

Le mensuel
des JEUX de RÔLE

CHRONIQUES D'OUTRE MONDE

SCENARIOS

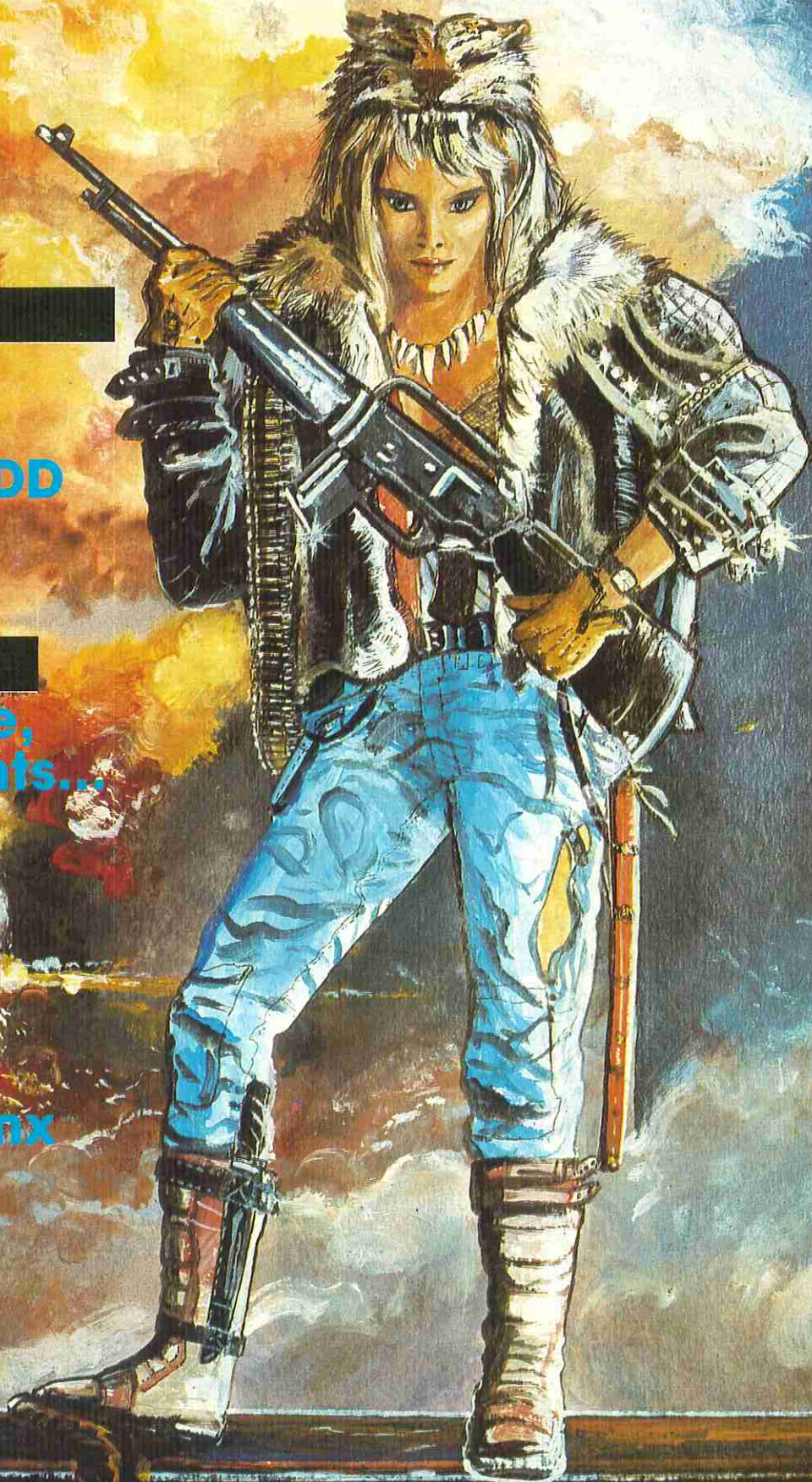
AD&D
TRAUMA
JUDGE DREDD

DOSSIER

Apocalypse,
les survivants...

BD JEU

Vous êtes
DICEMAN
dans le Bronx



TRAUMA



le jeu dont vous êtes la victime.

L'AVENIR EST ENTRE VOS MAINS

TRAUMA, le jeu de rôle des années 80....
Toutes les règles dans le numéro 1 de CHRONIQUES...
Des scénarios, des additifs, des aides de jeu....
Dans chaque numéro, dans l'actualité, dans la vie...

SCENARIOS

N° 1 Les Fugitifs

N° 2 Octobre Noir

N° 3 Les Terrains de Chasse Eternels

Les numéros 1 & 2 sont disponibles au prix unitaire de 28 F (+ 4 F de port), pour la France seulement.
Demandez-les à **CHRONIQUES D'OUTRE MONDE**
96, avenue de la République
75011 PARIS

Dès son numéro un, vous avez été nombreux à suivre l'idée d'explorer « l'Outre Monde » qui vous est proposé dans **Chroniques**. Partant du principe qu'un joueur en manque peut devenir enragé et avoir des réactions imprévisibles, nous préférons paraître très régulièrement la troisième semaine de chaque mois. La salle de rédaction commence à crouler sous les lettres, les scénarios, les illustrations et votre enthousiasme pour **Chroniques** est tonifiant pour toute l'équipe des Tentacules Associés. Continuez à nous submerger !

L'irruption d'un Alien malintentionné dans la soute de notre photocompositeur a engendré dans le numéro 2 de nombreuses fautes d'orthographe... Nous nous en excusons et sommes ravis de vous faire savoir que l'Organisme en question a été exterminé sans échappatoire aucune, comme il est dit dans *Apocalypse Now*... Par mesure de sécurité, le chat de la secrétaire de rédaction, soupçonné d'avoir été contaminé, a été mis en quarantaine. Rien ne peut donc plus aller de travers...

PS : Rendez-vous page 60 et répondez à notre petit questionnaire. Nous saurons mieux quel genre de joueur vous êtes...

PPS : Nous avons dit « le plus innocent », traduisez par le moins infâme...

Les Tentacules Associés

4 VU ET ENTENDU

VITRINES. Fang, Azir et Stéphanique vous présentent les nouveautés du mois.
MANIFS. Ceux qui bougent.
ENCRE. A lire et à relire.
SILLONS. Pour parfaire vos ambiances.
BULLES. Les BD les plus torrides.
BOBINES. Spécial polar.

12 CHRONIQUE D'UN JEU

BUSHIDO. De quoi se faire Hara-Kiri.

14 MATCH NUL : ZERO PARTOUT

Le début d'une polémique qui fera sûrement couler beaucoup d'encre.

16 CHRONIQUEZ-VOUS

LE TUMULUS DE KRAIS. Le cartographe fou a encore frappé.
BAFOUILLES. Votre rubrique.
PETITES ANNONCES. Secte du Croissant d'Argent cherche adorateurs.

18 DICEMAN

Vous êtes Rick Fortune, l'aventurier du Bronx.

31 LE PAVE D'OUTRE MONDE

APOCALYPSE YESTERDAY. Y survivrez-vous ?
Dr JUNKY ET Mr MAD. Un scénario destroy pour Judge Dredd.

51 TRAUMA

ADDITIFS. Immobilisations et empoisonnements.
COMPTE RENDU. Ce que vous avez fait dans « Les fugitifs ».
LES TERRAINS DE CHASSE ETERNELS. Ça flingue sévère à Tahiti.

58 ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS.

SANGLANTE LUNE DE MIEL. A vous dégoûter du mariage.

61 BD

LA PEUR AU VENTRE. Suite et fin du mas-sacre.





VITRINE



Les Jeux de Rôle



AVANT CHARLEMAGNE Au temps des rois barbares ROBERT LAFFONT

Ce nouveau jeu de rôle français est signé par François Nedelec, auteur d'EMPIRE GALACTIQUE, et on y retrouve à peu de choses près les mêmes systèmes de détermination, à la fois au niveau des personnages et de la mécanique du jeu. Présenté sous la forme d'un gros « bouquin » (432 pages), ce jeu vous permettra de vous aventurer dans une Europe en pleine transition entre l'Antiquité et le Haut Moyen-Age. Vous pourrez y incarner un guerrier, un paysan, un artisan, un noble, un clerc ou encore un mage.



Il faut saluer l'excellent travail de documentation qui a été fait pour donner à ce jeu un environnement tangible : vous trouverez des informations très précises sur les peuples, les civilisations, les échanges commerciaux, la monnaie, les systèmes politiques, le mode de vie rural, etc. On ne peut que regretter la présence pour le moins déplacée d'un système de magie (au demeurant fort intéressant) dans ce jeu dont le plus grand intérêt est apparemment d'essayer de recréer une réalité historique.



GHOSTBUSTERS West End Games & Chaosium

Publié par West End GAMES en relation avec Chaosium, ce jeu est à la mesure de ses géniteurs... Imaginez... Le père de Cthulhu rencontre l'Homme qui créa Paranoïa... Le résultat est DE-LI-RANT... On pouvait craindre le pire, un jeu de circonstance publié dans le but de profiter de la popularité du film « SOS FANTOMES »... Mais détaillons d'abord le produit :

Une boîte illustrée du célèbre logo.

Un Manuel d'Opérations de 66 pages réservé au Maître du Jeu.

Un Manuel d'Entraînement de 24 pages, abondamment illustré de dessins humoristiques et de photos du film.

Une planche de 60 cartes représentant les personnages et leur équipement.

Six dés à six faces, dont un dé-fantôme (j'y reviendrai).

Un fascicule de 16 pages permettant au Maître du Jeu et aux joueurs d'entamer une initiation après moins de vingt minutes de création de personnages et de familiarisation avec les règles de base...

Chaque Ghostbuster possède quatre caractéristiques entre lesquelles il répartit douze points : Intelligence, Muscle, Dextérité, et Cool... Chaque joueur se choisit aussi quatre talents particuliers, chacun d'entre eux étant noté trois points plus haut que l'attribut de base, ainsi un personnage peut avoir 7 en Intelligence et 10 en Physique nucléaire... Les talents particuliers sont parfois totalement délirants (froncer les sourcils d'un air menaçant : 9 ; se souvenir de son propre nom : 4... ce dernier talent appartenant au mafioso Vito « Gorilla face » Langostino).

Lors des lancers de dés, chaque personnage utilise un nombre de dés équivalent à sa caractéristique ou son talent utilisé, contre un chiffre correspondant à la difficulté de l'action envisagée. (Manger trois Big Macs d'affilée est une activité de difficulté 5 en Muscles, attendre un avion du Point-Mulhouse est une activité de difficulté 20 en Cool...). Le tout serait d'une simplicité et d'une facilité presque banales quoique rafraîchissantes, mais l'introduction du génial Dé-fantôme sème la panique la plus totale... Le dé-fantôme doit toujours faire partie des lancers... sur ce dé, le sigle Ghostbusters apparaît à la place du 6 et compte Zéro... Si le fantôme apparaît dans un lancer, Quelque Chose De Terrible Arrive... Ainsi, si dans les exemples précédents le ghostbuster réussit à avaler ses Big Macs bien qu'ayant obtenu un dé-fantôme (qui compte Zéro), il pourra s'apercevoir qu'il développe une allergie au ketchup carabinée... S'il obtient un dé-fantôme et arrive au chiffre nécessaire pour prendre l'avion, celui-ci pourra par exemple perdre trois réacteurs sur quatre au décollage... (anecdote authentique !).

Le reste des règles est bourré de gags, d'inventions loufoques et les scénarios présentés permettent de se rendre compte que le jeu a de multiples possibilités. Quant au style d'écriture, il est tout simplement hilarant, et les auteurs de Paranoïa n'ont pas oublié leur humour noir... Ainsi les injonctions aux joueurs de ne pas lire le Manuel d'Opérations : « Si vous êtes un joueur, vous avez déjà été prévenu, vous devriez avoir honte, cessez immédiatement votre lecture !!! » ou les références sybillines à Cet Autre Jeu TM (AD & D) qui n'est jamais nommé mais qu'on accuse de tous les maux de la terre... (Il existe ainsi pour les adeptes de Cet Autre Jeu une table des mouvements totalement inutilisable, et des préceptes savoureux :



un tour est l'unité de temps pendant laquelle chacun a une chance de faire quelque chose d'intéressant...!).

Le jeu contient une cinquantaine de PNJ tous plus délirants les uns que les autres (tel ce flic à la CLINT EASTWOOD qui possède deux

caractéristiques intéressantes : Repeindre le Plafond avec de la Cerveille au 44 Magnum, et Justifier des Actes de Brutalité Atroce ou La Patrouille des Koalas d'Au-Delà Du Continuum Espace-Temps, dont la popularité est d'apparaître au gré du Maître du Jeu, ou Ghostmaster, pour le tirer de situations inextricables ; trois scénarios complets et 21 idées de base plus ou moins développées, dont une que j'affectionne particulièrement : Les Gardiens Du Crépuscule De Cuivre, où les Ghostbusters, invités à se joindre à un club très select, se retrouvent confrontés aux terribles Vieillards du Cosmos, qui tentent d'ouvrir le Portail de notre univers aux maléfiques Très Vieilles Personnes (dont Azathoth, le démon du troisième âge, et Shub-Niggurath, la chèvre aux mille rhumatismes...).

Bavez, chers lecteurs, en attendant la version française qui ne saurait tarder !



Français



Anglais



Américain

Scénarios et extensions



SPAWN OF AZATHOTH Keith Herber/CHAOSIUM

Lorsque l'apparition se matérialisa dans la chambre de l'investigateur, celui-ci crut devenir fou... Devant ses yeux encore embués de sommeil, un de ses anciens professeurs était dévoré par une entité innommable... Ce n'était pas un rêve, ni un cauchemar, mais le premier pas vers l'abîme qui menaçait la race humaine...

Dès que les investigateurs se rendent à l'enterrement de leur collègue et ami, ils se trouvent pris dans un engrenage maléfique, au milieu de goules, de cannibales, d'astronomes illuminés, de comètes radioactives et de sorciers indigènes fanatiques... Leur périple pourra les emmener jusque dans le monde des rêves, et plus loin encore, là où l'espace et le temps se figent...

Keith Herber, qui nous avait déjà donné un

« Fungi de Yuggoth » de sinistre mémoire, nous livre ici un authentique chef-d'œuvre avec « LA PROGENITURE D'AZATHOTH ». Le supplément se présente sous forme d'une boîte luxueuse, comme Les Masques de Nyarlathotep, et contient trois livrets.

Le premier : « Au-delà du tombeau » présente une aventure préliminaire de 32 pages d'où partent de nombreux indices qui pourront mener les joueurs dans le **deuxième livret** (64 pages), selon un ordre choisi par eux, dans des situations extraordinaires et singulièrement meurtrières :

Garrison, Montana, à la découverte d'un observatoire d'astronomie auréolé d'un parfum de mystère.

St Augustine, Floride, à la pêche sous-marine au trésor dans une ville dont les habitants ont des mœurs un peu... particulières.

Les îles Andaman, au Sud de l'Inde, où les conversions religieuses se font dans les deux sens...

Ulthar, dans le monde des rêves...

La quête éternelle, toujours au pays des rêves, une aventure à la Laurel et Hardy...

La Progeniture d'Azathoth, aux fins fonds du Tibet...

Le troisième livret ne contient pas moins de 45 aides de jeu à découper et à livrer à la sagacité des joueurs...

Le tout forme une campagne unie, cohérente sans être répétitive, où les situations s'enchaînent sans se ressembler, avec un souci d'invention et de réalisme constant. A noter la cruauté de certains passages et de certaines descriptions, qui font de LA PROGENITURE D'AZATHOTH un chef-d'œuvre à réserver à un public mûr...

En conclusion, avec ce supplément, Chaosium prouve une fois encore que ses auteurs peuvent nous étonner et faire encore mieux à chaque livraison... en n'hésitant pas à se creuser la cervelle (ceux qui ont joué les scénarios apprécieront l'humour noir...). En résumé, messieurs les Chaotiques, chapeau bas...

Fang



TITAN The fighting fantasy World Puffin

Steve Jackson, Ian Livingstone et Marc Gascoigne viennent de publier en Angleterre un univers consistant où s'aventurer... Un de plus, me direz-vous... Et pourtant, celui-ci est différent, et de façon inattendue, puisqu'il s'agit de créer un univers cohérent dans les jeux de rôle solitaires de la série Fighting Fantasy. Entre deux aventures, vos héros pourront pénétrer réellement dans l'univers de Titan, au lieu d'attendre dans un placard la sortie du prochain livre solitaire. Maintenant, vous saurez tout sur le régime alimentaire des gobelins du Nord, l'histoire des civilisations, les différentes races... Les aventures solitaires prennent un relief particulier quand elles existent dans un univers construit... pour ceux d'entre vous, qui, isolés, ne trouvent pas encore de compagnons pour s'aventurer dans un vrai jeu de rôle interactif...



Jeux de plateau



SCRUPULE - MB

« Tard dans la soirée, votre fille de 17 ans vous demande si son petit ami peut passer la nuit avec elle à la maison, lui donnez-vous la permission ? »

OUI : C'est ça, continuez à regarder votre film et hochez la tête négligemment, non conscient des conséquences terribles de votre laxisme ; vous êtes inconscient ou pire insouciant...

NON : Affreux dictateur va !!! Heureusement que vous êtes à la tête d'une famille et pas d'un pays... ça fait moins de persécutés !!! c'est quand même gentil à vous d'avoir laissé le loisir à votre fille de rencontrer un garçon ! (il n'y a pas de serrure à sa chambre ?)

ÇA DÉPEND : « ça dépend s'il me plaît... c'est un gentil garçon parce que j'avais pas la laisser sortir avec un drogué ! ?... ses parents sont pas en prison au moins ? »

La rédaction vous remercie de la confiance que vous accordez à votre fille et à la sûreté de ces choix... (c'est vrai quoi, un drogué quand !!!)

De toute façon toutes vos réponses peuvent être retenues contre vous, et si vous mentez, le tribunal populaire (constitué des autres joueurs) se chargera de la sentence. Pas d'échappatoire, vous devez convaincre, même avec la plus grande des mauvaises fois.

SCRUPULE est avant tout un jeu de cartes (159 questions) qui s'apparente beaucoup plus au jeu de la vérité des années 60 (en plus joyeux quand même !!!).

Les quelques préceptes de base :

— ne pas jouer avec son (sa) petit(e) ami(e) ou alors ne pas craindre de tout lui dire (fidélité - sexe - amour)

— accepter d'être étonné par ses amis et ne pas leur tenir rigueur de « leurs attitudes scandaleuses »

— éviter de venir avec une arme même si vous n'avez pas l'intention de vous en servir... Depuis qu'on l'a acheté, on n'arrête pas d'y jouer... mais aujourd'hui dans le groupe, on se regarde un peu différemment...

En conséquence, un conseil : pas d'utilisation prolongée sans avis médical.

Stéphanique

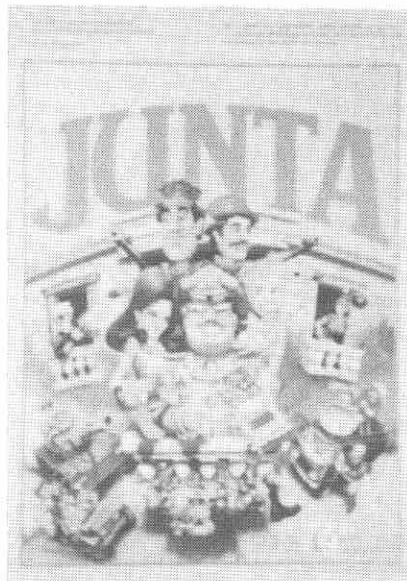


JUNTA JEUX DESCARTES traduction de jeu du même nom publié en anglais par West End Games

La República de los Bananas, ça vous dit quelque chose ? Non ! Eh bien imaginez un joli petit pays d'Amérique du Sud où le peuple crève de faim, où l'armée, la police, les étudiants et les grévistes sont constamment sur la brèche... où El Président, ses ministres et ses généraux n'ont qu'une idée en tête : détourner des fonds publics le maximum de « pesos »... Rassurez-vous, c'est quand même une démocratie, le droit de truquer les élections existe... Fait pour des dictateurs frustrés, JUNTA est

franchement immoral, les joueurs se répartissent les postes clés du gouvernement de la République et doivent, pour gagner, réussir à amasser le plus d'argent possible. Pour cela, tous les moyens sont bons : assassinats, corruption de fonctionnaires, manipulation des électeurs, coups d'état, etc. La phase de jeu où El Presidente répartit son budget est un des morceaux de choix que nous offre ce jeu dans le genre « je te mange la tête », on n'a guère vu mieux... Tout cela pour dire que pour réussir à JUNTA, il ne faut pas avoir les qualités habituellement nécessaires aux jeux de stratégie et de diplomatie, mais plutôt être ou essayer d'être la pire des ordures, genre J.R. Ewing (un des personnages principaux de la série télévisée « DALLAS »... mais si, vous connaissez).

Jeu d'alliance complexe et subtil qui demande une bonne dose d'humour, JUNTA est sûrement un des meilleurs jeux de plateau disponible en français. Je le déconseillerai néanmoins aux plus jeunes, qui n'en apprécieraient peut-être pas la saveur originale.

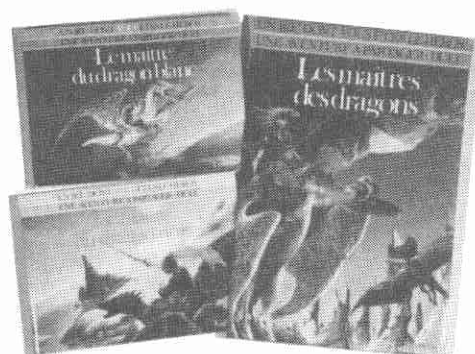


LES MAÎTRES DES DRAGONS GALLIMARD

Présenté comme un jeu de rôle, ce jeu n'est en fait que l'adaptation d'un autre : L'AS DES AS dont il reprend la formule. Au lieu de proposer deux pilotes de chasse de la guerre de 14-18 qui se livrent à un acrobatique duel dans le ciel, LES MAÎTRES DES DRAGONS reprend le système à son compte mais remplace les avions de chasse par des dragons et les pilotes par des guerriers. L'AS DES AS est très intéressant car les joueurs jouent l'un contre

l'autre. Par contre, ici, les deux dragons doivent combattre ensemble contre des créatures aussi bizarres que ridicules, les Filaments, qui, tombant du ciel, risquent de détruire la planète ! On a essayé de compenser le faible intérêt du jeu en y rattachant une soi-disant partie rôle à hurler de pauvreté où la seule motivation possible est d'essayer de sauver le monde. J'ai déjà donné, merci.

Azir



A paraître



MIROIR N° 4 NEF

Une bonne nouvelle pour les amateurs de REVE DE DRAGON : le MIROIR DES TERRES MEDIANES n° 4 sortira avant la fin de l'année. Il nous proposera un scénario, « Le Sacré Pinceau à Barbe », ainsi que des additifs de règles :

- Comment mieux prendre en compte la fatigue.
- L'éthilisme et ses conséquences.
- Des précisions sur la résolution des combats en mêlée.
- Comment créer des personnages joueurs non humains (gnomes, ogres, cyans).
- De nouvelles compétences.

A noter que l'habituel poster est remplacé par une planche de figurines à découper et à colorier.





JEUX DESCARTES organise un grand concours de **Détective Conseil** à l'occasion de la sortie de sa nouvelle extension *L'Affaire de l'Oiseau de Papier*. Il durera du 15 octobre 1986 au 31 mars 1987 et proposera 15 énigmes à la sagacité des élèves de Sherlock...

1^{er} prix : une semaine pour deux à Londres ou 15 000 F

2^e prix : 5 000 F

3^e prix : 2 000 F

Renseignements : Boutiques JEUX DESCARTES

Dans les magasins **EXCALIBUR**, un grand concours de peinture de figurines permettra de s'opposer par pinceaux interposés. Clôture : 31 décembre 1986.

Renseignements :

NANCY, 35 rue de la Commanderie - 83.40.07.44

METZ, 34 rue du Pont des Morts - 87.33.19.51

TOULON, 6 et 7 décembre 1986

LE FAST organise le 1^{er} tournoi de JEUX DE ROLE ET SIMULATIONS HISTORIQUES.

Menu Jeux de rôles :

- module de D & D et CALL OF CTHULHU : obligatoire
- module de PARANOIA, JAMES BOND, BIAT (Brigade Intervention Anti-Terroriste, création originale) : au choix.

Menu Wargames :

- module de SQUAD LEADER
- module AIR FORCE

Participation : 50 F

Contacteur : **Pascal GOUILLA**, maison de quartier du PONT DU LAS, 56 rue Félix Mayol - 83200 TOULON - 94.62.13.59

MANIFS

COLOMBES, 31 janvier 1987

Le club des **DES TRAQUES** et **LE SON DES IMAGES** organisent un tournoi sur AD & D, Rêve de Draon et l'Appel de Cthulhu. L'inscription est de 25 F.

Pour tous renseignements : **SON DES IMAGES**, David CASTELLI, 25 rue des Monts Clairs - 92700 Colombes - 47.80.70.20

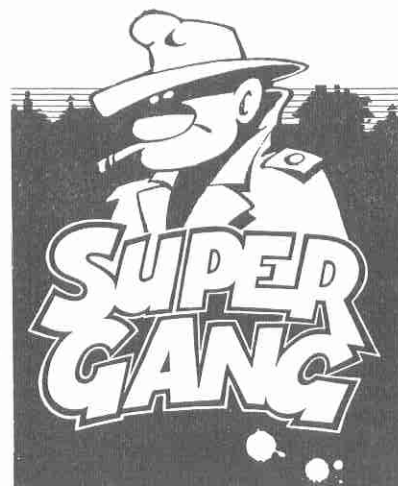
HIGHLANDER, ETRE LE DERNIER...

Le film vous a plu ? Devenez un héros à votre tour !

Le film vous a déplu ? Essayez de faire mieux ! Vous ne l'avez pas vu ? Consolerez-vous en y jouant !

Le but ? Jouer le rôle d'un homme éternel, qui ne peut être tué que par un coup d'épée lui tranchant la tête... Etre puissant physiquement, mentalement aussi, être nê dans un lointain passé, avoir un destin hors du commun faisant de vous un être original prêt à défendre certaines valeurs auxquelles vous croyez profondément ; se créer, donc, ce personnage et le jouer au mieux (C'EST UN GRANDEUR NATURE). Par ailleurs, comme dans le film, vous ne serez pas le seul immortel... Il faut découvrir, débutsquer les autres éternels (C'EST UN KILLER), certains se cachent, d'autres viendront à vous... S'il doit y avoir un dernier vous devez être celui-là...

Ouvrez-vous les portes de l'épopée en contactant **ANDRE TERRANOVA**, 66 rue Jean-Jaurès, 54230 NEUVES-MAISONS. Tél. : 83.26.45.09



PARIS, 13 et 14 décembre 1986

TOURNOI DES MASTERS

Finale 1986 du Championnat permanent de SUPERGANG ! Au cours de ce week-end marathon, les 15 meilleurs joueurs du monde se rencontreront au cours de 5 parties chacun. NE RATEZ PAS LE MASSACRE !!! La reproduction instantanée des parties les plus folles se fera sur plateau géant au mur !!!

ET AUSSI, DEUX TOURNOIS « OPEN », pour les autres, les « pas-tout-à-fait dans quinze premiers du classement » : un le samedi 13 à partir de 14 heures, un le dimanche 14, à partir de 11 heures.

TOURNOI INTER-GRANDES ECOLES :

1^{er} trimestre 1987... Mais entraînez-vous dès maintenant et inscrivez-vous !!!

LUODELIRE, 27 rue du Chemin Vert - 75011 Paris.

L'AN MIL

Jeu de société, de stratégie

et de diplomatie



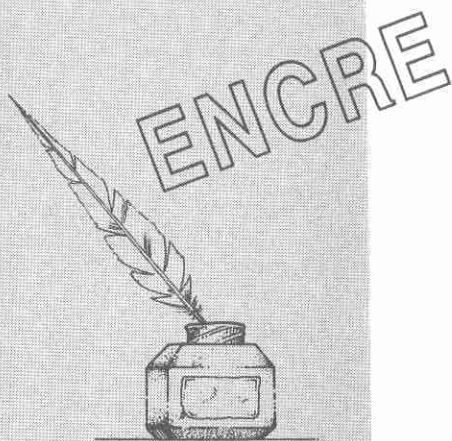
L'An Mil, un jeu de stratégie et de diplomatie sur la formation du Royaume de France au X^e siècle.

