreur pour parvenir à ses fins...**



Attention ! Ce module, bien que destiné à des joueurs débutants incarnant des personnages de premier ou second niveau, n'est pas exempt de difficultés. Il vous faudra d'abord le lire de bout en bout afin de bien comprendre son déroulement théorique. Il ne s'agit pas pour les personnages-joueurs (PJ) de régler leurs problèmes à coups d'épée ou de missiles magiques car ils risquent de s'apercevoir que ces moyens sont peu appropriés. Comme vous le constaterez, il existe plusieurs fins possibles à ce pavé, et mieux les PJ auront compris l'histoire, plus ils en tireront de bénéfices.



Ce pavé est structuré en trois parties principales : l'histoire ayant conduit à la situation actuelle, les étapes devant conduire les PJ à Terrenoire et la description détaillée de la région et de ses habitants.

## HISTOIRES

Comme plusieurs histoires entrent en compte pour la compréhension du scénario, nous les présenterons dans l'ordre chronologique, la première année correspondant à la fondation de Terrenoire.

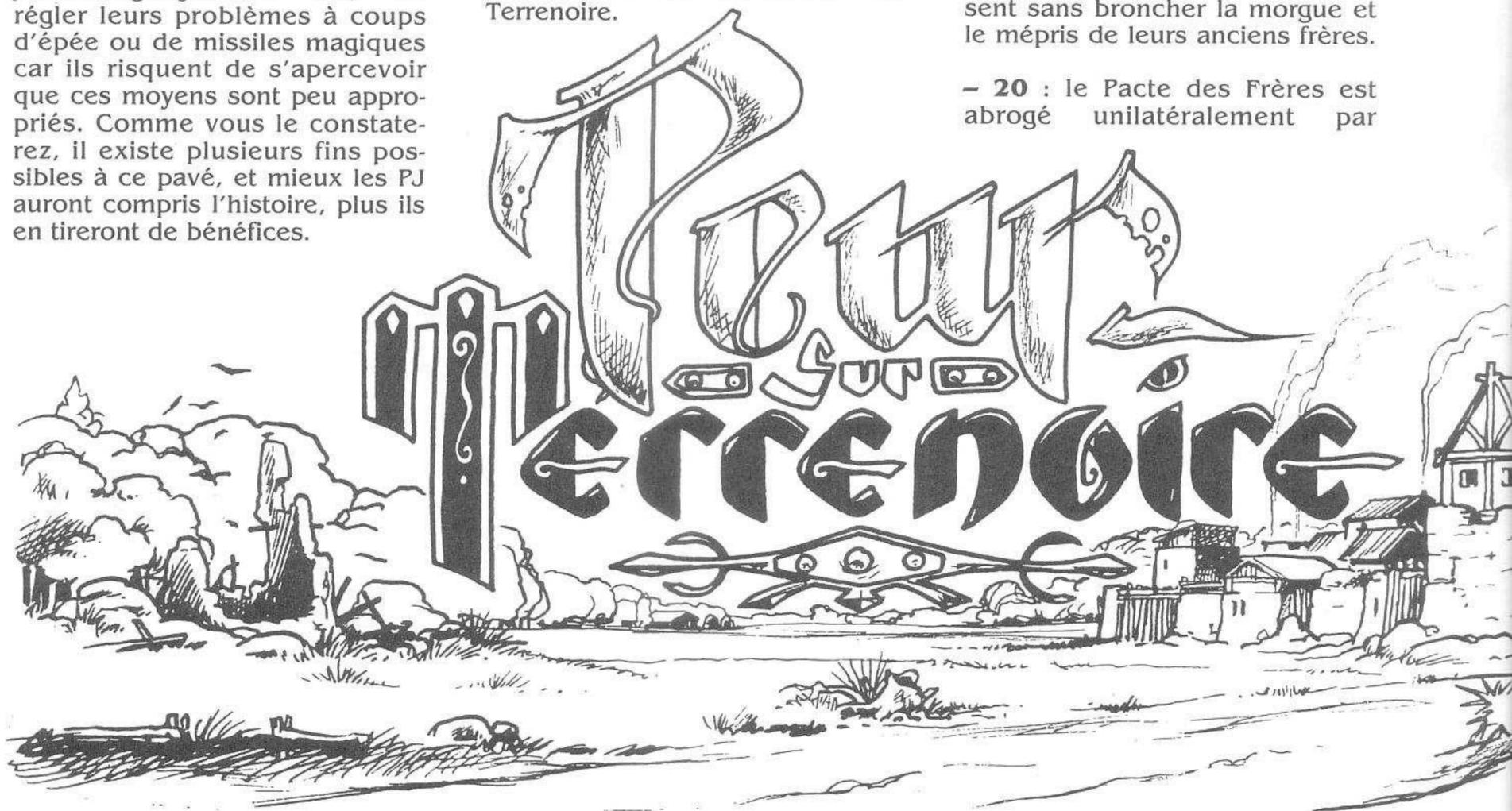
### Histoire de Terrenoire et de ses environs

- 270 : le seigneur Artok de Forlanc arrive dans la région, après plusieurs mois de voyage, à la tête de deux cents hommes d'armes et d'un convoi de cinquante chariots transportant les dernières richesses des quelques dix-huit cents sujets qui ont fui avec lui de Forlanc après l'invasion de son trop puissant voisin, Alnar de Vonrbreuk.

- 268 : les elfes de la forêt de Carlindor acceptent après de longues tractations de signer le Pacte des Frères liant humains et elfes pour la défense de la région alors menacée par les signes précurseurs d'un raid d'une tribu orque, les écarteleurs de Gruumsh. Artok de Forlanc reconnaît la suzeraineté d'Almalguil, roi des elfes, et lui offre sa fille Marjolaine en mariage afin d'unir les destinées des deux peuples.

- 130 : mort d'Almalguil assassiné par Déandril le Nécromant Elfe qui prend le pouvoir à l'aide de puissances démoniaques. Une partie du peuple elfe décide de fuir sa tyrannie en abandonnant Carlindor à jamais. Les humains, quant à eux, réalisent brutalement le changement d'attitude des elfes qui sont restés et subissent sans broncher la morgue et le mépris de leurs anciens frères.

- 20 : le Pacte des Frères est abrogé unilatéralement par



Déandril. Les humains habitant la forêt sont réduits à l'esclavage et les demi-elfes impitoyablement massacrés car symbole de l'ancienne entente. Les fermes humaines se fortifient et un Conseil des Marchands coordonne leur résistance, quelques demi-elfes, dont le valeureux ranger Lanfor, fils de Marjolaine et Almaguil, conduisent des expéditions punitives en territoire elfe.

**1** : après une terrible bataille à la lisière de la forêt, les archers elfes sont défaits par les piquiers humains. Les elfes se replient définitivement dans leur forêt. Afin de commémorer cette victoire, la plus puissante des fermes, Terrenoire, est instituée comme siège de la Confédération de Forlanc. Lanfor le demi-elfe, est élu Protecteur de la confédération.

**90** : la forêt de Carlindor devient un repère de forces maléfiques dirigées par Déandril. Des raids elfiques soutenus parfois par des créatures enchantées sèment chaque automne la terreur durant les récoltes, des fermes sont attaquées et pillées, leurs habitants tués ou capturés pour être vendus comme esclaves. Le Conseil des Marchands ordonne à Lanfor d'en finir une bonne fois pour toute avec Déandril.

**98** : Lanfor fait appel à plusieurs équipes d'aventuriers qui échouent les unes après les autres jusqu'à ce qu'un groupe de gnomes se

propose de remplir le contrat visant l'élimination du Nécromant. Les gnomes révèlent qu'ils feront appel à un « *petit peuple* » féérique pour se débarrasser des elfes maléfiques et que celui-ci exige en retour la pleine possession de la forêt de Carlindor. Lanfor, pressé par les marchands excédés des raids elfiques, accepte tous les termes du contrat.

**100** : après deux ans de tracas causés par l'espiègle « *petit peuple* », les rangs de Déandril se sont clairsemés et les gnomes décident de passer à l'attaque avec l'aide de leurs alliés. Ils réussissent à défaire Déandril et à le tuer. Cependant avant de périr, celui-ci a lancé une incantation maudissant à jamais la source du lac de Carlindor désormais hantée par des créatures que les gnomes furent incapables de combattre avec succès, plusieurs y perdant leur vie malgré la puissance de leur magie.

**101** : à leur retour, les gnomes sont fêtés comme des rois par la population de Terrenoire qui leur élève une statue au centre de la place du marché afin de commémorer l'événement ! Lanfor, lassé des humains et n'appréciant guère les gnomes un tantinet vantards donne sa démission pour partir à l'aventure. Depuis lors ce sont des humains qui se succèdent au poste de Protecteur de la Confédération.

**370** : l'époque actuelle est calme et sans soucis. Mise à part les troubles causés par Shorilm il y a déjà cinq ans de cela (voir l'histoire de Shorilm ci-après), la Confédération de Forlanc paraît être un havre de paix et de prospérité. Mais au début de l'automne, avant que les moissons ne soient engrangées, une vague de terreur s'abat sur Terrenoire : plus aucun paysan n'ose depuis s'aventurer hors de la ville, même au prix de perdre sa récolte, car nul ne veut affronter le monstre invisible et destructeur qui règne dans la campagne.

## Histoire de Shorilm l'Enchanteur

Shorilm était un de ces magiciens que l'on rencontre habituellement dans les auberges mal famées des grandes cités marchandes : solitaire, égoïste, prêt à tout pour renforcer ses pouvoirs ou approfondir ses connaissances des arcanes de la magie et aussi vénal que dangereux. Peu de gens lui faisaient confiance depuis que son habitude de rentrer d'expédition en tant que seul survivant fut de plus en plus connue. Ceci n'empêchait pas cependant ce magicien de trouver des employeurs désireux de s'attacher ses services, car si Shorilm avait mauvaise réputation, cela constituait pour certains la preuve de son efficacité.



En 350, Shorilm fit la connaissance d'Igomar, fils illégitime de Lanfor, demi-elfe de son état. Igomar sut attirer l'attention de l'enchanteur en lui contant l'histoire de son père qui vécut longtemps dans une contrée perdue au fin fond du royaume, la Confédération de Forlanc. Shorilm fut particulièrement captivé par ce récit lorsqu'il fut fait mention de Déandril le Nécromant dont l'infâme renommée ne lui était pas étrangère. C'est pourquoi, quelques années plus tard, alors que les protections de Shorilm devenaient dangereusement insuffisantes, il décida de se retirer dans cette lointaine contrée paisible où nul ne connaissait ses activités maléfiques et où peut-être il réussirait à retrouver la trace de Déandril.

En 360, Shorilm s'installe donc à Terrenoire : sa richesse lui permet de dissiper bien des doutes à son sujet en se montrant généreux avec tous. Il occupe alors une petite maison près des entrepôts et utilise sa magie pour rendre quelques menus services illégaux à quelques riches marchands dont il obtient ensuite l'appui grâce au chantage.

En 363, le mage s'est fait construire une tour à l'écart de la ville tant ses activités de sorcellerie commencent à devenir voyantes. D'immenses rats échappés de sa précédente demeure ont du être tués non sans mal par la milice autour des entrepôts dont ils dévoraient le grain. La rumeur commence à courir selon laquelle des marchands hauts placés auraient fait appel à la magie de Shorilm pour s'assurer la complaisance de jeunes femmes ensorcelées. L'enchanteur ne fait guère attention à cette opinion publique tant il est sûr de la qualité du chantage qu'il opère parmi les membres les plus influents du Conseil des Marchands de Forlanc.

En 365, ses relations avec le monde se réduisent peu à peu et tandis que Baerl, un adolescent dont il a remarqué l'intelligence inexploitée, lui sert de messenger et de commis, Ukarl son fidèle familier remplit avec succès de nombreuses missions d'espionnage et d'enlèvements afin de lui assurer sa sécurité et le pouvoir pour ceux qui le soutiennent à Terrenoire. Cependant, la disparition de plusieurs femmes encein-

tes et la multiplication de morts par empoisonnement créent une tension vive dans toute la communauté humaine au point que Darimfar, un des marchands les plus corrompus mais aussi parmi les plus sages, décide de se débarrasser de Shorilm sans qu'il ait l'occasion de révéler quoi que ce soit. Pour cela, il parvient discrètement à empoisonner un jour la nourriture que lui porte Baerl et tandis que Shorilm est complètement drogué à cause de ce qu'il a ingurgité, Darimfar lance une violente émeute qui mène une foule haineuse jusqu'à la tour du sorcier. Celle-ci, décidée à en finir avec le Mal, est agitée d'une frénésie destructrice que même Ukarl l'Imp n'arrive à contenir. Shorilm, se voyant perdu, donne ses derniers ordres impérieux à son familier et maudit Terrenoire avant de périr brûlé vif dans sa demeure.

---

## LA VENGEANCE DE SHORILM

---

Si Shorilm était un être voué au Mal, il n'en était pas moins intelligent et fin psychologue : il décela en Baerl un adolescent autant complexé que méprisé par les autres membres du village de son âge. C'est pourquoi il s'attacha ses services en tant que messenger, sûr qu'il trouverait plus tard en l'homme un futur apprenti de valeur. Néanmoins, s'il n'eut pas le temps de réaliser ces desseins, il utilisa quand même Baerl comme l'instrument de sa vengeance grâce aux derniers ordres donnés à son familier Ukarl.

### Ukarl l'Imp

Cet Imp (aussi appelé Diablotin) a été invoqué par Shorilm depuis le repaire de sa tour. Dévoué à son maître et admiratif de son âme torturé vouée à la recherche de la puissance grâce au Mal, Ukarl n'a jamais essayé de « doubler » Shorilm afin de le ramener plus rapidement dans les Enfers. Tout au contraire, il partageait le désir de vengeance de son maître lorsque celui-ci se fit tuer par la foule en colère dans l'incendie de sa demeure. Immunisé au feu, Ukarl

put s'échapper des flammes, invisible, en protégeant du mieux qu'il pouvait l'encombrant tome magique contenant les sortilèges de premier niveau du magicien. Pour quelques témoins, le spectacle d'un livre flottant dans l'air et s'éloignant vers Celindor constitua, s'il le fallait encore, la preuve ultime que Shorilm avait lié partie avec les puissances magiques régant sur la forêt.

Ukarl, même s'il n'est pas d'une intelligence démoniaque, fut suffisamment prudent pour rester caché à la lisière de Celindor entre le secteur contrôlé par le « petit peuple » avec lequel il eut des contacts assez désagréables et la confédération de Forlanc dont il tua les rares imprudents osant pénétrer dans la forêt, renforçant ainsi la vilaine réputation des lieux.

### Ukarl et Baerl

Deux ans plus tard, Ukarl s'introduisit discrètement dans la demeure de la famille de Baerl et fit croire, en murmurant dans les ténèbres de la nuit, qu'il était le spectre de Shorilm revenu d'entre les morts pour lui confier sa vengeance contre la puissance de sa magie et pour cela lui proposait un pacte : il lui donnerait la localisation d'un grimoire pouvant, après de longues études, lui donner la première clef lui ouvrant les sombres arcanes de la magie. En retour, il devra apprendre le sortilège d'« invocation d'un familier » afin qu'il puisse, à travers la forme d'un diablotin l'aider à établir son hégémonie sur Terrenoire puis toute la confédération de Forlanc.

Malheureusement, Baerl n'était pas prêt pour une telle entente et, pris de peur, menaça de se confier à Aldénil, le prêtre du village afin qu'il l'exorcise d'une présence aussi maléfique. Ukarl se le tint pour dit et cessa de tourmenter l'adolescent directement. Invisible, il prit le temps de l'observer, de l'étudier et de le jauger. Peut-être que son maître s'était trompé à son sujet : il paraissait se comporter comme tous les humains de son âge, cherchant à s'intégrer dans un gang de jeunes du village et par là même occasion à attirer l'attention d'Eisoph Aldanir, une des plus belles jeunes filles de Terrenoire dont il arrivait mal à

# PEUR SUR TERRENOIRE

cache ses penchants. Amour bien platonique que Banafor, le chef des « *loups noirs* », s'employait à ridiculiser à la moindre occasion d'autant plus qu'il n'était, lui aussi, pas insensible aux charmes de la belle. Et à chaque fois qu'Eisoph émettait un de ses rires cristallins et moqueurs, ce fut autant de flèches plantées dans son cœur torturé par ce premier amour.

Mais ce jeune homme triste, rejeté par ses semblables, sujet à la risée de tous dès qu'il essayait une prouesse physique, possédait un sens de la poésie et du rêve peu commun. Il parvenait parfois à captiver un auditoire plus jeune que lui en racontant des histoires et des légendes qu'il inventait au fur et à mesure que son imagination le guidait dans les territoires de la féerie des contes. La jeune Junith tomba profondément amoureuse de Baerl qui, dans un premier temps, ne le remarqua pas. Mais le temps aidant il prit goût à sa compagnie et ne pensa même plus rejoindre les « *loups noirs* » dont la renommée ne

l'intéressait plus.

Rien de pire que le bonheur pour détourner les humains de la voie du Mal pensa Ukarl fort soucieux de la tournure que prenait ses affaires. C'est pourquoi il décida de passer rapidement à l'action et de la manière qui lui convenait le mieux : l'assassinat de Junith ! Ainsi, un beau matin de septembre, un « *coup de vent* » emporta l'un de ces jolis rubans qu'elle affectionnait pour décorer sa chevelure ou pour accrocher au bord d'un volet de sa chambre. Elle monta sur le rebord de sa fenêtre pour le récupérer mais perdit brutalement l'équilibre, poussé de l'intérieur de la pièce par le diable qui redevint immédiatement invisible. Pour les témoins de la scène, ce fut un accident regrettable.

Baerl, à cette terrible nouvelle, accourut de l'étude du notaire où il était stagiaire et s'effondra en larmes sur le corps privé de vie de la seule personne qui, à part sa mère, lui avait témoigné une affection sincère. Banafor, assis-

tant à la scène sans réellement comprendre l'ampleur du drame, ne put s'empêcher de railler ce garçon dont les lamentations attirèrent une foule de badauds toujours plus nombreuse. Hurlant de douleur et de rage, Baerl se rua sur Banafor qui n'eut aucun mal, comme à son habitude, à le maîtriser en le projetant violemment à terre. Le visage dans la poussière, ses joues recouvertes par le sang et les larmes, Baerl se releva péniblement puis, sans un mot ni un regard pour la dépouille de Junith que le prêtre emportait, se dirigea hors du village d'un pas lent et mesuré, les poings serrés sur sa colère, les yeux comme privés de lumière.

