

CHRONIQUES D'OUTRE MONDE

LE MENSUEL DES JEUX DE ROLE

28 FF - N° 0 - MENSUEL - MAI 1986



N° 0

NOUVEAUTÉS

ALONE AGAINST THE WENDIGO (L'appel de Cthulhu)

Glenn Rahman - Chaosium (Non traduit)

Voici donc, publié par Chaosium, le premier scénario solo pour « L'appel de Cthulhu ».

Muni d'une affligeante couverture, ce livret de soixante pages contient des informations nécessaires à créer votre personnage, professeur à l'université d'Arkham et à l'envoyer à la tête de son expédition, le long d'une rivière perdue dans le Grand Nord canadien, où les légendes les plus atroces deviendront réalité au fil des 654 paragraphes du livret-jeu...

Au risque d'ébranler votre santé mentale déjà défaillante, sachez que si vous avez toutes les chances de mourir avec le reste de votre équipe, de manière variée et attrayante, il peut vous être réservé un sort pire que la mort...

Car, quand l'appel du Wendigo retentira sur la forêt canadienne, la plupart des joueurs solitaires regretteront amèrement d'être sortis d'aventures tranquilles dont ils auraient pu être les héros, ou tout au moins les survivants. Inutile de préciser que ce scénario peut être transformé en une campagne fort acceptable, par un gardien des arcanes un tant soit peu imaginatif, qui saura certainement insuffler à ses joueurs le souffle de terreur sacré qu'il aura, pour une fois, directement ressenti.

Dr Lehmann - Miskatonic U.

NIGHTMARE IN NORWAY (L'appel de Cthulhu)

Marcus Rowland - Games Workshop (Non traduit)

L'enquête sur la mort du lieutenant Edward Cleary, du South Yorkshire Regiment, vous entraînera sur les pentes neigeuses des montagnes norvégiennes où, par moins quinze en-dessous de zéro, vous vivrez un véritable cauchemar. Pourtant, le chalet de skieurs de Vinkenberget semblait plus propice à une partie de Cluedo qu'à un massacre à la tronçonneuse... Tant pis pour les investigateurs peu méfiants...

Un plan détaillé de l'auberge, ainsi qu'une planche de personnages pré-découpés, ajoutent au charme d'une intrigue déjà suffisamment compliquée pour satisfaire les plus intellectuels de vos joueurs. L'auteur a beau prendre une attitude très britannique (« Nightmare in Norway » est le deuxième module de C of C, publié sous licence en Angleterre par Games Workshop) et lever un sourcil pointilleux sur les investigateurs, plus violents que fair-play, voilà bien un module où le shotgun peut être plus utile que la botanique... A moins de pouvoir répondre à la question piège : que peut-on faire d'autre d'une forêt de sapins qu'une rangée de cercueils ?

Dr Lehmann - Miskatonic U.

FRAGMENTS OF FEAR (L'appel de Cthulhu)

Le gang de Chaosium (Non traduit)

Ce livret, second supplément à « L'appel de Cthulhu », est, à bien des égards, une déception.

S'il est, certes, amusant d'y trouver un long article sur les apparitions de Cthulhu dans les textes anciens, hébreux, arabes, chinois, quelques éclaircissements sur les règles du jeu par le gardien lui-même, Sandy Petersen, inventeur du jeu (pourquoi la lecture des manuscrits Pnakotiques m'a-t-elle pris dix-huit mois ?), deux poèmes et quelques autres « fragments », même le fanatique le plus fervent sera déçu par le plat de résistance, un module situé au Congo belge qui rappelle les pires exactions de T.S.R. Un bananier... Des cannibales... Un trésor... Un temple... Des monstres... Un trésor... Le scénario semble avoir été aéré à la chevrotine, et l'atmosphère se ressent de ce manque de références historiques ou livresques. Plus que tout autre jeu de rôle, C of C nécessite une abondance de détails dont ce scénario est rigoureusement exempt...