Chaque joueur est le Grand Seigneur d'une Province dont le but est de développer l'influence, territoriale et politique de sa Maison.

Matériel : Plateau de jeu (82 X 60 cm), 90 cartes, 198 pions, notes historiques, aide de jeu.

BP 534
27005 EVREUX CEDEX
Tél. : 32.36.93.54





ELLE ET LUI

Andy Savage/Ed. CARRERE

Au fil des 365 paragraphes de ce livre pour amants en puissance, lui (Laurent) et elle (Isabelle) se rencontrent, s'aiment, se déchirent, se retrouvent... A jouer à deux pour « tester si vous êtes capable de mener à bien votre vie sentimentale »... Si, si... C'est d'un érotisme torride, puisque le chapitre 5 s'intitule « Les Premiers Frottements » et qu'il y est question de « faire dodo ensemble »... Sans doute une coutume païenne, il faudra que je compulse mon Nécronomicon pour y trouver référence...

LE CLAN

William KUHN/Ed. FOLIO

Dix ans après leur séparation, cinq anciens camarades d'universités organisent dans les bayous de Louisiane une randonnée dans l'espoir de ressusciter leur clan, leur amitié... Mais plus dangereux que le marais lui-même, le souvenir enfoui au plus profond de chacun d'entre eux d'une faute de jeunesse irréparable fera dégénérer ce périple initiatique en voyage au bout de l'enfer. Tout est dans ce roman, le souffle de la grande aventure, le suspense, la violence et des personnages humains, touchants dont l'amitié s'enlisera lentement dans les sables mouvants du bayou, pour laisser place à la rage de survivre.



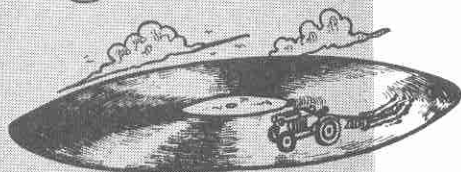
DIFFÉRENTES SAISONS

Stephen King/Ed. Albin Michel

Délaissant pour un temps les best-sellers pleins de sang, de bruit et de fureur, Stephen King, sans doute l'un des plus grands écrivains de littérature fantastique de ce siècle, et certainement le plus lu, nous livre quatre nouvelles (qui totalisent quand même 530 pages...) dans un style un peu différent de ses livraisons précédentes (CHRISTINE, CUJO, SALEM...). Pas de monstres venus des enfers, pas de machines devenues folles, pas de chiens enragés... et pourtant une terreur égale, distillée avec une savoureuse maîtrise et un sens du suspense extraordinaires... Plongez dans ces différentes saisons, et découvrez l'étonnant secret qui unit Todd, jeune américain très doué, au vieux monsieur Arthur Denker, et qui ressemble à s'y méprendre à une histoire d'amour inventée par un démon... Suivez ces quatre garçons turbulents, très CLUB DES CINQ, qui s'aventurent un jour d'été dans les forêts du Maine si chères à Lovecraft et y découvrent la vie, la mort et la griffe de leur destin... Pas de monstres, donc, mais une plongée dans les profondeurs de l'âme humaine, menée de main de maître par un écrivain d'horreur non dénué de compassion pour ses personnages et d'une réelle humanité.

Fang

SILLONS



ALIENS : LE RETOUR

(Pathé Marconi import/Varèse Sarabande STV 81283)

Quel dommage que James Cameron n'ait fait appel, pour cette suite d'Alien, à Jerry Goldsmith, qui avait concocté une partition saisissante pour le film précédent, utilisant pour la première fois sans doute dans la musique de film la musique électronique en conjonction avec un orchestre symphonique, sans verser dans l'esbrouffe... Son successeur, James Horner, habituellement très inspiré (Gorki Park, La foire des ténèbres), nous livre ici une copie conforme, honteusement pompée, pleine de rythmes martiaux et de grincements monocordes... Quelques titres (Futur escape, Going after Newt) sortent un peu le disque du marasme... A éviter...

POLTERGEIST II

(Pathé Marconi 2610941)

Le maître (Jerry Goldsmith !) est encore là, avec une partition nouvelle, rappelant les harmonies envoûtantes du premier film, mais avec une multitude de thèmes originaux (la cérémonie indienne, le pasteur maudit...) dans cet album parfait pour tous jeux de rôle fantastiques d'angoisse... Le minutage du disque est un peu court, mais la qualité est telle...

MISSION

(Virgin records 70468)

Ennio Morricone a trop souvent profité de sa popularité et de son renom pour signer des partitions médiocres dans le passé, dans le cinéma de tous les jours (La cage aux folles...) comme dans le cinéma fantastique (l'inécoutable bande-son de THE THING, qui rabâche le même thème sur cinquante minutes sans l'ombre d'une envolée). Mais cette fois-ci il nous livre un album chaleureux et triste à la fois, qui gagne à chaque écoute en finesse et en subtilité... Impossible à utiliser lors de l'assaut final contre les orcs, ce disque agrémentera cependant les moments les plus doux (ou sombres) de vos campagnes...

Fang



le cercle

librairie galerie
disques jeux

pour les
joueurs avertis

JEUX CLASSIQUES
WARGAMES
JEUX DE RÔLES
FIGURINES
PUZZLES
JEUX ÉLECTRONIQUES
CASSETTES
LITTÉRATURE
SUR LE JEU

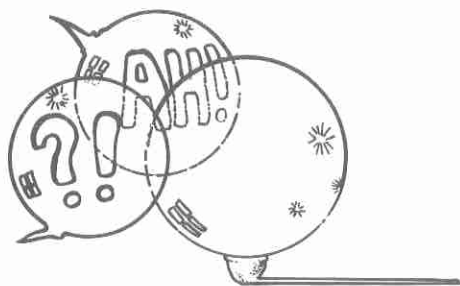
Centre Art de Vivre

78630 Orgeval
Tél. : 975.78.00

10h à 20h
Même le dimanche
Fermé le mardi

Pass'temps  PARIS
TOURNOI D'AN MIL
24, RUE MONGE 75005 PARIS
16.1.43.25.02.22

BULLES



MISTER X

Hernandez/Ed. AEDENA

La bande dessinée new-look qui fit les pires moments de Métal Hurlant a heureusement perdu du terrain ces dernières années. Née du délire nombriliste de quelques illustrateurs de génie qui s'imaginèrent que leurs élucubrations allaient forcément subjuguer les amateurs de BD, elle a abouti à une impasse... Mister X semble au départ faire partie de cette génération perdue de la BD... Or, il n'en est rien... Cet album déroutant est un petit chef-d'œuvre d'humour et d'aventure. L'intrigue rappelle par instant l'univers de Judge Dredd mais les inventions constantes, tant au niveau des dialogues que du dessin, tiennent du miracle.



LA NUIT DE L'ETOILE

Mœbius-Bati/Ed. AEDENA

LA FERME DES ANIMAUX

Giraud-Bati/Ed. NOVEDI

Parfait exemple du nombrilisme, LA NUIT DE L'ETOILE souffre d'un manque total de scénario... Le cerveau recuit par le soleil de Tahiti, Bati et ses collègues se sont offert le luxe d'un album affligeant de bout en bout. Pour la somme de 49 francs, on a droit à deux bandes totalisant 32 pages de BD, et quelques pages d'esquisses et de croquis des Maîtres... Par simple perversité, je vous conseille de feuilleter « La mission de Yogan », la deuxième BD... Si un jour un Maître de Jeu vous fait jouer une intrigue plus ouvertement débile, n'hésitez pas à nous écrire. Impossible de savoir si les ingrédients de cette BD ont été accumulés par des cyniques complets (des eflines, une épée magique, un dragon, une quête miraculeuse) ou par des débilés légers... Dans un cas comme dans l'autre, c'est grave...

Le tandem maudit nous offre aussi ce mois-ci un exercice de plagiarisme particulièrement nauséabond : la retranscription servile, case par case, d'un merveilleux film d'animation des années 50, passé inaperçu en France, et basé sur le livre de George Orwell. Le dessin est nul, les cadrages inexistant... le fait que cet album ait trouvé un éditeur est incompréhensible.

LES MUTANTS DE XANALA

Rosinski-Duchateau/Ed.

LOMBARD

Sur un thème cent fois rabattu (à savoir celui de l'homme - en - fuite - poursuivi - par - la - haine - d'une - société - totalitaire - et - qui - redevient - l'espoir - d'un - peuple - condamné - à - l'esclavage) Rosinski et Duchateau nous livrent un album de SF attachant avec une intrigue bourrée de retournements de situation et de personnages hauts en couleur. Adaptable tel quel pour n'importe quel jeu de science-fiction, cet album est à conseiller au Maître de Jeu en panne sèche d'idées pour une civilisation un peu différente...

LES YEUX DE TANATLOC

Rosinski-Va Hamme/Ed.

LOMBARD

La suite des aventures de THORGAL en Pays Qâ est en légère amélioration par rapport à l'album précédent, qui souffrait de n'être qu'une trop longue introduction à cette saga. Combien de tomes reste-t-il... ? Mystère... Les rapports entre les personnages commencent à s'intensifier, la violence se fait plus présente et l'intrigue prend corps. Pourtant on reste encore un peu sur sa faim, il n'est pas évident que les auteurs de la série gagnent à accélérer ainsi leur rythme de parution. Comme à son habitude, Rosinski nous livre dans cet album un peu fouillis quelques planches excellentes. Pourvu que le scénario de cette quête mystique ne s'enlise pas dans des coups de théâtre à la Star Wars comme il semble en prendre le chemin...

LE ROI BORGNE

Jodorowski-Arno/Ed.

Humanoïdes Associés

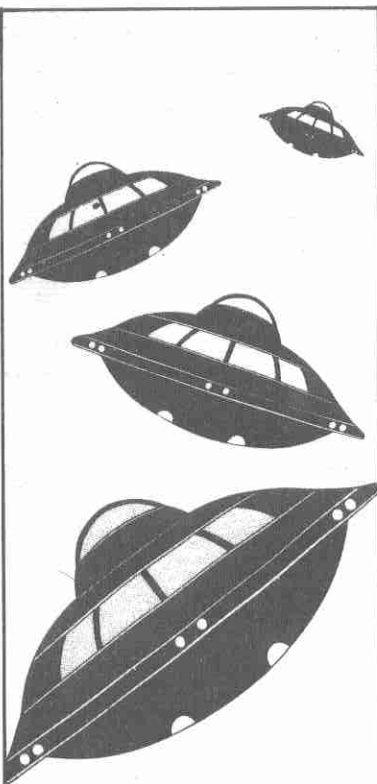
Le troisième tome des aventures d'Alef-Thau, maître du monde (car le monde appartient à ceux qui s'alef-thau... oui, je sais, c'est débile, mais je n'ai pas pu m'en empêcher, c'était plus fort que moi...) commence assez mal pour le héros, qui devient cette fois-ci carrément aveugle... La saga de l'estropié se poursuit cependant au fil des superbes dessins d'Arno, et de l'imagination proprement délirante de Jodorowski. Orcs, humanoïdes, dinosaures, voyage au pays des ombres, tout y est, y compris, Dieu soit loué, une ravissante guerrière du nom de Malkouth, aussi désirable qu'efficace. Il faudrait vraiment être borgne pour lui préférer cette gourde de Diamante... A signaler : un petit album de 32 pages est inclus dans ce recueil et contient une initiation au jeu de rôle dans le monde d'Alef-Thau, par Pierre Rosenthal...

Et pour les inconditionnels d'Arno, aux éditions AEDENA, dans la collection Portables, un port-folio post-apocalyptique, superbe, au titre évocateur : VESTIGES...

ROBOTS

créatures et
monstres
fantastiques

Jeux de rôle et
de science fiction



TEMPS LIBRE

22, rue de Sévigné
75004 Paris

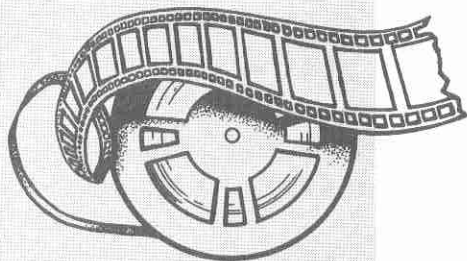
Tél. : 274.06.31

Métro : St Paul - le - Marais



Fang

BOBINES



VISAGE DE CHIEN

de Jacek Gasiorowski, avec
Hughes Quester

Prix « Perspectives » à Cannes

Sorte de « After Hours » à la française, « Visage de Chien » est un premier film à petit budget. C'est l'histoire d'un dealer qui essaie désespérément de trouver de l'argent pour payer ses fournisseurs. A travers le regard de son jeune fils qui l'accompagne, on découvre un monde d'adultes fait de bêtise, d'argent et d'indifférence. C'est drôle, sérieux, absurde, touchant, intelligent et il y a même de l'action.



DEUX FLICS A CHICAGO

(Running scared)

de Peter Hyams, avec Gregory
Hines et Billy Crystal.

Sortie le 19 novembre.

Peter Hyams baisse de plus en plus, après l'excellent « Outland », le médicore « 2010 », voici « Deux flics à Chicago ».

Un mot sur le titre, pour commencer : « Running scared » signifie à peu près : « devenir peureux ». Pourquoi ce titre, alors ? Cherchez bien... une série télé ? mais oui ! Flasky et Plutch ! car c'est bien à eux que font penser Ray et Danny, les deux flics qui décident de prendre leur retraite et, du coup, deviennent peureux. Mais rassurez-vous, ils arriveront quand même à démanteler un trafic de drogue avant.

Le film est traité sur un ton de comédie (deux chevaliers rieurs qui gagnent toujours à la fin, tsoin, tsoin...) avec, bien entendu, su-

renchère de cascades. Mais l'humour ne décolle jamais du niveau de la série télé et la plupart des gags tournent autour d'une seule chose : comment faire une bavure tout en faisant rire ? En fait, le film aurait pu s'appeler : « Deux ripoux à Chicago » car nos deux héros ont, comme on le dit dans les journaux bien-pensants, des méthodes peu orthodoxes. Hélas, la bavure n'y est pas dénoncée ou même tournée en ridicule, mais institutionnalisée, présentée comme une activité saine, drôle et nécessaire au bon cours de la justice. Un des flics, d'ailleurs, aimerait bien souscrire une « assurance pour les bavures » (c'est un gag et on est prié de s'esclaffer bruyamment).

Les scènes d'action sont du même calibre, on hésite entre le dérisoire et le ridicule, culminant dans une scène de poursuite en voiture sur les rails du métro.

Enfin, la présence de nombreux acteurs de série T.V renforce cette impression de « déjà-vu », alors, collez-vous devant votre poste un dimanche après-midi et vous n'aurez vraiment plus besoin d'aller voir ce film.



HUIT MILLIONS DE FAÇONS DE MOURIR (Eight millions ways to die)

de Hal Ashby, avec Jeff Bridges et
Rosanna Arquette.

Sortie le 12 novembre.

Derrière ce titre allégorique ne se cache pas un catalogue de La Redoute pour assassins avec trois cadavres à la seconde, mais le dernier film de Hal Ashby (Harold et Maud).

Matt Scudder (Jeff Bridges) est un ex-flic, divorcé et alcoolique, qui va démanteler un trafic de drogue, trouver l'amour avec une belle call-girl et réussir une thérapie aux « alcooliques anonymes ». Mais tout n'est pas si rose et il lui faudra quand même tout le film pour y parvenir. C'est cette évolution qui donne sa crédibilité au personnage de Matt, et autour de lui une galerie de seconds rôles crée un groupe de personna-

ges solides. Il y a Sarah (Rosanna Arquette), la belle call-girl, qui crève l'écran malgré sa coupe à la « Flamingo Road », et surtout Angel, le dealer agressif, flippé et dangereux. Sa première confrontation avec Matt donne lieu à une des scènes les plus explosives du film, bien que tout s'y passe uniquement en regards et en dialogues. Chez Ashby, tout est violent : les mots, les situations, les sentiments et même l'humour. La scène amoureuse entre Matt et Sarah ou le début de la confrontation où tout le monde crie en même temps sont une illustration d'une confusion qui devient ridicule, juste avant de virer au tragique... Tout dérape ainsi dans le film et on passe souvent, et sans transition, de l'humour ou de l'émotion à la violence ou au drame. Le résultat de ce savant mélange est un polar speedé, bourré de tension, d'énergie et de bonnes idées.

Martin Latallo



mimicry

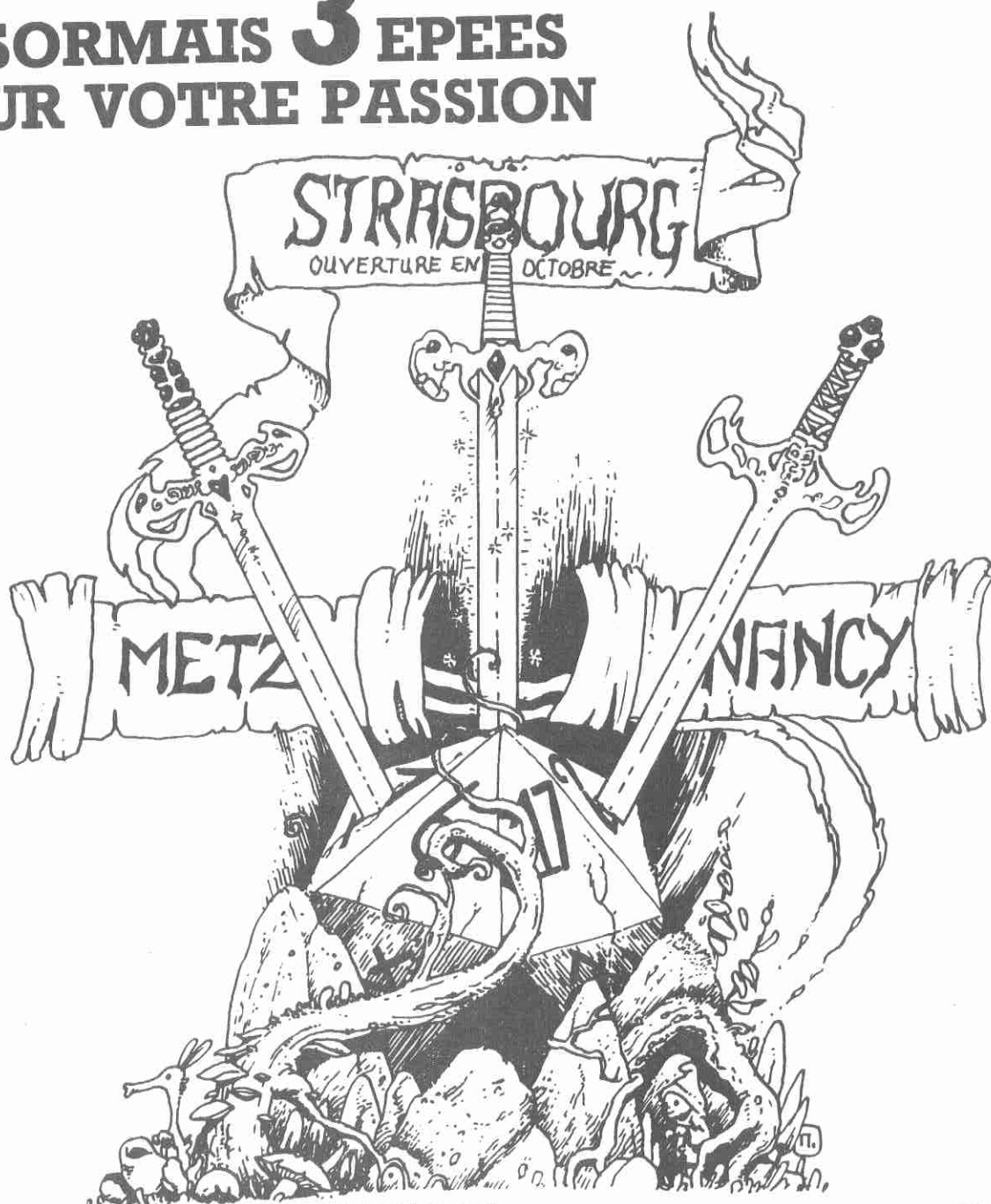
AMIENS 12, rue Flatters,
80000 AMIENS

LILLE 43, rue d'Amiens,
59000 LILLE

PARIS 20, rue de la
Folie Méricourt,
75011 PARIS

EXCALIBUR

DESORMAIS **3** EPEES
POUR VOTRE PASSION



EXCALIBUR
34, rue du Pont des Morts
57000 METZ
Tél. 97.33.19.51

EXCALIBUR
35, rue des Bouchers
67000 STRASBOURG
Tél. 88.35.64.12

EXCALIBUR
35, rue de la Commanderie
54000 NANCY
Tél. 83.40.07.40

*De septembre à décembre 1986,
exposez vos plus belles figurines peintes
à l'ombre des épées et remportez notre Dragon d'Or.*

CHRONIQUE

BUSHIDO

Un jeu de rôle d'Aventures dans le Japon des Samourais

Philippe SALLERIN

L'aube naissante teintait de pourpre et d'or les cerisiers en fleurs et chaque goutte de rosée irisait la nuit fugitive de milliers de points incandescents. Lentement, l'heure du Tigre céda la place à l'heure du Lièvre. Vêtu de son plus beau **kimono** blanc de cérémonie, Tokasi Benkai, ses deux sabres à son côté, s'avançait calmement à la rencontre de son Destin.

Le **Daimyo** et son Clan étaient déjà là, Tokasi Benkai s'avança jusqu'au milieu de la place et s'agenouilla à l'endroit qui lui avait été réservé. Respectueusement, il s'inclina devant son Seigneur et, d'une voix sereine, déclama son poème de Mort. Puis, pendant que son second se plaçait, il posa ses deux sabres et se déshabilla posément. Seul, dans le silence, résonnait le chant des Terres. Tokasi Benkai laissait ses yeux flotter sur le **Mon** de son Daimyo ; un lotus, fugace, son regard se cristallisa sur le visage impavide de son jeune fils...

Ses muscles libérés de l'étoffe semblaient jouir une dernière fois de la caresse bienfaisante d'un soleil prometteur. Ses doigts, qu'aucun tremblement n'agitait, se saisirent du carré de soie et enveloppèrent la lame du **Tanto**. Il leva l'arme et ce geste parut figer l'écoulement du temps... Implacables, ses bras se baissèrent, réalisant un triangle parfait avec son bassin. Ses muscles tressaillèrent imperceptiblement au contact du métal glacé. Sans un cri, Tokasi Benkai enfonça la lame dans son ventre offert. Un rai de lumière joua une dernière fois sur la surface polie...

... La lame du **Katana** s'enfonça profondément entre deux écailles de l'Homme-Tortue. La nuit rendait le combat difficile mais Tokasi Benkai avait pour lui une parfaite maîtrise du **Ken-jutsu**. L'homme-Tortue, à peine tombé au sol, une dizaine d'autres apparurent. Ils l'entourèrent, restant à quelques distances quand brusquement, l'un d'eux désigna Tokasi Benkai du doigt et des cordes d'eau jaillirent de la rivière, ligotant le valeureux Samouraï. Rapidement, les Hommes-Tortues s'emparèrent de Toshi Mushiba, le Fils du Daimyo et s'enfuirent dans la nuit...

Bientôt, les liens se rompirent et Tokasi Benkai fut enfin libre. Il se lança sur les traces des **Kappas**. Sa détermination et son courage lui permirent de retrouver et de reprendre Toshi à ces Etres monstrueux...

Pourtant il avait failli à sa mission : protéger Toshi. C'est pourquoi, il demanda et obtint, en égard à son rang et à ses prestigieux états de service, de laver son honneur dans son propre sang, en effectuant un **Seppuku** rituel...

La veille, le Daimyo, lui avait fait le grand honneur de réaliser, pour lui seul, une Cérémonie du Thé. Ce **Cha-No-Yu** magnifique l'aida à atteindre la plénitude spirituelle, qu'il devait renforcer par la suite en consacrant la dernière nuit de cette enveloppe physique à la méditation **Za-Zen** dans le sanctuaire Bouddhiste. Il pria avec ferveur le **Bouddha Gautama** de lui accorder dans sa grande commisération une place favorable dans la **Roue du Karma**, espérant ainsi parvenir, dans sa future réincarnation, à servir plus efficacement son Seigneur...

... Le visage crispé sous l'infinie douleur, Tokasi Benkai acheva la troisième entaille rituelle. C'était l'instant que guettait son second. Il abattit son **Katana** avec une rapidité foudroyante et fit voler la tête de Tokasi Benkai...

Au loin passait une grue devant le Mont Fuji...



Cette scène se déroule dans un Japon médiéval fantastique : le Nippon. Ce Japon parallèle pourrait être le Japon des contes et légendes populaires, revu pour les impératifs d'un jeu de rôle.

Ce jeu, édité par HEXAGONAL est une traduction du mythique **BUSHIDO** paru chez FANTASY GAMES UNLIMITED (F.G.U.) en 1980.

CONTENU DE BUSHIDO

La boîte comprend :
Livret 1 : LES HEROS NIPPONS (90 pages).
Livret 2 : LE PAYS NIPPON (54 pages).
Une feuille de personnage.
Un calendrier.
Un paravent.
Une carte du Nippon.
Un D20.

Livret 1 : plus précisément axé sur la description des personnages et de leurs possibilités.

CREATION D'UN PERSONNAGE

Un personnage de **BUSHIDO** est doté de 6 caractéristiques (force, agilité, vitesse, santé, intelligence, volonté), par un système d'allocation de points, classique chez F.G.U. Ces caractéristiques sont modifiées par la profession choisie.

PROFESSIONS

BUSHI ; il s'agit là du guerrier classique des légendes japonaises. Englobé sous ce terme, le personnage peut aller du **Samouraï** au **Ronin** (samouraï sans maître). Ce guerrier est astreint, par un code d'honneur extrêmement strict, le **BUSHIDO**, ou "La Voie Du Guerrier".

BUDOKA : c'est le spécialiste du combat à mains nues, popularisé par les films d'arts martiaux modernes (Bruce Lee, David Carradine, Jacky Chang...).

SHUGENJA : c'est le magicien, le sorcier, versé dans les sciences occultes, classique de l'Héroïc Fantasy. Ses pouvoirs sont issus de l'enseignement philosophique des chinois taoïstes.

E D' UN JEU

GAKUSHO : ou prêtre. Le Gakusho appartient à la religion Bouddhiste ou Shinto. La pratique des 5 Yoga lui accorde des pouvoirs extraordinaires.

YAKUZA : c'est le voleur professionnel du Nippon. Il peut être aussi bien brave défenseur des gens du peuple que cruel gangster pratiquant le racket.

NINJA : appartenant à la classe des "Intouchables" (ETA). Ses fantastiques capacités lui permettent d'être aussi bien un assassin hors pair qu'un agent secret de première classe.

Le choix de la profession par le joueur est en partie dicté par les origines sociales du personnage, générées aléatoirement sur une table. A l'intérieur de chaque profession se trouve une série de compétences allant des **BUGEI** (arts martiaux) aux Arts, qu'ils soient Fins (cérémonie du thé, calligraphie, poésie, musique, danse...) ou Pratiques (chasse, pêche, commerce, faussaire, massage...), soumis en partie au choix du joueur.

Le choix de la profession et l'origine sociale déterminent une des "caractéristiques" les plus originales de **BUSHIDO** : le **ON**. C'est une qualité mesurant le Prestige et l'Honneur personnels du personnage. Son augmentation, pour avoir défait un ennemi, vaincu un Esprit, gagné une compétition de Go ou un tournoi de poésie, réussi une cérémonie du thé ou une méditation... conditionne le passage de niveau. "Perdre" dans une de ces disciplines, diminue le statut social du personnage et peut le faire régresser d'un niveau, voire même le conduire au suicide.

NIVEAUX

Ils sont au nombre de 6 et s'acquièrent par une augmentation du **ON** doublée d'une pratique réussie des arts mystiques, magiques ou martiaux. Ils se concrétisent par une augmentation du nombre de points de vie et des capacités du personnage. Une telle notion peut paraître archaïque puisque, apparemment, calquée sur Donjons et Dragons (ce qui est le cas). Pourtant, dans **BUSHIDO**, les niveaux acquièrent une réalité. En effet, ils représentent un degré d'accomplissement personnel qui est à rapprocher des degrés obtenus en arts martiaux (ceintures de Judo, Karaté...). C'est pourquoi les niveaux sont pris en compte dès leur obtention, y compris en plein scénario, par exemple, à l'issue d'un combat. Nous sommes donc là bien loin du formalisme outrancier de Donjons et Dragons.