## Les plans de Baerl

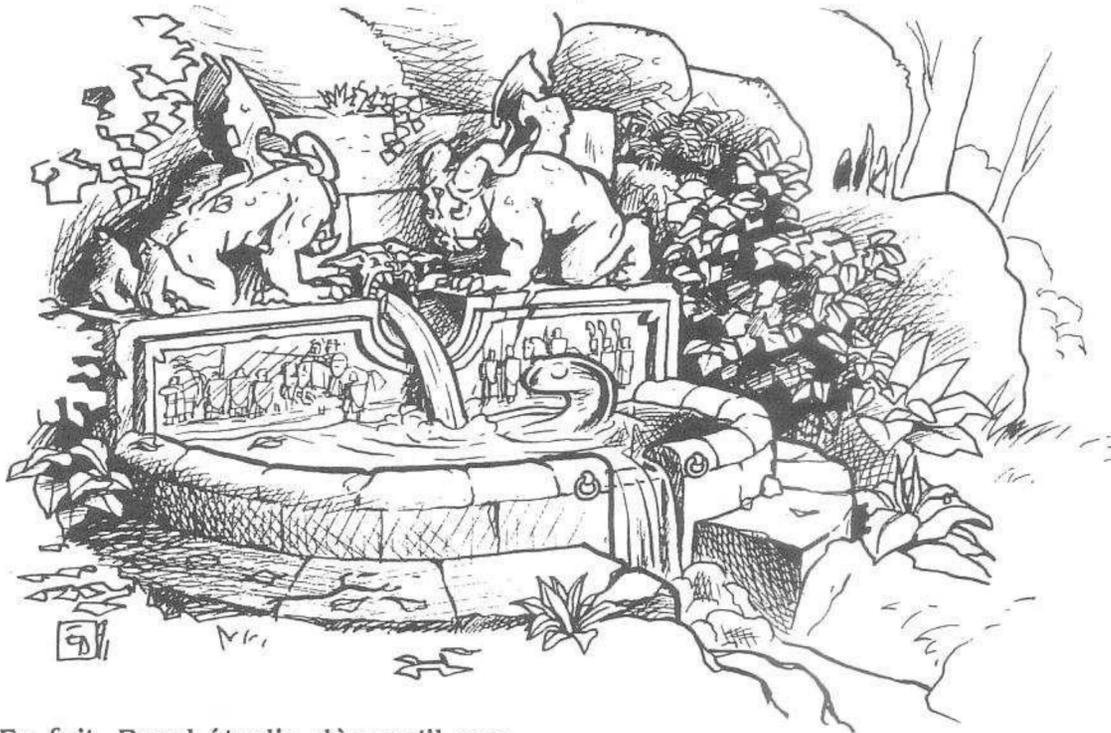
Si un villageois avait eu la curiosité de le suivre, il se serait aperçu que Baerl se rendait directement vers les ruines rases de l'ancienne tour habitée de Shorilm. Là, Baerl invoqua l'esprit de son ancien maître afin de lier sa vengeance à la sienne : ne devait-il pas se révolter contre l'injustice des Dieux qui lui retiraient sa seule cause de bonheur ? Mais Ukarl le rusé diable ne répondit pas sur le champ à ces appels de détresse et préféra laisser passer le jour afin qu'une haine profonde s'enracine dans le cœur du jeune humain.

La nuit tombante, Ukarl se décida enfin à révéler sa présence en imitant à nouveau la voix de Shorilm et réussit à conclure un pacte bien plus intéressant pour lui car Baerl acceptait de vendre son âme à la « *réincarnation de Shorilm* » dès qu'il serait en mesure de l'appeler. Fort de ce contrat, Ukarl put enfin révéler l'emplacement où il avait enterré le tome magique que Shorilm lui avait confié. En escaladant la palissade de Terrenoire pendant la nuit, Baerl parvint à déposer le précieux grimoire dans la cave de la première demeure de Shorilm près des entrepôts déserts puis à ressortir tout aussi discrètement du village profondément endormi.

Le lendemain matin, Baerl rentre à Terrenoire accueilli par sa mère folle d'inquiétude, ayant craint le pire et quelques amis de sa famille et de celle de Junith abattus par le chagrin. L'attitude froide et distante de Baerl contrasta vivement avec son comportement



habituel et l'on mit cela sur le choc causé par le drame récent. Lors des obsèques, Baerl ne dit pas un mot, ne fit pas un geste et même à la surprise générale réclama le droit de se remettre au travail au plus vite. Bien que Maître Fedan fut pleinement satisfait du nouveau caractère sérieux et appliqué de son apprenti aux écritures, tous constatèrent que le changement opéré en Baerl avait été aussi radical que profond : finies les ballades rêveuses le long de la palissade, terminées les randonnées dans les champs où les paysans avaient pris l'habitude de saluer le jeune lettré, disparues les longues soirées passées à conter des histoires fantastiques aux enfants aujourd'hui repoussés sans ménagement... Baerl va même jusqu'à réclamer l'ancienne maison de Shorilm restée vacante afin de s'installer seul, la quiétude des lieux lui permettant de composer selon ses dires des poèmes et des histoires qu'il désire officiellement garder secrets afin de les vendre plus tard à quelques riches aristocrates de la capitale du royaume voisin.



En fait, Baerl étudie dès qu'il possède le moindre temps libre le précieux tome légué par Shorilm aidé par les conseils d'Ukarl qui se révèlent cependant insuffisants par eux seuls pour en faire un vrai magicien. Il faut du temps et de l'argent pour percer les premiers secrets des arcanes de la magie, l'intelligence ne suffit pas. C'est pourquoi le jeune apprenti fit croire à Darimfar qu'il avait trouvé dans la cave de l'ancienne demeure de Shorilm qu'il occupe, quelques documents compromettants et en profita pour le faire chanter et ainsi financer ses expé-

riences. A cette période Baerl cessa ses activités en tant que lettré pour passer le plus clair de son temps dans sa petite maison isolée dans le secteur des entrepôts, ne recevant personne et travaillant tard durant la nuit. Ses seules apparitions furent lors des fêtes annuelles où nombreux sont ceux qui remarquèrent la renaissance de l'intérêt que le jeune homme portait pour la belle Eisoph. Cependant, son vieil ennemi Banafor lui barrait toujours le chemin tandis que la jeune fille continuait à jouer de la rivalité de ces deux courtisans avec néanmoins une préférence pour le plus beau des deux, Banafor.

Il y a un an, Baerl découvrit enfin le Grand Secret et devint enfin magicien après plusieurs années de labeur et de sacrifices. Réalisant son pacte il appela un familier et ce fut Ukarl, soulagé de ne plus imiter la voix de Shorilm et de rester perpétuellement invisible, qui se présenta sous sa vraie forme, celui d'un diabolotin. Immédiatement, il réfléchit aux différents moyens de se venger et

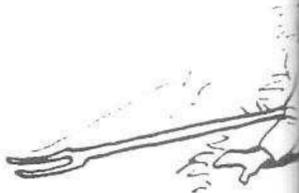
commit l'imprudence d'envoyer directement son Imp empoisonner Banafor en l'attaquant dans son sommeil. L'affaire fit grand bruit car il s'agissait d'un assassinat pur et simple : les soupçons se portèrent sur un groupe d'étrangers installés à l'auberge. La découverte d'une fiole de poison dans la besace de l'un d'eux identifié comme étant de même nature que celui de l'assassinat confirma les doutes et l'assassin fut pendu haut et court après un jugement rapide où il proclama mainte fois son innocence. Ses

compagnons ne le soutinrent pas et déguerpirent de Terrenoire dès le début du procès.

Baerl réussit donc à rattraper son erreur due à la précipitation : c'est la ruse de l'Imp qui permit « la découverte » du poison chez « l'assassin » et un subtil dosage de menace et de corruption qui arriva à convaincre le groupe d'aventuriers, il est vrai peu solidaire, de ne pas insister pour sauver leur compagnon de route. Reste que dans cette affaire quelques uns, tel Dorimfar, dirigèrent plutôt leurs soupçons sur Baerl dont les activités de « poètes » devenaient de plus en plus louches : n'avait-il pas, lui, ce qui avait manqué à l'assassin présumé, un mobile pour le crime ?

Le magicien était suffisamment intelligent pour sentir les doutes qui pesaient sur lui et il décida, six mois plus tard, de révéler qu'il était devenu sorcier. La nouvelle fit grand bruit et l'inquiétude grandit parmi les gens les plus simples. Cependant, grâce à ses talents d'orateur, Baerl parvint lors d'un long discours à convaincre les villageois de l'utilité d'un magicien pour Terrenoire et il jura, contrairement à son prédécesseur de ne jamais tenter de découvrir les secrets reposant dans la forêt de Celindor. Le Conseil des Marchands de Forlanc enregistra cette déclaration solennelle et accepta la présence du jeune magicien en tant que conseiller lors de ses réunions. Baerl se montra plus sociable avec tous et réussit à se réintégrer rapidement dans la société de Terrenoire.

Cependant, l'objectif qu'il s'était fixé était clair : devenir le nouveau Protecteur de la Confédération car la loi donnait le droit de choisir pour femme celle qu'il voulait lors de son intronisation. Car la belle Eisoph rapidement remise de la perte de Banafor était activement courtisée par Faerl, l'ainé des Darimfar, bien plus attrayant que la maigre et sombre figure de Baerl. Mais comment faire ? Geldin, l'actuel Protecteur, bien qu'allant sur ses soixante-dix ans recevait l'estime de tous et ses anciens talents de guerrier émoussés, il lui restait une grande sagesse l'amenant parfois à une extrême prudence. Ainsi ne quittait-il jamais le médaillon de Lanfor qui, selon la légende, protège son possesseur de la magie maléfique de Celindor.





## La Terreur des Profondeurs

La patience de Baerl fut récompensée. Il y a trois mois, plusieurs paysans furent attaqués par une créature surgie des profondeurs : les descriptions se révélèrent contradictoires, tantôt il s'agissait d'une taupe géante aux yeux rouges incandescents, tantôt d'un énorme insecte à la carapace chitineuse et parfois même d'un petit dragon noir aux ailes membraneuses soufflant de l'acide. Ukarl, en questionnant les puissances du Mal, apprit qu'il s'agissait en fait d'un jeune ankheg cherchant à s'installer dans un territoire fort propice. Baerl décida de lancer la rumeur selon laquelle il s'agissait d'une réincarnation de Shorilm provenant de la forêt enchantée. Celle-ci s'enfla et on exigea du vieux Geldin qu'il remplisse son rôle de Protecteur.

Plusieurs expéditions de jeunes et vigoureux guerriers furent organisées par Geldin mais toutes échouèrent lamentablement et on ne retrouva pas un seul survivant ! Geldin avait pensé, grâce à son expérience, avoir affaire à un ankheg, mais il devait se rendre à l'évidence : l'échec répété de ses missions prouvait qu'il y avait bien là quelques puissances surnaturelles. Il fit donc appel à Baerl afin de l'aider, mais celui-ci refusa tout net disant que ce n'était pas

son problème et qu'il ne prendrait les responsabilités de la protection de Forlanc que si on la lui donnait formellement. Et Baerl de questionner de plus en plus souvent la compétence de Geldin visiblement dépassé par les événements : le monstre apparaît comme invulnérable, ceux l'ayant approché récemment ne purent jamais témoigner de son apparence et leurs cadavres déchiquetés, sectionnés, empoisonnés et rongés par un acide surpuissant créa une terreur sans nom parmi les paysans qui refusent depuis d'aller effectuer la moisson. Au comble du désespoir, Geldin envoya secrètement son propre fils pour enrôler des étrangers engageant toute sa fortune personnelle pour cela afin que sa réputation de Protecteur efficace ne soit plus remise en doute.

## RENDEZ-VOUS A TERRENOIRE

Le groupe des personnages-joueurs (PJ) doit être composé de débutants dont l'alignement doit être nettement dominé par le Bien et ne comporter ni Chaotique Neutre, ni Mauvais. La présence d'un clerc et d'un magicien est primordiale car augmente nette-

ment les chances de succès de l'aventure. Bien sûr, à ce niveau, aucun objet magique permanent ne devrait être détenu. Les PJ peuvent être originaires de la région, dans ce cas, vous pouvez leur dévoiler, selon votre humeur, quelques informations générales sur la Confédération de Forlanc et de la rumeur selon laquelle sa population serait terrorisée par une force mystérieuse et maléfique.

## L'auberge des trois chemins

Alors que nos PJ sont en train de prendre leur repas dans la grande salle commune de l'auberge, un homme de haute stature à l'allure de guerrier vient se joindre à leur table. Vêtu d'une vieille cote de maille, visiblement épuisé par un long voyage dont les flèches encore plantées sur son bouclier témoignent du péril, il vous salue d'un coup de tête avant de commander une bière bien fraîche au tavernier qui s'empresse de le servir à la vision de la belle pièce d'or qu'il vient de tirer de sa bourse. Après avoir éteint sa soif en vidant d'un coup sa pinte et l'avoir reposé bruyamment sur la table, l'étranger vous adresse enfin la parole :

*« Je me présente, Eldin Faorl, je suis le fils du Protecteur de la*

*Confédération de Forlanc, inutile de vous présenter car je suis venu ici pour vous rencontrer et vous proposer un travail rémunérateur. Je sais que votre expérience n'est pas très grande mais ceci justifie une récompense qui à vos yeux sera grande alors que d'autre ont ri des sommes que je proposais. Pourtant, c'est toute la fortune de mon père dont je dispose afin de vous engager à son service : 20 pièces d'or en avance par personne, dix fois plus si vous réussissez la mission, sans compter d'éventuels trésors que vous pourriez trouver ».*

Eldin pourra négocier jusqu'à 300 pièces d'or par PJ en récompense finale. Il décrira les derniers événements ayant eu lieu à Terrenoire pour conclure sur la mission proposée : « Il s'agira donc de vous comporter incognito car Baerl risque de mal prendre votre venue et de questionner mon père sur les moyens qu'il a déployé pour vous convaincre de venir, ne révélez surtout pas que vous possédez quelques pouvoirs magiques car il prendra cet appel à des étrangers comme un affront personnel et son éloquence au Conseil des Marchands pourrait bien les convaincre de le placer au poste de mon père et de vous renvoyer alors. Baerl n'est qu'un débutant en magie, mais il sait compenser son manque de pouvoir réel par ses talents d'orateur, sans compter les appuis qu'il possède chez les plus riches comme Dorimfar. Votre mission est donc simple : trouvez le monstre qui terrorise les paysans et débarrassez-vous en par votre magie et votre bravoure ; la reconnaissance de mon père vous sera éternelle. Mais partez dès à présent car dans trois semaines si vous n'avez pas réussi Baerl prendra le pouvoir et votre engagement sera ipso facto rompu. Quant à moi, je vais dans la prochaine grande ville afin de recruter une éventuelle seconde équipe : vous aurez dix jours d'avance sur eux, profitez-en ! ».

**NOUVEAU**

LES PIN'S CHRONIQUES  
D'OUTRE MONDE

DES PIN'S 100 % JEU DE ROLE

Série limitée non renouvelée :  
2 000 exemplaires !

Au choix 3 PIN'S : PIN'S N° 1, N° 2, N° 3  
(voir avant-dernière page de ce numéro  
et bons de commande pages 4 et 7)

**NOTE** : vous pouvez effectivement décider de faire jouer à une deuxième équipe ce module, soit pour remplacer la première si elle a été détruite, soit pour faire jouer les deux, mais nous vous conseillons alors la présence d'un deuxième MJ pour gérer les situations complexes que ceci peut engendrer.

Eldin ne détient aucune information particulière sur le village étant parti depuis six ans et revenu que depuis deux mois. Les PJ ne pourront donc pas recueillir beaucoup d'informations de lui sinon celles concernant directement son père. Questionné sur les flèches plantées sur son bouclier, il baissera la voix et affirmera en riant sous cape qu'il a toujours apprécié le « décorum » et que cela lui permettait souvent de conter quelques histoires de sanglantes batailles héroïques à des jeunes filles naïves toujours prêtes à s'enflammer grâce à de belles paroles.



## En route pour Terrenoire

La route séparant le royaume dans lequel séjournèrent les PJ et Terrenoire est sans danger. La durée du voyage est de l'ordre de cinq jours à cheval, une semaine en chariot et dix jours à pieds. C'est à vous de déterminer le moyen de transport des PJ sans oublier qu'avec l'avance consentie pour la mission, il leur est fort possible de louer une cariole ou des chevaux pour un mois. Nous vous laissons les joies du marchandage avec les paysans et les marchands du coin sachant qu'une partie de l'équipement des joueurs pourrait bien servir de caution pour leur location car



qui peut avoir vraiment confiance en des aventuriers ?

Les PJ pourront constater qu'au fur et à mesure de leur progression, ils croisent de moins en moins de voyageurs et qu'une fois passé le dernier croisement sur la route de Terrenoire ils ne voient plus âmes qui vivent sur le chemin. Pourtant le paysage est d'un calme olympien : le soleil est haut dans un ciel dégagé de nuages, la

chaleur est forte mais supportable pour cette journée de fin septembre, le vent agite de lourds épis de blé près pour la récolte et leurs ondulations forment des vagues sur la surface dorée des champs. Quelques croassements de corbeaux brisent la musique des grillons et leur vol noir compact virevolte au grès des changements du vent. Seul élément provoquant un certain malaise : l'absence totale d'êtres humains.