On pourra se consoler avec, derrière, un scénario de quatre pages assez intéressant et surtout, deux bonnes idées :

— Une compilation de tous les sorts publiés, en dehors du livre de règles, au fil des différents modules (et il y en a ! Le « flétrissement » va avoir de sérieux concurrents...).

— Un dépliant, avec les silhouettes des différents monstres et leur taille relative (vaut-il mieux être assis derrière Glaaki ou Tsathuoggha, au cinéma ? Réponse : aucun des deux...).

En résumé, ce second supplément ne tient pas les promesses du premier au niveau des scénarios, mais peut-on boudier sérieusement Chaosium, une compagnie qui prend habituellement tant de soin à nous manger la tête ? O Sanity, me voici !

Dr Lehmann - Miskatonic U.

JUDGE DREDD

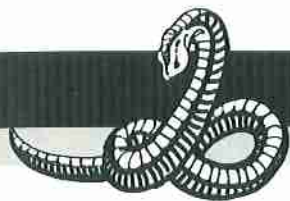
Rick Priestley et Marc Gascoigne. Publié par Games Workshop. 155 F

Le jeu de rôle de la B.D. la plus réactionnaire de Grande-Bretagne est enfin arrivé ! « JUDGE DREDD », celui-qui-ne-sourit-jamais, va sévir dans les chaumières...

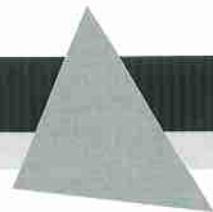
Présenté dans une très belle boîte, le jeu se compose ainsi : un livre pour les joueurs (Judge manual), un livre pour le maître de jeu, un plateau représentant un intérieur et une portion de route, un set de dés et une très belle planche de personnages à découper (en couleur). Le système de jeu est classique : huit caractéristiques de base, plusieurs spécialités possibles pour les juges. Dans le livret du maître de jeu, toutes les situations probables sont étudiées et leur résolution en est assez simple. Les combats, ici primordiaux, sont bien étudiés, suffisamment souples pour ne pas les faire paraître trop longs et suffisamment élaborés pour les rendre réalistes (on entend presque la mâchoire déformée du mutant type Z éclater sous l'impact de la balle « High explosive »). Impressionnante aussi est la documentation très complète sur : les véhicules, les armes, l'argot, les mutants, les voyous, etc. qui fait de Mega City One, une ville au background bien établi. Les deux scénarios d'introduction, proposés dans le livre du maître de jeu sont « bien » ; une bonne petite histoire avec ce qu'il faut d'action, d'intrigue et de sang pour avoir envie de continuer à sillonner Mega City One aux commandes de sa « Lawmaster bike ». Il ne faut pas oublier de noter l'aspect drôle, voire délirant de ce « Judge Dredd » qui se joue, en fait, au second degré et qui révèle une Mega City One totalitaire, tournée en dérision par les créateurs même de ce jeu aux possibilités extraordinaires.

Bravo à GAMES WORKSHOP pour cette belle publication et espérons ne pas trop attendre longtemps la version française !

Juge Leygonie



ÉDITORIAL



Chroniques d'outre-monde s'adresse à tous ceux qui rêvent d'autres possibles, et, surtout à ceux qui en reviennent ou qui ne craignent pas de s'y aventurer.

Chroniques d'outre-monde est LE magazine du jeu de rôle dont vous rêviez : plein de bruit, de fureur et du souvenir de ces temps anciens où vous arpentiez les rues d'Atlantis, de Lankmar, de R'lyeh.

Vous y trouverez le choc des épées à deux mains sur les landes brumeuses d'Écosse, les incantations maléfiques des derniers adorateurs de Moloch dans les entrepôts abandonnés de la Nouvelle-Orléans, le crépitement des armes automatiques dans les décombres de notre civilisation.

Chroniques d'outre-monde s'attachera à vous offrir ce que le monde du jeu a de plus excitant, de plus neuf.

Les jeux de rôle sont nés aux U.S.A. dans les années 1970, d'une alliance, a priori impossible, entre les jeux de stratégie et les univers fantastiques des plus grands auteurs du genre.