Une autre "caractéristique" particulière à **BUSHIDO** est le **KI**. Ce terme est pratiquement intraduisible en français. On peut néanmoins le définir comme une source de Pouvoir théoriquement accessible à n'importe qui, permettant au système humain de fonctionner temporairement à un niveau supérieur. L'utilisation du **KI** permet de retarder l'action de la mort (un samouraï pourra ainsi continuer à combattre quelques temps tout en étant cliniquement mort), devenir virtuellement invisible, attirer la bonne fortune, augmenter de façon surhumaine ses capacités...

Le monde dans lequel évolue le personnage de **BUSHIDO** est un monde qui, bien que raffiné et socialement très codifié, laisse encore une grande part à la résolution des conflits.

COMBAT

Il n'y a pas moins de trente cinq armes ou méthodes différentes de les utiliser. Ce chiffre seul ne saurait donner une idée correcte du degré de précision et de simulation obtenu par **BUSHIDO**. Cette précision même ne peut que satisfaire les amateurs de combat ou d'arts martiaux. Chaque personnage agit à son tour en fonction de sa vitesse et effectue une ou plusieurs actions dans le même tour de combat. Chaque arme ou forme de combat offre un certain nombre de possibilités dépendant de sa nature. Cette multiplicité de paramètres rend les combats toujours variés et vivants, mais nécessite une grande rigueur de la part du Maître de Jeu et des joueurs. Le côté visuel des combats est encore accru par la présence de coups critiques ou d'échecs critiques, source de rebondissements imprévisibles. Ce qui est vrai pour les combats l'est aussi pour la magie.

MAGIE

Il faut distinguer la magie des **Shugenja** des pouvoirs des **Gakusho**, qui, bien que parfois similaires dans leurs effets ne le sont pas dans leurs sources. Si les magiciens tirent leurs pouvoirs des éléments (le feu, l'eau, le bois, le métal, la terre), soit plus de cent trente sorts différents, les prêtres, par l'intermédiaire de leur Ferveur et de la pratique des cinq Yoga, les obtiennent des Dieux. A l'encontre de Donjons et Dragons, l'utilisation de la magie dépense du Pouvoir. Cette caractéristique est heureusement régénérée à chaque lever du soleil. La magie est accessible à tous les personnages, quelles que soient leurs professions, bien que certaines favorisent plus que d'autres l'étude de ces pratiques occultes.

Livret 2 : c'est le livret de civilisation de BUSHIDO. Il décrit, de façon extrêmement précise et détaillée, le Nippon.

Dans ce livret le Maître de Jeu trouvera tous les éléments lui permettant :

- de créer des PNJ, du plus humble artisan au plus prestigieux des Daimyos en passant par la plus savante des Geishas.
- la possibilité d'animer les animaux les plus classiques, de la vipère au requin.
- de faire vivre les animaux légendaires, du **Bakemono** (gobelin) jusqu'au **Shuten-doji** (vampire).
- de faire agir les êtres légendaires, des **Kappas** aux **usagitsuki** (Lièvre Lunaire).
- de donner vie aux êtres surnaturels comme les **kami** (Dieux Shintos), les différents Bouddhas ou autres Esprits Bouddhistes, ainsi qu'aux différents fantômes et Esprits, oscillant entre le Royaume des Morts et le Monde des Vivants.

Au total, près d'une centaine de créatures, propres à animer les aventures des joueurs les plus blasés que cet exotisme "légendaire" ne peut que satisfaire.

Tous les événements de la société nipponne sont prévus et codifiés dans les règles de **BUSHIDO**. Qu'il s'agisse de batailles auxquelles les personnages pourront prendre part, de duels auxquels ils pourront être mêlés, voire simplement de chasses ou même de révoltes paysannes. Les structures elles-mêmes de la société nipponne n'ont pas été oubliées : cités,

châteaux, villages, lieux saints, écoles (magiques ou martiales), clans Ninja ou Yakuza sont décrits en détail. Si les personnages mènent une vie fertile en rebondissements durant leurs aventures, les périodes séparant celles-ci n'en sont pas moins "occupées" par les emplois, mariages, voyages ou professions tenues durant ce laps de temps, toutes activités prévues par les règles. De nombreuses idées de scénarios agrémentent ce livret du pays nippon qui s'illustre par un scénario d'introduction.

Ce jeu, dans la qualité de son travail effectué sur le Japon médiéval, rend parfaitement l'atmosphère du Japon légendaire. La qualité de la simulation obtenue ne peut que satisfaire les amateurs d'arts martiaux et de mysticisme asiatique. Il offre une alternative des plus intéressantes aux fervents d'exotisme légendaire lassés d'Héroïc Fantasy aux références purement littéraires. Toutefois la profusion des termes japonais et de références historiques ne peut le faire pleinement apprécier que d'un public de joueurs éclairés, voire même adultes. En effet dans **BUSHIDO** il est souvent plus intéressant, tant pour l'ambiance de la partie que pour l'avancement de l'aventure, de résoudre un conflit par un poème que par le fer...

LA TRADUCTION

La version originale de ce jeu ainsi que la présence de nombreux termes japonais n'étaient pas pour faciliter le travail des traducteurs. On ne peut donc que les louer d'avoir réussi à mettre sur pied une traduction aussi cohérente de **BUSHIDO**. Toutefois la traduction de nombreux termes reste litigieuse, voire même à la limite du contre sens (Fines Arts = Arts Fins !!!). Il est à regretter l'incompréhensible disparition des tables de rencontres aléatoires figurant au dos de la carte du Nippon de la version originale. On peut aussi déplorer la seule présence d'un D20 alors que D100 et D6 sont indispensables au bon fonctionnement du jeu.

HISTORIQUE DU JEU

Ce jeu est apparu pour la première fois dans les années 75 peu après Donjons et Dragons. Il fut salué à l'époque comme une révolution : c'était en effet le premier jeu à mettre en place le système de compétences ainsi qu'un système de combat utilisant des phases d'action (il est d'ailleurs crédité par Runequest). Ces précédentes éditions parurent chez **PHOENIX** et chez **LOU ZOCCHI**.

LES AUTEURS

Bob Charette et Paul Hume signèrent là un de leurs premiers jeux, suivi des non moins célèbres **AFTERMATH** et **DAREDEVILS**, monuments du jeu de rôle s'il en est. Il est à noter que Bob Charette est certainement l'homme orchestre du jeu de rôle. En effet, non content d'être auteur de systèmes, de scénarios, d'illustrations, il est aussi le sculpteur d'une série de figurines spécialement dédiées à **BUSHIDO**.

Il finit par ailleurs de mettre la dernière main à une version de Runequest 3, spéciale Japon médiéval.

MATCH NUL: 2

**Ne pas prendre cet article pour un départ en croisade.
Les « méchants », si Dieu le veut, en arriveront
à se détruire mutuellement.**

Dimanche 27 avril 1986, 9 h 30, il fait encore sommeil sur la rue du Chemin Vert.

Au programme : café chaud et découverte des locaux du journal « l'Etudiant » et bientôt l'Aventure, l'Amitié, la Violence, la Mort peut-être ; nous nous préparons à participer à un tournoi individuel de l'Appel de Cthulhu.

Nous appréhendons quelque peu cette compétition mais pour l'instant tout va bien car on ne voit ni podium, ni ordinateur pour compter les fautes ou les points gagnants. Un bref coup d'œil aux alentours nous indique que nous nous trouvons dans une vaste salle, bien éclairée, à l'intérieur de laquelle des tables sont disposées. Autour de chacune d'elles, cinq personnes vont devoir assumer le destin de leur personnage en combattant le Mal et ses créatures. Nous savons tous quelles entités terrifiantes et lugubres règnent sur la nuit... et ces choses doivent être détruites pour la sauvegarde de notre monde. L'enjeu est déjà énorme mais ce jour-là, pour nous, ce n'est pas le seul : nous participons à un tournoi et il va falloir s'illustrer...

Premières impressions avant le début des parties : cette manifestation, patronnée par France Culture, ne réunit pas beaucoup d'auditeurs potentiels de la station. La moyenne d'âge est de 15 ans maximum et l'ambiance est très détendue, trop peut-être : par-ci par-là, certains concurrents s'affrontent à l'aide de pistolets à fléchettes empruntés aux joueurs de Super Gang. Que d'énergie perdue à la veille de combats si graves !... Enfin... les participants sont maintenant presque tous là et notre Gardien des Arcanes fait son apparition. Il est très jeune et plutôt sympathique mais s'il a joué une ou deux fois à l'Appel de Cthulhu, il n'a jamais été maître de jeu !!! on avait espéré mieux mais... tant pis. Nous sommes au complet, commençons donc.

Notre première aventure va se dérouler dans un charmant petit village du sud de la France où une jeune fille vient d'être assassinée. Les personnages qui nous sont proposés ne manquent pas de charme, au contraire, mais il va être difficile de les réunir autour de ce fait divers sanglant.

En effet, pourquoi un boucher en vacances dans la région, l'évêque du diocèse, une veuve excentrique, un jeune médecin et un agent d'assurance enquêteraient-ils sur le meurtre d'une « petite paysanne » anonyme ? En toute logique, l'évêque, de passage dans la région, peut difficilement faire plus que de dire une messe pour la mémoire de la morte, la veuve y assister, le boucher s'intéresser au fait divers et le médecin, pour peu qu'il soit doué d'une bonne dose de cynisme, s'inquiéter de la réduction des effectifs (sa clientèle potentielle). Mais pour les besoins du jeu, tous ces braves gens vont devenir des investigateurs alors que rien ne les y prédisposait a priori.

Avec un peu de bonne volonté, on peut arriver à tout, mais **il faut le temps**, le temps que chacun se trouve une bonne raison de s'engager dans cette histoire et que tout le monde se rencontre. **Hélas... ce temps nous ne l'avons pas.** Les nécessités de la compétition obligent à résoudre l'enquête dans les plus brefs délais : sinon nos notes en pâtiront. Pas le temps de s'égarer, il faut aller droit au but si l'on veut l'emporter.

Les conséquences sont désastreuses pour le jeu : **perte de vraisemblance, personnages superficiels et Gardien des Arcanes réduit au rôle de banque de données ;** c'est fort dommage mais il faut jouer le jeu et puisqu'il faut se lancer à corps perdu dans l'enquête, alors allons-y gaiement.

L'un des joueurs (doit-on encore parler de personnages ? !), peu soucieux d'entretenir des relations utiles avec les autres membres du groupe, a rondement mené son affaire et, lors de notre première rencontre, il nous invite à aller inspecter une tour désaffectée construite sur une colline dominant le village. Nous acceptons aussitôt avec enthousiasme (évidemment, c'est ça qu'il faut faire ! Chic ! nous allons au moins gagner cinq points en *compréhension du scénario*)... Arrivés sur le point de vue, nous nous apercevons que l'endroit est infesté de serpents (il y en a tant qu'il est impossible de ne pas marcher dessus !!!). Flûte ! ce sont des vipères, et ça pique ces sales bêtes (même à travers les bottes !!!). A peine deux ou trois morsures plus tard (bien vite oubliées par tout le monde, c'était juste une entrée en matière !!!), nous découvrons un souterrain qui s'avère être l'entrée d'un véritable labyrinthe. Là, découverte d'un serpent géant qui, dérangé pendant sa sieste, se fait un plaisir de nous attaquer (la tension est tellement intense que cela ne nous fait pas plus d'effet que ça). Ceux qui en ont sortent leurs armes et l'évêque se crucifie. Le reptile, sans doute foncièrement anticlérical, l'attaque et le blesse mortellement. Conclusion : — 5 points d'*utilisation des règles* pour l'évêque (on ne sort pas de « bondieuseries » face à Yig). Le serpent géant mis hors de combat, les survivants se précipitent vers la sortie, écrasent deux ou trois vipères au passage, et courent vers la ville pour alerter les policiers. Imaginez ça... Monseigneur est décédé en tombant dans un trou plein de serpents ! Les braves gendarmes, malgré la nécessité évidente de leur intervention, choisiront de rester au poste ! Leur réaction est finalement normale : « un bon joueur de l'Appel de Cthulhu doit toujours se débrouiller tout seul ». Finissons-en là avec ce scénario, le tout était bougrement décousu et les *méchants* ne valent pas que l'on s'attarde sur leur cas.

De toute façon le **timing était serré** et il a fallu s'arrêter. Tant pis pour les retardataires, il leur en coûtera quelques points de *compréhension du scénario*.

Mi-temps, le temps des premières notes est venu et, bien sûr, notre Gardien des Arcanes ne sait pas trop comment s'y prendre et n'a pas d'échelle de valeur. La *compréhension du scénario* est notée sur 35, le rôle playing sur 35, et... et puis beurk ! de toute façon il n'a aucune idée, et l'un des organisateurs du tournoi va remplir les cases pour lui. C'est déjà subjectif de manière générale, mais là **on est vraiment sous le règne de l'arbitraire le plus complet.** Les nombres sont alignés au hasard dans les colonnes et nous voilà notés. Adieu l'assureur, la veuve et les autres, on peut passer à autre chose, on attend le prochain scénario.

Deux excellents sandwiches plus tard (de ce côté là, au moins, nous aurions eu mauvaise grâce à nous plaindre), on calme les excités du pistolet à ressort et on se prépare à reprendre.

Bonne surprise, les nouveaux personnages qui nous sont proposés, s'ils ne sont pas aussi baroques que leurs prédécesseurs, nous paraissent tout de même plus cohérents dans l'optique d'une action commune. Ils ont tous entre 25 et 30 ans et se sont connus pendant leurs études. Chacun a ses lubies que les autres connaissent par cœur. Ils sont amis, liés comme les doigts de la main. Pour ceux qui ont vu l'excellent film de Laurence Kasdan « The big chill » (les copains d'abord), la situation est proche ; d'autres temps, d'autres lieux, certes, mais une même intensité dans les relations et si les amis ne se voient pas en permanence, ils savent qu'ils peuvent compter les uns sur les autres.

Nous sentons bien les personnages ; le parapsychologue, intellectuel et mystique, la chirurgienne très douée mais un peu désabusée, le journaliste volontaire, la riche dilettante aux idées socialisantes. Leurs relations peuvent être passionnantes. Le 5^e personnage ne fait pas à proprement parler partie du groupe, c'est un sportif anglais fiancé à notre chirurgienne.

L'entrée en matière est simple : l'un d'entre nous reçoit un appel de sa tante qui habite dans un beau château à la campagne. Elle a toujours apprécié son neveu et l'invite à venir passer une semaine de vacances avec ses amis dans la propriété qui lui appartiendra bientôt (sa tante est veuve et sans enfant).

Arrivés sur place, nous commençons à vivre intensément ce séjour : promenades dans le parc, visites aux métayers, parties d'échecs dans le calme du fumoir et discussions au coin du feu. Tout va pour le mieux et nos personnages prennent peu à peu pas sur nous. Seul le sportif (médecin dans la première aventure et soucieux de garder sa place au top 50) s'inquiète : « Nous perdons du temps, où est le conflit, arrivera-t-on à finir ? ». Il en vient même à essayer d'anticiper le problème et pose des questions idiotes sur les caves du château ou sur les ancêtres de la famille (+ 2 points d'*utilisation des règles* ? !).

L'ambiance, déjà un peu compromise par le comportement curieux de ce joueur, va l'être de manière plus grave par un incident ridicule. Le dilettante, insouciant, excessif en tout et foncièrement décadent annonce qu'il monte dans sa chambre. Là, il sort d'un étui en écaille quelques grammes de cocaïne et entreprend de les inhaler. Cette atteinte aux bonnes mœurs va être immédiatement sanctionnée par notre Gardien des Arcanes qui appelle un responsable. Ce dernier, scandalisé par une volonté aussi perverse, remet en cause l'existence même du produit dans les années 20, OK, moi je veux bien, mais j'ai du mal à croire que dans 1900, le film de Bertolucci, Robert de Niro s'euphorise au sucre en poudre. Merci à la *Moral Majority* qui supervise ce tournoi pour son aimable collaboration.

Notre sportif commence à s'impatienter sérieusement, il lui faut une enquête. Heureusement pour lui, et malheureusement pour les habitants du village voisin, trois d'entre eux vont être assassinés dans la nuit et ils doivent monter au château pour téléphoner à la police. Le combiné, *unique dans la région*, a été fracassé juste avant leur arrivée. Les problèmes commencent réellement, d'autant plus que les voitures ont été sabotées. Nous rentrons dans le vif du sujet.

Au bout de deux minutes, on rigole vraiment de l'amas d'in vraisemblances qui nous apparaît. Qui a écrit ces scénarios ? Qu'on le pend !

ZERO PARTOUT

Stéphane Doyert

Après une recherche sommaire, on s'aperçoit que la tantine est en réalité une sorcière voulant se venger des villageois qui ont brûlé son sorcier de mari près d'un demi-siècle plus tôt. Comme elle a besoin de calme pour mettre ses infâmes projets à exécution, elle invite son neveu et ses amis pour la semaine. Oui, vous avez bien lu ! Cette grand-mère gâteuse nous a fait venir au mauvais moment, peut-être pour que nous mettions le nez dans ses affaires sulfureuses. Bien sûr, elle tentera de nous éliminer car nous sommes trop curieux, mais elle n'a pas les épaules assez solides. Et puis, elle aime bien son neveu quand même ! En bref, notre présence qu'elle a voulue signifie logiquement sa perte.

La maison était truffée de passages secrets environ trois par pièces mais, le sachant et les cherchant, nous avons été incapables de les trouver. D'impasse en impasse, de mauvais tirages de dés en invraisemblances tragiques, le temps qui nous était imparti s'est écoulé et c'est fini ! Il ne nous reste plus qu'à attendre le classement officiel et la distribution des prix. Celle-ci, d'une platitude digne de la communale, n'a été distrayante que grâce à l'humour involontaire de France Culture qui a offert des cadeaux adaptés au goût de chacun. Les six premiers ont bénéficié entre autres choses de disques et cassettes de musique traditionnelle indienne et de chants seychellois. Nul doute que ces prix ont réjoui les vainqueurs. Bon... assez ri ! Il est temps de tirer le rideau. Si c'est ça l'Appel de Cthulhu, jouons plutôt à la belote, c'est plus simple à préparer et là au moins c'est facile de savoir qui gagne.

Au-delà de la faiblesse des scénarios que nous avons joués et de l'inexpérience de la plupart des Gardiens des Arcanes du tournoi, c'est le concept même de compétition qui est à revoir. En effet, pourquoi faire des concours dans une discipline qui s'y prête aussi mal ? Pourquoi vouloir réduire une expérience humaine aussi complète et fascinante que peuvent l'être certains jeux de rôle à des enquêtes de l'inspecteur Ludo (souvenez-vous, Pif Gadget...) où il faut résoudre une intrigue policière en un minimum de temps en faisant rouler des dés en plastique sur une table en faux bois ? Si l'on doit sacrifier l'inter-relation pour l'efficacité, le personnage pour le joueur, les moments magiques pour des petits jeux théâtraux qui

font mousser ceux qui s'y prêtent, il vaut mieux s'arrêter là ! Le jeu de rôle est beaucoup plus qu'un simple jeu de société pour tous ceux qui ont la chance de pouvoir s'y impliquer : c'est une autre réalité, une autre personnalité, d'autres expériences, quelque chose de beaucoup plus fort que le gain de quelques points dans une compétition.

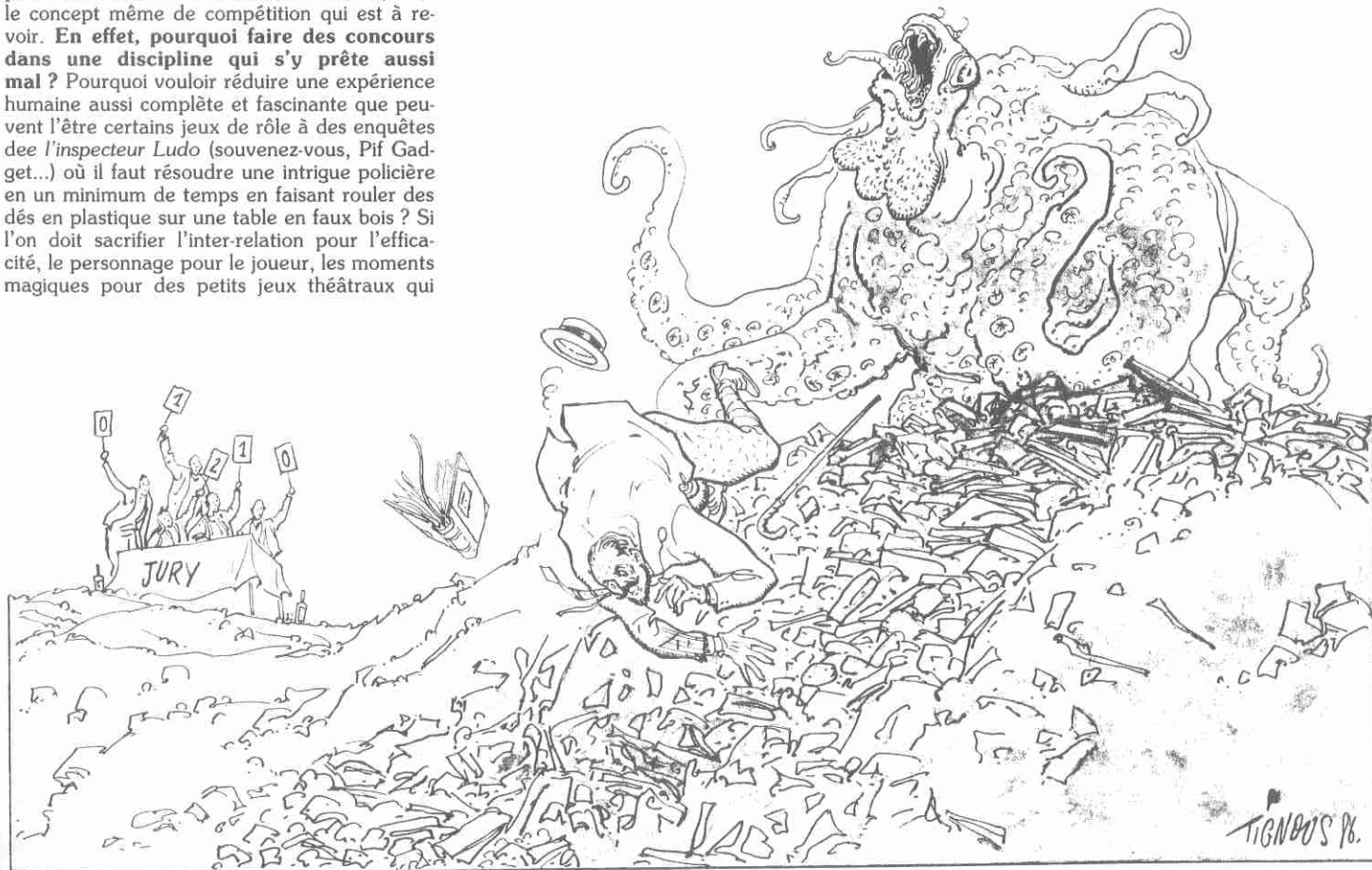
A travers mes personnages de l'Appel de Cthulhu, j'ai découvert les années 20, des amitiés renforcées par les moments difficiles vécus en commun, des passions dévorantes et destructrices, des aventures exaltantes dans des pays aussi lointains que le Kenya, le Pérou ou la Chine, des terreurs insensées qui m'ont emmené maintes fois jusqu'aux confins de la folie, et tellement d'autres choses encore... Malheureusement, il est totalement impossible d'arriver à de pareils résultats au cours d'un tournoi, aussi bon soit-il. En effet, pour qu'un joueur puisse profiter au maximum des moments magiques, il faut qu'il assume parfaitement le personnage qu'il s'est choisi et il est impossible de dominer la psychologie, la mystique et l'expérience d'un personnage en trois heures de temps.

Dans un tournoi, il faut être efficace, utiliser au mieux des règles qu'il est en fait préférable de ne pas connaître ou d'oublier et, en même temps, fabriquer des pantins caricaturaux qui, par leurs excès, vont devoir impressionner le Gardien des Arcanes. Par pitié, ne transformons pas les femmes en éternelles houris, les prêtres en Tartuffes et les révolutionnaires en personnages de Tintin au pays des Soviets. Chaque personnage mérite que l'on s'y attarde,

que l'on soulève ses contradictions sans pour cela le rendre ridicule. Chacun a ses forces et ses faiblesses et elles ne peuvent être réduites à des caractéristiques platelement manuscrites sur une feuille de personnage.

Ce qui est vrai pour l'Appel de Cthulhu (ou tout autre jeu d'ailleurs) l'est aussi pour Dons et Dragons, et même si TSR a donné quelque part, dans l'un de ses innombrables ouvrages, une manière intéressante de noter les joueurs, le tournoi, là encore, nuit plus au jeu qu'il ne lui apporte. Il est tellement facile de juger un joueur à sa capacité à déjouer un piège mathématique, à comprendre le pourquoi et le comment d'un courant d'air louche ou d'une dénivellation curieuse, facile de noter une équipe qui triomphera ou pas du puissant mais absurde magicien qui, malgré son immense pouvoir, leur a quand même laissé une chance. Par contre, une bonne inter-relation ou des sentiments intériorisés sont quasiment impossibles à noter. Alors, allons-y pour l'éternelle trilogie **une porte, un monstre, un trésor**, c'est facile, pas cher mais ça n'apporte rien...

En conséquence, en ce jour du troisième mois de grâce de Chroniques d'Outre Monde, je me permets de vous adresser cette humble requête : ô sainte fédération ludique, plutôt que d'organiser des tournois minables et insensés, réunissez plutôt les clubs et les groupes de jeu dans des quêtes communes, sur la base de mondes cohérents et, plutôt que de leur donner des notes, aidez les joueurs à écrire leur Histoire !



LE TUMULUS DE KRAÏS

Alexis Lang

Comme beaucoup, j'ai fait fortune à Tinj-au-milieu-des-tombes.

Connaissez-vous Tinj ? C'est une petite bourgade isolée sur le plateau où les seigneurs de Kroïznach édifièrent leurs mausolées. Naturellement, toutes ces sépultures attirent les aventuriers comme la merde du Patulkan attire les Virizoondars vrombissants. Moi, je ne me serais risqué pour rien au monde dans la nécropole. J'exerçais à Tinj même la profession de vendeur de cartes au trésor.

Il me fallait trois mois pour en faire une, et deux pour la vieillir par un procédé que je préfère garder secret. Je les dessinais avec amour, utilisant exclusivement les encres et le papyrus en usage au VII^e siècle. Sur toutes, j'indiquais d'une croix au fusain l'emplacement du tumulus de Kraïs. J'ignorais s'il contenait un trésor, et quel genre de créature habitait là, mais je la savais assez puissante pour mettre mes clients hors d'état de faire des réclamations.

Un jour, pourtant, les choses tournèrent mal. J'avais proposé ma carte à un jeune guerrier qui sellait son cheval dans la cour d'une auberge. Il la contempla rêveusement avant de me répondre : "Je la prends. Mais tu vas venir avec moi."

Sans me laisser le temps de protester, il dégaina son poignard et me contraignit à monter en selle avec lui. Voici comment, bien contre mon gré, je partis vers le tumulus de Kraïs par une froide matinée d'hiver. Longtemps, le cheval marcha entre les tombes couvertes de neige. Quand nous arrivâmes devant le tertre, l'orden — c'était le nom de mon client — montra du doigt l'ouverture béante et les marches qui s'enfonçaient dans les ténèbres. "Tu vas aller jusqu'à la chambre funéraire, me dit-il. Si tu remotes les mains vides, je te tue."

Je descendis. Un vent glacial plaquait mon manteau contre mon corps gelé. Je franchis des portes de bois, de bronze et d'acier, dont les serrures étaient brisées. Enfin, je pénétrai dans une crypte faiblement éclairée par une chandelle plantée dans le sol.

Contre le mur de droite je vis un amoncellement de lingots d'argent et d'armes brillantes. Six papyrus étaient accrochés au mur de gauche. Je reconnus immédiatement les cartes que j'avais tracées de ma propre main.