## Une rencontre

Deux jours avant d'arriver à Terrenoire, les PJ distinguent au loin un chariot conduit par des boeufs visiblement lourdement chargé. Il s'agit de la famille des



# PEUR SUR TERRENOIRE

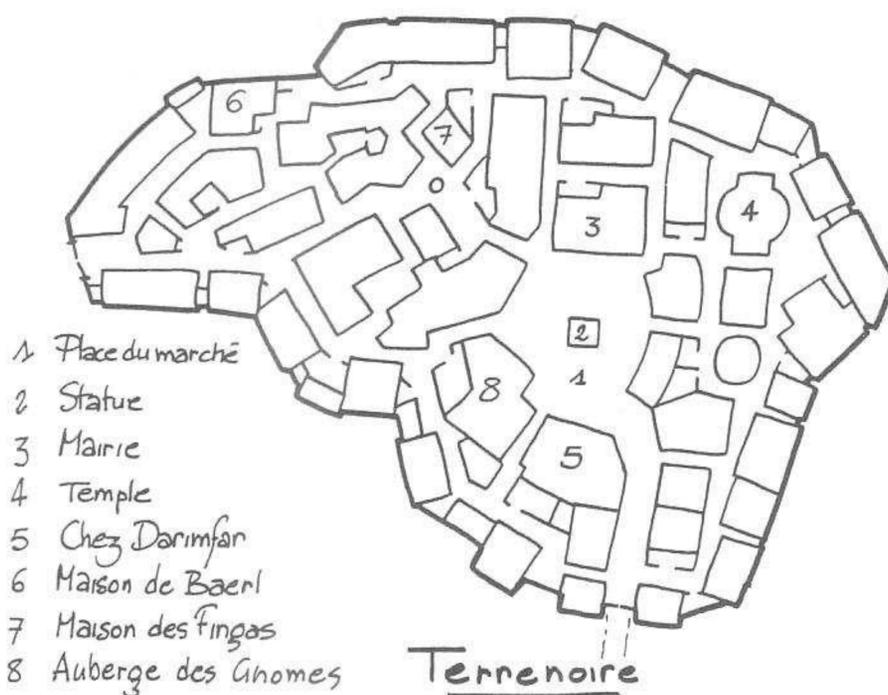
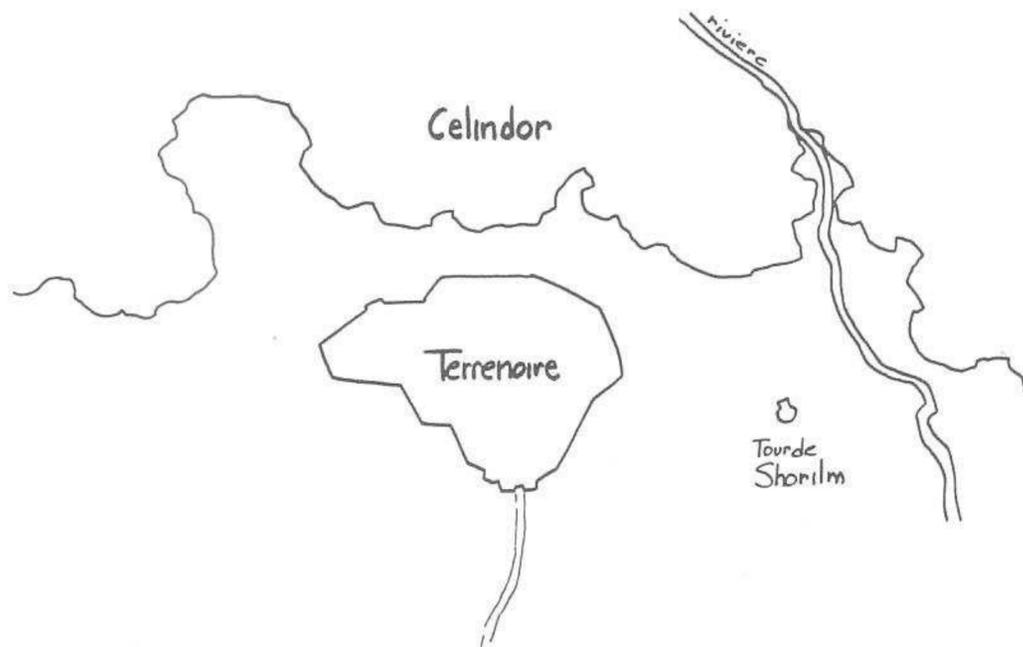
Corplans qui a décidé de plier armes et bagages durant la nuit précédente. Ils ne voudront pas s'arrêter et chercheront à tout faire pour continuer à augmenter la distance les séparant de leur village natal.

**NOTE** : cette famille est très superstitieuse et son chef, le charpentier Henri est persuadé qu'« une malédiction du peuple de Celindor frappe Terrenoire, qu'ils ont décidé de faire remonter des profondeurs des centaines de monstres rampants afin de raser le village et que la réincarnation du sorcier Shorilm est à leur tête » ! Pour le reste, il pourra confirmer les informations données par Eldin notamment en ce qui concerne l'ultimatum lancé par le Conseil des Marchands de Forlanc à leur Protecteur de remplir rapidement sa tâche sous peine d'être remplacé par le sorcier Baerl. En bon artisan, Henri n'aime pas la magie mais il ne se montrera pas médisant quant à cela s'il remarque la présence du magicien du groupe. En aucun cas il ne voudra faire demi-tour, « déjà trop heureux de s'être éloigné jusqu'ici sans avoir été attaqué ! ».

## Les traces du monstre

Durant leur dernier jour de voyage les PJ découvriront les premières évidences physiques de la présence d'une créature peu banale régnant dans la région. Tout d'abord ce seront les cadavres de plusieurs bovins jonchant le bord de la route : l'odeur qui s'en dégage est aussi repoussante que la vision de ces charognes où grouillent des centaines de mouches vrombissantes.

**NOTE** : une étude plus approfondie démontrera que les bêtes ont été tuées par des puissants coups de griffes ou de mandibules, l'une des carcasses a été au trois quart dévorée sur place et à plusieurs endroits les PJ remarqueront une bave verte très acide : à son simple contact un PJ perdra 1 PdV. Un druide ou un ranger pourra conclure qu'il s'agit d'un puissant suc digestif et en analysant les traces environnantes un ranger pourra aboutir à un trou étrange similaire à celui que les PJ trouveront plus loin sur la route.



A peine à dix kilomètres de Terrenoire, les PJ apercevront un trou aux abords de la route. Il ressemble à un immense trou de taupe d'où s'échappe une odeur nauséabonde de chair en décomposition. En s'y approchant, un PJ pourra distinguer au fond le cadavre d'un cheval dont la partie arrière manque. Un petit tunnel éboulé au bout de quelques mètres donne sur le trou, la créature l'ayant creusé devait posséder des pinces ou des griffes surpuissantes comme en témoignent certaines roches proprement sectionnées ! De plus, la même bave verte que celle découverte sur les bovins se retrouve sur les restes du cheval.

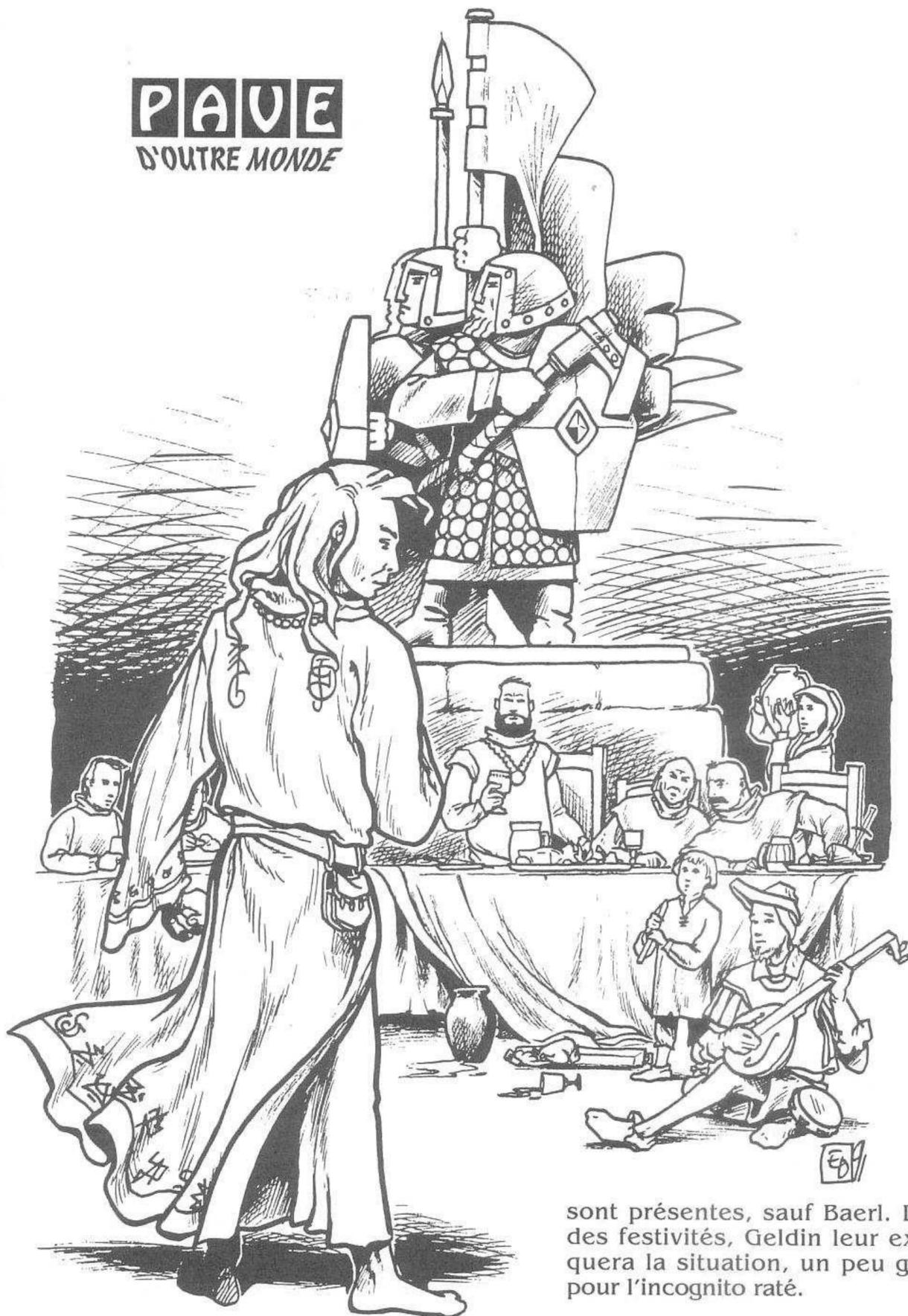


**NOTE** : un ranger ou un druide pourra déterminer que la créature se trouvait là depuis moins de 24 heures. Si les PJ explorent les environs, ils s'apercevront que tous les champs sont à l'abandon et les fermes désertées, le mobilier ayant même été enlevé !

## Bienvenue à Terrenoire !

De loin, le village semble mort mise à part quelques feux de cheminée dont les volutes s'élèvent paresseusement dans l'azur du ciel. Mais dès que les PJ auront été repérés par l'un des miliciens parsemant la palissade, quelques cris éclateront dans Terrenoire, se transformant rapidement en un brouhaha indescriptible. Les portes de Terrenoire s'ouvriront alors pour laisser passer une foule vociférante se dirigeant droit sur le groupe des aventuriers.

**NOTE** : laissez planer le doute



durant un ou deux rounds, notamment si vos joueurs sont un tantinet paranoïaques, ainsi pourront-ils peut-être réagir violemment en comettant la gaffe de leur vie, cette foule étant seulement folle de joie de voir arriver « leurs sauveurs, leurs héros ». En effet, le Protecteur n'a pu dissimuler longtemps le départ de son fils et afin de se débarrasser des sarcasmes de Baerl et aussi reconforter une population au moral brisé, il a prétendu qu'Eldin enverrait un groupe de spécialistes, habitués à chasser et tuer les monstres !

La foule en liesse escortera donc les PJ jusqu'à la place du village, des tambours et des trompettes salueront leur arrivée et les femmes tenderont leurs nouveaux nés pour qu'ils soient touchés par les « héros » ! Conduits jusqu'à la place centrale, ils auront la joie d'être fêtés par tout le village lors d'un gigantesque banquet où toutes les notabilités

sont présentes, sauf Baerl. Lors des festivités, Geldin leur expliquera la situation, un peu gêné pour l'incognito raté.

**NOTE** : au cours du banquet, les PJ pourront faire connaissance avec différents membres de la communauté de Terrenoire et obtenir ainsi déjà plus d'informations : discussions avec des marchands, rendez-vous pris avec quelques demoiselles peu farouches voulant changer leur ordinaire, simples curieux etc.

**NOTE** : vue l'histoire de Terrenoire, des Gnomes seront plus appréciés alors qu'une certaine froideur accompagnera des Elfes de sang pur. L'explication de la statue des Gnomes dominant la place du village pourra leur être donnée de façon courte : « Ce sont eux qui ont sauvé une première fois Terrenoire des malédictions des elfes sorciers de Celindor ».

A la fin d'un repas de plusieurs heures durant lequel la population naturellement joyeuse de Forlanc a retrouvé son sens de la

fête, les musiques et les rires sembleront soudain s'évanouir comme par magie tandis que la foule s'écartera pour laisser passer un homme au visage maigre habillé d'une simple robe blanche chargée de motifs cabalistiques. Avant qu'il ne se place au centre du U formé par les tables du banquet, Geldin aura eu le temps d'avertir qu'il s'agissait de Baerl et qu'il ne fallait surtout pas répondre à d'éventuelles provocations de sa part étant bien plus populaire qu'il n'y paraît (Note : si la foule réagit ainsi, c'est avant tout parce que Baerl leur rappelle par sa simple présence le danger qui continue de planer sur Terrenoire et dont il clame être le seul à pouvoir le vaincre).

Baerl tiendra ce sombre discours de bienvenue : « Je vois que ton fils n'est pas revenu avec ces gens et je le comprends, sans doute continue-t-il de chercher un puissant magicien comme moi seul capable de nous délivrer de la malédiction de Shorilm ! Mais faute de grives on se contente de merles. Ne vous vexez pas étrangers pour ces paroles car je vous respecte profondément comme j'ai toujours respecté ceux qui vont mourir. En tous cas, comme Geldin vous l'a sûrement expliqué, ne comptez sur aucune aide de ma part. Cependant si l'un de vous est magicien, j'accepterais de le recevoir seul chez moi ce soir. », et le sorcier de repartir sans décrocher un mot de plus même pour répondre à des questions des PJ !

## TERRENOIRE ET SES HABITANTS

Ce module n'est pas un scénario linéaire, c'est pourquoi nous avons décidé de ne pas vous donner d'instructions précises à partir de maintenant. Vos joueurs ressentiront cette liberté de mouvement de manière généralement très positive. Cependant, pour que vous réussissiez au mieux votre histoire nous vous avons présenté la région de Terrenoire et de ses habitants en détaillant ses personnages et la carte des lieux. Nous vous invitons d'ailleurs à en rajouter à votre guise afin de donner encore plus de vie

# PEUR SUR TERRENOIRE

à ce village. Nous concluerons par quelques fils directeurs possibles permettant d'envisager différentes fins au module.

## Les Personnages Non Joueurs (PNJ)

Chaque personnage est indiqué avec sa localisation la plus probable, ses caractéristiques AD&D1 (si cela paraît utile).

**NOTE** : une transformation en AD&D2 est facile), son caractère et ses motivations et les informations particulières qu'il peut donner.

*Baerl Fingas* (ancienne maison de Shorilm), magicien 2° niveau.

AL=LM, CA=10, PdV=6, DM=1-4 (dague) F8 I16 S8 C9 D12 Ch15  
Sorts : sommeil, amitié, livre de sorts (ce qu'il en reste après l'épreuve du feu) : amitié, détection de la magie, identification, invocation d'un familier, lecture de la magie et sommeil.

L'historique et les plans de Baerl sont suffisants pour cerner son caractère qui depuis son enfance a changé du tout au tout. Il cherchera à faire échouer la mission des PJ en tentant de soudoyer leur magicien lors d'un entretien. La somme de 600 PO sera proposée afin que le groupe d'aventuriers s'en aille au plus vite, dans cette optique, et dans celle-ci seulement, il accordera des échanges de sorts à raison de 1 pour 1. Tant que les PJ sont en ville il gardera Ukarl auprès de lui. Sa tactique est d'envoyer son familier les suivre pour ensuite le faire attaquer par surprise dès qu'ils rencontreront l'ankheg. C'est ainsi qu'il a fait échouer les autres tentatives. Il évitera toujours de parler de Shorilm et tentera à l'occasion de faire croire que le monstre vient de la forêt. Une fois Protecteur, Baerl compte bien ruiner Darimfar pour venger Shorilm et ensuite le tuer.

*Mylène Fingas* (maison des Fingas), niveau 0, savetière.

AL=NB, PdV=4, I11 S12 CH 10.  
Elle aime encore son fils bien qu'elle ne le comprenne plus depuis la mort de Junith. Sa vie est faite de labeur et de travail, elle répète tout le temps que si son mari n'était mort de la peste il y a vingt ans, l'éducation de son fils aurait été meilleure. Elle peut

transmettre aux PJ les noms des deux amis d'enfance de Baerl et Junith (Tenlar et Jeanne) et parler des emplois successifs de son fils, notamment chez Shorilm dont elle a réprouvé le lynchage auquel elle n'a pas participé.

*Tenlar Fulton* (l'auberge des gnomes), niveau 0, paysan.

AL=NN, CA=9, PdV=7, DM=1-6 (gourdin), F13 I11 S10 C14 D15 Ch11. Tenlar faisait partie des anciens "loups noirs" disparus depuis la mort de Banafor, qu'il détestait d'ailleurs. Il a toujours milité pour l'intégration de Baerl au groupe, sans succès. C'est un jeune homme calme et sans histoire qui passe ses journées à l'auberge en attendant que les moissons soient lancées. Il donnera toutes informations sur la vie affective de Baerl et ses rapports avec Banafor et Eisoph jusqu'à la mort de Junith qui marqua la fin de ses relations avec Baerl. S'il est mis en confiance il en viendra à révéler qu'il y a trois ans, Baerl lui avait dit que son fantôme était venu le hanter mais qu'il avait su le repousser. Tenlar n'en sait pas plus.

*Jeanne Mansour* (place du marché), niveau 0, potière.

AL=CB, CA=10, PdV=3, F11 I12 S15 C10 D14 Ch14.