Ils se sont améliorés au fil des années, se sont diversifiés aussi, permettant à tout joueur de s'aventurer dans le(s) monde(s) de ses rêves ou de ses cauchemars. La vague du jeu a conquis la Grande-Bretagne, avant de déferler sur le reste de l'Europe. Et voici que, comme par le passé dans d'autres domaines (la science-fiction, par exemple), la commercialisation massive des jeux, amenant avec elle une abondance de choix, une diminution des prix, une amélioration de la qualité technique des produits, s'accompagne d'un appauvrissement relatif de ce qui fait l'essence même du jeu, l'imagination des joueurs et leur interaction.

Par définition, le joueur est libre, c'est, d'ailleurs, cette liberté qu'il recherche... Libre de vivre ou de mourir, libre de choisir ou d'inventer ses options. De plus, dans ses choix, il est amené à interagir avec un groupe de ses semblables et à faire, aussi, corps avec son personnage. La percée étonnante du jeu de rôle en France, pays cartésien par excellence et peu porté sur les

délires de l'imaginaire (combien d'écrivains de Fantastique contemporains en France ?) est, justement dû au côté interactif du jeu. Jouer seul, c'est pousser un pion sur de petites cases préfabriquées, se donner l'illusion d'une aventure sans problèmes, sans péripéties autres que celles établies par l'ordinateur ou l'auteur du livre. Peut-on ressentir du plaisir à occire un gobelin à coups d'Apple II ?

Peut-on être terrorisé par le monstre décrit paragraphe 218 d'un livre pour liéros solitaires... ?

Ceux d'entre vous qui ont, une fois, rien qu'une fois, succombé au charme du jeu de rôle, des dés roulant sur les feuilles de personnages, des éclats de voix, des atmosphères engendrées par le MDJ et ses joueurs, savent que le reste n'est qu'initiation.

Quant aux autres, nous sommes prêts à les convaincre. Ce n'est pas dangereux, ils ne risquent que leur vie.

Il suffit qu'ils se laissent tenter une fois, rien qu'une fois, par un des scénarios des...
TENTACULES ASSOCIÉS

CHRONIQUES D'OUTRE-MONDE - N° 0

publié par les Tentacules Associés,
96, avenue de la République

75011 Paris - Tél. : 48.07.23.66

Télex : 630737 42.70.75.75

R.C. 302 902 758 (86 A 022 66)

Directeur de la publication :

Guy Doyert

Comité de rédaction :

Frédéric Leygonie,

Dominique Granger,

Christian Lehmann,

Philippe Le Peintre

Maquettiste : Philippe Millot

Secrétaire de rédaction :

Sylvie Lemaître

Contact publicité :

Frédéric Leygonie

Dessins : Bernard Couderc,

Patrick Lemordain, Philippe Millot

Réalisation :

Imp. Danguy - Bobigny

Tél. : 48.44.81.68

Périodicité mensuelle

SOMMAIRE NUMÉRO 1

PAGE 3	ÉDITORIAL
PAGE 4	INFOS : Clubs, manifestations, tournois, etc.
PAGE 5	TRAUMA : Survivre est déjà héroïque...
PAGE 9	NOUVEAUTÉS : Nous avons testé pour vous...
PAGE 11	SCÉNARIO : DÉGÉNÉRESCENCE pour " l'Appel de Cthulhu " : Il n'y a pas que des moustiques dans les marais du Bayou...
PAGE 15	CRITIQUES : Musique, cinéma, livres, expositions, B.D. le plein d'idées pour vos scénarios...
PAGE 19	DICEMAN : Vous êtes juge Dredd dans " House of death "
PAGE 39	FORUM : Le syndrome du zoo, un article décapant sur les monstres dans les jeux de rôle d'Héroïc fantasy...
PAGE 41	Les îles du KERSH : Bien pratiques, ces îles...
PAGE 44	SCÉNARIO : " BIENVENUE " pour AD and D ou comment sauver le monde civilisé...
PAGE 47	OUTRE-MONDE : Ceux qui le composent et ceux qui le décomposent...
PAGE 48	La voix des lecteurs.