"Vous admirez ma collection ?" fit une voix derrière moi. Je sursautai. Un personnage longiligne venait de surgir de l'ombre. Ses lèvres étaient fines et son crâne dégarni. Quant à son regard... Il me fut impossible de le soutenir. D'une voix blanche je répondis :

"En vérité, c'est moi qui ai dessiné ces cartes. Je suis très honoré qu'un homme de goût en décore les murs de sa demeure, et j'ai tenu à vous apporter moi-même ma dernière œuvre". Je lui tendis la carte que j'avais conservée sur moi. Il la reçut avec un hochement de tête poli.

"Vous avez bien agi. Je fus cartographe à la cour de Kroïznach et je suis heureux de voir que les anciennes techniques ne se perdent pas. Voyons un peu... Oui, vous êtes en progrès ! Mais ne pensez-vous pas qu'un violet plus soutenu ferait mieux apparaître les reliefs ?"

Et nous parlâmes couleurs, dégradés, finesse du trait, comme seuls peuvent le faire deux professionnels passionnés. Nous conversâmes depuis plus d'une heure quand mon hôte s'interrompit brusquement, l'index levé, la narine frémissante. "On descend l'escalier, me dit-il en baissant la voix. Sans doute un de ces rustres qui entrent chez moi l'épée à la main et se ruent sur mes trésors comme des bêtes avides. Mais ne vous inquiétez pas, je sais recevoir ce genre d'individu".

Je préfère oublier de quelle répugnante façon mon hôte tua l'orden. Grâce aux dieux, ce fut rapide. Dès qu'il eut essuyé sa bouche ensanglantée, il redevint le distingué cartographe avec qui je conversais un instant auparavant. Nous nous quittâmes les meilleurs amis du monde. Il s'excusa de ne pas me raccompagner jusqu'à la porte, car, me confia-t-il, la lumière du jour lui était insupportable depuis bientôt trois cents ans.

En guise de cadeau d'adieu, il m'offrit sept lingots d'argent : "Un par carte que vous me laissez, dit-il. Ne protestez pas ! Pour moi elles valent bien ce prix".

J'ai quitté le tumulus de Kraïs et mes pas s'enfonçaient profondément dans la neige car le métal précieux pesait lourd sur mes épaules.

Comme beaucoup, j'ai trouvé la richesse à Tinj au milieu des tombes. Mais mon argent n'est pas maudit et je n'ai pas acquis mes richesses en pillant ou volant. Non ! Tout ce que je possède, on me l'a librement donné.

Extrait de "Dans les tavernes de Strân ou aventures, hauts faits et prodiges racontés à l'auteur par ceux qui en furent les acteurs ou les témoins."



BAFOUILLES

Spitfrog, CHERBOURG

A quel démon vous êtes-vous voués pour conjurer une aide aussi puissante au travers des « CHRONIQUES D'OUTRE MONDE » ?

Gray le Gigax lui-même n'aurait pu engendrer cet enfant numéro 1. C'est pourquoi je soupçonne les forces d'outre-tombe de ne pas y être étrangères...

Vous perpétuez et régénérez une race de Seigneurs du Jeu qui s'égaraient faute d'un Maître. Longue route aux fugitifs.

Cher cracheur de grenouilles et de perles, tu auras certainement remarqué que CHRONIQUES est publié par LES TENTACULES ASSOCIES. Nous n'avons pas eu besoin de nous adresser à quelques divinités inférieures, tu comprendras aisément pourquoi... Chtulhu f'thagn...

Shaidu Ganid, CONFEDERATION XURIENNE

« Sous une couverture magnifique, je trouve un éditorial prometteur tout à fait en accord avec mes idées. Les articles suivants sont intéressants, j'atteins le Nirvana page 15 avec TRAUMA, qui semble allier simplicité et richesse de détails... Puis poursuivant la lecture, je tourne la 35^e page et là, tout s'écroule. Où sont passées les bonnes résolutions de l'éditorial ? Ce que j'abhorrais le plus s'étale sous mes yeux ébahis. Un « solitaire ». Quelle horreur ! Il faut que j'explique que pour moi, le « solitaire » (que ce soit en ordinateur, en livre, en BD) est un des principaux ennemis du jeu de rôle... J'avais déjà du mal à convaincre mes parents d'accepter ce divertissement qui pour eux était réservé à des gamins et à des dégénérés... CHRONIQUES était retombé bien bas dans mon estime... »

La raison d'être de DICEMAN dans nos colonnes est multiple. D'abord, sache que je ne chercherai pas à te convaincre de l'intérêt des livres en solitaire et des donjons sur ordinateur... Je n'ai personnellement jamais pris aucun plaisir à tenter de percer les méandres fumeux d'un programme de jeu sur écran, et les livres solitaires ne m'ont jamais apporté que quelques pâles frissons, rien à voir avec le plaisir du jeu de rôle à plusieurs... Le défaut principal de ces jeux est leur manque total d'ambiance, et il me semble personnellement qu'à ce niveau, la critique peut difficilement tenir avec DICEMAN... La qualité du dessin, l'humour des situations me semblent effacer l'ennui ressenti habituellement à jouer en solitaire... Et puis je m'empresse de te signaler que malheureusement, l'Empire n'est pas toujours aussi fourni en joueurs que dans la Confédération Xurienne, et que certains joueurs se morfondent dans des provinces éloignées. Notre but est certes de créer de nouvelles vocations de joueurs, de les aider à se rencontrer, mais aussi de divertir ceux qui, par la force des choses sont solitaires... Le courrier des lecteurs semble quasiment unanime sur ce point et bien rares (en fait tu es le seul...) sont ceux qui demandent l'interruption de Diceman... Quant à nous, franchement, nous préférons sélectionner sévèrement les articles qui paraissent dans CHRONIQUES plutôt que d'utiliser l'espace de la revue à pondre le millième article sur les peintures de figurines d'orcs avec des poils de phoque...

JEZ - VOUS

ET TRAUMA ?

Jean-Michel Ringuet, LE HAILLAN

« TRAUMA » est une géniale innovation qui montre également que l'on peut faire du bon jeu de rôle en seize pages, ce qui pouvait sembler une gageure et s'est avéré une réussite. Une bonne leçon pour les concepteurs de Méga ».

Michel Kaag responsable du CLAS A, STRASBOURG

« Je dois dire que TRAUMA peut s'attendre à un franc succès au CLAS A... Que tous ici nous avons trouvé jeu et scénario super... La grande originalité étant d'y jouer des faits divers réels et actuels, et surtout de pouvoir s'y incarner soi-même... »

Frédéric Moll, CUGNAUX

« J'ai remarqué la minutie et la perfection des règles de TRAUMA et j'ai trouvé formidables des détails tels que l'équilibre mental, les compétences pour tricher, etc... Les règles sont telles qu'une aventure n'est jamais perdue sauf par le hasard et rend le jeu plus réel encore. Le fait aussi que le scénario traite de l'actualité récente est tout aussi angoissant et passionnant... Mais existe-t-il des livres de rôle pour héros solitaire qui sont pourvus de ces deux qualités (la perfection des règles et le sujet d'actualité) ? »

Chers traumatés, que de passions Trauma a déchaînées parmi vous !

Nombreux sont ceux qui nous ont demandé des clarifications, des règles additionnelles, en particulier en ce qui concerne les armes et la façon de se les procurer (tiens, tiens..., enfin, n'ayez crainte, ce supplément est en cours...).

Cependant, peut-être par crainte de ne pas être sélectionnés, ou par défaut d'explication de notre part, peu d'entre vous nous ont adressé leur compte-rendu de jeu... Nous attendons de vos nouvelles pour que le monde de TRAUMA prenne vie, nous attendons aussi vos scénarios et vos souhaits quant aux sujets que vous désiriez voir traiter...

L'actualité récente est passionnante, comme le dit l'un d'entre vous, mais très souvent brûlante ou même carrément terrifiante... C'est pourquoi sans doute les éditeurs de livres solitaires ne s'y sont pas intéressés. Il existe certes quelques livres jeux traitant de l'histoire contemporaine (Vous êtes De Gaulle, etc...) mais seul le jeu de rôle interactif peut faire ressortir l'aventure et l'angoisse qui sont le nerf de TRAUMA...

Au niveau de la clarté des règles, Michel KAAG, de STRASBOURG, pose une question et un problème à ses confrères Traumatés, au sujet de l'assaut de la villa Cassiopée dans le scénario LES FUGITIFS par le clan Cassol :

« Plusieurs choses m'ont frappé au cours de ce combat à distance, en tant que Maître de Jeu. C'est réaliste mais lourd à gérer si on applique toutes les règles (situation tireurs + ordre rapidité tir — avec ajustement rapidité — + pourcentage de toucher + localisation + dégâts + évanouissement)... Ainsi pour ces cinq rounds qui durent en fait 30 secondes, il m'a fallu une bonne heure pour résoudre la situation ! C'est trop même si après l'entraînement pratique au jeu on peut grignoter 15-20 minutes... Quand on pense que ces mêmes 5 rounds, dans la même situation, et avec sensiblement le même résultat, ont pris 15 minutes dans l'Appel de Cthulhu... Le gros hic dans l'affaire n'étant pas tellement la longueur de résolution du combat (encore que l'ambiance en prend un coup), mais pendant que trois

joueurs s'éclatent en flinguant, trois autres restent sur la touche... Les joueurs non concernés perdent le fil...

J'AIMERAI beaucoup avoir l'avis des autres Traumatés sur ce sujet... »

Les premiers avis de Traumatés auxquels nous avons soumis la remarque de Michel KAAG semblent en désaccord, mais nous serions heureux d'avoir votre avis à tous... Les règles de l'Appel de Cthulhu sont certes très concises pour les combats avec armes à feu, mais notoirement irréalistes... ce qui s'explique d'ailleurs par l'invulnérabilité de la plupart des créatures du Mythe... Le but primitif de l'Appel est de créer un climat d'horreur et de fantastique, non pas la résolution de combats avec des armes réelles.

Jean-Michel Ringuet, le Hailan

« CHRONIQUES D'OUTRE MONDE me semble être un journal dans la tendance pure et dure, par rapport à d'autres journaux (NDLR : Des noms, des noms !) qui favorisent l'initiation des débutants et des jeux comme l'Oeil Noir. CHRONIQUES D'OUTRE MONDE est un vrai journal de joueurs intéressés par le Rôle-playing et les interactions complexes plus que

par la Baston si courante dans certains jeux... Bravo, continuez comme ça ! »

La boucle est presque bouclée avec cette dernière opinion qui contraste violemment avec celle de Shaidu Ganid... L'un nous accuse de dévaloriser le jeu de rôle en incluant une bande dessinée à jouer dans CHRONIQUES, l'autre salue notre refus de nous compromettre dans ce que les éditeurs de jeux de rôle offrent de moins achevé... Ce sera finalement à vous, lecteurs, de juger...

Je laisse le soin de clore cette rubrique à un lecteur, qui nous a adressé un scénario pour la Pioche à Albert, plein de bruit, de fureur, de mafiosi détenteurs de sorts extraordinaires, et d'une sombre histoire de chewing-gums à la co-caine... Si, si...

« Commissaire, commissaire, oui, j'ai fait sauter le 96 avenue de la République à Paris, oui je les ai torturés, tués, écartelés, brûlés, oui j'ai fait un nœud à leurs tentacules et je les ai fait avaler à leurs associés, mais, commissaire... c'étaient des salauds... ils n'aimaient pas mon superbe scénario... »

Christian Lehmann

PETITES ANNONCES

CLUBS

MARSEILLE. Nous vous informons de l'ouverture du club « LA CAVERNE de SMEAGOL ». Tous les jeux de rôle sont acceptés.

SMEAGOL - 53, rue Fongate - 13001 Marseille - 91.54.08.43

BREST. Le « DRAGON SUR HEXAGONE » a déménagé. Il est à présent à la MPT de l'HARTE-LOIRE, avenue Clémenceau, à Brest. Il est encore plus beau, plus grand et joue à plein de nouveaux jeux. Tous les samedis de 14 à 19 heures.

ISSY-LES-MOULINEAUX. Rejoignez l'aventure avec « LES CHAOTIQUES AVERTIS ! ». Jeux pratiques : AD & D, CTHULHU, RUNEQUEST... Tous les samedis (sauf fêtes et veilles de fêtes) de 13 h 30 à 19 h 00 au Centre DIDEROT.

Eric FLOGNY - 15, rue Diderot - 92110 Issy-les-Moulineaux (M^e Mairie d'Issy).

AUCH. Le club « LES RUNES DE GASCogne » se diversifie... En plus d'AD & D, de l'Appel de Cthulhu, Légendes et de World War II (un JdR maison), le club propose maintenant Diplomacy, Sherlock Holmes, Super Gang, Fief, Baston... ainsi que Caron, une sorte de billard en bois qui associe adresse et tactique. Réunions : Tous les samedis de 18 h 00 jusqu'aux heures les plus avancées de la nuit.

L'ANCIEN MUSEE - rue Guynemer - 32000 Auch
Renseignements : Jean-Yves Desbons - Route de Bayonne - Auch ou Gilles Cortes - lycée Pardailhan - Auch.

COLOMBES. Le club « LES DÉS TRAQUÉS » vous informe de son ouverture. On y joue de 15 h 30 à 19 h, tous les jours sauf le dimanche : AD & D, Rêve de Dragon, l'Appel de Cthulhu.
Renseignements : LE SON DES IMAGES - 25, rue des Monts Clairs - 92700 COLOMBES - 47.80.70.27

VENTES

Vends Judge Dredd RPG : 100 F. (neuf) — Thieves World : 100 F. — Runequest : 100 F. — Légendes Celtiques : 100 F. — Module J. Bond « you only live twice » : 50 F.

Demandeur Thierry au 88.63.27.76 le week-end.

Si vous voulez passer une petite annonce dans se trouve en page 50.

Vends module D et D (B4) : « la cité perdue » + « L'as des as ». Cherche et achète (au prix de mon âme) « Le joyau noir » de Moorcock et « La trace de Cthulhu » Lovecraft/Derleth. Merci admirateurs de Shudde m'ell.

Frédéric Bonnefoy - 3, rue du Président Wilson - 78800 Houilles.

Vends D & D base, très bon état : 100 F et Figurines Citadel (2, 4, 6, 8, 10 F).

Téléphoner au 70.28.03.76 (heures repas).

Vends « Oeil noir » Gallimard et « L'auberge du sanglier noir », le tout 70 F ou échange contre n'importe quoi (faire propositions).

Téléphoner à Fabien Lalitte au 78.30.01.25.

Très bonne affaire, cause double emploi, vends : Middle Earth Role Playing (boîte de base) — Combat Screen (écran de M.J.), Moria The Dwarven City (module) — Shelob's Lair The Tower of Cirith Ungol (module). Etat absolument neuf, jamais servi, le lot : 320 F (port inclus).

Francis Rakotoarison - 2, rue de la Haie du Conte - 54130 St Max 83.20.34.14.

Vends Marvel Super Heroes RPG + 4 scénarios, 180 F. — Conan 85 F. — Twilight 2000, 160 F. — Indiana Jones + 3 scénarios 160 F. — Dragon Warriors 50 F. — World of Greyhawk (pour AD & D) 85 F. — Campaigne U1, U2 et U3 pour AD & D 120 F. — Dungeon Master Screen 40 F. — Apple II + Moniteur vert + drive + Manuels + 22 disquettes (jeux), 6 000 F.

Cherche compagne (15 ou 16 ans) aimant jeux de rôles, cinéma, informatique... autour de Brunoy, Yerres, Montgeron.

Fabrice Rossi : Tél (après 17 h 30) 60.46.31.81.

CONTACTS

Elfe Havrais recherche club d'écorcheurs et égorgeurs (des jeux de rôle quoi !) sur le Havre. Répondez S.V.P.

Alex Lepezel : 35.49.28.78

La Fondation d'une planète D & D recherche de nombreux renseignements littéraires ou artistiques pour contribuer à l'établissement de sociétés hiérarchisées ou de personnages à bibliographie complète. Architectes et couturiers fantastico-médiévaux, guerriers, prêtres ou princesses, le premier empereur elfique d'Herlian attend vos suggestions.

Marc Dengremont - 18, rue du Marais - 59152 Tressin - 20.34.32.47.

CHRONIQUES D'OUTRE MONDE, le bulletin



VOUS ÊTES

DIE MAN

Peut-être que Karl en avait assez de courir...
Peut-être qu'il devenait trop vieux... ou
Peut-être que ces créatures d'un autre monde
l'avaient finalement rattrapé...
De toute façon, quand il mourut dans
l'allée, une dague à triple lame dans le dos,
personne n'a vu ce qui est arrivé, personne
n'est venu à son aide... Parce-que...

DESSINS
GRAHAM MANLEY
SCENARIO
PAT MILLS
LETTAGE
FREDDY.

DANS LE BRONX, PERSONNE NE PEUT VOUS ENTENDRE CRIER!

DECOUVREZ LES DES DU DESTIN

Les origines des dés sont encore entourées de mystère bien que ces pierres datent d'au moins 1500 av. J.-C., l'époque où les dés modernes ont été inventés.

Mais cependant, vous savez qu'ils sont Atlantiens car, depuis que vous possédez les dés, les "Maîtres d'Atlantis" hantent vos rêves la nuit.

Vous ne connaissez pas encore tous leurs secrets, mais vous avez trouvé le moyen de contrôler en partie leurs pouvoirs immenses.

Ci-dessous, extrait de vos notes, voici un guide qui décrit ce qui arrive quand on jette les dés.

LA TOILE

ELLE CHANGE LE
VOILE DU TEMPS ET DE L'ESPACE.
CRÉE PARFOIS
CONFUSIONS ET ILLUSIONS.
ELLE PERMET D'ÊTRE INVISIBLE
A TRAVERS LES OMBRES.
PEUT PREVENIR DU DANGER...
ET DES PIÈGES...
AFFECTE LES ENNEMIS...
LES REND LENTS...
MALADROITS...

OU EST-CE LE TEMPS
QUI RALENTIT LUI-MÊME?

LA CLÉF

ELLE ACCENTUE LES POUVOIRS
MENTAUX ET AMPLIFIE NOS
CHARMES PERSONNELS.
SOUS L'EMPRISE DE CETTE FORCE,
J'AI TRADUIT DE CETTE FORCE
DE VIEUX DOCUMENTS
DECHIFFRÉ AISEMENT
ET DETECTÉ DES CODES,
COMME SI JE JOUAI
ADMIRABLEMENT AU POKER
JE SUIS CAPABLE AU POKER
D'INFLUENCER LES GENS:
PAR EXEMPLE, DE FAÇON
À CE QU'ILS M'AIENT

LE GARDIEN

C'EST LE
PIRE NUMERO
IL CONTACTE ASTRAGAL
GARDIEN DES CHEFS : CREATURE
MALEFIQUE, IL NE VIENDRA A
MON SECOURS QUE SI CELA
EST NECESSAIRE ET NE PARTIRA
PAS AVANT D'AVOIR
DEVORE SA VICTIME.
JE SUIS SON MAITRE
MAIS IL ME DETESTE.
SI SON APPETIT N'EST PAS
SATISFAIT IL RISQUE DE
SE RETOURNER
CONTRE MOI....

LE POING

IL AUGMENTE
ENORMEMENT
MA FORCE
ET MON AGILETE.

L'ÉCLAIR

LE NUMERO LE PLUS PUISSANT...
CELA SEMBLE ÊTRE UNE
PORTE VERS LE COSMOS.
PARFOIS EN EMERGENT
D'AUTRES FOIS CE SERONT
PHENOMENES ET RAGES
DE SANG DE GLACES, PLUIES
TEMPÊTES OU ENCORE DES
AUSSE DES CHOSSES TELLEMENT
VILES, ET D'UNE MALIGNITE SI
INNOMMABLE QU'ASTRAGAL
A CÔTÉ, PARAIT AUSSI
INNOCENT QU'UN AGNEAU.

LA CHAUVÉ-SOURIS

LORSQUE J'OBTIENS
CE NUMERO, LES AILES
OMBREUSES D'UNE
GRANDE CHAUVÉ-SOURIS
APPARAISSENT A MES
YEUX MAIS RIEN D'AUTRE
NE SE PASSE.
PEUT-ÊTRE QU'IL FAUT UN
CANTIQUÉ OU UN CODE
SPECIAL POUR ACTIVER
CETTE FORCE ?...
JE CONTINUERAI A LANCER
LES DÉS JUSQU'À CE QUE
JE LE DÉCOUVRE.

COMMENT JETER LES DÉS

Il est temps pour vous de libérer les grands pouvoirs des dés du destin.

Jetez un dé une fois, et consultez vos notes pour découvrir quelle est la force que vous contrôlez dans cette aventure.

Si vous préférez avoir une autre Force, vous devez jeter le second dé et accepter cette seconde Force, mais vous ne pouvez pas revenir sur votre choix. Jetez une troisième fois un des deux dé, sauf si vous avez obtenu le chiffre "6" au deuxième coup.

Vous n'osez plus jeter les dés de peur que le futur ne soit trop modifié ce qui entraînerait trop de conséquences fatales pour vous.

Vous avez désormais roulé les dés et vous ne pouvez plus tricher avec les Forces obtenues. Vous avez tenté votre chance, vous ne pouvez plus reculer désormais.

Maintenant consultez ci-contre la page des règles.

Chaque numéro des dés sera appelé par le nom de la Force correspondante. Exemple : 1. La toile.





BACKGROUND

Vous êtes Rick Fortune, le Diceman, investisseur d'événements étranges sur une planète étrange appelée Terre.

Votre travail vous a amené dans des coins dangereux et éloignés du monde où vous avez trouvé des trésors rares et précieux.

Mais aucun n'est plus précieux que les deux pierres que vous venez de découvrir récemment...

Deux dés en pierre d'apparence ordinaire qui contrôlent les Forces du Cosmos.

Créés par les Maîtres Maçons d'Atlantis, ils possèdent des réserves de pouvoirs astraux. Les dés ne prédisent pas l'avenir mais le changent.

Vous avez déjà utilisé les dés et vu leurs pouvoirs terrifiants à l'œuvre.

Et vous commencez à les craindre.

Ils sont à la fois votre trésor et votre fadau, votre pouvoir et votre malédiction.



Votre dernier travail a commencé à New York par un matin gris au début des années trente. Aux funérailles du détective Karl Garde...

Assassiné par une ou plusieurs personnes inconnues.

Karl avait su que quelqu'un voulait le tuer.

Il était en route vers la gare routière pour acheter un billet qui le ferait sortir de la ville, lorsqu'ils ont frappé.

A la place il a eu un billet pour la morgue.

La fille de Karl voulait que vous trouviez les assassins.

Elle s'appelait Joyeuse Garde.

Ce jour là elle était à peu près aussi joyeuse qu'un serpent à sonnette.



Elle collaborait dans la société de son père, où sa précision exceptionnelle au revolver lui avait valu un autre nom "Killjoy".

Vous avez été flatté qu'elle vienne vous demander de l'aide.

Mais cela changea quand elle ouvrit la bouche.

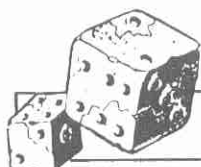
"J'aime pas les gens comme vous, Mr. Fortune, ceux qui jouent avec la magie et le monde des ombres..."

"Je crois qu'il y a des choses qu'il vaudrait mieux laisser de côté..."

"Si mon père avait compris cela, peut-être serait-il encore parmi nous..."

"Il était membre d'une société secrète qui communiquait avec des créatures d'un autre monde. Des créatures que vous comprendrez mieux que moi..."

"Est-ce que mon cas vous intéresse, Mr. Fortune?"



Si vous êtes intéressé par le cas de Killjoy tournez la page...



"Killjoy" sourit froidement lorsque vous acceptez sa proposition, elle continue.

Son père était donc membre d'un tribunal secret. Un ordre moderne des Chevaliers Allemands.

Il croyait que c'était une association qui défendait les vertus chevaleresques, "l'honneur et la loyauté".

Il avait même nommé sa fille "Garde Joyeuse" d'après le nom du château de Lancelot.

Mais il découvrit trop tard le sens véritable des cérémonies secrètes de la société.

Il avait essayé d'en sortir et avait émigré en Amérique, où il avait commencé une nouvelle vie.

La dague à triple tranchant plantée dans son dos était l'arme que l'on utilisait contre les traîtres.



"Killjoy" se tourne vers vous :

"Vous croyez à mon histoire, n'est-ce-pas, Mr. Fortune ?"

En jetant un œil méfiant sur la voiture noire qui vous suit vous répondez.

"C'est si drôle... Mlle Garde... je dois être sérieux à ce sujet, mortellement sérieux".

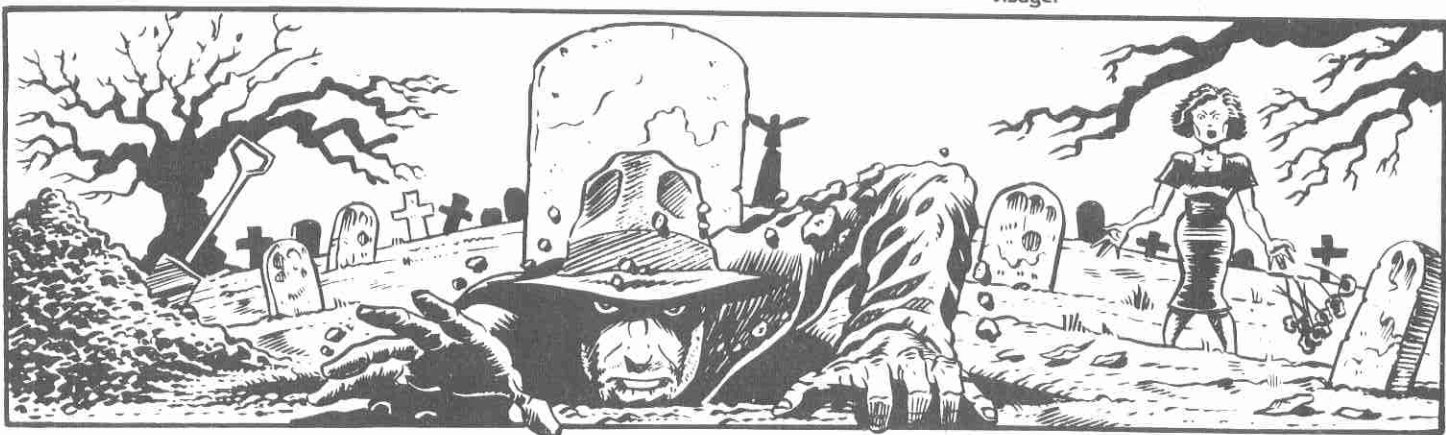
Vous la poussez de côté, alors que la voiture se précipite en avant et une sorte de quasi-modo au poil duveteux en surgit.

Il tente d'attraper "Killjoy".

Vous bloquez cette créature de votre poing droit, et vous découvrez que sa figure est dure comme du béton.

Puis poilumodo vous prend par la gorge et vous tombez tous les deux dans un tombeau ouvert.

Mais vous parvenez à le bloquer et vous entreprenez alors un travail cosmétique sur son visage.



Au-dessus, vous entendez un homme gémir de douleurs alors qu'il essaye d'entraîner Killjoy dans la voiture.

Vous constatez que cette femme mérite bien son nom...

C'est alors que Poilumodo d'un coup de sa tête de béton... vous assomme... c'est le noir...

Quand vous revenez à vous, surpris, vous êtes dans une tombe.

Vous savez qu'il y a une dépression, mais vous vous indignez qu'on ne vous ait même pas mis dans un cercueil.

Mais peu à peu les événements que vous avez vécus se reforment dans votre esprit et vous sortez de ce trou lugubre.

...Poilumodo, Killjoy et la voiture ont disparu.

Maintenant vous n'avez plus le choix, vous devez commencer votre enquête. Vous aurez besoin des "Dés du Destin" pour sauver Killjoy et affronter le "Tribunal secret".

Mais avant tout vous devez comprendre les étranges pouvoirs de ces pierres...



Découvrez les dés du destin

REGLES!

REGLES

Votre pouvoir mental et physique est indiqué à droite. Faites une note des caractéristiques sur une feuille à part pour des références pratiques. Vous allez soustraire des points à ces caractéristiques lors de vos batailles contre des ennemis (naturels et surnaturels) en jetant un dé et en soustrayant le chiffre obtenu.

Si votre pouvoir physique est réduit à zéro, vous êtes mort. Si votre pouvoir mental est réduit à zéro, vous êtes fou, et le jeu est fini.

Maintenant que vous savez quelle Force vous allez contrôler pendant l'aventure, vous n'avez plus besoin de jeter les dés, ni pour le combat, ni pour une autre raison.