Jeanne était la meilleure amie de Junith et sa confidente, elle savait donc tout des relations qui la liait à Baerl qu'elle n'appréciait pas beaucoup le trouvant trop rêveur. Elle le méprise d'autant plus qu'il s'intéresse à nouveau à Eisoph. Jeanne n'hésitera pas à colporter les rumeurs selon laquelle Baerl serait très lié à Dorimfar le marchand, alors que tous savent qu'il fut responsable de la mort de son maître Shorilm. Un PJ pourrait la rencontrer au banquet car elle apprécie les étrangers et est souvent fascinée par les physiques puissants et attrayants.

*Eisoph Aldanir* (chez les Dorimfar), voleuse niveau 1.

AL=CN, CA=7, PdV=6, DM=1-4 (dague), F8 I13 S9 C11 D17 Ch16.

Eisoph paraît être la prototype de la jeune écervelée, un peu sainte ni touche aimant être entourée par de nombreux courtisans. Elle est en fait intelligente et décidée et a profité de sa situation pour recevoir des cadeaux puis se servir elle-même en comettant discrètement des petits larcins. Elle a jeté son dévolu sur le fils de

Dorimfar pour la richesse de son père. Vénale, elle ne renseignera les PJ que contre des cadeaux de valeur.

*Darimfar le marchand* (chez lui), niveau 0.

AL=CM, CA=5, PdV=3, DM=1-6 (épée courte), F10 I14 S17 C12 D8 Ch13.

Ce vieil homme toujours vêtu d'un lourd costume (dissimulant une cotte de maille) a l'air jovial et sympathique. Il est le marchand le plus riche de Terrenoire et donc celui le plus touché par les événements. Il se moque éperdument de savoir qui devra être le Protecteur : être débarrassé du monstre, voilà l'essentiel selon lui ! Darimfar s'amuse à voir son nigaud de fils tomber dans les filets de la belle Eisoph qu'il trouve aussi habile que jolie. Il hésite actuellement à lui proposer de travailler pour lui en espionnant Baerl, surtout s'il devient Protecteur. S'il comprend que les PJ ont des doutes sur Baerl, il fera tout pour les renforcer allant même jusqu'à souligner la mort providentielle de Banafor pour le sorcier. Son seul conseil : « *Si vous désirez attaquer Baerl faites-le brutalement et mortellement ! Cet homme détient plus de pouvoirs qu'un simple sorcier débutant, je le sens et mon flair ne me trompe jamais !* ».

*Alderil* (temple), clerc 2° niveau.

AL=LB, CA=4, PdV=12, DM=2-7 (masse), F9 I12 S13 C15 D12 Ch12. Sorts : détection du mal, protection contre le mal, purification de l'eau.

Aldénil est un prêtre dont l'inquiétude se lit sur le visage : pour lui, le Mal est dans Terrenoire et il le détecte par intermittence autour de la personne ou de la demeure de Baerl (il détecte Ukarl malgré son invisibilité mais en attribue l'aura maléfique à Baerl). Il révélera sans difficulté toutes les informations récentes concernant Terrenoire en se félicitant notamment du lynchage de Shorilm auquel il a participé activement ayant détecté une puissante source de Mal dans la tour du sorcier. Il fera visiter fièrement sa bibliothèque historique léguée par son prédécesseur mais n'avouera pas facilement qu'il ne sait pas lire ! Les PJ en passant 1d6 jours en consultation pourront découvrir toute l'histoire liée à la fondation de Terrenoire (Note : pour une durée moindre, moins d'informations), s'ils le font

Aldéril demandera pourquoi son Dieu s'obstine à lui donner le sort de purification de l'eau. Mais la réponse n'est pas dans les livres. Un peu couard, il refusera de quitter son temple pour aider les PJ.

*Geldin Faori* (mairie), guerrier 3<sup>o</sup> niveau.

AL:LN, CA=4, PdV=19, DM=1-8 (épée longue), F11 I12 S13 C14 D13 Ch16.

Ce vieux guerrier en cotte de maille usée peut faire pitié, ce serait une terrible erreur car malgré son âge avancé, il est toujours capable d'en défaire plus d'un. Il a d'ailleurs participé au lynchage de Shorilm qu'il considérait comme une bête nuisible et décrira à ses interlocuteurs comment il a été témoin de la fuite vers Celindor d'un gros tome ensorcelé flottant dans les airs et dont les flammes même se détournaient ! Geldin affirmera qu'il n'entend rien à la magie et se montrera réticent à accompagner les PJ. Dans tous les cas, il refusera toujours d'abandonner la protection directe du village, arguant que le médaillon de Lanfor le protège contre la sorcellerie Celindorienne (Note : ce médaillon est magique, il se met à luire dès qu'une source de mal importante, niveau 7 ou plus pour un humain mauvais, est présente et il protège alors son détenteur contre le mal).

*Ukarl* (auprès de Baerl, invisible). PdV=7, F8 I13 S17 D14, pour le reste, voir le manuel des monstres.

Cet Imp est très fidèle à son maître, cependant s'il venait à mourir, il disparaîtrait sur le champs. Ukarl est très friand de jouer la comédie et n'hésitera sans doute pas une nuit à se faire passer pour le fantôme d'une des victimes du Monstre afin de leur faire croire qu'« une attaque générale des profondeurs » est à craindre s'ils ne partent pas immédiatement dans la nuit tuer leur unique éclairer ! Sa psychologie est bien décrite dans le Manuel des Monstres.

*Le Petit Peuple* (Celindor) est composé d'une large communauté de 90 esprits follets (Sprite en VO) dont les caractéristiques mentales et physiques sont décrites dans le Manuel des Monstres où l'on trouvera aussi leur comportement général. Ils s'amusent souvent à faire des farces aux étrangers qui leur plaisent et si ceux-ci réagis-

sent bien, ce qui est rare, vues les plaisanteries souvent d'un goût douteux les ridiculisant, ils acceptent d'engager le dialogue. En l'occurrence Mfinel, leur doyen proposera aux PJ de les aider à se débarrasser d'un élémental d'eau terrorisant les environs du lac de Celindor. Pour cela, il affirme qu'il ne faut pas le combattre mais seulement éliminer la puissance maléfique hantant la fontaine de Déandril alimentant le lac. Une vieille prédiction d'un devin humain de passage leur a laissé cette recommandation obscure : « *Le Petit Peuple qui a sauvé le Grand sera sauvé par des petits parmi les Grands, car à travers le plus petit peut s'exprimer la volonté des Plus Grands* ». La prédiction avait vu juste car grâce à un « purification des eaux » lancé par un clerc de bas niveau (petit) la puissance des Dieux (plus grands) pourra éliminer définitivement les trois esprits des eaux régnant dans la fontaine (voir Manuel des Monstres pour les caractéristiques) et ainsi libérer l'élémental d'eau de leur contrôle maléfique. Si les PJ réussissent cette mission, les esprits follets dévoileront qu'une créature maléfique, un diabolin, a séjourné deux ans à la lisière de la forêt après qu'un grand incendie ait illuminé la nuit. Sans doute a-t-il trouvé aujourd'hui un maître à Terrenoire. Si les PJ demandent de l'aide, trois guerriers du petit peuple (PdV= 8,7,7 armés de dague +1) seront prêts à se joindre à eux pour abattre cette créature du Mal. (Mais l'ankheg leur fera trop peur et ils se contenteront de le combattre éventuellement par projectiles empoisonnés).

*L'ankheg* (dans les champs : 1 chance sur 6 de le trouver par heure de recherche car il est affamé).

Caractéristiques décrites dans le Manuel des Monstres. PdV=17 Dé de vie=3 TACO 13.

## CONCLUSIONS

Beaucoup de possibilités s'offrent aux joueurs pour dénouer ce module, voici quelques solutions possibles comme final du scénario :

Les PJ combattent l'ankheg en



s'arrangeant pour que Baerl soit occupé dans le même temps à Terrenoire. Peut-être arriveront-ils à tuer le monstre, le diabolin défendant prioritairement son maître. Dans cette hypothèse, il est probable que les PJ n'aient compris qu'une infime partie de l'aventure. Ce n'est pas grave, ils s'en sortent bien !

Les PJ enquêtent sur le passé de Terrenoire. Peut-être comprendront-ils sans l'aide des esprits follets qu'une créature maléfique est au côté de Baerl. Mais ils doivent être très prudent s'ils décident d'attaquer, Ukarl n'étant affecté que par les armes magiques ! Il leur faudra se concentrer sur Baerl.

Les PJ comprennent la vengeance de Shorilm et reconstituent les événements. C'est la plus belle fin du scénario : car en révélant que le diabolin est l'assassin de Junith, ils rompent le pacte passé entre le magicien et son serviteur, le lien télépathique confirmant les soupçons des PJ. Dans ce cas Baerl attaquera Ukarl qui défendra sa vie. De toute façon, si Baerl est vaincu, le diabolin sera renvoyé aux enfers, de même s'il est défait par son jeune maître ! Si Baerl survit, il perdra sa soif de Mal et pourrait même révéler au peuple les anciennes magouilles de Dorimfar afin qu'il soit jugé et Terrenoire remis en de meilleures mains, quant à lui il commencera une quête afin de trouver un moyen de racheter son âme vendue aux enfers.

En cas de succès, les PJ seront fêtés comme des héros par toute la population de Terrenoire qui préparera un nouveau banquet afin de saluer leur départ. Si le diabolin a été éliminé, le Conseil de Forlanc décidera d'ajouter 100 PO par PJ à la récompense de Geldin et d'élever une staupe en leur honneur en face du temple. Dès la fête terminée, les paysans partiront moissonner dans la joie et la bonne humeur (la « Pastorale » de Beethoven semble indiquée comme fond musical) !

BRUNO-ANDRE GIRAUDON

# CHRONIQUVISION MARY SHELLEY

(Suite de la page 33)

matière morte. (...)

Il dort ; mais il est éveillé ; il ouvre les yeux ; voici que l'horrible chose se dresse à son chevet, ouvrant ses rideaux et posant sur lui ses yeux jaunes, aqueux, mais remplis de spéculations. J'ouvris les yeux dans la terreur. L'idée possédait à tel point mon esprit qu'un frisson de peur me parcourut, et je souhaitais échanger l'image spectrale de mon imagination pour les réalités alentour. Je les vois encore : la chambre même, le parc est sombre, les volets fermés avec le clair de lune qui cherche à se faufiler et le sentiment que j'avais que le miroir du lac et les hauteurs blanches des Alpes se trouvaient au-delà. Je ne pouvais pas me débarrasser si facilement de mon fantôme hideux ; il continuait à me hanter. Je devais essayer de penser à quelque chose d'autre. Je retournais mon histoire de fantôme - ma fastidieuse, ma malencontreuse histoire de fantôme ! - Oh si je pouvais seulement en concevoir une qui effrayerait mon lecteur autant que je l'avais été cette nuit ! Prompte comme la lumière et aussi reconfortante fut l'idée qui s'offrit à moi. J'ai trouvé ! ce qui m'a terrifié terrifiera les autres ; et il me suffit de décrire le spectre qui hanta mon oreiller de minuit. Le matin, j'annonçais que j'avais pensé à une histoire. Je commençais ce jour par les mots : c'était par une nuit lugubre de novembre... me contentant de transcrire les terreurs sinistres de mon rêve éveillé ». Les premiers mots que Mary écrit alors correspondent à l'ouverture du cinquième chapitre de « Frankenstein » dans sa version définitive et ils décrivent l'éveil du monstre par le docteur Frankenstein. Le site est la ville universitaire allemande d'Ingolstadt, connue comme le lieu de naissance de la conspiration illuministe. Mary narra plus tard la façon dont Shelley l'avait pressé de développer toutes les implications de l'histoire en un roman : « Mais sans son incitation elle n'aurait jamais pris la forme sous laquelle elle a été offerte au monde ». Mary travailla, sans désespérer, tout le reste de l'été, et de retour en Angleterre, en entrepris une nouvelle rédaction durant l'hiver.

Dans son thème et ses décors, sinon dans sa trame effective, l'ouvrage est en étroite relation avec les circonstances de la vie privée de Mary et de Shelley, les ressemblances y sont parfois inquiétantes. La description de l'éducation du docteur Frankenstein telle qu'elle évolue, d'intérêts alchimiques et magiques, à une concentra-

tion plus spécifiquement scientifique sur la philosophie naturelle, le galvanisme et l'anatomie, a pour dessein délibéré un parallèle avec l'histoire de Shelley et de son évolution intellectuelle. Le premier meurtre du monstre, celui du petit frère de Frankenstein, qui se prénomme William, a lieu à Plainpalais endroit que Mary avait visité à deux reprises avec Shelley en mai 1816. L'on se souviendra aussi du visage narquois du monstre à la fenêtre de l'auberge où il vient de tuer Elisabeth, la fiancée de Frankenstein. Comment ne pas y voir une référence évidente à ce que Shelley avait raconté à sa maîtresse de la tentative d'assassinat, dont il fut victime, à Tan-Yr-Allt en 1813. Quoi qu'il en soit, de ces rapprochements et ressemblances rapidement évoqués, l'intérêt de l'ouvrage réside aussi dans sa brillante innovation structurale. C'est cette façon dont Mary, après le meurtre d'Elisabeth, renverse les rôles du poursuivant et du poursuivi. C'est à présent Frankenstein qui poursuit le monstre. Cela introduit le thème du Doppelgänger, dans lequel Frankenstein et sa création sont amenés à former les parties antagonistes d'une seule entité spirituelle. Il est intéressant de noter que le thème de la poursuite infernale était devenu alors une image centrale de la poésie de Shelley.

La fuite obsessionnelle du monstre, suivi par Frankenstein à travers les solitudes de l'Arctique, reflète, par son atmosphère et son imagerie, beaucoup du retournement et de la poursuite d'idéaux narcissiques que Shelley avait précédemment étudiés dans « Alastor ». L'on trouve enfin au

coeur du livre, une certaine projection mythique de la condition d'exilé, qui était déjà une préoccupation majeure de Shelley, ainsi que bien d'autres références à la vie et à la pensée du poète.

Shelley était bien conscient des nombreuses influences autobiographiques qui nourrissaient le livre de Mary. Mais, en écrivant, anonymement, la préface du roman et en rédigeant divers critiques pour des magazines, il n'y fit que de vagues allusions. Il préféra se concentrer essentiellement sur les questions centrales de la solitude spirituelle et de l'ostracisme social. Des crimes du monstre, il écrivait qu'ils étaient « des enfants de la Nécessité et de la Nature humaine. En cela consiste la morale immédiate du livre (...) traitez mal une personne et elle deviendra mauvaise. Répondez à l'affection par le dédain ; laissez une créature être choisie sous quelque prétexte comme le rebut de son espèce - séparez-la, être social de la société - et vous lui imposerez ses obligations irrésistibles : la malveillance et l'égoïsme. (...) C'est ainsi que trop souvent dans la société ceux qui sont les mieux adaptés pour en être les bienfaiteurs et les ornements, se trouvent par accident flétris par le dédain, et métamorphosés par la négligence et la solitude du coeur en fléaux et en malédictions ». Implicitement, Shelley acceptait ainsi sa propre identification avec le monstre de Frankenstein créé par Mary.

LAURENT DEPRUNEAUX

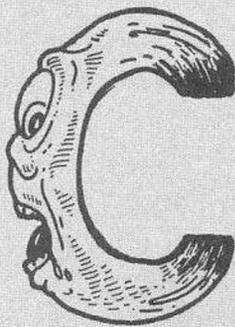
Notre numéro  
de téléphone  
a changé...  
Pour tous  
renseignements,  
composez maintenant  
le (1) 43.38.76.05

Dès le n° 27  
de Chroniques d'Outre Monde  
nous vous proposerons  
une sélection des meilleurs  
jeux de rôle et de plateau  
**EN VENTE  
PAR CORRESPONDANCE...  
DANS NOS PAGES KIOSK!**

**NE MANQUEZ PAS  
NOTRE PROCHAINE PARUTION  
LE N° 27, SPÉCIAL  
« MAGIE ET SORCELLERIE »  
son dossier, ses scénars...  
A paraître dans un mois!**



**Il n'est pas nécessaire, pour jouer ce scénario, que les joueurs se connaissent entre eux. L'histoire est plutôt prévue pour des aventuriers de types détectives, policiers ou journalistes : aux joueurs de faire de leur mieux, s'ils veulent échapper à une issue fatale !**



Le scénario est formé de trois parties : la première partie décrivant les événements précédant le scénario, puis une description des lieux et des PNJ, enfin quelques conseils pour la conduite du jeu.

## LES ÉVÉNEMENTS

Depuis maintenant trois mois, de nombreux attentats se produisent à travers le monde, et ce à une cadence infernale. Ils ne sont suivis d'aucune revendication ni ultimatum. Seuls les intérêts anglais sont touchés et aucun lieu ne semble susceptible d'être épar-

gné (ambassades, supermarchés, etc...). L'IRA a évidemment été accusée, mais il s'est avéré qu'il s'agissait d'une fausse piste... Les seules traces que l'on ait pu trouver concernent l'identité des « kamikazes » qui perpétuent ces attentats : il s'agit uniquement de gens « sans domicile fixe » qui, après enquête, se sont trouvés être de nationalités différentes, et n'appartiennent à aucun mouvement politique ou religieux particulier : l'enquête piétine. Ces actions terroristes sont le fait d'un groupe dirigé par Sir James Baltimore, vieil officier de 80 ans qui fut limogé à l'époque de la guerre froide à cause d'une histoire qui fit peser sur lui des soupçons d'espionnage (il s'avère que Baltimore était en fait innocent, mais, n'ayant pu le prouver, il fut dégradé et mis hors service). La rancœur de Baltimore prit des allures de haine, pour enfin le faire sombrer, il y a 10 ans de cela, dans la folie. Il crée alors, grâce à sa fortune personnelle, un groupe formé d'amis et d'hommes sûrs : techniciens de haut vol, faussaires et hommes de main (voir description des PNJ). Le but de ces hommes est de faire passer l'Angleterre pour une victime aux yeux de l'opinion publique, en perpétrant des séries d'attentats sur tout ce qui peut représenter des intérêts diplomatiques ou financiers pour la Grande-Bretagne.