ATTENTAT MANQUÉ A ROISSY

Ce matin, à huit heures quarante-cinq, l'avion ayant à son bord le Président de la République, le ministre des Affaires Étrangères et le ministre du Commerce se positionnait en bout de piste, prêt à décoller. Il commençait à rouler en prenant de la vitesse, lorsque, étant parvenu aux deux-tiers de la piste environ, une gerbe de feu jaillit du sol dans un grondement sourd, à l'endroit où la piste passe sur l'autoroute A1 en direction de Lille, laissant un gouffre noir et fumant, encombré de gravats. Les réflexes du commandant Heurtot lui permirent heureusement de sortir de la piste et d'arrêter l'appareil en zigzaguant avant d'arriver sur l'autoroute. Si l'explosion s'était produite une dizaine de secondes plus tard, le commandant n'aurait rien pu faire et l'appareil se serait vraisemblablement écrasé dans les décombres. Le calcul des auteurs de l'attentat n'était pas si mauvais que ça, car si les avions sont soigneusement inspectés avant le décollage, qui aurait pensé à ce tunnel ? Un quart d'heure plus tard, le capitaine Luranne et ses hommes du G.I.G.N. étaient sur place et des experts examinaient les lieux. A l'heure où nous mettons sous presse, cet attentat n'a pas été revendiqué, et nous ne possédons aucun indice quant à ses auteurs.

La pluie est au rendez-vous ce dimanche matin ; Xavier et Luc essayent d'oublier leur gueule de bois carabinée et roulent tranquillement dans la Dyane que leur a prêté M. André, le ferrailleur. Direction : Bry-sur-Marne.

Le regard vaseux, Luc est en train de vérifier la boîte d'hameçons, le fil, les plombs, bref tout le petit matériel qui fait du simple mortel la terreur du goujon ; et des goujons, d'après M. André, dans la Marne, il y en a !

Xavier, malgré les trois cafés et le petit calva avalés en vitesse au Cristal Bar, fait manifestement des efforts pour garder la Dyane sur la petite départementale.

Après trois-quarts d'heure d'un trajet sans histoires, ils arrivent enfin sur le petit chemin de terre juste à la sortie de Bry où, toujours d'après M. André qui est leur principale source d'information en matière de pêche, il y a un « spot » spécial goujons. Deux cents mètres de chemin caillouteux pendant lesquels le seau contenant les vers de terre en profite pour se renverser sur les baskets neuves de Xavier.

- M... ! Ils vont pas commencer par se barer, ceux-là !
- T'inquiète pas, je les ai à l'œil.
- Fais gaffe, il y a un trou dans le plancher.

La voiture stoppe au bout du chemin ; pendant que Luc remet péniblement les vers dans leur seau, Xavier descend de la voiture en s'étirant. L'endroit est tranquille. Une cuisine rouillée à moitié enfoncée dans la vase semble les narguer, et on aperçoit le bleu d'une fourgonnette E.D.F. derrière quelques arbres.

- Luc. Viens voir.
- Quoi, encore ?

Il sort de la voiture les mains pleines de boue et l'air passablement énervé.

- Si c'est la Marne que tu cherches, c'est ce truc boueux qui coule devant toi.
- Arrête de dire n'importe quoi. Tu as vu des lignes électriques par ici ?
- Non, pourquoi ?
- Regarde ça.

Xavier s'approche de la camionnette ; personne. Les roues sont profondément enfoncées dans la vase. Il se penche sur le pare-brise pour regarder à l'intérieur en faisant la moue. Le bruit d'un moteur les interromp, ils se retournent pour voir arriver une R16 en piteux état qui s'arrête devant eux. Trois hommes en sortent et, en les apercevant, l'un des inconnus crie quelque chose dans une langue étrangère. Les deux autres farfouillent sous leurs manteaux, sortent des

pistolets longs comme des jours sans pain et tirent. Bizarrement, cela ne fait aucun bruit ; Luc voit Xavier chanceler avec deux petites taches rouges au niveau de la poitrine, se décide à piquer un sprint et plonge la tête la première dans la Marne.