DICEMAN

Pouvoir physique : 20

Pouvoir mental : 20

Si vous contrôlez...

La clé : ajoutez 10 à votre pouvoir mental.

La toile : ajoutez 5 à votre pouvoir mental.

Le poing : ajoutez 15 à votre pouvoir physique.

NOTES

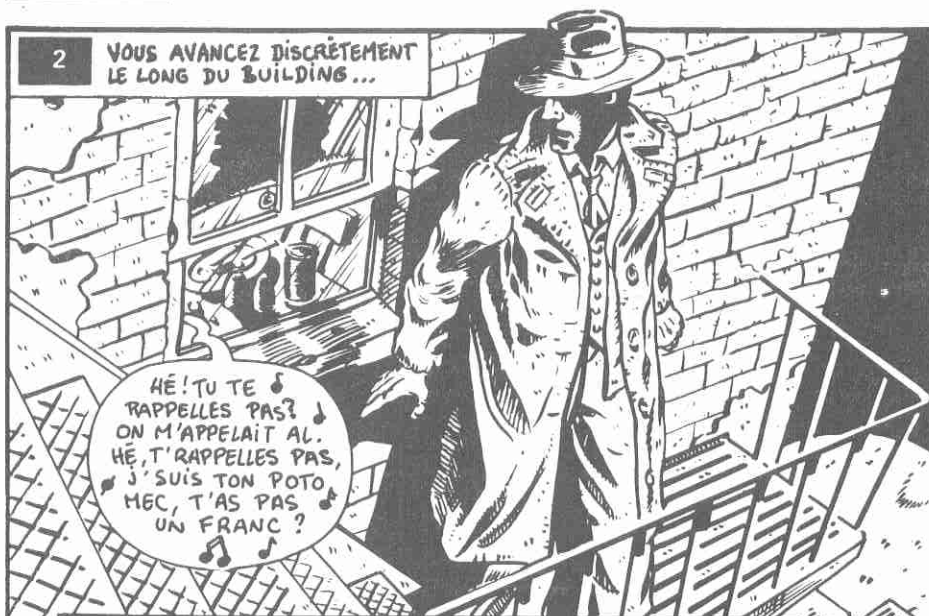
Vos seules actions détermineront si l'investigation réussira ou non. Vous devez décider du moyen le plus efficace pour vous servir de la Force que vous contrôlez. Les dés du destin ne sont pas un substitut au courage, à l'audace, et à l'initiative, qualités que vous avez pleinement, car lorsque vous étiez adolescent, vous avez quitté votre père brutal, et vous avez voyagé à travers le monde, vivant de votre intelligence et de vos poings, apprenant à connaître les civilisations anciennes, et devenant un maître dans plusieurs arts martiaux.

1 VOUS VOUS SOUVENEZ DE L'ADRESSE D'UN ALLEMAND QUE KILLJOY TROUVA SUR SON PÈRE... 15 OAK AV PEUT-ÊTRE EST-CE LA QU'IL EST.

QUAND VOUS ARRIVEZ, IL N'Y A AUCUN ARBRE EN VUE, JUSTE UN BÂTIMENT DÉLABRÉ.

ALLEZ-VOUS... ENTRER PAR LA PORTE PRINCIPALE EN UTILISANT VOS TALENTS POUR ENTRER SANS VOUS FAIRE VOIR... OU BARATINER POUR PASSER ? ALLEZ EN 101 OU UTILISEZ LA SORTIE DE SECOURS. ALLEZ EN 2.

2 VOUS AVANCEZ DISCRÈTEMENT
LE LONG DU BUILDING...



HÉ! TU TE
RAPPELLES PAS?
ON M'APPELAIT AL.
HÉ, T'RAPPELLES PAS,
J'SUIS TON POTO
MEC, T'AS PAS
UN FRANC?

4 ET LA VOUS VOYEZ...
ÉCRIT SUR UNE
FENÊTRE EMBUÉE...



3 KARL AVAIT PEUR DE L'ALLEMAND
ET L'APPELAIT LE RUNEGRAP
LE MAÎTRE DES RUNES.



CHEF DU
GROUPE AM-
ÉRICAIN DU
TRIBUNAL
SECRÉT...

... MAIS
QU'EST-CE
QU'IL VEUT
A KILLJOY?

5 VOUS ALLEZ VERS LA FENÊ-
TRE, MAIS EN PASSANT L'AP-
PARTEMENT DU DESSOUS...



Aaaggggh!

UN HURLEMENT DE TERREUR A VOUS GLACER LE SANG!
ALLEZ-VOUS ENQUÊTER? ALLEZ EN 25. OU IGNORER LE
CRI ET CONTINUER? ALLEZ EN 11.

6



AUCUNE.
JE VOIS QUE TOUT
EST FINI, PETITE.

VOUS
NE POURRIEZ
PAS ÊTRE
UN PEU PLUS
POSITIF?

DÉSOLÉ.
C'EST
CRAIGNOS
D'ÊTRE
OPTIMISTE.

A CE MOMENT, LA PORTE
S'OUVRE EN GRINÇANT.

7

ET LA FORME RÉPUGNANTE DU
MAÎTRE DES RUNES
TRANSFORMÉE EN MOTHMAN.



IL VOUS SAUTE DESSUS, ET VOUS SAVEZ,
QUE POUR VOUS C'EST LA FIN!

8

VOTRE CHAIR FRISSE LORSQUE VOUS
APERCEVEZ ... LE MOTHMAN.

UN ENNEMI QU'IL NE FAUDRAIT PAS AVOIR HONTE DE FUIR
PENDANT QU'IL VOUS REGARDE, IL EMET UN ETRANGE CRI SIFFLANT...



EST-CE QUE VOUS TENTEZ DE FUIR ... PAR LES ESCALIERS? ALLEZ EN 68.
OU PAR LA FENÊTRE OU LES ESCALIERS DE SECOURS? ALLEZ EN 15.

9

VOUS PASSEZ, INAPERÇU,
DERRIÈRE LUI...



11

VOUS CONTINUEZ ET VOUS ARRIVEZ A LA
FENÊTRE. L'OUVRANT AVEC UN
COUTEAU, VOUS ENTAIEZ.



ALLEZ EN 19

10

VOUS ARRIVEZ AU DERNIER ETAGE ET
VOUS OUVREZ LA PORTE DE L'ALLEMAND.



ALLEZ EN 21

12

SI VOUS CONTROLEZ LE POING ALLEZ EN 50.
SINON, LE CABLE CASSE SOUS VOTRE
POIDS ET VOUS TOMBEZ VERS LA MORT.



LA FIN!

13

PENDANT QUE LE MOTHMAN AVANCE VERS VOUS
KILLJOY OUVRE LA FENÊTRE EN GRAND, MAIS

RICK!
IL N'Y A PAS D'ESCALIER
DE SECOURS DE
CE CÔTÉ!

EST-CE QUE VOUS VOUS ECHAPPEREZ PAR
LES ESCALIERS? ALLEZ EN 68, OU
PENSEZ-VOUS SAUTER? ALLEZ EN 31

14

LE "SUPER"
SE RAPPROCHE...

SI VOUS AVEZ LA TOÎLE, ALLEZ
EN 9 SINON, ALLEZ EN 68.

15

... ET LA
FILLE. QUEL
RÔLE JOUE
T'ELLE ?

ELLE EST FORTE LA OU SON
PÈRE ÉTAIT FAIBLE! QUAND
JE SERAI TRANSFORMÉ ...
J'AURAI BESOIN DE SANG FRAÎS
POUR CRÉER UNE NOUVELLE RACE
SUR CETTE PLANÈTE.

16

ELLE VA
DEVENIR MA
FEMME!

M'MM. IL N'EST PAS
TRÈS BEAU... PEUT-ÊTRE
AT'IL UN BEAU
SQUELETTE!

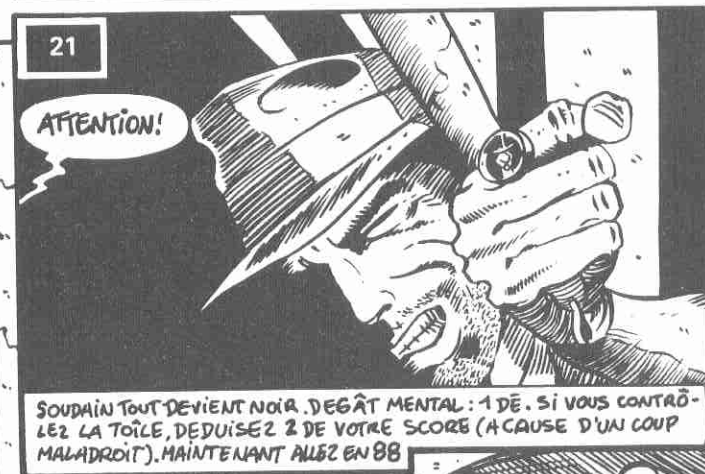
17

VOUS VERREZ,
MR FORTUNE ...
VOUS VERREZ.

18

VOUS VOUS DÉBATTEZ AVEC VOS LIENS, MAIS ILS ONT
ÉTÉ ATTACHÉS PAR UN EXPERT.

SI VOUS CONTRÔLEZ LE GARDIEN
OU L'ÉCLAIR, ALLEZ EN 75
SINON ALLEZ EN 29.



25

VOUS FAITES
IRRUPTION DANS
L'APPARTEMENT...

SI VOUS CONTRÔLEZ LE POING
PAS DE DÉGÂT. SINON DÉGÂT PHYSIQUE:
1 DE. DÉGÂT MENTAL: 1 DE
(VOUS ÊTES BLESSÉ À LA TÊTE).

27 ALORS ILS VOUS REMARQUENT.

ALORS, ÇA RIME
À QUOI DE RENTRER
DANS NOTRE
APPARTEMENT...

ON N'A PAS DE
FRIC, MONSIEUR!

C'EST
MA FAUTE.
J'AI ENTENDU
UN CRI...

26

VOUS DÉCOUVREZ UNE
BELLE SCÈNE DE MÉNAGE.

FAINÉANT!
TROUVE
UN
TRAVAIL!

IL Y A
UN MILLION
DE CHÔMEURS
J'AI BESOIN
DE REPOS

MAIS D'ABORD,
TU AS BESOIN
D'UNE GRUE POUR
TE SORTIR DU LIT!

28

ELLE VOUS ATTAQUE
AVEC UN MAILLET.

VOUS N'SAVEZ RIEN,
QUOI? DANS LE BRONX
PERSONNE N'VOUS
ENTEND CRIER.

SI VOUS CONTRÔLEZ... LA TOILE: PAS DE DÉGÂT (ELLE VOUS RATE).
LA CLEF: PAS DE DÉGÂT (ELLE DÉCIDE DE VOUS LAISSER PARTIR).
AUTREMENT: DÉGÂT MENTAL: 1 DE (ELLE VOUS FRAPPE À LA TÊTE). MAINTENANT ALLEZ EN 11.

29

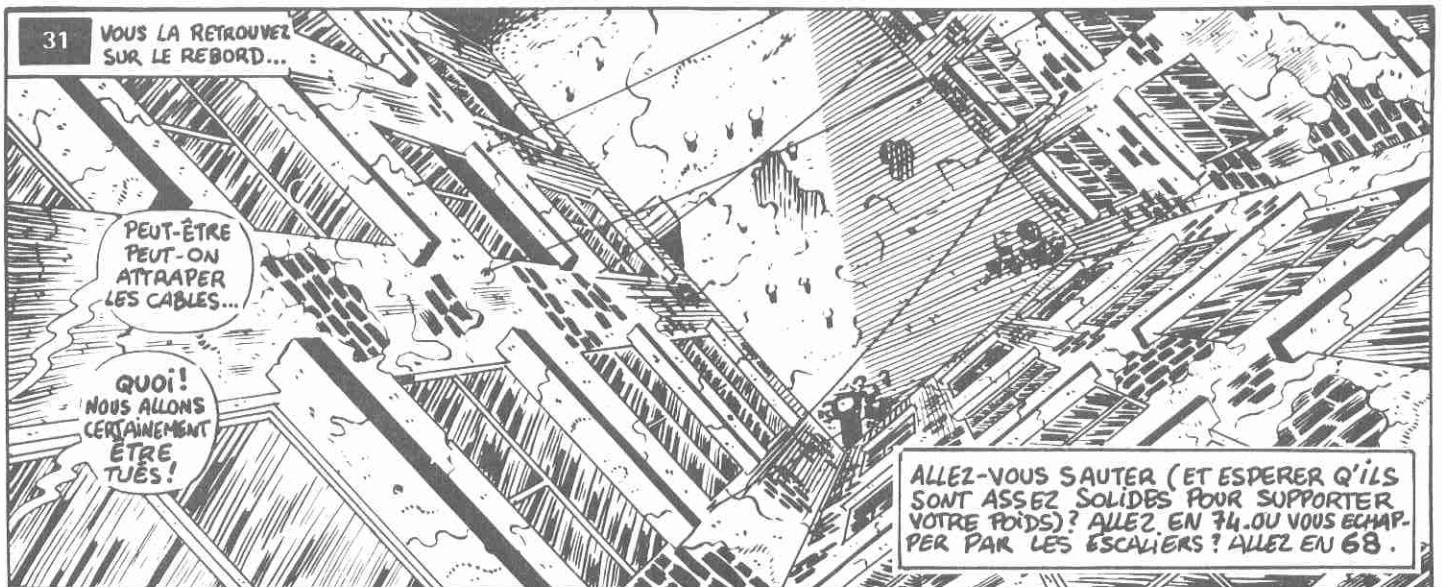
TU Y
ARRIVES?

30 PENDANT QUE VOUS LÈVEZ
LA DAGUE, LACRÉATURE TOUT
JUSTE HUMAINE, À PRÉSENT, Pousse
DES CRIS!

NEÏN!
LES RUNES
DE POUVOIR!

SI VOUS AVEZ FAIT IRRUPTION DANS
L'APPARTEMENT DE DESSOUS, OU SI LE
MAÎTRE DES RUNES VOUS A FRAPPÉ,
ALLEZ EN 43. SINON ALLEZ EN 6.

SI VOUS CONTRÔLEZ LE
GARDIEN OU L'ECLAIR, ALLEZ
EN 82. SINON, ALLEZ EN 69.



38

LA MACHINE S'ARRÊTE. VOUS VOUS RETOURNEZ ET VOUS VOYEZ KILLJOY QUI VEUT TIRER SUR LE MAÎTRE DES RUNES...

"MAINTENANT, MAUDIT ASSASSIN! VOILA TON CADEAU DE NOCE!"

39

"APPRECIÉ..."

40

"LES BALLES NE PEUVENT PAS ME DÉTRUIRE MAINTENANT, FRAULEIN! JE M'APPRÊTE À RENAITRE..."

"UBERMENSCH!"

41

MAINTENANT, JE PEUX ENTENDRE LES COMPAGNONS DE MA RACE QUI VIENNENT DES ENTRAÎLLES DE LA TERRE POUR M'ACCEILLIR.

ILS ME MONTRERONT TOUTES LES MERVEILLES DE L'UNIVERS!

42

VOUS REGARDEZ, CHOQUÉ, LE PROFESSEUR SORTIR DE SON COCON...

43

SI VOUS AVEZ FAIT IRRUPTION DANS L'APPARTEMENT, VOUS TROUVEZ UN MORCEAU DE VERRE ET VOUS COUPEZ VOS LIENS.

SI VOUS AVEZ ÉTÉ TABASSÉ, LA CHUTE A DÉLIÉ VOS LIENS.

DANS LES DEUX CAS...

OUAIS... DANS UNE MINUTE JE SUI LIBRE.

ENSUITE, VOUS DÉTACHEZ KILLJOY ET VOUS PARTEZ AVEC EN 42.

J'AI... FAIT... LE PROCHAIN GRAND PAS DE... L'ÉVOLUTION DE L'HOMME!

DÉGÂT MENTAL: 2 DÉS, ALLEZ EN 8

APOCALYPSE YESTERDAY...

par Christian Lehmann

... une revue des jeux de rôle post-apocalyptiques.

Gagnez les abris : 5 modulations d'une minute

Retombées imminentes : signaux ponctués...

Fin d'Alerte, sortez des abris : signal continu de 30 secondes

L'Apocalypse a inspiré de nombreux écrivains et metteurs en scène. L'idée d'un monde réduit à sa plus simple expression, la destruction, de notre civilisation et de son cortège de confort matériels et moraux, la disparition de la société et de ses hiérarchies, de ses polices, ont fait phantasmer l'imagination des hommes depuis des siècles...

Aujourd'hui cependant, l'imagination laisse la place à une angoisse sourde. L'Apocalypse n'est pas seulement une prophétie biblique, mais aussi une possibilité, presque une certitude... C'est pourquoi il peut paraître pervers, ou carrément obscène, d'imaginer un jeu de rôle basé sur la Fin du Monde...

Mais c'est compter sans l'attrait de l'esprit humain pour la peur... Aucun joueur de rôle n'ignore son frisson particulier... face à un Balrog ou à Nyarlathotep, l'effroi se mêle à l'exaltation du combat dans un mélange excitant. Aucun amateur de cinéma d'horreur, aucun fanatique de Stephen King, n'a besoin d'être convaincu de l'attrait de la peur... Car la peur est son propre exorcisme... Lorsqu'après deux heures de cauchemar, Ripley pulvérise l'Alien dans les réacteurs de son module de secours ; lorsque le chef Brody fait exploser dans une gerbe sanglante le requin des Dents de la Mer... nous poussons un soupir de soulagement...

Chaque âge a eu ses peurs... Des angoisses des hommes des cavernes face aux créatures de la nuit jusqu'aux peurs de l'homme moderne pour sa santé... Or voici qu'à l'horizon se dessine une nouvelle Peur... une Peur dont vous pourriez bien être le héros... l'Apocalypse à jouer soi-même...

Et c'est ici que se situe la deuxième raison du succès de ces jeux.

Comme le dit Frank Chadwick, l'inventeur de TWILIGHT 2000 : « Plus l'univers d'un jeu de rôle est anarchique, meilleure est la possibilité de Jouer... »

Il n'existe pas à ce jour de jeu de rôle dans un environnement strictement militaire pour une raison simple... L'intérêt d'un jeu de rôle se situe au niveau individuel des joueurs. Même dans les situations de groupe, chacun garde son initiative ; c'est d'ailleurs ce qui sépare les jeux de rôle des wargames. Ce ne sont plus de simples pions noyés dans la masse de leur unité qui foncent au casse-pipe, mais des individus, qui se battent, qui rusent, qui souffrent, qui meurent parfois... Mais pour mourir, il faut avoir vécu... Une unité de wargame ne meurt pas, elle est « prise par l'ennemi »... Délicieux euphémisme...

Ainsi, l'attrait du jeu de rôle dans ces univers post-apocalyptiques tient à deux facteurs : Le « plaisir » d'affronter une « Peur » concrète et la libération des contraintes de la vie usuelle dans un Univers connu, mais retourné à sa plus simple expression...

GAMMA WORLD TSR

Parlons d'abord du premier de ces jeux, GAMMA WORLD, publié en 1978. Situé quelques milliers d'années après l'Apocalypse, l'univers de GAMMA WORLD est à la probable réalité ce que les cartoons de Tom et Jerry sont à la tuerie du Bar du Téléphone... Après les Guerres Sociales du 24^e siècle, la Terre ressemble fortement aux comics américains de 1950. Tout le monde il est mutant, tout le monde il est rigolo... Humains de pure souche, Mutants Animaux ou Humanoïdes sont les personnages qui affrontent un monde plus merveilleux que réellement angoissant, dans un style fort proche de celui de D & D... Plus besoin de rationaliser l'existence de monstres aux pouvoirs étranges... Tout ça, ma bonne dame, c'est la faute des radiations... Les règles sont d'une grande simplicité, et la dernière édition (1984) est claire et bien illustrée. La boîte de base contient :

- le livret de règles de 64 pages, avec une liste des mutations (rappelant fortement les sorts de D & D), les différents cultes auxquels peuvent être affiliés les joueurs (des Chevaliers de la Pureté Génétique aux Serviteurs de la Voix, en passant par les terribles Amis de l'Entropie...)

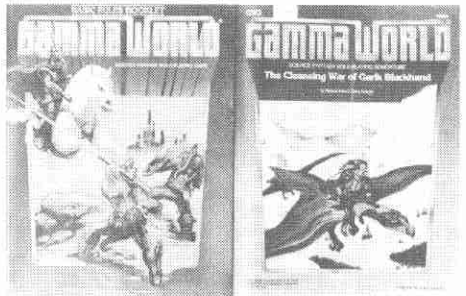
- le livret d'aventures de 32 pages. Peu de scénarios sont parus pour Gamma World, mais cet univers quelque peu caricatural se prête assez bien à l'improvisation. Gamma World plaira sans doute aux joueurs férus de D & D qui

désirent voyager dans un autre univers (un personnage de D & D transporté magiquement par exemple dans Gamma World serait comme un poisson dans l'eau...).

La mentalité des auteurs en créant ce jeu futuriste semble avoir été : on fait tout sauter, on irradie tout ce qui survit, et puis on voit dans 2000 ans qui a le plus de mutations marquant... Woaaaah, le PIED !!!

Heureusement que Dieu, s'il existe, ne travaille pas chez T.R.S.

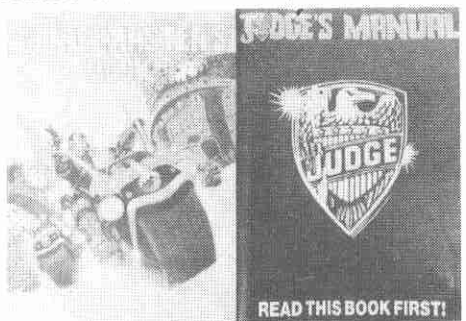
(Et au risque de décevoir certains de nos lecteurs, je suis désolé de devoir vous l'affirmer aussi cruellement, mais Gary Gygax n'est pas Dieu... Saint-Pierre, peut-être, mais pas Dieu...).



JUDGE DREDD Games Workshop

Basé sur une bande dessinée qui fait fureur outre-manche, et dont il est difficile de dire si elle est la plus réactionnaire ou la plus ironique des bandes dessinées jamais éditées, JUDGE DREDD, du nom de son héros nous offre, dans une superbe présentation, un jeu de rôle étonnant, dans un univers futur ou l'Apocalypse est déjà du passé, mais où malheureusement la race humaine a survécu en intensifiant ses pires aspects...

Flics de choc de Mega-City-One, les joueurs sillonnent les rues de cette ville futuriste et totalitaire au guidon de leur Lawmaster-Bike, à l'affût des délinquants les plus divers... Assassins, gangs, fous furieux, mutants de toutes sortes, donneront du fil à retordre aux Juges, dont la devise est « DUR, MAIS JUSTE ». Dans une ville où laisser tomber un papier à terre vaut six mois d'emprisonnement en cube d'isolation, les Juges sont des héros un peu particuliers... Les joueurs disposent d'un livret (Judge Manual) de 74 pages qui, tout comme le Game master's Book (130 pages) est abondamment illustré de dessins issus de la bande dessinée originale et d'une planche de personnages à découper qu'ils peuvent faire évoluer sur le mini-plan fourni avec la boîte.



Le système de jeu est classique : huit caractéristiques de base et plusieurs spécialités possibles pour les juges. Les combats, ici primordiaux, sont 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 la documentation très

complète sur les véhicules, les armes, l'argot, les mutants, les voyous... Reste à savoir combien de joueurs interpréteront leur personnage au second degré, et combien s'intégreront parfaitement à l'univers fascinant de Mega-City-One... « Fascinant, citoyen ?... Drok !... Cette pensée malsaine vous vaudra dix mois d'observation en Psycho-bloc... Dur, mais Juste... »

TWILIGHT 2000 Games Designer's Workshop

Au moment de la détonation, je me suis couvert le visage de mes mains, instinctivement. La lumière était si vive que j'ai pu voir les os de mes avant-bras par transparence. Quand on s'est approché, un type de l'énergie atomique est arrivé en courant. Son compteur Geiger était complètement affolé. Le type gueulait d'évacuer le terrain. Au bout d'un moment, notre commandant a dit : « Bon, allons-y ».

Interview de Tom Saffer au « San Francisco Examiner ».

Entre 1946 et 1963, l'armée américaine procéda à des expérimentations nucléaires d'un genre un peu particulier. Des soldats étaient stationnés dans des tranchées à moins d'un kilomètre et demi du point zéro d'une bombe atomique. Quelques secondes après le passage de l'onde de chaleur et du souffle de l'explosion, ils devaient sortir des tranchées et courir vers le point zéro, pour apprendre à développer leurs aptitudes en « ambiance nucléaire »...

Les personnages de Twilight 2000 (CREPUSCULE 2000) ont hérité d'un sort à peine enviable... Derniers survivants de la 5^e Division Américaine, ils tentent de regagner une base amie à travers un champ de bataille un peu particulier... Nous sommes en Pologne, cinq ans après le début de la Troisième Guerre Mondiale, une guerre qui s'enlise doucement faute d'essence, de munitions, de nourriture, dans une atmosphère d'anarchie et de chaos grandissant au fur et à mesure des victoires sans lendemain...

Le jeu comprend deux livrets de règles, un livret d'équipement, un écran de MJ, des feuilles de personnages et un scénario de départ, ainsi qu'une fort belle carte de Pologne.

Le système de jeu est clair, assez réaliste, et les scénarios sont détaillés et palpitants. L'univers de Twilight 2000 est suffisamment déchiré pour que les personnages aient une grande liberté de manœuvre, bien qu'ils soient théoriquement censés faire partie de l'armée...

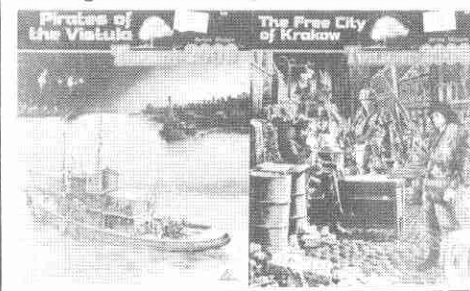
Intrigue d'espionnage à la « Casablanca » dans « La ville libre de Cracovie » ; mission de sauvetage impossible le long des méandres d'une rivière truffée d'épaves, de mines, de ponts écroulés, sillonnée par des mercenaires sans foi ni loi, des unités de l'armée russe, des bandits de toutes sortes dans « Pirates de la Vistule » ; recherche d'une relique de grande valeur religieuse dans les ruines de la Silésie avec « La Madone Noire », un scénario à la limite du Fantastique... Les scénarios de Twilight 2000 ont créé des aventures rappelant les meilleurs films de guerre... et les armes, chars, hélicoptères... survivants sont fort bien détaillés dans la boîte de base et le supplément « US ARMY VEHICLE GUIDE »...

Cependant, à la lecture attentive des règles, on peut éprouver un certain malaise... Ce jeu, créé par des américains pour des américains, a par moments des relents de guerre totale à la Rambo peu ragoûtants... Bien sûr, il n'est pas ouvertement déclaré que le seul bon russe est un russe mort, ou que la population polonaise n'est bonne qu'à violer et à voler... Les PNJ sont fort bien détaillés, ainsi que les organisations politiques de style féodal qui se créent ici et là, où un semblant de civilisation essaie de survivre... Mais le précepte de base du jeu est faux : les dégâts occasionnés par la guerre et

les radiations sont minimisés à un point ridicule... Deux ans après que Varsovie ait été réduite en cendres, les braves polonais font pousser des champs de maïs dans les ruines. Pas de brûlures au troisième degré, pas de cancers de la peau, pas d'enfants aveugles, pas d'hiver nucléaire... De la joie, de l'entrain et du cœur à l'ouvrage...

« Snif... Snif... Tu vois, Ronald, ces braves polonais me font penser à nos fermiers du Wyoming et de l'Arkansas... Au fond, nous sommes tous frères... Quel malheur, la guerre... »

« Hey, Jimmy, laisse un peu tomber ton joint et arrose-moi ces conards là-bas à droite... Manquent pas de culot, ces salopards, de menacer Tom et Jerry avec leurs fourches, tout ça pour quelques kilos de pommes de terre et deux trois poulets empruntés... C'est dingue, quoi, ils sont pas au courant qu'on est leur seule protection contre le communisme international... C'est à vous dégoûter de mourir pour Gdansk... »



LA COMPAGNIE DES GLACES Jeux Actuels

Tout a commencé au mois de novembre, deux ans après la grande catastrophe, quand le seigneur des Yvelines-Sud a engagé un groupe de mercenaires pour une incursion-suicide dans les ruines de la Capitale. La rumeur courait qu'un groupe de Maraudeurs avait récupéré dans les caves d'un magasin de la Rive Gauche un exemplaire intact d'un Jeu de Rôle... Après la cérémonie de bénédiction, nous nous sommes enfoncés dans la zone irradiée, conscients de l'enjeu de notre mission... Pensez, en deux ans, nous n'avions réussi à récupérer qu'un unique exemplaire de la version Expert de D & D en allemand... Autant dire que nous portions sur nos épaules l'espoir de tout un peuple... Je suis le seul à être revenu, et dans quel état... Mourir pour « La Compagnie Des Glaces »...