La première partie du plan de Baltimore consiste à créer un climat de paranoïa et de xénophobie au sein du gouvernement anglais. Dans un deuxième temps, il entend pousser ce même gouvernement à affirmer ses intérêts à l'étranger, et de façon « musclée » s'il le faut... En fait, son but ultime est que l'Angleterre puisse retrouver sa splendeur d'antan (rêve impossible, certes, mais n'oublions pas que Baltimore est fou !!!). La technique utilisée par le groupe tient en grande partie à la découverte d'un génie de la chimie, le Docteur Branford, qui est l'inventeur d'un liquide inodore et incolore qui peut imbibé quasiment n'importe quel tissu. Une fois imbibé, ce tissu présente en grande partie les mêmes caractéristiques qu'un pain de plastic : le moindre éclair électrique (provoqué par un briquet à quartz par exemple) suffit à provoquer l'explosion. Aidé d'un faussaire, Jacques Damis, qui s'avère être aussi un excellent maquilleur, il ne reste plus à Baltimore qu'à envoyer ses kamikazes, dûment

drogués et préparés à jouer leur rôle dans n'importe quel lieu, pouvant être susceptible de servir ses noirs desseins. Les aventuriers (grâce à leurs patrons s'ils sont journalistes, ou grâce à leurs supérieurs s'ils sont de la police) possèdent un tuyau : un foyer de la banlieue parisienne a accueilli dans ses locaux quatre vagabonds qui, peu après leur départ (ou disparition) ont été retrouvés déchiquetés après avoir porté sur eux les bombes des attentats (bombes dont on n'a retrouvé aucune trace). Il est à signaler que les 4 vagabonds ont disparu la même nuit. Une opération « bouteille à la mer » pourra être envisagée par les personnages : en se déguisant en vagabonds et en résidant quelque temps dans ce foyer, ils pourront espérer glaner quelques renseignements. Les prochains événements vont (hélas pour eux) dépasser tous leurs espoirs. Les premières journées passées au foyer ne fourniront aucun indice aux aventuriers ; les personnes résidant ou travaillant en ce lieu se divisent en deux groupes : les individus peu liants, et ceux qui vont assommer les enquêteurs de questions sur leur passé. Lors du repas du soir, les personnages subiront l'effet d'un puissant somnifère (il agira environ 2 heures après l'ingestion). Ce somnifère aura été dilué dans toutes les boissons du réfectoire, par les soins du cuisinier, homme de main de Baltimore. Le len-



# NONYMES

SCENAR

demain matin, les résidants du foyer se lèveront avec une belle migraine, pendant que les aventuriers survoleront la Manche à bord d'un avion privé. Ils seront pieds et poings liés et auront eu droit à une autre ration de somnifères. Ils se réveilleront enfin, pour découvrir qu'ils sont arrivés dans une cellule d'environ 5 m par 6, comprenant une douche et un wc. Ils ont été déshabillés et on leur a fourni des pyjamas. Dans la cellule d'en face, ils pourront apercevoir quatre personnages aux yeux hagards, et qui ne répondront pas à leurs appels.

## LA VILLA BALTIMORE

C'est une grande villa de type colonial, agrémentée d'un parc de 20 hectares, la décoration intérieure (mobilier) présente un amalgame de meubles du style 18<sup>e</sup> et 19<sup>e</sup> siècle côtoyant des souvenirs d'Inde et d'Afrique (têtes de gazelles, statuettes, etc). La résidence est éloignée de tout axe routier.

### Grand hall

Peu meublé, il est pourvu d'un escalier menant à l'étage supérieur où se trouvent la salle de réunions et les chambres.

### Bureau de Baltimore

Lorsque l'on pénètre dans cette pièce, on peut se croire à l'intérieur d'un décor de cinéma du type « bureau du Colonel dans les Lanciers du Bengale » : vaste tapis, tête de buffle accrochée au mur, immense ventilateur suspendu au plafond. Un coffre est dissimulé derrière une fausse cloison, au fond du petit bar. D'une ouverture peu complexe, ce coffre contient tous les dossiers sur les différents membres du groupe, des factures concernant les produits chimiques et la coquette somme de 100 000 livres (pour les faux frais).

Dans un coin de la pièce, un ascenseur électrique mène directement à la chambre de Baltimore.

### Billard-fumoir

Cette pièce sert de salle de détente pour les hommes de main.

### Salle de séjour

Les rares personnes que reçoit Baltimore sont accueillies ici : on leur sert alors les festins les plus exotiques. Une grande baie vitrée donne sur le parc.

### Cuisine

Elle ressemble, à la casserole près, à une cuisine de restaurant chinois (cuis-tot compris), un escalier mène à la cave.

### Vestiaire

Classique.

### Garage

Il contient, outre le matériel nécessaire pour réparer les voitures, une Rolls, deux Porsche 911, trois Range-Rover (le tout en parfait état et prêt à partir).

### Dortoir des gorilles de Baltimore

Comprenant 10 lits, douches et salle de repas.

### Salle de réunions

C'est là que le groupe décide des prochains objectifs à atteindre, et épluche



la presse mondiale afin d'observer les réactions des dirigeants anglais et de l'opinion internationale.

### Chambre de Magali Woodland

Comme toutes les autres chambres, elle comprend une salle de bains et un petit coin salon ; la décoration est laissée aux goûts des occupants. La chambre de Mélé Woodland ressemble à celle d'une petite fille sage : posters de Pierrots collés aux murs, quelques romans à l'eau de rose bien rangés sur son bureau.

### Chambre du Docteur Branford

Cette pièce n'est en fait qu'une extension de son laboratoire du sous-sol. Comme le Docteur est d'une nature distraite, toutes ses notes et ses formules se trouvent éparpillées sur son bureau au milieu des pipettes et des alambics.

### Chambre de Jacques Damis

Elle lui tient lieu d'atelier pour son travail de faussaire. Sur son bureau, on trouvera tout le matériel nécessaire





pour la confection de faux papiers, ainsi que tout un attirail de maquillage, allant du simple fard jusqu'aux lentilles de contact colorées. Son armoire est bourrée de costumes et d'uniformes divers.

### Chambre de Fred Pauwells

Cette pièce dénote un certain laisser-aller, des sous-vêtements et de vieilles chaussettes sont éparpillés aux quatre coins de la pièce. Un poignard est caché sous l'oreiller.

### Chambre de Radji

L'ameublement est réduit au strict minimum. Au milieu de la pièce est posé un tapis qui supporte une table basse, puis un second, dans un coin de la pièce faisant office de lit.

### Chambre de Baltimore

Dans un coin de la pièce, on retrouvera l'ascenseur. Une grande carte occupe tout un mur de la chambre :

c'est une mappemonde sur laquelle ont été épinglés tous les lieux touchés par les attentats commis par le groupe jusqu'à ce jour (30 aiguilles sur la carte). On trouvera aussi, posé sur une commode, un carnet sur lequel sont commentés les succès et les échecs des opérations menées jusqu'à maintenant.

### Les cellules

Pouvant contenir jusqu'à 6 prisonniers, elles sont équipées de douches et wc. C'est ici que se retrouveront les personnages en début d'aventure.

### Le laboratoire du Docteur Branford

Ce laboratoire, équipé d'un matériel ultra moderne, contient beaucoup de produits chimiques instables : si les personnages (ou quelqu'un d'autre) les manipulent à l'aveuglette ou saccage le laboratoire, cela pourra provoquer une catastrophe (tirer un dé 6 : 1/2, rien ne se passe. 3/4, émission de gaz toxique (lacuma). 5, incendie et gaz toxique. 6, explosion (environ l'effet d'une caisse de dynamite).

### Réserve

C'est là que se trouve le garde-manger, ainsi qu'une profusion d'armes d'assaut (au choix du Traumato).

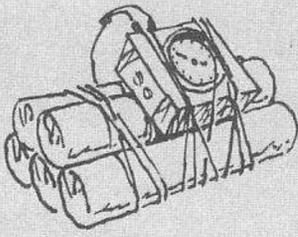
## LES PNJ

### Sir James Baltimore

**Caractéristiques :** Force 6 - Dextérité 14 - Agilité 5 - Constitution 10 - Masse 11 - Charisme 15 - Volonté 16 - Equilibre mental 5 - Intelligence 15 - Intuition 14 - Education 18 - Chance 14 - Odorat 10 - Vue 9 - Ouïe 13 - Points de vie 15 - Tendance psy : obsessionnelle - Points de volonté 9.

**Compétences :** Histoire 15 - Langue natale 18 - Littérature 12 - Politique 13 - Zoologie 10 - Interrogatoire 14 - Codage 14 - Connaissance arme 15 - Français 9 - Allemand 9 - Morse 15 - Radio 9 - Armes cat. 2 : 12.

**Description :** cet homme qui marque bien ses 80 ans est paraplégique. Cloué à son fauteuil électrique,



# TUERIES ANONYMES

il est accompagné en permanence de son fidèle serviteur, Radji. C'est un spécialiste du lavage de cerveau : c'est lui qui conditionne les vagabonds pour les missions suicide. En cas de danger, Baltimore porte sur lui un Smith et Wesson modèle 27.

## Radji

**Caractéristiques :** Force 13 - Dextérité 12 - Agilité 16 - Constitution 10 - Masse 15 - Charisme 12 - Volonté 14 - Equilibre mental 14 - Intelligence 10 - Intuition 14 - Education 12 - Chance 14 - Odorat 10 - Vue 14 - Ouïe 14.

**Compétences :** Combat de rue 16 - Esquive 12 - Grimper 12 - Lancer 10 - Langue natale (anglais) 14 - Pister 10 - Se cacher 12.

**Description :** cet Hindou de grande taille âgé de trente ans est le serviteur dévoué de Baltimore. Il fait aussi office de bras et de jambes, que n'a quasiment plus son patron. D'une fidélité aveugle, il sera prêt à sacrifier sa vie pour couvrir la fuite de Baltimore. C'est un dangereux adversaire au corps à corps, il préférera surprendre ses adversaires que les affronter de face.

## Docteur Branford

**Caractéristiques :** Force 9 - Dextérité 14 - Agilité 10 - Constitution 12 - Masse 12 - Charisme 10 - Volonté 9 - Equilibre mental 8 - Intelligence 15 - Intuition 13 - Education 16 - Chance 11 - Odorat 15 - Vue 13 - Ouïe 10.

**Compétences :** Botanique 10 - Langue natale 15 - Zoologie 12 - Chimie 19 - Mathématique 12 - Informatique 11 - Pharmacie 14 - Français 10.

**Description :** chimiste biologiste de génie âgé de cinquante trois ans, il s'est fait rayer de la liste des grands laboratoires mondiaux à cause de ses méthodes peu orthodoxes. Vieil ami de Baltimore, ce dernier lui a proposé une partie de sa fortune s'il travaillait pour lui. Branford n'a pas été long à se décider étant donné que son ami lui a donné carte blanche pour les dépenses et des cobayes à profusion.

## Jacques Damis

**Caractéristiques :** Force 9 - Dextérité 16 - Agilité 12 - Constitution 10 - Masse 9 - Charisme 10 - Volonté 13 - Equilibre mental 12 - Intelligence 15 - Intuition 13 - Education 15 - Chance 13 - Odorat 14 - Vue 15 - Ouïe 12.

**Compétences :** Anthropologie 15 - Psychologie 13 - Remarquer 16 - Conduire auto 13 - Jouer la comédie 15 - Maquillage 19 - Photographie 14 - Système D 10 - Chimie 12 - Contrefaçon 19 - Anglais 10 - Pharmacie 12 - Tricher 14 - Armes catégorie 2/14.

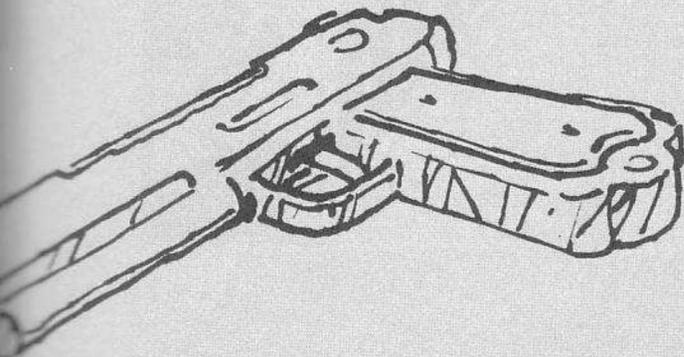
**Description :** ce Français de trente et un ans à l'aspect frêle est un faussaire de réputation mondiale. C'est lui qui fournit les faux papiers

dont a besoin Baltimore pour introduire ses kamikazes dans des lieux bien précis. Maquilleur de talent, il est capable de transformer n'importe quel vagabond en gentleman des plus respectables.

## Magali Woodland

**Caractéristiques :** Force 9 - Dextérité 13 - Agilité 10 - Constitution 13 - Masse 14 - Charisme 8 - Volonté 12 - Equilibre mental 9 - Intelligence 10 - Intuition 10 - Education 12 - Chance 11 - Odorat 14 - Vue 10 - Ouïe 14.

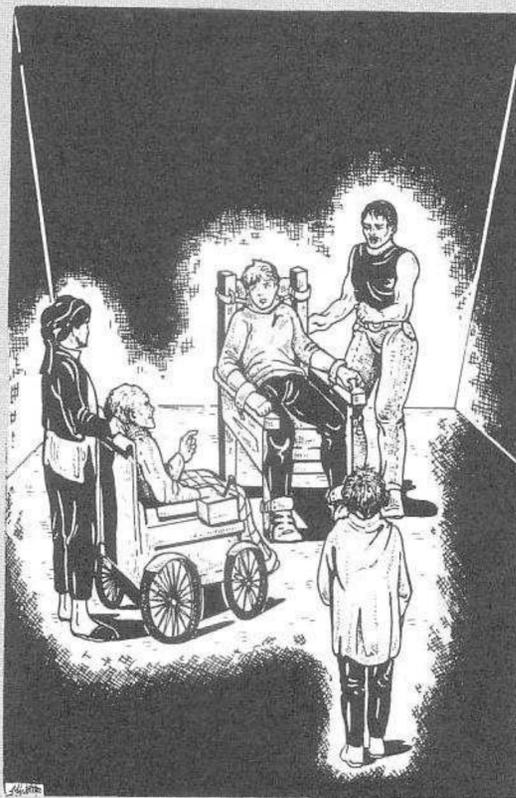
**Compétences :** Botanique 12 - Conduire auto 10 - Chimie 12 - Informatique 10 - Français 8.



# SCENAR



**Description :** âgée de vingt sept ans, assez disgracieuse et d'une intelligence moyenne, elle est l'assistante de Branford. Fervente de feuilletons et de romans à l'eau de rose, elle vit dans son univers et est aveugle à tout ce qui se passe autour d'elle (elle n'est pas au courant pour les prisonniers). C'est une incorrigible romantique rêvant d'une grande aventure amoureuse qu'elle n'a jamais vécue. C'est la seule alliée possible que puissent trouver les aventuriers dans ce lieu.



## Fred Pauwells

**Caractéristiques :** Force 15 - Dextérité 13 - Agilité 14 - Constitution 15 - Masse 16 - Charisme 12 - Volonté 14 - Equilibre mental 10 - Intelligence 11 - Intuition 12 - Education 11 - Chance 13 - Odorat 10 - Vue 13 - Oûie 12.

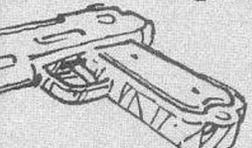
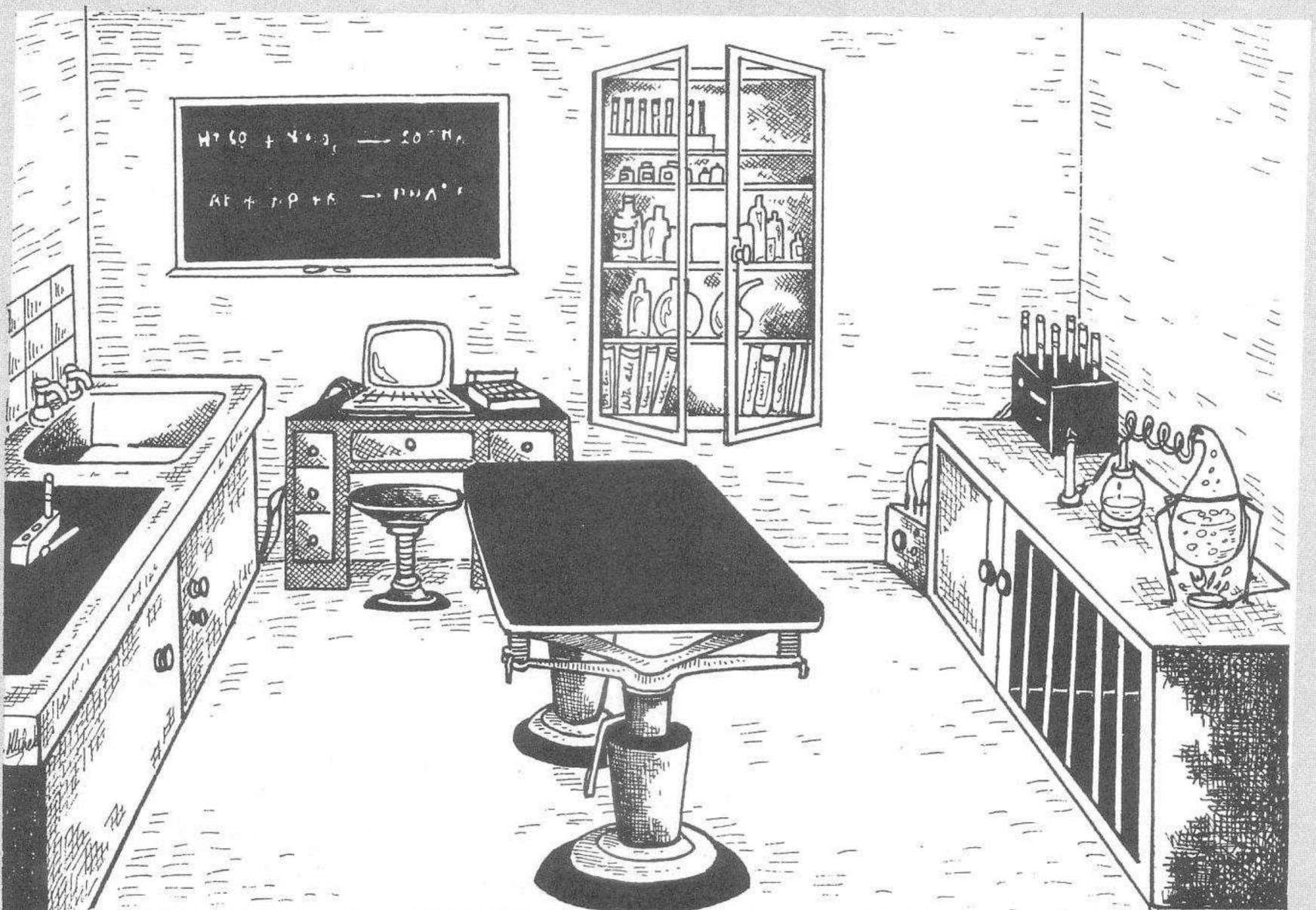
**Compétences :** Close combat 14 - Conduire engins lourds 12 - Conduire auto 13 - Armes catégorie 1 et 2/16 - Armes catégorie 5 (AK47)/16 - Survie 14 - Se mouvoir en silence 12 - Connaissance armes 16 - Manipulation explosifs 15 - Courir fond 15 - Lancer 15.