TRAUMA est un jeu de rôle bien sûr, un jeu qui ne vous emmènera ni dans un monde médiéval, ni dans un monde futuriste, ni dans les années vingt, mais dans un monde que vous connaissez bien, le vôtre. Septembre 1986, en France. Dans chaque numéro des « Chroniques » nous vous donnerons une chronologie des événements survenus de par le monde durant le dernier mois écoulé, et un scénario basé sur un de ces événements ; ceux-ci pourront être totalement imaginaires ou partir d'un authentique fait divers. Au fur et à mesure, chaque nouveau scénario tiendra compte de ce que les joueurs ont fait ; le monde de TRAUMA s'éloignera tout doucement — ou peut-être brutalement, qui sait... — du nôtre, construit et dirigé par les actes des joueurs. Nous serons évidemment obligés d'arbitrer et d'effectuer certains choix de manière à ce qu'aucune invraisemblance ne survienne, et à garder au monde de TRAUMA sa cohérence.

Nous demanderons aux maîtres de jeu faisant jouer à TRAUMA de nous envoyer un résumé des actions de leurs joueurs afin que nous puissions en effectuer une synthèse pour créer la suite du jeu. Il est bien évident que si nous vous donnerons l'évolution générale de la situation, chaque joueur gardera, comme étant la seule, sa version des scénarios qu'il aura joués.

De cette interaction, entre les joueurs et nous, dépend la réussite du jeu ; sans vous, TRAUMA ne peut vivre.

Commandant Le Peintre
1^{er} Abri Anti-Nucléaire Bactériologique
et Chimique

SCÉNARIOS



BIENVENUE

de Frédéric Leygonie et Dominique Granger

Zilm est perdu. Il est pourtant persuadé d'avoir tourné trois fois à gauche, deux fois à droite, à gauche et encore à droite depuis l'auberge des Mers du Sud. Feignant d'ignorer le regard noir de Lorellia qui tripote nerveusement sa longue tresse brune, il essaie désespérément de se rappeler. Keogh Longues Mains, impassible comme à son habitude, semble se désintéresser totalement de la situation. Évidemment, la rue est déserte ; une de ces petites rues ridicules dans lesquelles aucun passant n'est là quand vous avez besoin d'un renseignement.

Aucun ? Peut-être pas ; sauvés ! C'est bien un homme qui s'avance vers eux, marchant en silence ; sa longue robe grise le rend difficile à discerner des murs. Déjà, Zilm s'élance dans sa direction, battant l'air de ses longs bras.

« Messire ! S'il vous plaît ! Pourriez-vous... »

Deux ombres s'élancent de chaque côté de la ruelle, sautent sur l'inconnu qui pousse un piaaillement d'effroi et s'effondre. Un des agresseurs se penche sur lui et se relève en tenant un objet entre ses mains. L'autre se tourne à demi vers Zilm, puis se retire précipitamment dans l'ombre protectrice du mur.

Une sensation de mouvement sur la gauche ; Keogh, épée à la main n'a plus du tout son air endormi ; sur la droite, Lorellia scrute attentivement les ténèbres et la dague, qu'elle tient, jette des reflets bleutés.

Pas un bruit. Pas un mouvement. Plus rien. Au bout d'une minute, Zilm se penche sur le corps pour l'examiner.

« Il est vivant. Juste assommé. »

Lorellia, toujours la dague à la main, fouille les poches de l'homme.

« Bizarre. Ils lui ont laissé son or ; au moins, nous n'aurons pas perdu la soirée. »

D'un geste habile, elle fait disparaître la bourse de l'inconnu sous son ample cape alors que Zilm s'approche d'elle.

« Écoute, ici on ne connaît personne, alors ne commence pas à nous faire remarquer, on ne sait absolument rien de ce gars-là, et... ».