Ah, mon père, je vous jure, la vie est une belle saloperie... »

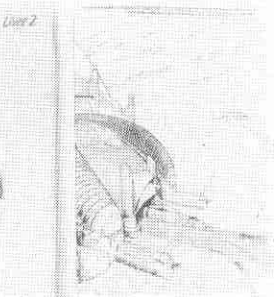
Extrait de la confession de Dominique « Shotgun Shorty » Ganger.

« La Compagnie Des Glaces », est l'exemple type de la confusion qui règne chez les éditeurs de jeu entre l'attrait de la littérature et celui du jeu de rôle. « Le Seigneur des Anneaux » de Tolkien et le « Jeu de Rôle Des Terres Du Milieu » ne sont pas interchangeables. L'Appel de Cthulhu n'est pas une retranscription servile du monde de Lovecraft... Les auteurs de ces jeux ont pris dans ces univers littéraires les bases de leurs règles, puis ont travaillé plus avant en y ajoutant des concepts jouables (par exemple l'idée géniale de la Santé Mentale, qui n'apparaît bien sûr pas de façon évidente dans l'œuvre de Lovecraft, mais qui en restitue pourtant parfaitement la saveur...).

Les auteurs de « La Compagnie Des Glaces » se sont contentés d'adapter une série de science-fiction française en pondant un catalogue de règles d'une lourdeur inégale... Ni la présentation du jeu, ni son écriture ne méritent qu'on s'y arrête... Attention, fidèles lecteurs, l'augmentation constante de la popularité de notre hobby entraînera inéluctablement l'émergence de jeux de ce type, mal pensés, bâclés, hors de prix... Soyez vigilants !

Saloperie de froid ! La pompe de mon fusil est bloquée ! Shotgun Shorty

LA COMPAGNIE DES GLACES



THE MORROW PROJECT Timeline Ltd

La situation où notre groupe de joueurs se retrouvait le plus souvent à AD & D était la suivante : nous étions debout dans un corridor, juste derrière une porte. De l'autre côté de cette porte nous pouvions entendre une multitude de méchants qui se préparaient à nous tomber dessus et à nous faire bouillir pour leur dîner.

La mort ne me faisait pas peur. J'étais cependant troublé par les plans de notre chef valeureux pour se sortir de toutes ces situations difficiles... « Tous ceux qui ont un missile weapon tirent une fois sur la horde, puis font retraite jusqu'à nous, on reforme les rangs et on tape dessus jusqu'à ce que mort s'ensuive... » C'est un plan, ça ???

Moi, je me disais... c'est le moment rêvé pour reculer d'une quinzaine de mètres le long du corridor, mettre en place la mitrailleuse, et attendre qu'ils chargent... Ou s'en aller carrément, mais sans oublier de laisser quelques mines anti-personnel, juste histoire de les ralentir un peu et d'ajouter du piment dans leur vie... Bon, et si vous voulez absolument entrer là-dedans, pourquoi ne pas balancer deux ou trois grenades à l'intérieur, refermer la porte et attendre que la fumée se dissipe ?... Mais jamais on ne me laissait faire... »

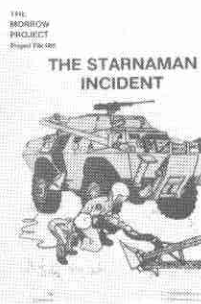
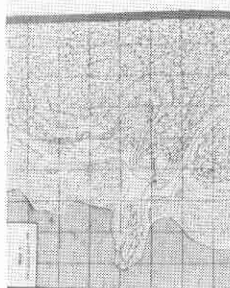
H.N. VOSS, créateur du MORROW PROJECT.

Le monde tel que nous le connaissons aujourd'hui cessa d'exister en 1989, lors d'un échange de bons procédés nucléaires entre les USA et l'URSS, secondaire à la mise en route accidentelle d'un programme de simulation d'attaque sur l'ordinateur du centre américain NORAD...

Un homme du nom de Bruce Morrow, un visionnaire, avait prévu dès 1962 que le conflit éclaterait un jour... Allié à un groupe d'industriels américains riches, il avait formé le Conseil Du Lendemain, une organisation secrète destinée à permettre à la civilisation de renaître de ses ruines. Le Projet Morrow prévoyait la cryogénisation (conservation à ultra-basse température) de nombreuses équipes de volontaires entraînés... De la Base Morrow partirait en temps utile le programme de réveil des unités de sauveteurs, qui, bénéficiant d'un équipement en parfait état et d'une longue expérience, viendraient à l'aide d'une population dévastée par les radiations, la famine et les épidémies. Personne n'avait prévu que le destin, sous la forme d'un fanatique religieux dangereux nommé Krell, contrecarrerait ce plan de sauvetage. La Base Morrow, enfouie dans un vaste complexe souterrain et abritant 150 personnes pendant l'Holocauste, fut détruite peu de temps après que les premiers groupes de reconnaissance se soient aventurés à l'extérieur, par un acte suicidaire de terrorisme bactériologique... Les équipes de volontaires, disséminées dans ces abris sur tout le territoire américain, continuèrent de dormir d'un sommeil sans rêves pendant 150 ans. Lorsque la séquence de réveil de certains groupes fut finalement mise en route par les ordinateurs défectueux,

ils se retrouvèrent confrontés à un monde hostile, totalement différent de ce que leur apprentissage les avait préparés à affronter.

MORROW PROJECT ne se présente pas sous forme de boîte de jeu, mais d'une succession de livrets d'une cinquantaine de pages chacun. La règle du jeu, très détaillée et pourtant simple, comporte des indications très précises sur le conflit nucléaire lui-même, le monde post-apocalyptique, et tout ce qui est nécessaire à la création des personnages et leur équipement. Les joueurs prendront le rôle de membres d'une équipe de reconnaissance (polyvalente), d'une équipe scientifique (médicale, spécialisée en agriculture, etc...) ou d'une équipe de combat Mars. S'ils le désirent, et au fil des aventures, certains personnages pourront faire partie des descendants des survivants de l'Holocauste : fermiers, trappeurs, religieux... Les règles de combat sont simples, en particulier pour les armes dont le coefficient de pénétration des projectiles est simplement corrélé avec le coefficient de protection de la partie touchée. De plus, chaque personnage est doté au départ d'un nombre de points de Structure (muscles, os, etc...) et de points de Sang (vaisseaux, etc...), les points de Sang continuant à diminuer tant que les premiers soins ne sont pas apportés au blessé (une blessure ponctuelle à la cheville non traitée peut entraîner la mort...). Heureusement, les membres du Morrow Project sont équipés de combinaisons spécialement résistantes, et les armes à feu sont assez rares et artisanales...



Il n'est pas inutile de préciser que H.N. VOSS, le créateur du Morrow Project, est un ancien militaire... C'est sans doute à cause de son expérience des armes et de la stratégie militaire que le Morrow Project possède un tel cachet d'authenticité. Et pourtant, à la différence de Twilight 2000, l'univers du Morrow Project, quoique violent, est à la fois plus réaliste et plus humain.

Une mention spéciale doit être donnée à la qualité d'écriture des scénarios et à leur jouabilité, l'auteur s'étant entouré de collaborateurs de différentes régions des Etats-Unis qui ont su amener un cachet particulier à chaque aventure... Les conditions climatiques et politiques de chaque région surprendront certainement les joueurs qui s'aventureront dans cet excellent système, au fil d'histoires aux titres prometteurs : OPERATION LUCIFER, LES RUINES DE CHICAGO, DAMOCLES...

AFTERMATH Fantasy Games Unlimited

La particularité de l'univers d'AFTERMATH est que les causes de l'Apocalypse sont laissées à l'appréciation du Maître de Jeu. Les règles détaillent en effet les différentes campagnes possibles : Guerre conventionnelle, Guerre Biochimique, Guerre Nucléaire-Bactériologique-Chimique, mais aussi Catastrophes Naturelles, Invasion Extra-terrestre, Glissements Temporels... ou encore un panachage de ces diverses jouysés !

Le travail du Maître de Jeu est donc considérable et, dans ce but, les trois livrets de la boîte

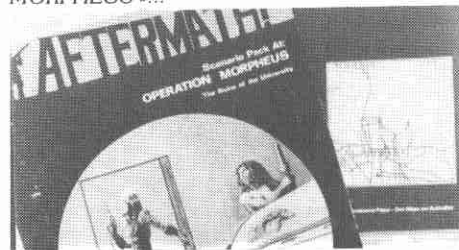
de base comportent une série de chapitres fort développés sur tous les aspects de la création d'une campagne : depuis les règles de création d'un personnage et de son équipement, sans oublier des chapitres sur la famine, le cannibalisme... jusqu'aux règles gouvernant les conditions climatiques, les effets des radiations, la technologie pré-apocalyptique, les mutations animales...

AFTERMATH est certainement le plus lourd de tous les jeux présentés ici, et probablement le plus complexe jeu de rôle qu'il m'ait été donné de déchiffrer.

La qualité de son écriture et le soin apporté à colliger tous les aspects pouvant intéresser le Maître de Jeu en font cependant un jeu très attachant, auquel je me suis attelé de nombreuses fois avant de renoncer à l'utiliser tel quel... Pour n'avoir qu'une idée de la trop grande complexité des règles, il suffit de parcourir la fiche de personnage sur laquelle doivent être notés, entre autre, le poids exact de chaque objet ou vêtement porté par le personnage, ainsi que sa position... Pas d'approximation ! Un personnage surpris par un intrus alors qu'il s'accroupissait pour satisfaire à des besoins naturels devra avant de lancer le moindre calculer : a) le poids de son sac à dos ; b) son degré d'accroupissement ; c) la résistance de sa ceinture de pantalon aux mouvements violents ; d) la pente du terrain sur lequel il se trouve ; e) sa forme physique et son degré de fatigue ; f) le temps qu'il mettra à s'exonérer avant de pouvoir faire face dignement à son agresseur — ce temps étant fonction de : x) l'état de son système digestif ; y) les repas ingérés dans les dernières 48 heures ; z) sa pudeur naturelle... AFTERMATH est sans doute le meilleur exemple d'un jeu attrayant et prometteur mais injouable à cause de la complexité inutile de son système...

Restent cependant les milliers d'idées utiles à l'élaboration de scénarios comprises dans les règles ainsi que certains des meilleurs conseils pour le Maître de Jeu et ses joueurs dans le but de promouvoir la qualité du jeu... (Autant l'avouer, c'est AFTERMATH qui nous a donné l'idée de jouer son propre personnage dans TRAUMA... S'imaginer en survivant de l'Apocalypse est une expérience terrifiante, mais aussi pleine de leçons... Ceux qui se sont entraînés en imagination dans l'univers dévasté et très réaliste d'AFTERMATH ne vivent plus « LA BOMBE » comme un sujet d'Actualité un peu dépassé... Il y aurait gros à gagner sans doute pour la race humaine à faire jouer certains de nos dirigeants à AFTERMATH...).

Alors comment faire pour bénéficier des idées géniales des créateurs d'AFTERMATH sans agoniser pendant des mois sur les règles... Ma solution a été d'utiliser un panachage des règles de MORROW PROJECT (pour tout ce qui touche à l'univers post-apocalyptique) et les règles de TRAUMA pour la création et l'équipement des personnages. C'est au prix de ce petit travail que nous avons pu débiter la première campagne pour AFTERMATH : « OPERATION MORPHEUS »...



BITUME Futur Proche

C'est un jeu uniquement destiné aux passionnés de MAD MAX. Les règles (un livret de 56 pages) sont essentiellement consacrées à mettre

en place des systèmes pour jouer sur la route, au volant de tous les véhicules possibles. L'environnement du jeu est aussi très fortement inspiré de MAD MAX, bien que l'Apocalypse soit due, ici, à la comète de Halley qui est passée un peu trop près de notre terre. A plutôt sa place au côté de Battlecars.

APRES : L'ESPOIR



Au moment où j'allais clore cet article, une faille temporelle s'est ouverte sur mon bureau et une boîte de jeu a chuté sur l'imprimante du micro-ordinateur... APRES est un jeu français, créé par Christopher ENTZMANN et Philippe SALLERIN, et qui pour l'instant n'a pas encore trouvé d'éditeur... Mais cela ne saurait tarder... En effet, ce jeu, qui se présente pour l'instant sous la forme d'un livret de règles et de deux livrets d'aventures totalisant 13 scénarios formant une campagne continue dans l'univers d'une France dévastée par l'apocalypse nucléaire, est sans doute le meilleur jeu de rôle français que j'aie jamais eu le plaisir de parcourir...

Les règles sont très proches de celles de TRAUMA et comportent en outre une table sur les stress psychologiques qui est un chef d'œuvre, utilisable dans tout système de jeu, et qui pour une fois ne se résume pas à une table d'alignement ou à une définition psychologique stupide comme celle de la Compagnie des Glaces...

Quant aux scénarios... Un esprit d'invention constant, un sens de l'humour et de la description des détails sans faille, une trame narrative haletante en font une campagne excitante, pleine d'imprévus et de rebondissements.

Le seul reproche qui pourrait être fait lors d'une première lecture, en dehors d'un playtest approfondi, est la linéarité de l'action. Cependant, la véracité des PNJ (imaginez un punk post-apocalyptique qui se fait appeler le destroyer de Minuit ou DM et qui se prend pour un vampire, ou un homme au passé trop terne, « une bande magnétique de faible longueur tournait en boucle dans sa cervelle transformée en simple tête de lecture »...) et le côté dramatique des situations emportent la conviction. APRES : L'ESPOIR est promis à un très bel avenir. Je n'ai, en tant que Maître de Jeu, plus qu'un souhait... Que l'Apocalypse tarde suffisamment pour qu'un jour prochain je puisse voir mes joueurs, spéléologues de fortune, sortir, hébétés, du gouffre de Morfondat, au milieu des cadavres des membres de leur équipe de surface, pour affronter APRES, le jeu du dernier rôle...

En conclusion, et avant que vous ne fonciez dans votre magasin de jeux favori pour vous enfoncer dans l'univers que vous aurez choisi, n'oubliez pas que tout ceci n'est qu'un jeu... et que la réalité dépasse malheureusement la fiction, et de loin. La prolifération des mégatonnes est telle qu'à l'heure où vous lisez ceci, chacun d'entre nous est assis sur un baril contenant à peu près quatre tonnes de dynamite... Alors jouez dans ces univers dévastés, tâchez d'y trouver l'aventure, la fraternité au milieu de la lutte quotidienne pour survivre... Mais n'oubliez surtout pas que ces jeux représentent la réalité. Si l'Apocalypse a lieu, dans le chaos de l'hiver nucléaire, seuls les scarabées et les cancrelats survivront assez longtemps pour témoigner de la rage d'auto-destruction de notre espèce.

PETITE BIBLIOGRAPHIE

Voici une liste de quelques ouvrages qui vous aideront à donner du corps à vos campagnes post-apocalyptiques, dans le meilleur des cas, ou qui vous feront passer le temps dans votre abri...

MALEVIL de Robert MERLE

Lorsque les bombes anéantissent la civilisation, ils goûtaient un excellent vin dans la cave d'une ferme de province... Leur combat pour survivre sans sombrer dans la bestialité est raconté par Robert Merle avec humour, humanisme, et un sens romanesque certain...

ENDE de Anton Andreas Guha

Non traduit en français, ce chef-d'œuvre publié en Allemagne et en Angleterre retrace les derniers mois de la vie de l'auteur, qui coïncident avec ceux du reste de l'humanité. D'épreuve de force en bétise, de cynisme en connerie, l'Humanité assiste impuissante à son anéantissement par les marchands de mort.

JEREMIAH de Hermann (NOVEDI)

Cette saga de BD offre aux Maîtres un peu paresseux quelques scénarios savoureux. Au fil des albums de la série, Hermann gagne en force, en puissance. Le côté bon enfant des premiers tomes laisse la place à une interrogation croissante... Dans le monde d'après, y-a-t-il encore une place pour les héros ? Les personnages de la série sont tous des survivants avant tout, et il est difficile de détester même les pires d'entre eux... Qui sait à quoi nous serions réduits à leur place...

« Un cobaye pour l'éternité » et « Delta » sont des aventures prêtes à jouer dont les auteurs de Morrow Project pourraient être fiers !

MOURIR A CREYS-MALVILLE de Santi et Bucquoy (Ansaldi)

Santi et Bucquoy avaient déjà commis un « Autonomes » d'une dureté inégalée dans l'histoire de la BD. Ici encore, dans un monde en décomposition morale et physique, ils nous livrent un album puant la mort et la chair triste... Les lendemains fascistes triomphants qu'ils nous dépeignent sont à la mesure de leurs désillusions... et c'est vraiment très, très dur à avaler...

TOUS AUX ABRIS (coll. Le terrain Vague)

Tous les poncifs, toutes les informations mensongères jamais proférées par les grands de ce monde et leurs sbires sur l'inocuité du nucléaire, rassemblés en un seul volume. De quoi se tordre de rire en grinçant des dents...

WAR DAY de Strieber et Kunetka (Stock)

Quatre ans après la catastrophe, deux anciens journalistes sillonnent les ruines de ce qui fut leur pays, les USA...

LES MINUTES DE L'HEURE H de Prochnau (Denoël)

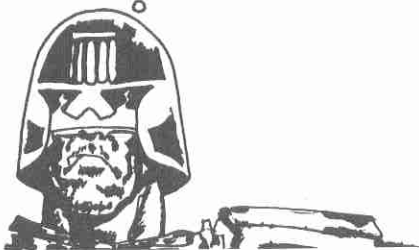
La troisième Guerre mondiale comme si vous y étiez... Un livre finalement optimiste... L'auteur a foi en l'homme, même s'il est politicien ou militaire... Souhaitons qu'il ait raison...



LA TERRIBLE HISTOIRE DE DOCTEUR JUNKY ET MISTER MAD

UN SCENARIO POUR JUDGE DREDD

LE SCÉNARIO DOIT ÊTRE
RESPECTÉ, IL LE SERA!



Jérôme Bohbot

Mais que se passe-t-il dans Mega City One ? On y est habitué aux crimes de toutes sortes, mais pourquoi des criminels se mettent-ils à voler des morceaux des corps de leurs victimes ? Et pourquoi retrouve-t-on ces criminels le lendemain, mais décapités cette fois-ci ?... Bref, une histoire à en perdre la tête.

INTRODUCTION

Bien que tous ces événements prennent place en l'année 2113, il nous faut, afin de mieux comprendre l'histoire, retourner au début des années 2000, un peu avant la grande pollution...

C'est en 2014 exactement que le gouvernement américain commença à s'intéresser aux recherches expérimentales du professeur Jack Broadbent, un savant aussi extravagant qu'intelligent... Avec l'aide de son fidèle assistant, Henry Foster, il travaillait sur la possibilité de séparer l'esprit du corps humain, et de permettre ainsi le ralentissement du vieillissement ; c'est dire les débouchés qu'auraient pu avoir de telles découvertes si ses théories avaient abouti.

Cependant, Jack était un savant bien particulier : il ne pouvait se passer de drogue. Au départ, la chose n'était pas forcément gênante dans son travail, puisqu'il lui arrivait même de formuler dans ces moments d'extase des théories tout à fait remarquables comme la « non matérialité de l'esprit humain comparé à l'évolution transcendante du corps ». Cependant, au cours des années, ces passages se transformèrent en autant de crises de folie desquelles le professeur sortait à chaque fois un peu plus dérangé et mégalomane. Son assistant, Henry, de plus en plus inquiet, décida, après de nombreuses et douloureuses réflexions, de s'en débarrasser. Il en trouva l'occasion au cours d'une expérience, on était alors en 2016...

L'esprit de Jack Broadbent se trouvait maintenant emprisonné dans un bocal, séparé de son corps. La grande pollution arriva et Henry dut quitter les lieux, n'omettant cependant pas d'emporter les carnets contenant toutes les notes de recherches de ces années de travail. Il alla se terrer dans un quartier industriel de New York et, officiellement, on conclut que les deux savants étaient morts au cours d'une expérience. On ne pouvait de toute façon plus rien vérifier... Et ces événements furent rapidement oubliés.

Sautons maintenant un petit siècle, nous sommes au début de l'année 2112. Un jeune savant, John Rutherford, découvre par hasard qu'un de ses arrière-arrière-grands-oncles était un scientifique du nom de Jack Broadbent qui avait apparemment des théories remarquables. En approfondissant ses recherches, John apprend que ce dernier a mystérieusement disparu un siècle plus tôt lors de la grande pollution de 2016. Résolu à mener son enquête, il décide alors de se rendre dans la Zone d'Enfer afin d'en apprendre plus. Grâce aux anciennes archives, il parvient à découvrir que le laboratoire de son ancêtre se trouvait dans la petite ville de Brunswick, au bord de l'océan Atlantique... Il se prépare une année entière à affronter les dangers de la Zone d'Enfer et, après de nombreux efforts parfois surhumains, il en rapporte le bocal contenant l'esprit de Jack Broadbent qui s'y est développé depuis près d'un siècle, ne rêvant que de retrouver un corps et de se venger. Avec son aide, John construit un laboratoire bien caché, et tout est terminé en 2113.

Pendant ce temps, Henry Foster n'était pas resté inactif. Après s'être enfui de Brunswick et s'être terré dans les bas fonds de New York, il s'installa un petit laboratoire où il poursuivit ses recherches. Il parvint à obtenir quelques résultats mais, de toute évidence, il était assurément moins doué que Jack, son maître. Aussi la seule chose qu'il parvint concrètement à réaliser est de se maintenir en vie dans un corps qui ne cesse de vieillir... Cependant il détient toujours les carnets du professeur qui, comme nous le verrons plus loin, ont une importance capitale.

Pour reconstituer un corps afin de « loger » l'esprit de Jack, John doit réunir des organes compatibles, ce qui nécessite de commettre une série de crimes... Aussi paye-t-il des tueurs professionnels, d'une part pour accomplir cette besogne, et d'autre part pour retrouver les carnets, et effacer ainsi toutes traces...

Il ne reste plus alors aux juges qu'à retrouver

MEGA CITY ONE

RAPPORT D'AUTOPSIE / N° AB2 56 123 79 RAP/22

SAM/12/23:05 hrs

Ce rapport concerne trois sujets qui ont été apportés à l'institut médico-légal suite à des décès non naturels.

J'ai constaté après autopsie que la mort avait été provoquée par une arme blanche, maniée de main de maître puisque dans les trois cas les coups ont atteint une zone vitale, qui n'est pas la même. Cela semble être expliqué par le fait que chacun des corps s'est vu amputé d'un organe particulier, le foie pour l'un, les poumons pour l'autre, et le cœur pour le troisième.

Cela laisse donc penser que les cibles étaient choisies à l'avance et que les crimes ont été commis dans un seul et unique but, voler des organes qui devaient offrir des caractéristiques particulières. Il est cependant à noter qu'après vérification aucune de ces victimes ne présentait de particularité physiologique, si ce n'est leur bonne santé.

JUGE-MED RAP/22

Doc. n° 1

ref:410 01 27 918



ces carnets, seul moyen de détruire l'esprit de Jack Broadbent, avant les hommes de main de John, puis de se rendre dans un Brunswick en ruines pour chercher un appareil spécial, et enfin de retrouver le laboratoire secret, afin d'éliminer l'esprit de Jack et de mettre en prison John... Ce qui ne sera pas de tout repos !!!

LE DÉBUT DE L'AVENTURE

Briefing du matin 6 h 05

Officier responsable : Juge Mitchell

Le matin du premier jour de l'enquête, les juges se réunissent dans la salle de briefing du secteur 18 du quartier Central. Il est, comme tous les matins, 6 heures et 5 minutes lorsque leur supérieur, le juge Mitchell fait son entrée. Il assigne sa mission à chaque juge, et s'adresse enfin aux personnages afin de les mettre sur une enquête délicate. Il leur explique que trois cadavres ont été retrouvés dans leur quartier... Les corps des trois victimes (des jeunes gens de sexe masculin) ont été dépecés et il manque à chacun un membre ou un organe. L'identité des victimes est communiquée aux personnages ainsi que leurs adresses (ils ne trouveront cependant rien en enquêtant sur eux). Le juge leur remet aussi le rapport du juge-Med qui a examiné les cadavres (document n° 1).

Après une demi-journée d'enquête où très rapidement il semble qu'il n'y ait aucune piste sérieuse, ni aucun témoignage, les personnages recevront un message radio du juge Mitchell leur indiquant qu'une intéressante découverte vient d'être faite dans le secteur 97 du quartier Est...

SUR LES TRACES DES CRIMINELS...

Suite à la communication du juge Mitchell, les personnages se rendent dans le secteur 97 quartier Est, une zone industrielle située dans l'ancienne banlieue de New York. C'est à cet endroit que se terre Henry Foster (du moins ce qu'il en reste). Pour se protéger, il s'est assigné une bande de contrevenants à qui il a fabriqué des armes redoutables... Ils se font appeler les *Freezbee4 Furies*.

Ce n'est pas par hasard que deux individus, manifestement issus des quartiers pauvres (pour une plus grande description voir le paragraphe concernant les tueurs) ont été découverts morts dans le coin... En effet il s'agit de deux tueurs (faisant partie des hommes de main de John) qui étaient venus pour rechercher les carnets après avoir retrouvé la trace de Henry Foster.

Les personnages sont attendus par des juges et des juges-Med qui les laisseront regarder les cadavres avant qu'on ne les embarque ; ils ont tous deux été décapités et le spectacle n'est pas très ragoûtant. La coupure semble nette, comme s'ils avaient été frappés avec une force surhumaine. Les deux cadavres baignent dans une mare de sang. Il a fallu les fouiller malgré tout et on a trouvé un peu d'argent sur chacun d'eux (ce qui est anormal pour des pauvres de ce genre). De plus, tous deux portaient une arme blanche comparable à un sabre égyptien (document n° 2). L'un d'eux avait également un papier dans une poche, lisible bien que maculé de sang. Il mentionne une adresse : *Secteur 97, Est, Bloc 628, 13^e allée* (c'est l'adresse de Henry).

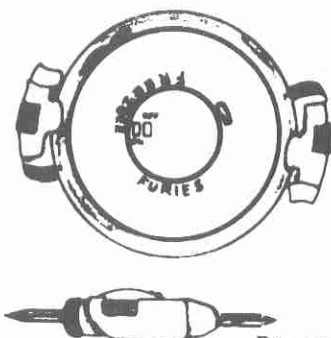


Doc. n° 2

Maintenant que nous avons passé en revue tous les indices du coin, revenons à ceux qui l'habitent... Comme vous le savez déjà, Henry Foster a élu domicile dans le coin protégé par ses *Freezbee Furies*. Ils veillent farouchement sur lui mais, pendant cet attroupement de juges, ils ont décidé de se terrer un peu.

Cette bande est composée de neuf personnes, trois filles et six garçons dont un assume la fonction de Chaman de la troupe. Leur arme favorite est un *freezbee* serti de lames et mû par des mini-réacteurs, mis au point par Henry Foster (document n° 3). Leur tactique est simple : attirer l'attention de quelqu'un qui se montre un peu trop curieux, soit en lui donnant de faux renseignements, soit en montant une fausse agression ou un faux viol, pour l'attirer dans un guet-apens fatal la plupart du temps.

FREEZBEE



Doc. n° 3

Tout cela est bercé par un single de Billy Idol que le Chaman ne manque jamais de passer...

Descriptions et fiches techniques :

— Les filles sont vêtues en cuir noir, allumeuses et pulpeuses au possible. Elles portent une mini-jupe laissant largement apparaître leurs dessous à la moindre occasion et un tee-shirt rembourré de protections de football américain. Des bas noirs complètent cette provocante tenue. Leur coupe de cheveux se compose d'une crête à l'iroquois d'une bonne vingtaine de centimètres, au milieu du crâne, le reste étant entièrement rasé...