**Description :** fidèle lieutenant de Baltimore, il a démissionné des forces armées britanniques pour se mettre au

# TRAUMA



service de Baltimore, envers qui il éprouve une admiration sans borne pour les faits d'arme de sa jeunesse. Agé de trente cinq ans, cet homme maintient une discipline de fer sur ses hommes.



Dès le n° 27  
de Chroniques d'Outre Monde  
nous vous proposerons  
une sélection des meilleurs  
jeux de rôle et de plateau  
**EN VENTE  
PAR CORRESPONDANCE...  
DANS NOS PAGES KIOSK!**

## Horaire journalier des activités de la résidence

Sept heure réveil, sept heure trente petit déjeuner, huit heure briefing dans la salle de réunions, neuf heure travail pour tout le monde, douze heure déjeuner, treize heure exercices et entraînement pour les hommes de Baltimore, dix huit heure arrêt des activités et détente, dix neuf heure dîner, vingt heure quartier libre. Les hommes de Baltimore sont employés comme suit : quatre hommes par groupe de deux gardent les alentours de la propriété, en effectuant des roulements toutes les quatre heures. Deux hommes sont employés pour les divers entretiens de la maison. Les autres sont de repos dans le fumoir ou le dortoir.

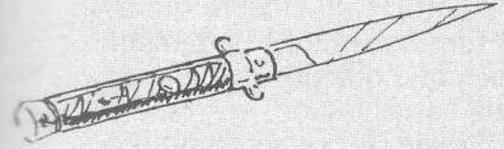
MICHEL DEZES

## Hommes de main

**Caractéristiques :** Force 14 - Dextérité 13 - Agilité 13 - Constitution 15 - Masse 14 - Charisme 10 - Volonté 11 - Equilibre mental 12 - Intelligence 10 - Intuition 10 - Education 11 - Chance 10 - Odorat 10 - Vue 12 - Oûie 12.

**Compétences :** Conduire auto 12 - Close combat 13 - Armes catégorie 2/12 - Armes catégorie 5/12.

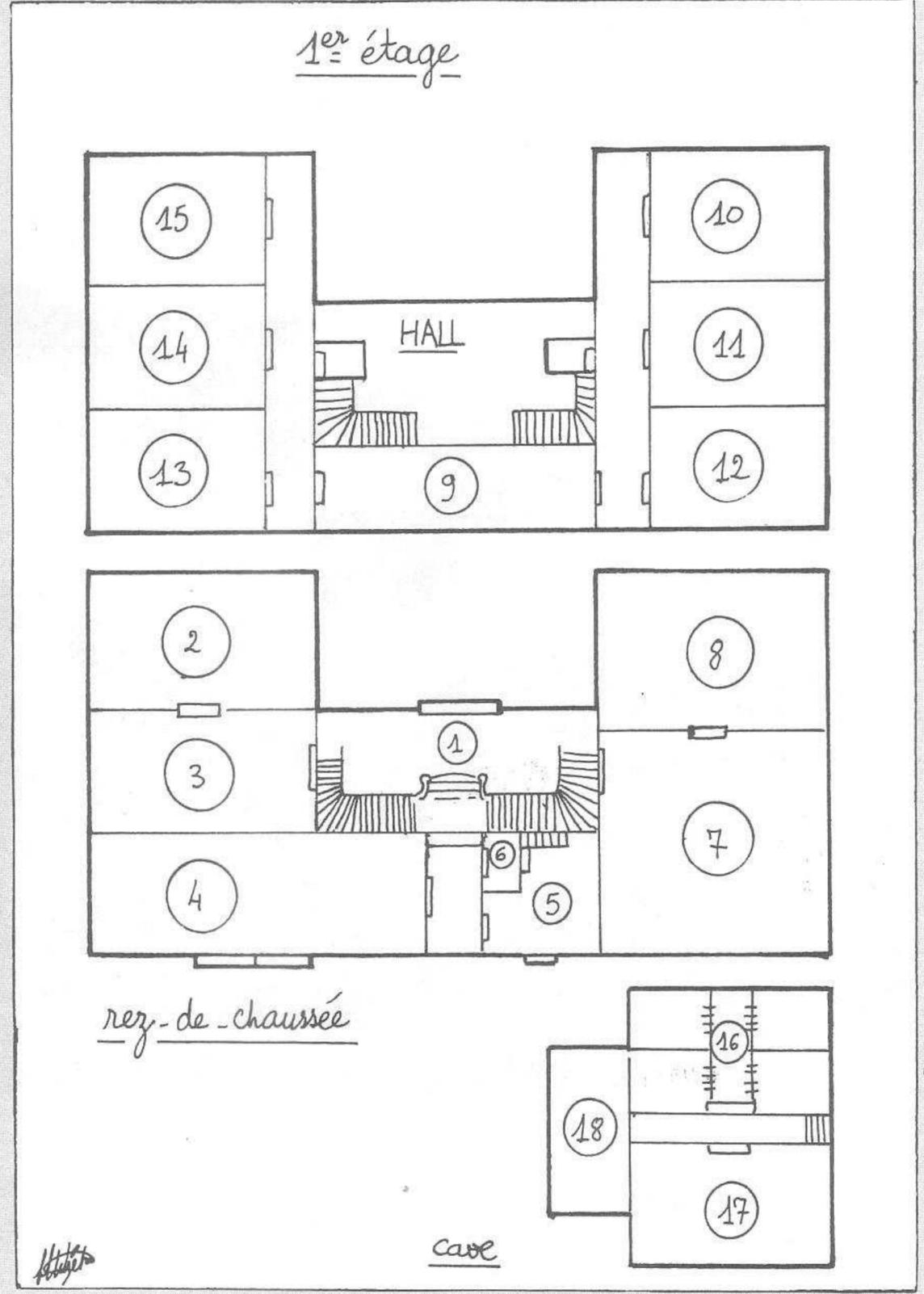
**Description :** leur apparence quotidienne est celle de domestiques, tel que valets, jardiniers, chauffeurs etc. Néanmoins à la moindre alerte ils se précipiteront à la réserve et s'équiperont de façon à être des soldats des plus efficaces. Lorsqu'ils sont en civil, ils portent en permanence un Beretta M 951.



## CONDUITE DU SCÉNARIO

Au réveil des aventuriers, deux solutions se présentent à eux pour s'évader. La première est la plus dangereuse. Lors de leur premier repas deux hommes entrèrent dans leur cellule : l'un non armé portant un plateau, l'autre pointant un Beretta (model 51). L'occasion qui se présente à eux consiste en une coupure de courant de quelques secondes à peine. Ordre sera donné aux personnages de ne pas bouger. Si le gorille armé détecte le moindre mouvement, il tirera dans le tas. La cave se trouvant à une certaine profondeur sous la maison les coups de feu ne seront pas entendus. L'alarme ne sera pas donnée si les aventuriers parviennent à maîtriser les deux hommes. La deuxième solution consiste à lier connaissance avec Mademoiselle Woodland qui au bout de deux jours après l'arrivée des aventuriers, pénètre par erreur dans le couloir desservant les cellules. Si un des personnages possède un charisme important il y a de fortes chances pour qu'elle le prenne en pitié voir qu'elle en tombe amoureuse : au personnage de jouer le jeu. La récompense de ses efforts sera donnée par Woodland sous forme d'une fiole d'acide capable de ronger rapidement la serrure. Magali lui donnera en prime de doux regards langoureux. Aucune arme ne pourra lui être demandée car elle déteste la violence plus que tout. Il faut savoir que plus les aventuriers passeront de jours dans la résidence en tant que prisonniers, plus ils auront de

chance d'être sous l'emprise de Baltimore, qui les fera passer les uns après les autres (quatre par jour) entre ses mains pour les conditionner. Ce conditionnement est un savant mélange de tortures, d'hypnotisme et de drogues qui, s'il aboutit, transforme l'individu en zombie près à obéir à tout ordre donné par Baltimore. Lors de ces séances qui se passent dans la réserve, sont présents : Baltimore, Radji, le Docteur Branford et Pauwells. Pour savoir si l'aventurier résiste au conditionnement, utiliser la table des points de volonté. Si le personnage échoue deux fois de suite, il sera entièrement sous l'influence de Baltimore, tout comme le sont les prisonniers qui se trouvent en face de la cellule des personnages.



# LES FILS DE



*Ce module s'adresse à une équipe compétente dont les membres auront déjà vécu au moins une aventure comportant une partie enquête élaborée. Des connaissances en histoire et en occultisme, même partielles, sont souhaitables.*

## 2

6 juin 1892 : par une chaude après-midi d'été, les émissaires sont convoqués par leur contact à Londres afin de se voir confier une mission mettant en jeu les intérêts de la couronne. Il s'agit d'une enquête délicate car elle devra être menée parallèlement aux investigations policières entamées la veille. La S.A.U.V.E. pourra tenir ses membres informés des progrès de Scotland Yard en vue de leur éviter des impairs malencontreux.

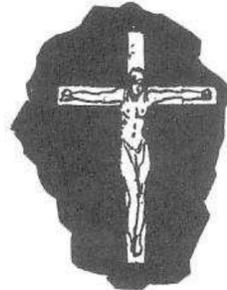
**Note MJ :** n'oubliez pas que l'esprit de Chill est celui d'un jeu rapide où l'action prime généralement sur les longues réflexions. Aussi, n'hésitez pas à aider (légèrement) les joueurs égarés grâce à des détails communiqués par le quartier général, lequel se charge parfois d'éclaircir certains points obscurs (occultisme, histoire...).

## L'INDÉPENDANCE OU LA MORT

Au cas où les personnages ne l'auraient pas encore lu, le responsable local de la S.A.U.V.E., Oliver Barnett, leur tendra la première page du Times de la veille (voir annexes). Il ajoutera à l'article du célèbre quotidien, des renseignements nettement plus inquiétants, obtenus grâce à un membre de l'organisation, en place à Downing Street : les profanateurs sont en fait connus des enquêteurs, il s'agit des cinq gardes affectés à la ronde de nuit du 24 au 25 juin. Découverts par la patrouille de relève, alors qu'ils achevaient leur « sabotage », ils montrèrent une telle fureur meurtrière qu'il fallut les abattre. C'étaient pourtant d'honnêtes soldats, de mœurs sociales. Les autorités se perdent dans



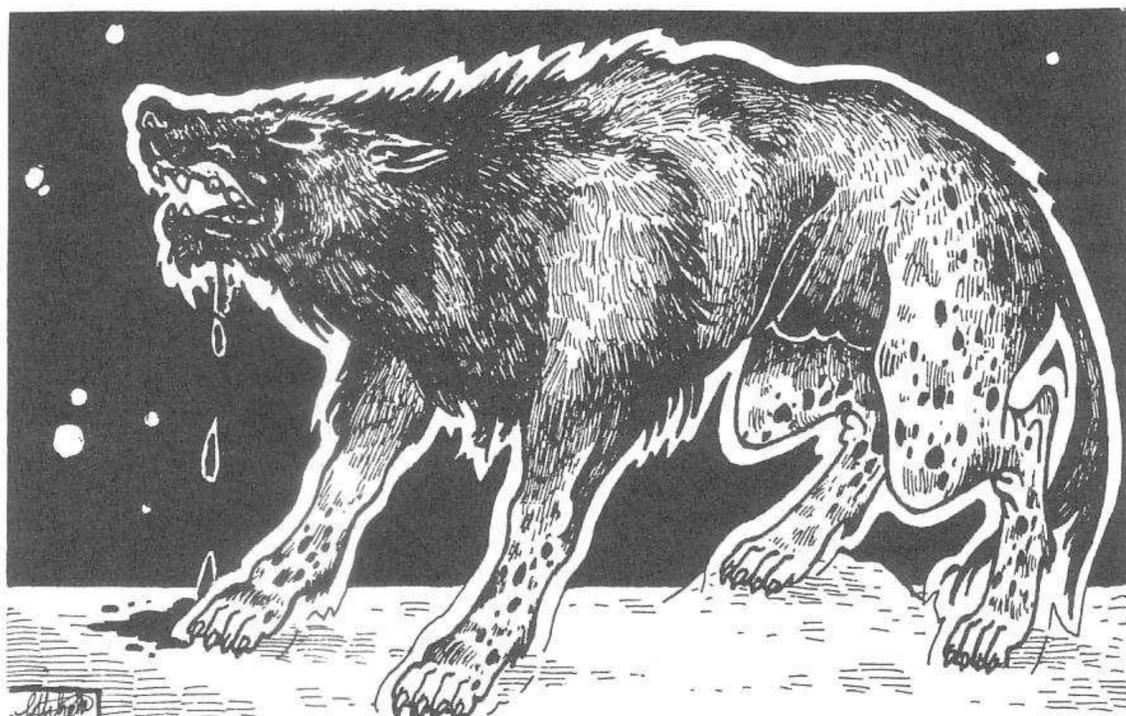
# LA LICORNE



leurs conjectures quant à leur comportement démentiel. L'un d'eux, le sergent Markham, portait un message laconique, mais combien lourd de menaces, dont voici la teneur : « l'action de cette nuit devrait suffire à prouver à des gens sains d'esprit la portée de mon pouvoir. Si le 29 juin, au plus tard, aucune action gouvernementale, signifiant l'acceptation de mes exigences, n'est publiquement annoncée, l'Angleterre connaîtra le chaos ». Suit l'incroyable exigence de l'auteur de ces lignes : « l'Ecosse doit recouvrer son statut d'indépendance dans les trois jours, sa sécession devant être proclamée par la Reine elle-même. Cette proclamation faite, un chef de gouvernement se fera connaître pour l'Ecosse qui, redevenue libre, pourra enfin oublier Culloden et renaître des cendres du bûcher anglais ». Oliver Barnett ajoute que jamais le gouvernement n'acceptera de telles conditions et que tout cela ne peut être que l'oeuvre d'un illuminé cherchant à faire parler de lui. C'est peut-être vrai, néanmoins la S.A.U.V.E. est persuadée que tout cela n'est pas à prendre à la légère, d'autant plus qu'il est certain que l'assassinat de l'historien Lord Darnley fait partie du mystère et ce, du fait de ses recherches actuelles.

## BLACKNESS CASTLE

A quinze kilomètres au sud d'Inverness, sur la rive droite du Loch Ness, se situent les ruines du château de Tiburce Galehard. Faute d'héritier, le terrain est revenu à la ville qui ne s'en soucie guère et s'est contentée de faire clôturer le domaine. Bien que la clôture soit vieille, il semble que personne n'ait jamais tenté de la forcer pour visiter les lieux. L'endroit n'est pas vraiment gai et n'incite pas au pique-nique. On n'entend que peu de vie animale, ce qui contraste avec les bois environnants. Si l'on outrepassé les interdictions d'entrer à demi effacées, on pourra se frayer péniblement



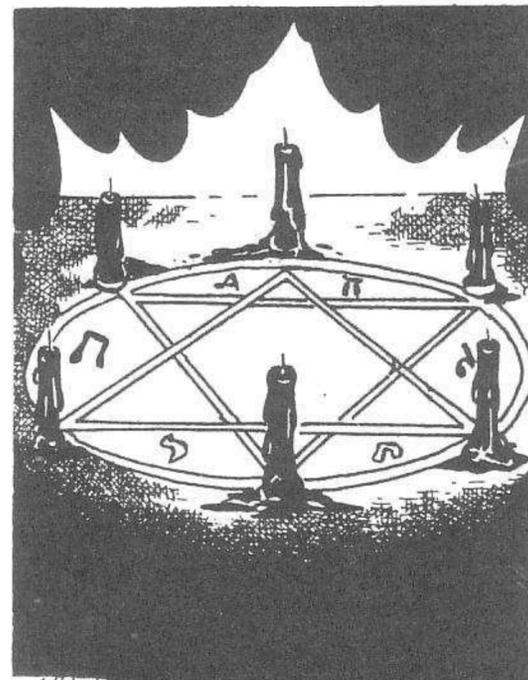
un chemin parmi les ronces jusqu'à une grande clairière en friche au centre de laquelle, sur une butte naturelle d'une quinzaine de mètres, gisent les tristes restes de Blackness Castle. En gravissant le tertre par un sentier abrupt, on parvient sur une large étendue herbeuse au centre de laquelle, cernées par un fossé à demi comblé par le temps, se trouvent les ruines noires d'un petit château féodal complètement rasé par le feu. Sans doute l'incendie eut-il d'autres combustibles que de simples poutres et chevrons pour parvenir à mettre à bas une construction aussi massive.

**Note :** mis à part les vestiges de blasons à peine reconnaissables, il n'y a rien à trouver par une investigation superficielle des lieux. La crypte n'est accessible que par la forêt ou en envisageant des travaux de terrassement hors des possibilités de particuliers, même décidés. Un tirage de chance réussi au musée d'Inverness permettra de trouver un très ancien livre (1495) qui parle de la crypte et du souterrain, sans en mentionner l'emplacement exact.