Un gémissement les interrompt. L'inconnu se relève péniblement en titubant et en maugréant ; Lorellia s'éclipse discrètement, Zilm hésite trois secondes en remuant les mains d'un air indécis, puis Keogh l'empoigne fermement par l'épaule.

« On reste ici ».

L'homme, maintenant debout, se frotte le crâne.

« Je vais avoir l'air malin, demain au conseil... ».

Reprenant ses esprits, il porte la main à l'intérieur de sa robe et s'écrie :

« Bave de Set ! Mon livre ! »

« On ne le trouvera jamais, ce bouquin ».
« Tu sais Lorellia, tu peux retourner en ville, personne ne te retient ; j'en ai marre de tes jérémiades ! »

Zilm a l'air profondément agacé.

« Et tu sais bien qu'il y a des gens qui n'ont pas l'air d'apprécier qu'il existe des témoins, quand ils volent des livres. Tu as déjà montré ton esprit d'indépendance en volant la bourse de Tyr et en partant de ton côté. Rappelle-toi de ce que ça t'a rapporté : deux tentatives d'assassinat. Si tu nous as rejoint chez Tyr et as voulu nous accompagner ici, ce n'est pas pour râler tout le temps ! » Un léger sourire naît sur les lèvres de Keogh. Lorellia devient toute rouge, tremble, fulmine, oscille comme un peuplier sous la tempête, parvient au bord de l'éruption, puis soudainement arrive à se maîtriser. Zilm n'a pas remarqué ces changements d'état ; penché sur une boule de bois peinte en vert qu'il tient à la main, il a un air songeur. Accotée contre la paroi du souterrain, Lorellia sort de son sac une pierre à aiguiser, tire sa dague, et commence méthodiquement à en affûter les tranchants. Au second passage de la pierre sur la lame, Zilm sursaute et d'un air excédé, lève les bras au ciel :

« Mais par le membre perdu d'Osiris, qu'est-ce que j'ai fait aux dieux pour être sans cesse houspillé par cette furie ? »

Devant l'air ahuri de l'apprenti mage et la silhouette dégingandée flottant dans la robe souillée et déchirée, Lorellia éclate de rire.

« Ça y est ! J'ai trouvé ! »

L'air radieux, Zilm brandit à bout de bras la boule de bois.

A cet instant précis retentit un cri atroce qui se répercute dans les souterrains...

DEGÉNÉRESCENCE

de Andy Bennison.

Il n'aurait su dire qu'elle avait été la pire erreur de sa vie.

Peut-être avait-ce été d'espérer que le testament de son oncle ferait de lui un riche propriétaire terrien ? ou simplement de faire tout le trajet, depuis Boston, en train, pour aboutir dans ce trou perdu. Car Fiddler's Creek n'était qu'un village endormi sous le soleil de Louisiane, infesté par les moustiques des bayous tout proches. Trop proches...

Il descendit encore quelques marches dans l'obscurité et sa botte s'emplit, en gargouillant, d'eau croupie, tandis qu'une odeur fétide assaillait ses narines. Quelque part, dans le labyrinthe souterrain, une clameur s'élevait, une lente mélodie.