Elles sont chaussées de bottes renforcées de métal et portent des gants renforcés également... Une ceinture leur permet de porter un *freezbee* avec son système de rappel. Quant à leurs visages, ils sont entièrement recouverts de « peintures de guerre » composées de taches bleues foncées, noires et vertes...

Nanas Freezbee

S	I	CS	DS	TS	SS	MS	PS
1	44	35	10	08	30	08	05

— Les hommes sont eux aussi habillés de cuir noir, avec un pantalon moulant et des bottes renforcées de métal et de clous. Ils portent un blouson orné de protections de football et de clous laissant entrevoir un tee-shirt maculé de crasse. Quant aux gants, ceintures, coiffures et visages, ils sont semblables à ceux des filles.

Mecs Freezbee

S	I	CS	DS	TS	SS	MS	PS
3	28	38	29	22	25	02	01

— Le Chaman, personnage un peu particulier, est presque vieux bien qu'encore en bonne santé. On prétend qu'il était même médecin avant tout ce merdier, alors on l'écoute et on obéit à ses ordres sans broncher. Il est vêtu d'un short colonial kaki, d'une chemise hawaïenne bleu dur et orange, de chaussettes vertes et de baskets... Il porte une casquette du type de celles des équipes de baseball. Outre cet accoutrement, il est reconnaissable au pistolet laser qui pend à sa ceinture et à une énorme

« sound machine » qu'il se trimballe sur l'épaule. Il a deux cassettes de Billy Idol dans la poche qui lui servent, lorsqu'il dirige une attaque, à mettre de « l'ambiance »... Il n'est pas maquillé et n'a plus un cheveu sur la tête.

Chaman Freezbee

S	I	CS	DS	TS	SS	MS	PS
1	15	37	20	14	20	45	03

Il faut considérer que tous les *Freezbee Furies* à l'exception du Chaman possèdent une armure de 15 % sauf sur la tête et les jambes.

Les *freezbee* sont des armes redoutables. Ce sont en fait des lames en forme de disque (pour simplifier les choses), mues par deux mini-réacteurs à carburant solide montés en sens inverse.

Chaque disque est relié à un petit émetteur à ondes courtes, lui permettant, s'il est lancé à moins de quarante mètres, de revenir automatiquement dans les mains de son lanceur. Ce système se met automatiquement en marche quand le *freezbee* est activé...

Target size : small

Random hit

01 — 08 Non vital. Size : Small. Armor : 5 %

81 — 00 Vital. Size : Small. Armor : none

Modificateurs :

01 — 10 mètres + 2

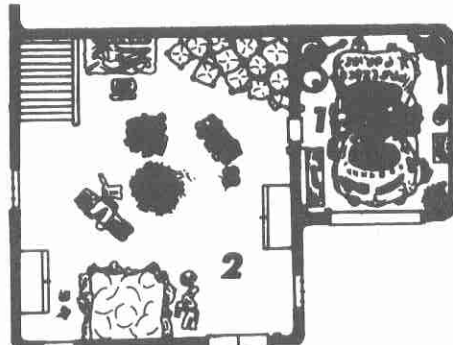
11 — 20 mètres aucun

21 — 40 mètres - 1

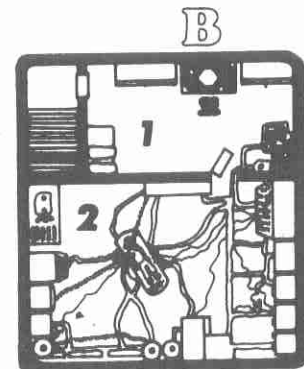
41 — 60 mètres - 3 (plus de retour automatique).

Le repère des *Freezbee Furies* et la planque d'Henry Foster (document n° 4) :

Le bloc 628 de la 13^e allée, vieille bâtisse qui date de la construction de Méga-City, est un bloc sans aucune forme particulière contrairement à ce qui se construit de plus en plus, jouxtant les bâtiments d'un complexe industriel. Le coin n'est pas des plus réjouissants... La maison est haute d'un étage, au rez-de-chaussée se trouvent les quartiers des *Freezbee Furies*, alors qu'au premier vit Henry Foster.



Doc. n° 4



A — Le rez-de-chaussée.

1) Garage :

Le garage est une dépendance du bloc, on y



entre soit par la maison, soit directement par une grande porte métallique (à l'épreuve des balles, récupération oblige...). Elle peut s'ouvrir grâce à un système électronique à code mais rien n'empêche de la faire sauter (mais alors question discrétion, on repassera...). A l'intérieur se trouve un vieux véhicule, en très bon état de marche, et pour cause : il est bichonné car, en cas de problèmes, il représente un très bon moyen de fuite ou de représailles. On peut considérer que ce véhicule est du type Hover car décrit p. 109 du GMB, à ceci près qu'il a été un peu trafiqué. Il peut emporter un pilote et cinq passagers dont un pouvant faire office de tireur puisqu'une tourelle ouverte armée d'un canon (cf Bike Cannon p. 112 GMB) actionné manuellement a été aménagée. Il y a quatre chargeurs de réserve dans la voiture (pour recharger voir p. 112 GMB). A part ce véhicule, toutes sortes d'outils encombrant ce garage/atelier : des fûts d'essence, des tuyaux et divers objets sans importance, matériel volé ou de récupération... La porte qui communique avec la maison s'ouvre par simple pression sur un bouton, il n'y a pas de système de verrouillage.

2) Pièce des Freezebee Furies :

Ce qui, à la base, devait être un trois pièces n'est plus maintenant qu'une vaste salle servant d'habitation aux gardes du corps d'Henry Foster. L'endroit n'est pas des plus propres, il est même jonché d'immondices... Les fenêtres sont protégées par des barreaux. La porte d'entrée à deux battants est de la même texture que la porte du garage (c'est du bricolage!!!) et s'ouvre avec le même genre de système. Cependant un battant est défectueux et s'ouvre violemment vers l'extérieur au lieu de l'intérieur (dommages 1D4)... Le mobilier quant à lui est assez sommaire : une antique glace piquée accrochée sur le mur au-dessus d'une non moins vieille table, une chaise, une caisse avec quelques objets de récupération sans importance, un tas de bois et des traces de feu au milieu de la pièce. Deux gros tas de coussins font office de lits « collectifs » et deux armoires servent à ranger tout un tas de bazar, tant vestimentaire que guerrier (quelques freezebee...). Un escalier semble monter vers l'étage supérieur. Une odeur de crasse et de graisse mêlée à une odeur de renfermé plane dans la pièce.

B - Le premier étage.

Henry Foster s'est réfugié dans cette partie du bloc. Seul le Chaman des Freezebee Furies y a accès ; c'est même là qu'il dort afin de pouvoir veiller sur le vieux savant... La première chose frappante lorsqu'on monte l'escalier est le changement d'odeur : les yeux fermés, on pourrait se croire dans un hôpital car l'atmosphère est emplie d'éther. Enfin, quand on débouche en haut de l'escalier, on aperçoit une porte qui, vu son aspect ultra moderne, ne paraît pas avoir sa place ici. Il s'agit apparemment d'un système fonctionnant par reconnaissance d'une empreinte manuelle. Le déverrouillage n'est programmé que pour celle du Chaman ou peut être actionné de l'intérieur de la pièce. Le système de verrouillage ne supporterait toutefois pas une rafale de Lawgiver (mais pour la discrétion...). Il fut aussi noter que toutes les fenêtres ont été condamnées, l'air est aspiré et filtré par quelques petites ouvertures qui se trouvent sur le toit.

1) L'antichambre :

Cette pièce est très faiblement éclairée à l'électricité. Un léger grondement provenant d'un groupe électrogène se fait entendre dans un coin. La trace d'une ancienne décoration murale est encore visible et tranche avec les murs moins vieux qui condamnent les fenêtres. Le

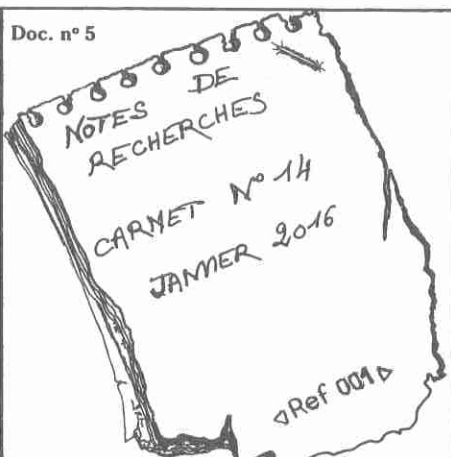
mobilier est ici plus conséquent : un vieux lit dans un coin, deux armoires aux portes vitrées (contenant divers ustensiles médicaux et de nombreux produits pharmaceutiques) encadrant un vieux bureau encore en bon état. De nombreux fils partant du groupe électrogène plongent dans l'obscurité d'une salle contiguë par une porte entr'ouverte...

C'est dans cette salle que se réfugiera le Chaman (s'il n'a pas été éliminé auparavant) pour défendre Henry Foster jusqu'à la mort.

2) L'ancien laboratoire :

La pièce est complètement plongée dans l'obscurité. Un bruit lancinant est perceptible,

Doc. n° 5



Il est fondamental de considérer que l'esprit peut être dissocié du corps, c'est physiquement possible grâce à un catalyseur qui peut transformer l'esprit en énergie, et ainsi donner la possibilité de le stocker, un peu comme dans une pile. Le prototype d'une telle machine sera prêt à fonctionner le 8 mars 2016.

J.B.



Notes sur les possibilités de stockage des esprits.

Après de nombreuses réflexions, je peux aussi affirmer que le transfert inverse est possible, et que seul le catalyseur branché en sens inverse pourra le faire. Mais de grandes questions restent encore, si l'on sait déjà que l'esprit se détruit en quelques secondes s'il est sorti de sa "pile" à l'aide de l'appareil, et s'il n'a pas de corps d'accueil, il est certain de même, que le fait de briser la pile ne détruit pas l'esprit, puisqu'il est alors fait d'énergie... Il est donc invulnérable face à quelqu'un qui n'a pas de convertisseur.

J.B.

19

sorte de martèlement, de battement de cœur suivi d'une espèce de respiration lente et difficile. Une faible lumière s'allumera alors, baignant la pièce dans une semi-obscurité. Des appareils divers, des fils, des tuyaux apparaissent de tous côtés. Une table d'opération, véritable centre nerveux de ce qui pourrait paraître aussi complexe qu'un cerveau humain (même pour un juge-Tech!), se trouve en plein milieu de cette curieuse salle.

Puis une voix rauque s'adressera aux personnages émanant d'une silhouette humaine allongée... C'est Henry Foster, ou du moins ce qu'il en reste : un esprit de jeune homme dans un corps de vieillard ou plutôt de débris humain. Il ne se fera pas prier, croyant d'ailleurs que c'est à cause de son ancien crime que les personnages sont là, pour tout raconter : de comment il s'est débarrassé du professeur Jack Broadbent jusqu'à sa situation actuelle due à l'échec de ses recherches. Il est également persuadé que « l'esprit » est revenu et commentera à parler du fantôme du savant. Il divaguerait ainsi pendant quelques minutes et rien ne pourra l'empêcher de parler. Ensuite, épuisé par cet effort pour lui surhumain, il tombera dans le coma d'où seul un juge-Med pourra le sortir. Il révélera alors que le seul moyen de vaincre l'esprit qui se cache, il en est certain, derrière les crimes est contenu dans les carnets de recherches dissimulés dans une boîte sous sa table (document n° 5). Si les personnages le laissent ici sans surveillance, il se fera tuer pendant la nuit, et son cerveau sera dérobé (devinez pour qui ?). De toute façon les tueurs seront sur leurs gardes, sachant que les personnages disposent d'une piste sérieuse...

LE CHEMIN VERS BRUNSWICK

Lors des confessions de Henry Foster, les personnages ont pu apprendre qu'il effectuait ses recherches en compagnie de Jack Broadbent dans une petite ville de la côte Est appelée Brunswick. En parcourant les notes de recherches contenues dans les carnets, ils ont pu découvrir que, normalement, le seul appareil capable de vaincre l'esprit du savant (si toutefois c'est lui qui se trouve derrière tout cela) se trouve précisément dans l'ancien laboratoire de Brunswick. Ce bâtiment a dû théoriquement résister à la catastrophe puisqu'il était protégé...

Il peut arriver de nombreuses péripéties aux personnages lors de leur périple jusqu'à Brunswick. Cette partie est cependant laissée au choix du maître de jeu, qui peut y intercaler d'autres aventures (tout en respectant les délais car le temps presse...).

Arrivée à Brunswick.

Brunswick est une petite ville côtière qui a presque été complètement détruite en 2016. Seules quelques ruines tiennent encore debout ici et là. La ville est par endroit infestée de Dog Vultures (voir GMB p. 91). A part cela, aucun mutant ne semble habiter la région, ce qui paraît d'ailleurs curieux...

Deux ou trois heures suffisent pour trouver l'ancien laboratoire qui semble, effectivement, assez bien conservé. Si les personnages sont attentifs, ils s'apercevront qu'aucun Dog Vulture ne traîne dans le coin, comme si cela était une propriété privée...

Le laboratoire :

L'ancien centre de recherche n'est pas immense, les crédits de l'état n'ayant jamais été extraordinaires. L'équipement semble obsolète, pensez, il a plus d'un siècle... Cependant il est flagrant que du matériel a été enlevé peu de temps auparavant (un an tout au plus si l'on en juge par la poussière). Et aucune trace de bocal

contenant « quelque chose ». Le prototype se trouve enfermé dans une caisse étanche et blindée recouverte par une chape de poussière dans un coin du labo. Il est cependant facile de voir qu'elle contient bien l'appareil mentionné sur le carnet...

Si l'on regarde bien sur la table, des papiers peuvent attirer l'attention. John Rutherford les a perdus lors de son investigation. Dans un portefeuille, mis à part divers papiers d'identité, se trouve un morceau de papier sur lequel est griffonné « U., gate 8 ».

Ressortir du labo est une tout autre chose.

En effet l'idée de propriété privée n'était pas tout à fait fausse. Un mutant a élu domicile dans le quartier et veille farouchement sur son labo, surtout depuis qu'il s'est fait posséder par John... En fait, ce type est un rescapé des guerres du début du 21^e siècle et il en a ramené quelques séquelles (du genre Rambomanie, vous connaissez ?). De plus, avoir été exposé à la radioactivité a entraîné chez lui une mutation : ses oreilles se sont mises à pousser à un point tel qu'il peut maintenant s'en servir pour voler... Il s'appelle Jambo et est persuadé que s'il protège le laboratoire et débarrasse la ville de toutes ses vermines, le gouvernement lui remettra une médaille...

Son repère peut être trouvé mais, mis à part quelques munitions, il ne recèle rien d'intéressant.

Fiche technique :

Jambo

S I CS DS TS SS MS PS

3 45 60 02 30 35 20 01

Il vole à la vitesse de 17 m/s (soit environ 60 km/h).

Il possède comme armement 3 fire bombs, un Stump Gun (GMB p. 117) et dispose d'assez de cartouches pour tenir un siège...

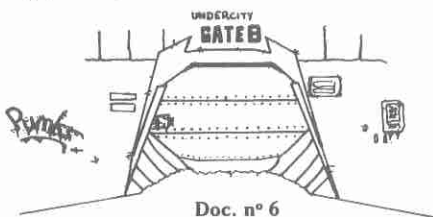
LA PORTE 8 DE L'UNDERCITY

(Document n° 6)

Nous y voilà enfin, eh oui, tout se trame derrière cette porte fatidique. C'est ici, secteur 163 quartier Ouest, que s'est réfugié John Rutherford, avec l'esprit de son arrière-arrière-grand-oncle. Il y a installé son laboratoire secret d'où il poursuit toutes ses recherches et dirige ses tueurs.

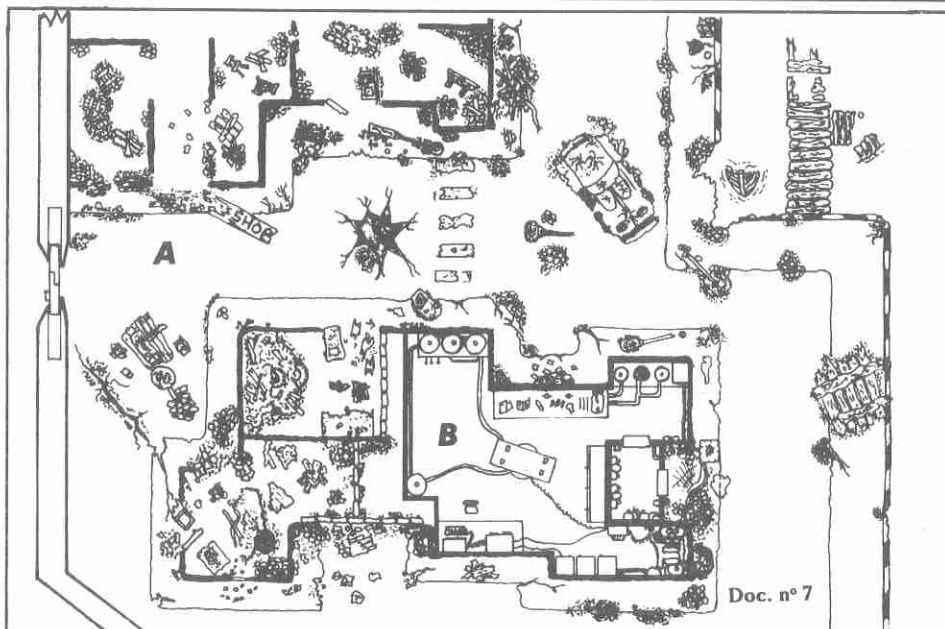
Il y a deux moyens d'arriver à retrouver la trace de John Rutherford. La première est de consulter les fichiers de l'état-civil pour voir s'il reste un descendant de Jack Broadbent ; il ne sera pas difficile ensuite de s'apercevoir qu'il a disparu il y a plus d'un an après s'être préparé à aller dans la Zone d'Enfer. La seconde est d'avoir retrouvé les papiers qu'il a égarés dans le laboratoire de Brunswick...

Par contre, une seule solution permet de trouver l'entrée du laboratoire (à moins d'un hasard miraculeux) et c'est de retrouver le portefeuille de John Rutherford puisqu'à l'intérieur se trouve le papier sur lequel est griffonné : U., gate 8, ce qui bien évidemment signifie Undercity porte 8.



Doc. n° 6

Cette porte s'ouvre normalement, il n'y a même pas de verrouillage particulier... Cependant, si un juge-Tech observe attentivement le mécanisme une fois que la porte est ouverte, il



pourra s'apercevoir que d'une part il est trafiqué pour s'ouvrir de l'intérieur, mais que d'autre part, il est probablement relié à un système d'alarme...

Si les personnages parviennent à la porte en fin de journée, ils verront un attroupement de trois ou quatre silhouettes qui leur sont malheureusement familières. Il s'agit en effet des tueurs payés par John Rutherford qui viennent prendre leurs ordres...

Le chemin jusqu'au laboratoire (document n° 7).

Dans l'Undercity, une triste vision s'offre aux personnages. La saleté et la puanteur ont envahi cette ancienne ville maintenant en ruines.

Afin d'être correctement protégé, John Rutherford s'est assuré les services des quelques vingt mutants qui habitent le coin. Aussi quand le signal de l'ouverture de la porte parvient dans le laboratoire, l'alarme est déclenchée, et les mutants se mettent sur le pied de guerre... Ils vivent en général par groupes de quatre dans les bâtiments en ruines qui entourent le laboratoire.

Fiche technique :

Les mutants correspondent au modèle type donné p. 101 du GMB. Le choix des mutations est laissé au maître de jeu. Ils se battent avec des armes blanches.

Le laboratoire.

Trouver l'entrée n'est déjà pas chose facile puisqu'elle est dissimulée à l'intérieur d'une vieille boutique. Il faut être particulièrement vigilant pour la remarquer et y pénétrer pour voir une porte hermétiquement close, fonctionnant à code, qui ne devrait pas être là... Cette porte peut être forcée (un Lawgiver devrait largement suffire...). On arrive alors dans un sas où des combinaisons stériles sont exposées ; il n'y a pas de matières vraiment dangereuses dans le labo, elles servent simplement à éviter les problèmes que pourrait causer la saleté, surtout dans un lieu pareil. Il suffit d'appuyer sur le bouton de la porte pour que le sas s'ouvre sur le labo. C'est alors qu'apparaît une installation ultra moderne et, fatalement, John qui pour l'occasion a sorti un Scatter Gun et n'a pas attendu que les personnages se montrent pour canarder à tout va...

Quant à l'esprit, il y a deux possibilités. Il se trouve soit dans son bocal, dans ce cas seul le catalyseur ramené de Brunswick pourra le détruire, soit dans un corps humain si assez de crimes ont été commis et si les personnages ont perdu trop de temps dans la Zone d'Enfer... Il

est certain que dans les deux cas, Jack prendra part aux combats avec ses pouvoirs psychiques.

Fiches techniques :

John

S I CS DS TS SS MS PS

1 20 35 29 65 10 45 02

Jack

Esprit

S I CS DS TS SS MS PS

0 0 0 0 0 0 0 70

Pouvoirs : Animate Corpse, Hold Door, Psychic Attack.

Corps

S I CS DS TS SS MS PS

3 50 50 05 50 05 50 70

Pouvoirs : Animate Corpse, Hold Door, Psychic Attack, Telekinesis.

LES CRIMES

John possède dans son laboratoire un ordinateur qu'il a réussi à brancher sur les fichiers de la ville. Il peut ainsi choisir ses victimes en fonction des particularités physiologiques de tel ou tel de leurs organes. Au total, vingt victimes sont nécessaires pour reconstituer le corps. La veille du soir du début de l'enquête, trois crimes avaient été commis, il en reste donc dix-sept à faire, à raison de 1D4 par jour... Il faudra ajouter encore 1D4 jours pour les derniers préparatifs et l'esprit de Jack aura retrouvé un corps...

Les tueurs sont des descendants de réfugiés de pays d'Afrique du Nord, un peu fanatiques, et à qui il a suffi de dire que c'est pour la cause d'Allah (et que c'est lucratif...), pour les convaincre de se mettre à l'ouvrage. Trois ou quatre d'entre eux viennent tous les soirs vers neuf heures à la porte 8 pour prendre les ordres.

Ils sont habillés de vêtements sombres, mi-traditionnels, mi-modernes et portent cependant encore le turban. Ils utilisent des sabres égyptiens.

Fiche technique :

Tueurs

S I CS DS TS SS MS PS

2 20 45 01 01 45 01 01

FIN DU SCENARIO

Dans tous les cas les joueurs doivent arrêter John et Jack pour leurs crimes, ou les tuer s'ils n'ont pas d'autre alternative.



44 VOUS VOUS FAUFILEZ DANS LES OMBRES MAIS...

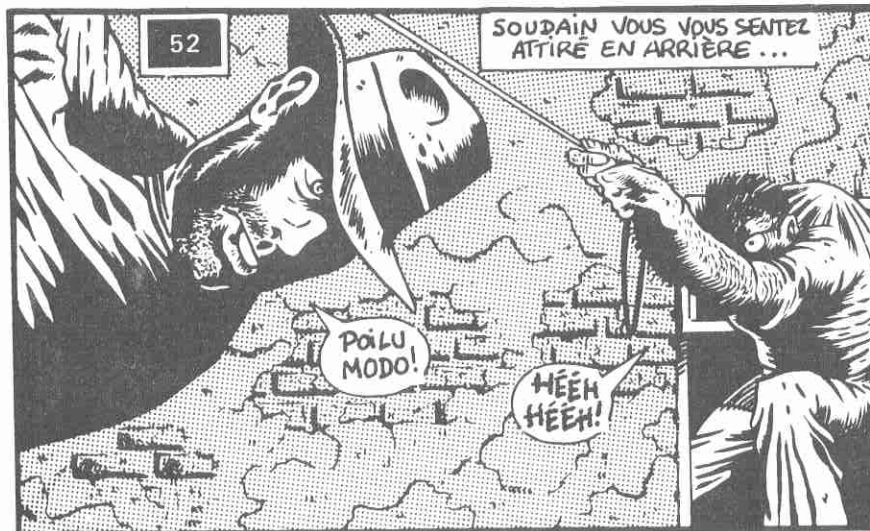
HÉ! UN MOMENT!
OU PENSEZ-VOUS
DONC ALLER?ALORS
OÙ SONT
VOS OUTILS,
CRETIN?IL VOUS JETTE DEHORS
VOUS, N'AVEZ PAS
D'AUTRE SOLUTION
QUE D'UTILISER LA
SORTIE DE SECOURS
ALLEZ EN 2.45 VOUS MONTREZ RAPIDEMENT AU GARDIEN UN FAUX
BADGE QUE VOUS GARDEZ POUR UNE OCCASION
COMME CELLE-CI...OFFICIER VENKO
13^{ÈME} ARRONDISSEMENT
JE VEUX VOIR
L'ALLEMAND DE
L'APPARTEMENT
DU HAUT.PROFESSEUR
VON DREXNER?
VOUS NE ME
SEMBLEZ PAS
ÊTRE UN DETE-
CTIVE. QUEL EST
VOTRE
NUMERO?SI VOUS AVEZ LA
CLEF ALLEZ EN
32, SINON,
ALLEZ EN 80.46 VOUS RECONNAÎSSEZ SUR LA
GARDE LES SYMBOLES LES
RUNES DE POUVOIR ALLEZ EN 22.

47

48 VOUS VOUS DEBÂTTEZ
PENDANT VOTRE CHUTE.49 VOTRE BATAILLE ÉPIQUE SE POURSUIT...
LA CRÉATURE SE CONTORSIONNE, MORDANT
ET GROGNANT, SES GRIFFES VOUS DECHIRANT LE
CORPS... DÉGAT PHYSIQUE: 2 DÉS. SI VOUS AVEZ
LA TOILE SOUSTRAYEZ 4 DE VOTRE SCORE, SI VOUS
AVEZ LE POING, SOUSTRAYEZ 5.

VOUS COMMENCEZ A

DÉGAT PHYSIQUE: 1 DÉ
SI VOUS AVEZ LA TOILE,
SOUSTRAYEZ 2 DE VOTRE
SCORE. SI VOUS AVEZ LE
POING SOUSTRAYEZ 3.PERDRE PAÏSE... SI VOUS AVEZ
LA DAGUE, ALLEZ EN 30,
SINON, ALLEZ EN 106.



56

IL Y A DES MILLIERS D'ANNÉES
ALORS QUE LA TERRE AVAIT
DEUX LUNES, LA VIEillesse NE MAR-
QUAIT PAS LA FIN... CHAUFFÉ PAR LES
RAYONS DE LA SECONDE LUNE, L'HOM-
ME FIT LE PAS SUIVANT ET SE TRANS-
FORMA EN ÜBERMENSCH!



ÜBERMENSCH ?

SURHOMME !!

57

DES ÊTRES QUI N'AVAIENT NI
MALADIES, NI MORT, MAIS LE SAVOIR
UNIVERSEL! QUI CHANGÉAIENT
PHYSIQUEMENT, S'ÉLEVANT DANS LE
CIEL AVEC LEURS GRANDES
AILES NOIRES!!

DES ÊTRES APPELÉS
DEMONS!

58

MAIS ALORS VINT UN TERRIBLE
DÉSASTRE! LA SECONDE LUNE S'ÉCRASA
SUR LA PLANÈTE, LA CATASTROPHE LES
FORÇA À SE RETIRER DANS DES
CAVERNES SOUS TERRE OÙ ILS VIVENT
ENCORE MAINTENANT EN ATTENDANT
DE RÉCUPÉRER LEUR MONDE!

NOTRE
MONDE!

59

VOUS SOURIEZ
MR FORTUNE,
VOUS NE ME
CROYEZ PAS ?

AU CONTRAIRE... JE VOUS
TROUVE RIDICULE, SUPERSTI-
CIEUX ET DE MAUVAIS GOUT
L'IDÉE QUE DES DÉMONS
VIVENT DANS NOTRE TERRE..

ALORS,
JE SUIS
POUR!

60

VOUS POUVEZ VOUS
MOQUER, MR FORTUNE,
MAIS J'AI TROUVÉ UN MOYEN
DE REVENDIQUER L'HÉRITAGE
DONT NOUS AVONS ÉTÉ
LÉSÉS, NOUS LES
HUMAINS! DE LA MÊME MANIÈRE
QUE LA CHRYSALIDE DEVIENT PAPIL-
LON DE NUIT, MOI JE DEVIENDRAI
ÜBERMENSCH!
VOUS NE CROYEZ
PAS C'EST POSSIBLE
?!