## La crypte

Octogonale, elle ne contient aucune décoration, excepté au plafond voûté, la licorne écossaise. Au centre de la petite salle, un tombeau de pierre sup-

porte un gisant sculpté en marbre noir, représentant un chevalier en armure. A l'intérieur, des ossements tombent en poussière dans une superbe armure presque intacte. Un double fond abrite le fameux livre de sorcellerie de Parnell, ainsi qu'une forte somme en billets contemporains (865 Livres). Un sac contenant de la nourriture et de l'eau complète l'inventaire du tombeau. Au pied du gisant de marbre on peut, malgré l'éclairage sans doute déficient des émissaires (jet de perception avec bonus de +10), découvrir une large tâche sombre sur la terre battue du sépulcre. Il s'agit sans doute possible de sang récemment versé en grande quantité (celui de la jeune touriste). De plus, un autre jet normalement réussi fera découvrir qu'une niche, dans le mur face à la porte, semble avoir été récemment et habilement murée. Il sera assez facile d'en abattre la cloison, tout autant que de recevoir dans



# SCENAR

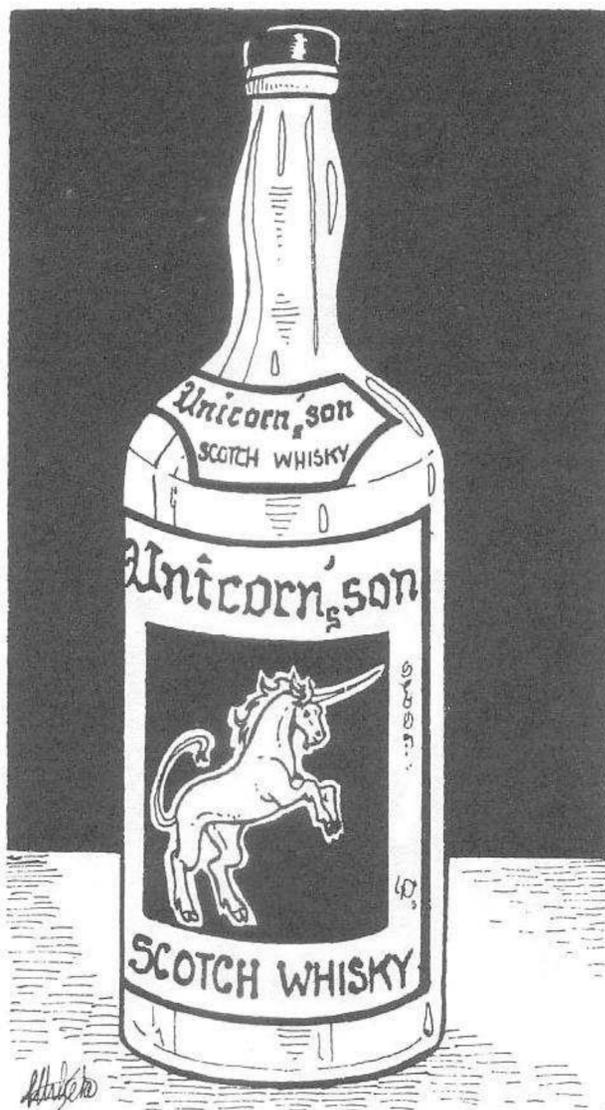
les bras le cadavre horriblement mutilé d'une jeune femme brune, scalpée, éventrée et les yeux arrachés (jet de volonté). Il y a 50 % de chance, si les personnages sont restés discrets, que Malcolm Mac Farlane revienne au bercail pendant leur fouille. Selon le comportement des émissaires, il se fera passer pour un archéologue amateur, ou s'il se sent démasqué, utilisera son pouvoir d'invisibilité (1/4H) pour tenter de fuir en provoquant l'éboulement du passage derrière lui (une manette maquillée en grosse racine s'y trouve à cet effet). Si Mac Farlane est « tué », l'esprit perdurera, restant en « sommeil » une dizaine de jours. Seules l'incinération du livre et la dispersion des restes de Galehard en terre consacrée anihileront définitivement le fantôme. Sachant qu'il faudra au minimum une journée pour se rendre à Inverness, les émissaires y seront au plus tôt le 27 en fin d'après-midi, ce qui implique que de réelles recherches ne débiteront que le 28 au matin. Le délai très court laissé aux joueurs est calculé pour instaurer un climat de tension nerveuse que le MJ saura doser.

## LA DISTILLERIE

La distillerie Unicorn's son est sise au sud-est d'Inverness, près du petit village de Daviot, sur la rivière St Rathnairn. Elle est constituée d'un bâtiment central ancien et deux constructions récentes attestant de la nouvelle expansion de la firme. Un seul détail pourra sembler inhabituel aux émissaires, c'est l'activité débordante régnant partout. Ils apprendront que Mac Farlane paye ses employés bien au-dessus des tarifs conventionnels et que la distillerie fonctionne 24h sur 24 (cela étant bien sûr primordial à une bonne couverture du territoire anglais). En fait, la production a quintuplé en moins de six mois.

## INDICES

**1°** - Au sujet de la jeune touriste disparue, la rumeur publique accuse bien sûr « Nessie », le monstre du Loch Ness. La police piétine, mais penche pour une fugue amoureuse. Néanmoins, il y a eu un témoin de l'enlèvement de l'infortunée italienne, un gamin de douze ans. Il a parlé à la police, mais comme d'habitude, personne ne l'a cru. Il pêchait en cachette sur les bords du Loch quand il a



entendu une femme crier dans un « patois » inconnu. Il pourra fournir un fidèle portrait du ravisseur.

**2°** - Le whisky frelaté sera livré dans l'ordre des contingences ferroviaires de l'époque comme suit : 30 juin : Warwick ; 1<sup>er</sup> juillet : Liverpool, Manchester ; 2 juillet : Exeter, Plymouth, Bristol, Cardiff ; 3 juillet : Birmingham, Bedford ; 4 juillet : Lincoln, Norwich ; 5 juillet : Oxford, Cambridge ; 6 juillet : Londres. Les exactions des buveurs de Unicorn's Son suivront donc cette progression.

**3°** - Est-il besoin de le rappeler, la Licorne représente l'Ecosse sur le blason britannique.

**4°** - Malcolm Mac Farlane n'a jamais reçu officiellement d'héritage et il vient de partir en voyage sur le continent en laissant un planning à son contre-maître, ce qui ne lui était jamais arrivé (en fait, il « réside » de plus en plus souvent dans la crypte, cherchant à acquérir de nouveaux pouvoirs à l'aide du livre).

**5°** - Lord Darnley, l'historien assassiné, a été retrouvé poignardé à sa table de travail, la tête posée sur le texte de la déclaration d'indépendance de l'Ecosse. En marge de ce texte, au crayon et de la main du Lord, quelques mots : Galehard, Blackness, Loch Ness, chercher lieu du sépulcre. Et une date : 1342. On peut également apprendre que l'historien venait d'entreprendre des travaux concernant la bataille de Bannockburn afin de recenser les nobles secondaires alliés de Robert Bruce lors de sa vic-

# CHILL™

toire sur les anglais. Un article du Times en avait fait état.

**6°** - Le poignard qui a tué Lord Darnley est en fait une courte dague datant du XIV<sup>e</sup> siècle. Elle est très oxydée, mais un jet de perception réussit permettra de distinguer des armoiries (non répertoriées) montrant une licorne empalant un lion dressé sur ses pattes et rugissant (ce sont les armes de Galehard, rayées de la noblesse après sa vie dépravée). On les retrouvera à l'état de vestiges dans les ruines de Blackness Castle. Le maître du jeu disposera de ces indices selon l'évolution de la partie, en fonction des progrès des investigateurs.

## L'HISTOIRE

A la suite de la victoire, en 1314, de Robert Bruce sur les anglais, un de ses chevaliers, Tiburce Galehard, d'origine française, fut banni de l'armée écossaise. En apprenant sa disgrâce, le chevalier quitta immédiatement le camp de Bannockburn et rejoignit son château de Blackness. Par la suite, sa réputation ne s'améliora pas, loin de là. Vers 1340, à la fin de sa vie, il s'acoquina avec un prêtre dévoyé, réputé pour s'être tourné vers la magie noire et les pratiques démoniaques. Ce prêtre, du nom de Parnell, ne tarda pas à parfaire la désastreuse renommée de Galehard en se rendant coupable d'enlèvements de jeunes paysannes de la contrée. Bien qu'aucun témoignage ni preuve ne l'accusa formellement, Parnell finit par être arrêté en juin 1342 pour terminer son odieuse existence sur un bûcher à Inverness. Peu avant son arrestation, averti semblait-il du sort qui l'attendait, Parnell incendia totalement le château dans lequel périrent les serviteurs qu'il y avait enfermés. De Tiburce Galehard, aucune trace ne fut retrouvée en dépit des recherches lancées par les autorités. En réalité, Galehard était mort plusieurs mois avant l'arrestation de Parnell et inhumé par ce dernier dans une crypte située sous le château. Ayant voué son âme aux forces du mal, le chevalier banni ne put trouver le repos éternel et son fantôme hante toujours les sombres ruines de Blackness Castle. C'est ce fantôme qui prit possession (le 03/02/1891) du corps de Malcolm Mac Farlane, propriétaire de la distillerie produisant le whisky Unicorn's Son, excellente marque de diffusion locale.

# LES FILS DE LA LICORNE



C'est au cours d'une partie de chasse en solitaire que Mac Farlane s'aventura près des ruines de Blackness Castle, dont la sinistre renommée éloigne encore de nos jours les éventuels promeneurs. Pour son malheur, le distillateur se trouvait être le dernier descendant d'un des nombreux bâtards issus des nombreux viols commis par Tiburce. Le fantôme n'eut guère de mal à s'approprier l'enveloppe charnelle de l'infortuné Mac Farlane, ce qui lui permit de récupérer dans la crypte (où l'on accède par un passage secret débouchant en plein bois) une forte somme d'argent en pierreries et anciennes monnaies d'or, ainsi que le livre de magie noire du prêtre maléfique, lequel lui avait enseigné l'usage de quelques sorts. Revenu au monde des vivants, Tiburce Galehard, que nous appellerons désormais Malcolm Mac farlane, ne tarda pas à réaliser quelle était alors la situation de l'Ecosse et comprit soudain que le monde moderne allait lui fournir le moyen d'en finir avec la suprématie anglaise. Si Mac Farlane n'avait jamais été très liant, cet état ne fit qu'empirer. S'enfermant des jours entiers, il élaborait un plan bien à la mesure de son esprit pervers, et le mit en chantier sur le champ. Il partit en Hollande réaliser en Livres sa fortune et fit tripler le potentiel de sa distillerie, prétextant un héritage. Puis, utilisant une

formule du livre de Parnell, et immolant pour cela dans la crypte une jeune touriste italienne enlevée près du Loch Ness, il obtint un élixir magique permettant de droguer son whisky de façon insoupçonnable. Cet élixir conditionne les buveurs à considérer les lions héraldiques comme des obscénités insoutenables à détruire sans délai et par tous les moyens. Si l'on tente de maîtriser un individu sous l'emprise de la drogue, il deviendra automatiquement meurtrier, y compris le plus inoffensif. (Le maître de jeu comprendra ici quels effets dévastateurs vont s'exercer sur la pauvre Albion, car non seulement les armes britanniques sont omniprésentes sur l'île, aussi bien sur les édifices que sur les uniformes, mais quel anglais digne de ce nom refuserait de goûter une nouvelle marque de scotch whisky, largement diffusée et d'un prix défiant toute concurrence ?). Il va de soi que seule la production destinée à l'Angleterre est « traitée ».

Au début de la partie, les premières livraisons de Unicorn's Son sont en voie d'acheminement et leur distribution devrait commencer le 30 juin, soutenue par une campagne d'affichage dans les pubs et les commerces alimentaires. Il est à noter que chaque absorption de ce breuvage augmente la dépendance du consommateur et

que l'action néfaste dure environ trois heures. Après trois absorptions, les utilisateurs deviennent irrémédiablement fous dangereux. C'est Mac Farlane qui a assassiné l'historien Darnley, après avoir lu dans le Times un article concernant l'orientation actuelle de ses recherches. C'est lui également qui testa son whisky sur les gardes affectés à la ronde de nuit du 24 juin, modifiant le contenu de la bouteille du sergent Markham en sachant qu'il offrait discrètement une « tournée » à ses hommes avant le service. Quelques notables d'Inverness conviés à une dégustation de la cuvée « spéciale » de Mac Farlane, sont tous dévoués au distillateur, sans pour autant être particulièrement hostiles à d'éventuels détracteurs de ce dernier. En fait, Mac Farlane compte les utiliser si son action aboutit. Ils constitueraient alors les membres du « gouvernement » prévu par le fantôme.

## CONCLUSION

Ce scénario conçu pour Chill, est à prédominance d'enquête, dans la mesure où les joueurs sont assez rapides (ils pourront en cela être aidés par la S.A.U.V.E.). Dans le cas contraire, libre au maître d'exercer ses talents pour décrire les insoutenables



scènes d'émeutes sanglantes qui endeuilleront l'Angleterre dès les premiers arrivages du whisky ensorcelé.

Ne pas hésiter à assombrir le tableau à partir du 30 juin (Buckingham en flammes, les musées, Westminster assiégé...) tout cela allant crescendo au fil des heures. Au cas où la distribution du whisky serait stoppée, ou au cas pratiquement certain de la neutralisation par la force de son pseudo gouvernement, Mac Farlane continuera à accroître ses pouvoirs dus au livre maudit, afin de tenter d'autres exactions contre la couronne. Nous laissons au maître le soin de choisir les disciplines acquises, au rythme d'une par mois. La dernière ressource de Galehard, si on lui en laisse le temps, sera de retrouver sa forme fantomatique pour tenter d'investir le corps d'un simple d'esprit, Tim Mac Leod, garçon de ferme des Smollett, seuls voisins de la distillerie. Cela demandera une considérable dépense d'énergie de la part du fantôme qui devra rester inactif pour une quinzaine de jours. Mac Farlane ne survivra pas au transfert et son cadavre sera retrouvé dans les ruines de Blackness Castle. En fait, tant que la corrélation entre la nouvelle marque de whisky et les événements ravageant l'Angleterre n'aura pas été établie, le chaos empirera, au point qu'une solution trop tardive ne servirait plus à rien. Dans ce cas, plus personne ne pourra espérer que « Dieu protège la reine ! »

## ANNEXES

### Articles du Times du 25 juin 1892

C'est avec une stupeur mêlée d'indignation que nous apprenons la profanation perpétrée, dans la nuit, à Windsor Castle. En effet, la presque totalité des blasons royaux ont été mutilés, de telle sorte que le lion britannique des emblèmes ancestraux disparaisse des armes d'Angleterre. Les tissus ont été découpés, les pierres grattées, les boiseries poncées grossièrement, tout cela en l'espace de quelques heures et sans que l'imposant service de garde du château eut, le moins du monde, été alerté. Le premier ministre, aussitôt prévenu, a ordonné une enquête draconienne et Scotland Yard a chargé ses meilleurs limiers de l'affaire. « C'est un odieux crime de lèse-majesté » a déclaré le super-intendant Dawson, « et je tiens à ce que chaque sujet de la couronne connaisse notre détermination dans

cette enquête ». Est-ce pur hasard, ou cela est-il lié à cette mystérieuse affaire, l'assassinat de Lord Darnley, commis cette même nuit en son domicile de Slough, près de Windsor. Comme chacun sait, Lord Darnley était un des plus éminents spécialistes de l'histoire d'Angleterre, qui venait de se retirer en son manoir pour y entreprendre des recherches sur les affrontements anglo-écossais du XIV<sup>e</sup> siècle.

### Galerie des P.N.J.

#### Malcolm Mac Farlane (alias Tiburce Galehard)

Homme robuste d'une cinquantaine d'années, d'une force physique considérable, le distillateur est un être taciturne et autoritaire, que son état actuel n'a fait que rendre plus désagréable que jamais. Le fantôme qui l'investit lui apporte des pouvoirs non négligeables : métamorphose, invisibilité, vague de brouillard, télékinésie, éclair. Ces pouvoirs lui viennent tous du livre et ses capacités de fantôme ne peuvent lui servir sous sa forme humaine. Si le livre est détruit, il ne pourra plus utiliser qu'une seule fois chacun de ses pouvoirs, puis les oubliera définitivement. En outre, seul le livre lui permet de conserver le contrôle du corps de Mac Farlane, et il retrouvera son état spectral si ce dernier est tué ou si le livre est détruit (feu).

Caractéristiques : For 75 ; dex 42 ; agl 50 ; vol 105 (celle du fantôme) ; per 65 ; pcn 70 ; end 77 ; chn N.A. Traiter le fantôme comme un fantôme ordinaire (Cf règles), sachant toutefois que l'étude du livre de Parnell a monté sa cvm à 165. Et que sous forme humaine, l'usage des sorts du livre ne lui coûte que la moitié des points de vol habituels. Tout ceci en fait un adversaire extrêmement dangereux et explique un total de points d'expérience de 2280.

#### Williams Campbell (contremaître de la distillerie)

Traité au nouveau whisky, il est maintenant conditionné pour faire disparaître discrètement les curieux (et il est largement assez intelligent pour le faire efficacement). Il vient d'ailleurs de provoquer « l'accident » ayant eu lieu la veille, qui expédia un inspecteur de Londres au fond du Loch Ness. C'est un vrai géant dont la force (80) et l'endurance (80) rendraient jaloux Bill Ballantine.

Ses autres caractéristiques : dex 30 ; agl 45 ; per 40 ; pcn 45 ; vol 60 ; chn 26.