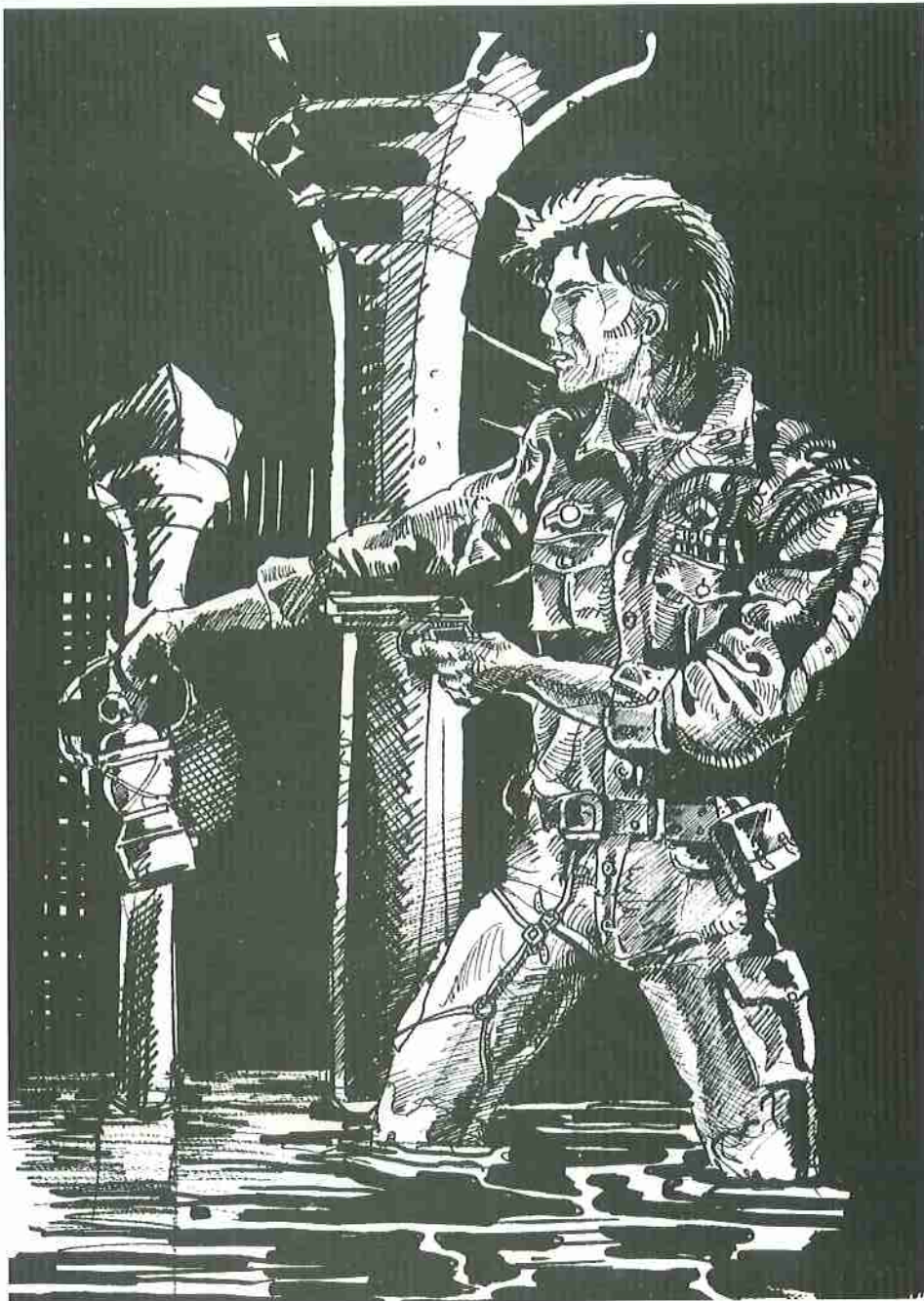
Il essuya nerveusement son front avec le revers de sa manche et se pencha en avant, mais le silence était revenu, étouffant.

Peut-être avait-il commis une erreur en partant à la recherche de son cousin disparu, malgré les avertissements des habitants ?

Quand il s'était souvenu qu'il avait oublié sa boussole, il était déjà trop tard : La nuit tombait sur le bayou, sur les arbres pourris-sants, sur sa barque. Il s'était maudit, alors...

Puis l'île était apparue, fantomatique, dans les dernières lueurs du crépuscule. L'aborder avait sûrement été une erreur...

Il avança précautionneusement dans le noir, guidé par l'immonde luminescence verdâtre qui suintait des murs du temple. Un gémiss-



ment lui parvint, et serrant convulsivement son 45, il fit encore quelques pas.

Wilbur se tenait là, devant lui, attaché ainsi que les deux autres disparus de Fiddler's Creek.

Il poussa un soupir de soulagement et se lança en avant, manquant de trébucher dans la vase. Puis, il entendit un bruissement sur la droite et se tourna dans cette direction.

Nés de la vase, il se dressèrent autour de lui, grimaçants, sombres parodies de l'humanité. Alors, il sut. Il sut qu'il était trop tard. Et il sut que la plus grave erreur de sa vie avait été de laisser sa Winchester M.1897 riotgun dans le coffre de sa Studebaker...

Dr Lehmann
Miskatonic.U.

Comme vous l'avez deviné, ceci était la présentation des deux scénarios que vous trouverez dans le numéro 1 des « Chroniques ». Ils

sont prévus pour être utilisés avec les systèmes de règles de AD & D et de l'Appel de Cthulhu. Chaque mois, dans « Chroniques », vous trouverez des scénarios inédits, destinés à être joués avec les règles de AD & D, de l'Appel de Cthulhu, et de quelques autres jeux. Nous veillerons à ce que ceux-ci suivent une chronologie cohérente, et pour AD & D, nous vous présenterons, non pas un monde complet car chaque maître de jeu a le sien, mais plutôt une série d'îles dans lesquelles se situeront les modules, et qui pourront être ajoutées à votre monde, de façon à ce que les personnages déjà existants puissent s'y rendre sans incohérence. Bien entendu, celles-ci peuvent le cas échéant former un univers de jeu complet à elles seules.

Advanced Dungeons and Dragons est une marque déposée par TSR inc., l'Appel de Cthulhu est une marque déposée par Chaosium inc.

DICEMAN



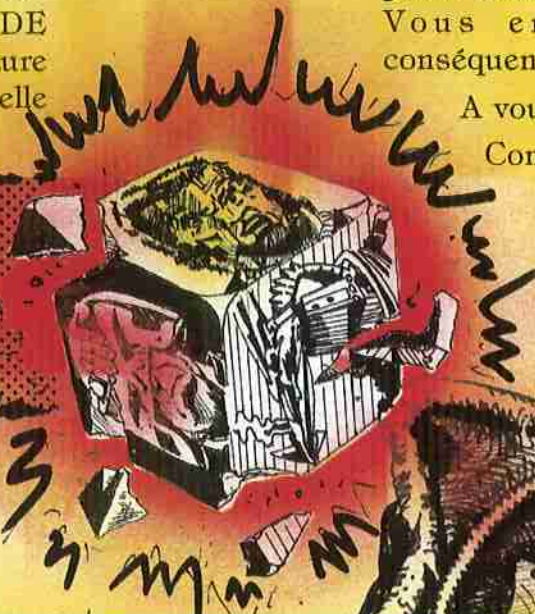
Lecteur, bienvenue dans l'univers de Diceman, un concept nouveau qui allie le jeu de rôle fantastique et la plus percutante bande dessinée d'action !

Dans le numéro 1 de CHRONIQUES D'OUTRE-MONDE vous trouverez une aventure inédite en France dans laquelle

vous serez le juge Dredd... Et vous sentirez votre sang se glacer d'effroi !

Dans les numéros suivants, des scénarios différents, des héros différents, avec un seul point commun : Vous agissez. Vous en subissez les conséquences...

A vous de jouer maintenant...
Contre la mort !



63

VOUS CONNAISSEZ SA
PUISSANCE. VOUS SAVEZ
QUE S'IL PARVIENT À VOUS TOUCHER...

LE JUGE MORTIS ATTAQUE:



8+ DÉGATS : 2 DES.

64

VOUS
RECULEZ...

65

BALLES
EXPLOSIVES!

66

67

L'ESPRIT DU
JUGE MORTIS
S'ÉLÈVE DE SES
RESTES.

TU M'AS
VAINCU, DREDD, MAIS
TU NE PEUX TUE
CE QUI N'EST
PAS VIVANT...

VADOOOM!

VADOOOM!

VADOOOM!

68

TU NE SORTIRAS PAS
VIVANT D'ICI !!!

ALLEZ
EN 25

HA HA HA HA HA HA HA HA