#### John Dawson (super-intendant de Scotland Yard)

Les personnages seront peut-être

*Une idée à suivre ou à abandonner ? Nous attendons vos réactions à cette rubrique dans laquelle nous vous proposons de courtes nouvelles dont l'action pourra servir de trame à la rédaction de scénarios. Les deux récits qui suivent, nous paraissent plus particulièrement indiqués pour servir de toile de fond à des scénarios à concevoir pour un système de jeu tel que AdC ou encore CHILL.*

### L'AUBERGE SAINTE-LUCIE

Dans les monts vosgiens, à proximité de la petite route sinueuse qui relie les modestes localités de Nayemont et de La Grande Fosse, au bout d'un sentier à pic, il y avait une auberge. C'était l'un de ces lieux agréables où la bourgeoisie aisée de Saint-Dié aimait à passer la journée du dimanche au XIX<sup>e</sup> siècle. Cet établissement qui avait pour nom l'Auberge Sainte Lucie avait été bâti en 1803 par un boulanger de Saint-Dié, Jules Grunberg, qu'une infirmité à la jambe gauche avait tenu à l'écart de la tourmente napoléonienne. En quelques années, il avait fait de son auberge une halte privilégiée de la terrasse de laquelle il faisait bon, de mai à septembre, admirer le somptueux paysage des forêts vosgiennes en dégustant un déjeuner fin ou une succulente collation d'après-midi. Plus de quarante ans passèrent avant que Jules rejoignit ses ancêtres dans le cimetière de Nayemont et que son fils Alphonse reprenne la direction de

amenés à le rencontrer, c'est un être de fer, sans faille sans pitié, qui écartera (emprisonnera) quiconque entraverait son enquête.

Caractéristiques : for 45 ; dex 37 ; agl 43 ; per 75 ; pcn 70 ; vol 60 ; chn 40 ; end 55. Il a carte blanche du premier ministre, ce qui le rend incontournable en cas de conflit pj/pnj.

PHILIPPE ALBESSART



## NOUVELLES A SUIVRE (suite dans le n° 27)

l'auberge paternel. Nous étions alors en 1850, le nouveau propriétaire était marié depuis une année avec Marie, une jeune bergère de la région qui venait de lui donner un fils, Frédéric. La vie coulait paisiblement à l'Auberge Sainte Lucie. En quelques mois la caisse se remplissait apportant aux époux Grunberg une moisson sonnante et trébuchante amplement suffisante pour passer l'hiver dans une aisance et un confort bourgeois. La neige pouvait tomber, le vent pouvait hurler entre les cimes des sombres sapins, les beaux jours reviendraient et avec eux les clients aux tables de Sainte Lucie. Il n'y a sans doute, rien de bien extraordinaire à l'histoire de cette famille, heureuse de posséder une maison rentable, une bonne santé et un futur sans nuage ; pourtant alors que le petit Frédéric grandissait, les Grunberg se rapprochaient inexorablement de ce jour que le destin avait fixé pour faire basculer dans le cauchemar leur existence douillette.

En cette année 1855, septembre avait été exceptionnellement beau et l'auberge avait été maintenue ouverte plus avant dans l'automne qu'à l'accoutumé. Aussi, ce n'était qu'au début d'octobre qu'Alphonse raccompagna le dernier client de l'année. Il faisait encore beau, un doux soleil illuminait la fin de l'après-midi, le jeune Frédéric âgé de 5 ans jouait non loin de la vaste terrasse. Un coup d'oeil sur son fils rassura Alphonse qui suivit un instant du regard le cheval du client trottant vers la route. Combien de temps l'enfant resta-t-il sans surveillance ? A peine une ou deux minutes, peut-être trois mais, en tout cas, un moment qui lui fut suffisant pour s'éclipser et, sans que son géniteur ne s'en rende compte, prendre le chemin de la forêt. La forêt, Frédéric savait qu'il lui était interdit d'y entrer seul car elle était sombre et profonde. Sous les sapins serrés se cachaient d'horribles fauves qui croquaient les enfants. Mais Frédéric était alors un tout petit garçon à qui la curiosité tenait lieu de courage, faisant oublier les loups et les ours pour ne penser qu'aux multiples jeux qu'un enfant espère de la nature sauvage. Pour comble de malheur, lorsqu'en se retournant le père ne vit plus son fils sur la terrasse ouverte sur la forêt, il ne s'inquiéta pas. Sûr de l'obéissance de l'enfant, il pensa que le gamin était parti retrouver sa mère dans la vaste cuisine où il aimait se tenir, jouant à se mirer dans les casseroles et les plats de cuivre brillants. Aussi s'occupait-il de bourrer puis d'allumer tranquillement une grosse pipe de bruyère qui ne le quittait jamais, admirant la course des nuages perdus dans l'immensité lumineuse du ciel. S'amusant machinalement à leur reconnaître des formes d'objets ou d'animaux. Une heure passa ainsi avant que Marie ne sortit de l'auberge, la vaisselle terminée, pour profiter du soleil encore chaud avant qu'il ne disparaisse derrière les sommets des ballons environnants.

(Suite dans le n° 27...)

# CHRONIQUES

## ACTUELLES

### CHRONIQUES ACTUELLES

#### Le Parapluie Bulgare

Un immigré bulgare a été trouvé mort hier, 25 septembre 1978, en fin d'après-midi sur le trottoir d'Aldwych à Londres. Les enquêteurs ont pu reconstituer que le jeune homme, Géorgi Markov, employé à la BBC pour la transmission des programmes aux pays de l'Est, se promenait tranquillement lorsqu'il fut piqué à la jambe par un homme portant un parapluie. La pointe du parapluie contenait une seringue hypodermique qui injecta une capsule microscopique de poison mortel sous la peau de la victime. La police pense avoir affaire à un meurtre politique mais elle n'a pas encore pu identifier l'assassin et ne dispose d'aucune piste.

Note : aujourd'hui, en 1991, l'assassin reste toujours totalement inconnu.

### CHRONIQUES RÉTROS

#### L'affaire du Dahlia Noir

Le 15 janvier 1947, le cadavre d'une jeune femme fut découvert dans un lotissement des faubourgs de Los Angeles. Avant de mourir, la victime avait été ligotée, bâillonnée et sauvagement torturée. Sa bouche avait été tranchée jusqu'aux oreilles ; ses seins avaient été mutilés et son crâne défoncé. La partie inférieure de son corps avait été ouverte avec un couteau puis le bourreau avait, d'après les conclusions du légiste, coupé le cadavre nettement en deux à la taille, avec une telle habileté qu'aucun organe vital n'avait été endommagé. La victime fut identifiée par ses empreintes digitales : il s'agissait d'une jeune femme de 22 ans - Elisabeth Short - employée dans un PX\* mais également bien connue des milieux militaires sous le surnom de « *Black Dahlia* », sobriquet sous lequel elle exerçait le plus vieux métier du monde. De race blanche, la jeune femme était appelée ainsi du fait de la noirceur de jais de ses cheveux et de son goût prononcé pour les sous-vêtements noirs. Une trentaine de personnes confessèrent avoir commis le crime mais la police put rapidement établir qu'aucune d'entre elles n'était

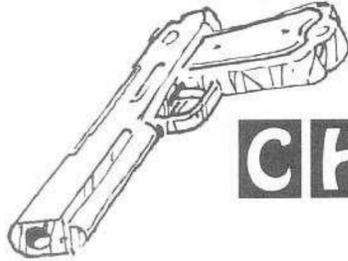
coupable. Malgré une enquête très poussée, menée par les meilleurs inspecteurs de Los Angeles (motivés, entre autre, par la crainte d'avoir à faire au premier crime d'un fou sadique qu'il fallait à tout prix arrêter avant qu'il ne tue à nouveau) le criminel ne fut jamais arrêté ni même identifié. Il n'y eut aucune autre victime et l'assassinat du « *Dahlia Noir* » ne fut jamais élucidé.

\* Post exchange : sorte de cantine militaire aux Etats-Unis.

### CHRONIQUES ANCIENNES

#### La Belle Hollandaise

L'affaire de la « *Belle Hollandaise* » est certainement la plus mystérieuse de la Restauration : environ 6 mois après le retour de Louis XVIII, le 14 novembre 1814 à 21h, Madame Corretz qui habite 17, rue des Petits Champs à Paris entend du bruit dans l'escalier de l'immeuble. Elle ouvre sa porte et découvre sur le seuil une femme couverte de sang. Devant ce spectacle, la brave dame s'évanouit tandis que la blessée se traîne sur le sol et frappe chez d'autres locataires qui appellent la police et un médecin. La victime - Cornélie Karesmakers - ne survivra pas à ses blessures et ne parlera pas avant de mourir. Elle occupait un appartement dans l'immeuble et était bien connue dans les lieux de plaisir du Palais Royal où elle menait discrètement une vie galante sous le nom de la « *Belle Hollandaise* ». Dans son logement on trouva une montre, une bourse et un chapeau d'homme. Le parquet était souillé de sang. Plus tard dans la nuit, un ancien officier, le capitaine de Serre de Saint Clair, héros des campagnes napoléoniennes se présenta au commissariat du quartier. Il expliqua qu'après avoir joué dans un cercle du Palais Royal, il avait été accosté par une fille qui l'avait emmené chez elle. Là, peu après son arrivée, il avait vu entrer deux individus qui s'étaient jetés sur lui. La femme, qui voulait l'aider, avait alors été frappée de plusieurs coups de couteau. Ensuite, les agresseurs s'étaient enfuis et lui, épouvanté, avait fait de même. Ce n'était qu'après avoir réfléchi qu'il avait décidé d'aller trouver la police. Bien que rien ne prouvait sa culpabilité, le capitaine fut arrêté pour meurtre. Dans ce bonapartiste, la justice voyait un coupable idéal. Sans autre preuve que sa présence chez la



victime le soir du crime et malgré ses protestations d'innocence, l'officier fut condamné à mort. Sa peine sera commuée en travaux forcés. En août 1815, ses gardiens le trouveront empoisonné ou asphyxié dans sa cellule. L'on ne saura jamais qui tua la « Belle Hollandaise » ni si l'officier se suicida réellement. Saint Clair ne fut-il pas le bouc émissaire idéal pour masquer un règlement de compte entre la police et une de ses indicatrices ? Son suicide n'arrivait-il pas trop bien à point pour étouffer définitivement l'affaire ? Des questions qui ne recevront, probablement, jamais de réponses.

LAURENT DEPRUNEAUX

Sources : « The Times »/« The Los Angeles Examiner »/« Histoire Secrète de Paris » par G. Ziegler.

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

## COURANTS MEURTRIERS

Ridley Pearson

Ed. J'ai Lu Collection Polar  
Parution 1991

« Ce qui le gênait le plus, dans le boulot, c'était de découvrir la vie privée des gens. Le meurtre était sans doute une sorte de déballeage, qui exhibait l'intimité et les petits secrets que les gens mettaient toute une vie à cacher. »

Ce sont ces petits riens, ces gestes d'avant la mort, que recherche Lou Boldt en arpentant les lieux du crime. Il épouse la peur, les espoirs et les souffrances des victimes du tueur à la croix. Pendant que la bête continue sa course folle et poursuit son rituel de mort, guidée par des voies divines ou par le tout puissant lui-même.

Rien ne va plus pour Lou : son ménage est ruiné, son enquête piétine et son ulcère lui mène la vie dure. Boldt transporte trop de douleurs en lui ; il faudra qu'il s'en débarrasse avant de pouvoir aboutir et de trouver la solution de l'énigme. Sans oublier Justin, l'enfant qui a vu le meurtrier et qui désormais ne regardera plus vivre les autres de la même façon.

Voici un polar qui nous permet de découvrir un nouveau flic, ancien pianiste de jazz, et qui regarde l'enquête du côté des victimes.



## LOU CALE THE FAMOUS ETRANGE FRUIT

Warnauts/ Raives

Ed. Les Humanoïdes Associés  
Parution 1991

Le Sud du blues et du jazz naissant, où les Noirs expriment leurs peines et leurs douleurs, leurs joies et leurs espoirs. Le Sud des Blancs de la bonne conscience, de la bonne société ; des Blancs qui haïssent les Noirs et les pourchassent au nom d'idées révolues, dans une Amérique qui se veut le nouveau phare de la Liberté et des Droits de l'Homme. Dans une Amérique où le Ku Klux Klan fait encore la loi.

C'est le bon Sud que voudrait faire découvrir Lou Cale, le reporter du National Geographic. Et le voilà qui tombe sur une histoire de lynchage toute simple : un Noir malveillant a mis en ceinte une gentille Blanche. Mais il sait bien que les apparences sont trompeuses, surtout dans le Sud bon enfant. Alors, tout en photographiant l'endroit du décor, style carte postale, il n'hésitera pas à plonger les mains dans le fumier pour en extraire la vérité.

Voici une histoire qui se déroule comme une chanson de Billie Holiday. Une fois la vérité établie, il ne faut pas croire que quelque chose changera. Au contraire, tout sera exactement comme avant.

PATRICK VANLANGHENHOVEN

## CHRONIQUES D'OUTRE-MONDE

est une publication bimestrielle éditée par  
**WELCOME MULTIMÉDIA**

### Siège social

33, rue Denis-Papin, 93500 Pantin

Rédaction - Administration

Abonnements - Publicité

ECT - WELCOME MULTIMÉDIA

Allée A, 17, rue Froment, 75011 PARIS

TÉL. (1) 43.38.76.05 - FAX. (1) 43.38.50.54

### 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

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.

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

Secrétaire de rédaction : Corinne Monguillon

Maquettiste : Lucien Collbrom

Couverture : Didier Cassegrain et Gérard Féric

Illustrateurs : Emmanuel Despujol,

Catherine Urbieta

Crédit photographique : Gérard Féric, Eric Minsky

Distribution : N.M.P.P.

Responsable des relations publiques :

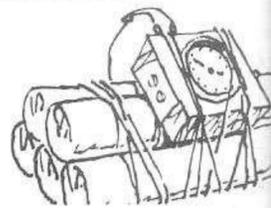
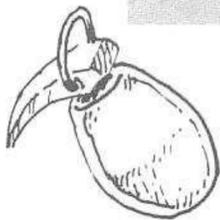
Henri Flottes de Pouzols

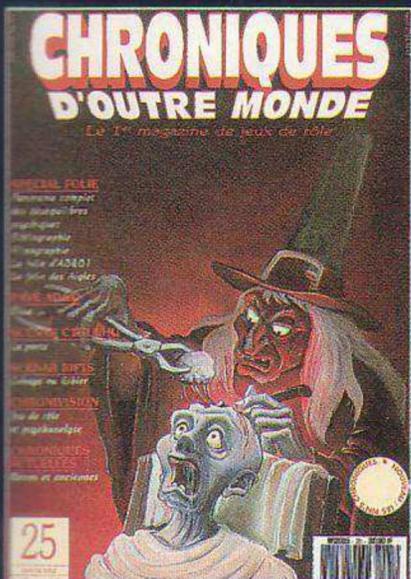
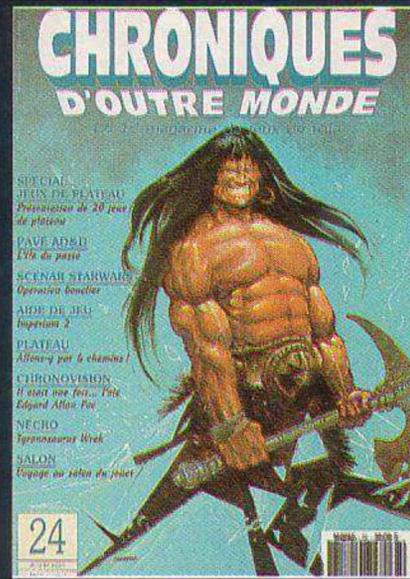
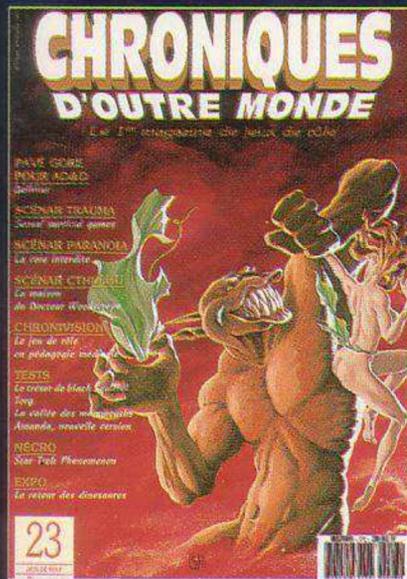
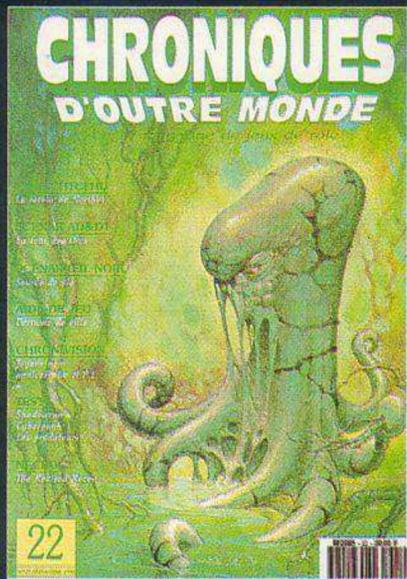
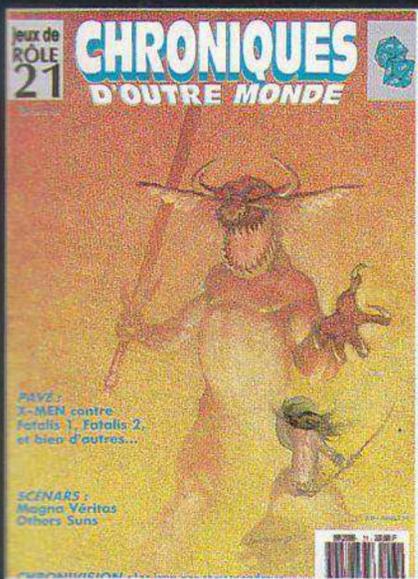
Ont collaboré à ce numéro : Aline Gemayel, Michel Dezes, Philippe Albessart

Photocomposition : Composition nancéienne, 15, rue Claudot, 54000 NANCY

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

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





Les N° 21, 22, 23, 24, 25  
sont toujours disponibles  
chez l'éditeur...  
Voir p. 6 et 7!



PINS N° 1



PINS N° 3



PINS N° 2

**NOUVEAU ET EXCLUSIF**

**LES PIN'S  
CHRONIQUES D'OUTRE MONDE**

**DES PIN'S 100 % JEU DE RÔLE**

Série limitée non renouvelée

Disponible directement chez l'éditeur  
Bons de commande pages 4 et 7  
de ce numéro...

36 15

# HORO

*Votre avenir en direct*