61

BIEN SUR, J'AI VU DES
GANGSTERS DEVENIR
DES POLITICIENS, ET DES
GENS HONNÊTES
DEVENIR DES SALAUDS.



ALLEZ-VOUS AJOUTER...? JE SUPPOSE QU'UNE
LARVE COMME VOUS PEUT SE TRANS-
FORMER EN MOUCHE" ALLER EN 103
OU... ET LA FILLE QUEL EST SON RÔLE
DANS TOUT ÇA ? "ALLEZ EN 15.

62

VIENS! ON DOIT
DETRUIRE LE MAÎTRE
DES RUINES AVANT
QU'IL NE FASSE
"LE PAS SUIVANT!"



MAIS ON
NE SAIT PAS
COMMENT!

64

VOUS AVEZ
UNE TRÈS HAUTE
OPINION DE
VOUS-MÊME!



63

VOUS COUREZ VERS UN
BRUIT DE MACHINE ...



NE VOUS INQUI-
ÉTEZ PAS JE PENSERAI
À UNE SOLUTION!

BIEN,
SÛR, JE N'AI
PAS À EX-
CUSER MA
GRANDEUR.

65

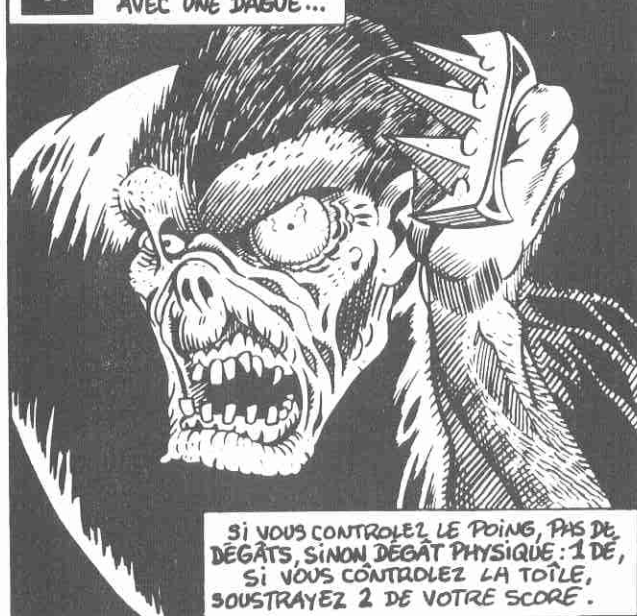
VOUS ENTREZ AVEC FRACAS POUR DÉCOUVRIR LE MAÎTRE DES
RUINES BAIGNANT DANS UNE LUMIÈRE LUNAIRE ARTIFICIELLE



VOUS ARRIVEZ TROP TARD
MR FORTUNE LE PROCESSUS
EST DÉJÀ EN ROUTE!

66

POILUMODO ATTAQUE
AVEC UNE DAGUE...



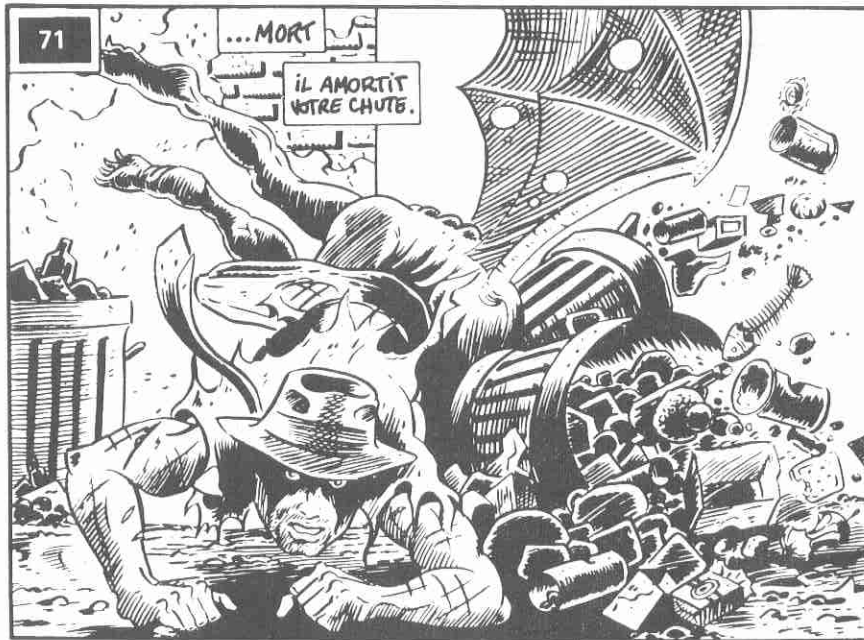
SI VOUS CONTRÔLEZ LE POING, PAS DE
DÉGÂTS, SINON DÉGÂT PHYSIQUE: 1 DE,
SI VOUS CONTRÔLEZ LA TÔTE,
SOUSTRAIEZ 2 DE VOTRE SCORE.

67

VOUS VOUS OCCUPEZ DE POILU, LA DAGUE S'ÉCHAPPE DE SA MAIN ...

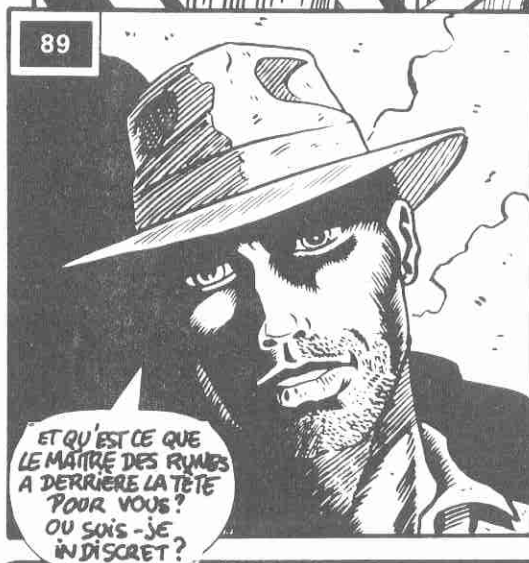


VOUS ENTENDEZ LE BRUIT DE LA
MACHINE DE PLUS EN PLUS STRIDENT
ALLEZ-VOUS: L'ÉTEINDRE? ALLEZ EN
38. RAMASSER LA DAGUE? ALLEZ
EN 22. SI VOUS CONTRÔLEZ
LA CLEF ALLEZ EN 46.











99 APRES ÊTRE ARRIVÉ À L'AUTRE BÂTIMENT SANS PROBLÈME, KILLJOY VOUS REJOINT... VOUS REGARDEZ, EBAHI, ASTRAGAL S'APPROCHANT DU CORPS C'EST ALORS QUE.



MOTHMEN!

101 VOUS ENTREZ DANS L'IMMEUBLE VOUS RAPPELANT QUE L'ALLEMAND HABITE TOUT EN HAUT.



KARL L'APPELAIT LE RUNEGRAF. LE MAÎTRE DES RUNES ...

... CHEF DU GROUPE AMÉRICAIN DU TRIBUNAL SECRET.

100



COURS PETITE! COURS! SI VOUS VOULEZ RESTER SAINT D'ESPRIT ... NE VOUS RETOURNEZ PAS!

VOUS ARRIVEZ AU BOUT DE L'ALLÉE. SI VOUS SOUHAITEZ REGARDER EN ARRIÈRE, ALLEZ EN 86. SINON ALLEZ EN 96.

102 LE "GARDIEN" S'APPROCHE... ALLEZ-VOUS ...



... ESSAYER DE L'ÉVITER DISCRÈTEMENT? ALLEZ EN 14. OU ALLEZ-VOUS VOUS FAIRE PASSER POUR UN FLIC AFIN DE POUVOIR PÉNÉTRER DANS LA CHAMBRE DE L'ALLEMAND? ALLEZ-EN 95.

103



JE SUPPOSE QU'UNE LARVE COMME VOUS PEUT SE TRANSFORMER EN MOUCHE.

VOUS ALLEZ TROP LOIN MR FORTUNE.

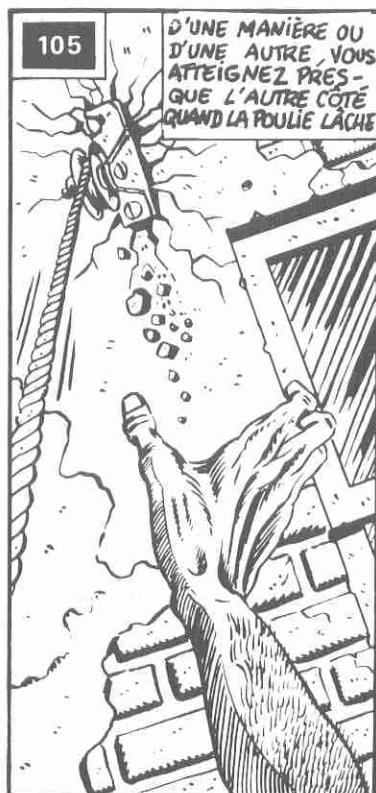
104



IL VOUS FAIT TOMBER À TERRE ET VOUS FRAPPE. DÉGÂT PHYSIQUE : 2 DÉS.

APRÈS, IL REMET LA CHAÎNE EN PLACE... PENDANT QUE VOUS RECouvrez VOS ES-PÂT, VOUS DEMANDEZ.

ALLEZ EN 15





Le bouge Centaurien

Je me rappelle de mon retour de la colonie Zigma A. 241. Après 82 unités/heq de service actif à la protection des d'OoPhis sans débânder, le sergent nous a annoncé quartier libre pour la nuit. Délire général. Nous avions fait escale sur Cinq d'Alpha du Centaure, une des dernières planètes du secteur où, nous autres, de la Protection Coloniale, on avait bousculé pas mal de bouseux, dans cette cambrousse de l'espace. Avec mes camarades de la kil'mp, on a commencé par le bar de l'astroport, histoire de se mettre les idées au clair. 2 unités/heq plus tard, le taulier nous annonçait l'air désolé qu'il était en panne de l'g'uumish !!! Le pauvre. On l'a satellisé avec son comptoir et on s'est barrés en ville continuer la corrida. On a d'abord atterri chez Znogohq, un restau assez classe où, après avoir fait place nette des clampins qui traînaient, on s'est envoyé un houjty tellement bon qu'on a presque rien cassé. On a encore éclusé du l'g'uumish et je dois avouer que j'étais passablement fumé quand on s'est retrouvés au Gulav, la seule boîte à Riggs de ce désert. J'ai bien repris mes esprits quand il a fallu démonter ce groupe d'acturiens qui nous ont pris pour des griks, les malheureux... dans le noir, ils n'avaient pas reconnu nos uniformes. Après avoir encore descendu quelques bouteilles, on s'est dit qu'il fallait finir cette mémorable soirée en beauté : il devait bien y avoir quelque part un bouge correct, même dans un trou à joos comme celui-ci. Je suis allé au bar pour me rencarder et j'ai fini par apprendre que le seul établissement de ce genre du quartier s'appelait La Maison De Flora. J'ai dû m'occuper du loufiat pour avoir l'adresse, il voulait me soutirer 2 xuup pour me la refiler.

BON D'INSERTION D'UNE PETITE ANNONCE GRATUITE à découper et à renvoyer à
CHRONIQUES D'OUTRE MONDE - PETITES ANNONCES - 96, avenue de la République, 75011
PARIS.

Maintenant c'est d'au moins 5 000 dont il va avoir besoin, pour se remettre présentable.

Excités comme des gorghs, on s'est pointés à La Maison De Flora. A la porte, le gorille de service a essayé de nous refouler, il nous a dit texto : « cet établissement est un club privé ». On l'a explosé « en privé » et on est rentrés. Dans le hall, on est tombés sur un dénébien affolé, vraisemblablement la patron de la taule. Il a vaguement essayé de nous expliquer quelque chose, mais comme il baragouinait trop vite et que j'aime pas les dénébiens, je l'ai charclé. On s'est tous rués dans l'escalier, en commençant à se déloquer. Direction : les chambres. Et

là, mauvais plan incroyable, on est tombés sur des créatures carrément repoussantes, une peau rosâtre et des poils sur le fuodd : des femelles humaines !!! Je croyais qu'on avait exterminé cette sale race depuis longtemps, il n'y a qu'un dénébien pervers pour proposer pareille marchandise. Dégoûté, j'ai remis mes pseudopodes dans mon bēnar et je suis redescendu. On a encore tout cassé et on est retournés au vaisseau, frustrés. Dans ma cabine, j'avais un holog d'une Mag ghanbe, ça m'a bien aidé à me calmer...

AZIR

CHRONIQUES D'OUTRE MONDE N° 4 paraîtra le 20 décembre...

Au sommaire :

Un dossier fourni sur les années 20, avec :
une présentation de MALEFICES, GANGBUSTERS, DAREDEVILS, L'APPEL DE CTHULHU...

un article inédit sur les rêves dans L'APPEL DE CTHULHU, adaptable pour tous les jeux de rôle, par Mark Morrison, collaborateur diabolique de CHAOSIUM...

une liste de personnages peu recommandables pour vos campagnes : Al Capone, Dutch Shulz, Bugsy Wexler, avec leurs caractéristiques et compétences

un NOUVEAU monstre INEDIT du mythe de Cthulhu, tiré d'une nouvelle officielle.

un scénario pour Daredevils et L'appel de Cthulhu, par Pierre Zaplotny...

en cadeau, une paire de chaussures de plongée en ciment...

SANS OUBLIER les rubriques habituelles, avec le retour de SLAINE, le guerrier Berserk, dans DICEMAN, et un scénario inédit pour Rêve de Dragon...

CHRONIQUES D'OUTRE-MONDE... une raison de plus de compter les jours jusqu'à Noël...

OFFRE SPECIALE N° 3

12 numéros : **280F** au lieu de **336F**

ABONNEZ-VOUS DÈS MAINTENANT !

NOM

ADRESSE

VILLE

CODE POSTAL

CI-JOINT MON RÈGLEMENT DE

FF

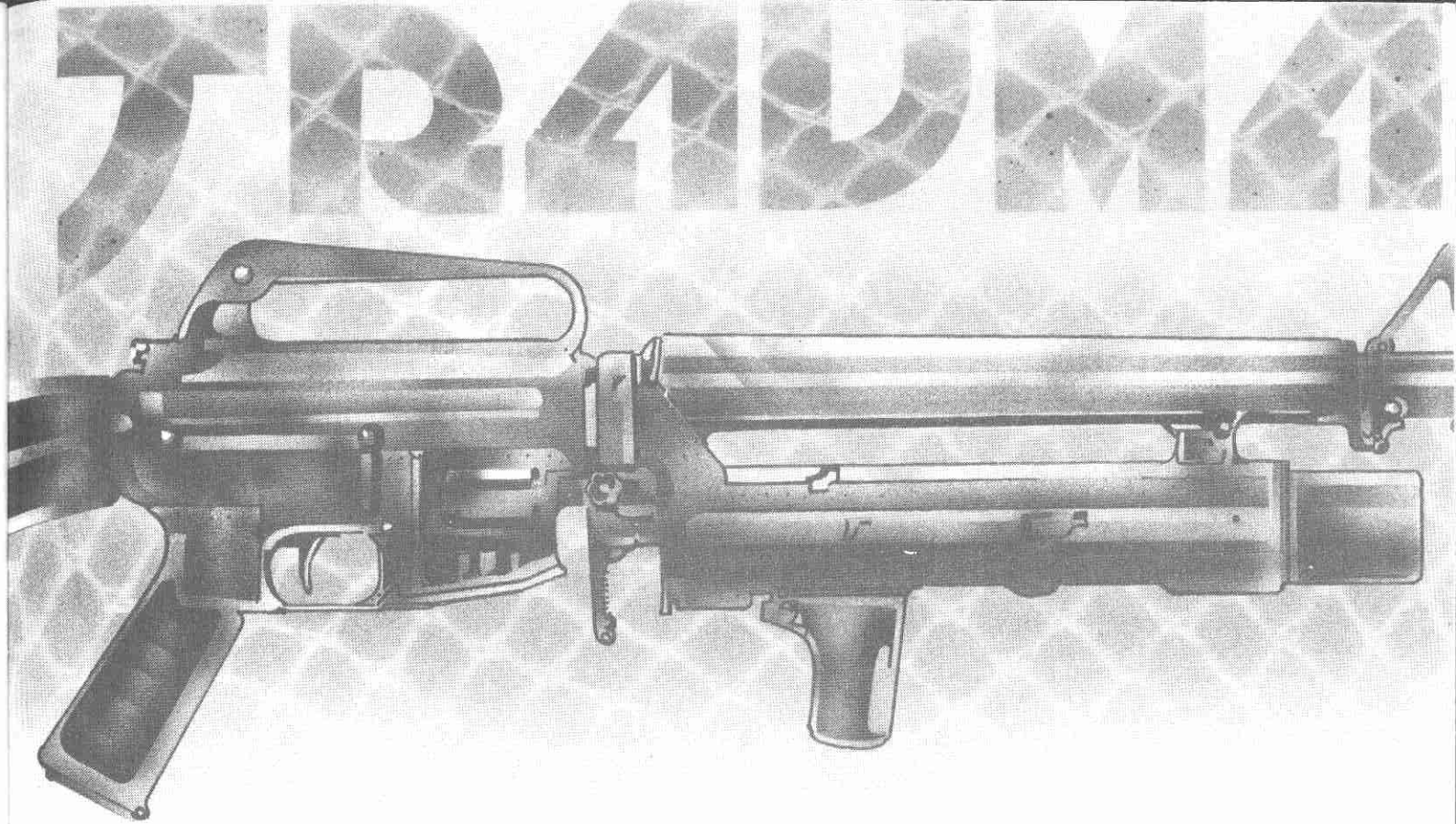
par chèque postal ou bancaire à l'ordre de :
CHRONIQUES D'OUTRE-MONDE.

ETRANGER : 340 FF

Paiement par chèque compensable à Paris ou mandat international.

BULLETIN D'ABONNEMENT A RETOURNER A :

Guy DOVERT
96, avenue de la République
75011 PARIS



Additifs aux règles de TRAUMA

Continuant dans l'allégresse à enrichir et compléter votre jeu de rôle favori, nous vous rappelons que si vous avez des suggestions à nous faire sur la mécanique du jeu ou des questions à poser sur des points de règles qui vous semblent obscurs, n'hésitez pas à nous écrire. A propos, dans le petit additif du n° 2 : « Comment se déterminer soi-même, l'« alien » qui nous a fusillé la photocomposition a remplacé, dans le paragraphe « CHARISME », « enquêtes » par « conquêtes ». Les plus roublards d'entre vous avaient rectifié d'eux mêmes...

IMMOBILISER UN PERSONNAGE

Il peut arriver, lors d'un combat au corps à corps, qu'un personnage cherche à en neutraliser un autre en essayant de le bloquer, de l'immobiliser. On ne doit pas utiliser la règle normale du corps à corps dans ce cas précis mais une règle particulière, où la force des combattants rentre directement en compte.

La procédure est la suivante :

Le combattant qui désire tenter une immobilisation doit l'annoncer avant le début du round de combat. On appellera le combattant qui se bat normalement « combattant 1 » et celui qui tente une immobilisation « combattant 2 ». Ils font leurs jets de dés sous leurs compétences corps à corps avec les bonus ou malus normaux plus un malus de 2 au niveau de difficulté du combattant 2 car il est plus difficile de bien réussir une immobilisation que de placer un coup. Si le combattant 2 utilise le Judo, l'Aïkido ou le Close combat, il ne tient pas compte de ce malus, ces disciplines comprenant des techniques d'immobilisation. N'oubliez pas qu'on ne peut utiliser d'armes pour tenter une immobilisation. Reportez-vous au tableau de résolution suivant :



Remontant dans sa chambre d'hôtel, Luc vient de trouver un inconnu en train de fouiller sa valise. Surpris, celui-ci saute par dessus le lit et essaie de forcer le passage. Luc le prend à bras le corps et tente de le maîtriser... Luc n'est pas spécialement un gringalet, il mesure 1 m 88, a une force de 15 et pratique de plus la boxe où il

a un très honorable niveau de compétence de 14. L'inconnu est plus petit mais a quand même 13 en force et un niveau de 12 en combat de rue. L'inconnu n'a aucun modificateur, il réussit donc son attaque à 60. Luc ne réussit son attaque qu'à 54, ayant un malus de -2 au niveau de difficulté car il essaie de maîtriser son ennemi (il ne désire pas le mettre K.O., ne voulant pas avoir de problème avec la police de la principauté, oh combien tatillonne avec ce genre d'incident...). Luc fait 10, c'est une réussite critique alors que l'inconnu ne fait que 44, une réussite ordinaire. Luc réussit à l'attraper en évitant de justesse le direct du gauche qui partait en direction de sa mâchoire...

Dès qu'une immobilisation est réussie, il faut pouvoir la tenir pour la rendre effective, le combattant n° 1 a une chance de se libérer.

Pour tenter de se libérer, le combattant n° 1 prend, comme niveau de compétence, sur la table de résolution : (10 + FOR combattant n° 1 - FOR combattant n° 2). Si le total est négatif, le considérer comme égal à 1.

Il calcule le niveau de difficulté de la manière suivante :

(Niveau de compétence corps à corps combattant n° 1 - niveau de compétence corps à corps combattant n° 2). Si l'un des deux (ou les deux) maîtrise le Judo, l'Aïkido ou le Close-combat, il ajoute à son niveau de compétence, le modificateur de niveau de dégâts qui s'y rapporte (voir écran du Traumato). Tenir compte des malus dus aux seuils (-2) et (-4) et de celui de -4 si le combattant n° 2 a réussi une immobilisation critique. Traiter tout niveau de difficulté supérieur à +5 comme +5.

Pour se libérer, le combattant n° 2 doit faire deux réussites d'affilée ou une réussite critique.

Une réussite donne un bonus de +4 à la tentative suivante, de même qu'un échec donne un malus de -4. Cela correspond aux efforts respectifs que font les 2 protagonistes, l'un pour assurer sa prise, l'autre pour essayer de

COMBATTANT N°1			
	RATE	TOUCHE	CRITIQUE
COMB. N° 2	aucun dégâts	dégâts pour le combattant n° 2	dégâts pour le combattant n° 2 avec choix de la localisation par le n° 1
RATE			
TOUCHE	immobilisation réussie	aucun dégâts	dégâts pour le combattant n° 2
	immobilisation particulièrement réussie	immobilisation réussie	aucun dégâts
CRITIQUE	tentative de libération de n° 1 avec malus de -4		

CHRONIQUES présentait dès son numéro 1 les règles de TRAUMA et le premier scénario : LES FUGITIFS. Nous remercions ceux des Traumatos qui nous ont envoyé d'emblée un compte-rendu détaillé de leur partie, et espérons que la lecture de leurs aventures vous incitera à faire de même. Les articles et les dépêches journalistiques que vous allez lire sont du domaine de la fiction, mais tentent d'extrapoler sur ce qu'aurait été la réaction de la presse française aux événements décrits dans LES FUGITIFS. Nous tenons à remercier tout particulièrement le Traumato Michel Kaag, du Centre Ludique Alsacien CLAS A de Strasbourg, et ses acolytes..., qui ont inspiré le compte-rendu ci-dessous et les Traumatos Laurent Hayes et Olivier Allermoz.

COMPTE-RENDU : LES FUGITIFS

L'AFFAIRE GREENPEACE REBONDIT : UN MEMBRE DE LA TROISIÈME ÉQUIPE VIDE SON SAC

Éditorial

La publication des documents remis à notre collaborateur René Guerrito à Marseille tient d'un pari journalistique que d'aucuns trouveront sans doute insensé... Esbrouffe, tentative de scoop faisant... ou réel coup de théâtre dans cette affaire du Rainbow Warrior qui, ne l'oublions pas, coûta la vie à un journaliste portugais, son poste à un ministre de la Défense, et sa crédibilité au gouvernement français de l'époque... Faut-il alors éviter de remuer le couteau dans la plaie ? Attendre ? Samedi matin, trois hommes dont nous



ne pouvons révéler l'identité pour l'instant nous ont remis les documents microfilmés que vous allez lire...

La disparition brutale de notre source de renseignements, qui prétendait être le « Faucon » dont il est question dans ces documents, laisse à penser à une opération d'intoxication. Mais qui aurait intérêt à remuer cette Affaire, qui... à part justement cet agent des services secrets français qui se dit « traqué par les siens comme une bête depuis plusieurs mois, trahi par ses chefs au nom de je ne sais

plus quels intérêts supérieurs... ». Si l'homme est un paranoïaque, il dispose pourtant d'éléments sérieux... La copie des documents de mission de l'opération Arc-en-Ciel, certains signés de personnages haut-placés, ainsi que la révélation d'un groupelement extrémiste infiltré dans nos services secrets, tiennent sans doute du roman d'espionnage... mais l'authenticité des documents semble certaine... C'est pourquoi nous avons décidé de relancer l'Affaire du Rainbow Warrior, en attendant la suite des événements et la réapparition de ce « Guy Fournier » que la DGSE affirme ne pas connaître, et qui pourtant demande « d'être publié le plus rapidement possible, tout délai équivaudrait à signer mon arrêt de mort, celui de ma fille et de mes amis. Mon seul but, je l'avoue, est de sauver ma peau. Une fois mes documents publiés, ils me discréditeront, ils mentiront à tous les niveaux, mais ils ne pourront plus rien contre nous ». Un paranoïaque, certainement, comme l'a laissé entendre hier officieusement un proche de l'ancien Ministre de la Défense... Mais un paranoïaque extrêmement bien renseigné...

MASSACRE EN HAUTE PROVENCE

Près du village de Jouques en Haute-Provence, à l'endroit où la Nationale 96 serpente avant d'amener les vacanciers sur Aix-en-Provence, s'est déroulé dans la nuit de vendredi à samedi dernier un drame encore inexplicable...

Rien ne prédisposait le curieux au spectacle qu'il découvre en pénétrant l'enceinte de la villa de vacances « CASSIOPEE »... Et pour cause... Volets et vitres détruits par une volée de balles, début d'incendie, cadavres recouverts hâtivement par les gendarmes d'un drap ou d'une pauvre couverture... C'est à un western sanglant que ce sont livrés la nuit dernière la famille, ou le clan Cassol comme on dit dans la région, et un groupe d'inconnus retranchés à l'intérieur de la villa... Au petit matin, alertés par Madame Cassol, les gendarmes découvraient autour de la villa les cadavres de Roger Cassol (53 ans) et de deux de ses fils : Charly (23 ans), Jean-Marie (16 ans), ainsi que le corps de son beau-frère André Valdès.

Les premiers renseignements fournis par les enquêteurs semblent conclure à un règlement de comptes... Charly Cassol avait passé deux ans aux Baumettes pour tentative de viol, et le troisième fils, Thomas Cassol, introuvable, serait connu dans les milieux de la pègre marseillaise... Leurs adversaires, blessés d'après les policiers, auraient réussi à s'enfuir à bord de voitures volées... Quoi qu'il en soit, sous le soleil torride de cette fin d'été, à l'heure où les incendies embrasent l'arrière-pays, on peut se demander si l'enfer qui s'est déchaîné ici la nuit dernière n'est pas le prélude à une série encore plus meurtrière.

De notre envoyé spécial à Marseille.

LE RAINBOW WARRIOR REFAIT SURFACE DANS LE PORT DE MARSEILLE

L'affaire serait risible en toute autre occasion... En pleine disette d'informations, au milieu du mois d'août, à l'époque où les rédacteurs en chef ressortent des tiroirs de vieux dossiers sur le Monstre du Loch Ness ou les méfaits du soleil pour boucler leurs parutions, notre confrère L'ÉVÉNEMENT se lance dans la politique-fiction avec la publication d'une série de mystérieux micro-films déposés par un correspondant fantôme disparu dans la nature... En bref, la thèse soutenue par l'énigmatique « Guy Fournier » est la suivante : un groupement extrémiste infiltré dans les hauts échelons de la DGSE aurait provoqué le spectaculaire ratage de l'opération commanditée par le gouvernement socialiste de l'époque, afin de discréditer celui-ci aux yeux de l'opinion française et internationale... De là les innombrables bavures ayant amené à l'arrestation des faux époux Turenge, la longue succession d'indices laissés aux enquêteurs néo-zélan-

dais afin de faire « tomber des têtes »... Si l'hypothèse est séduisante, et en accord dans ces détails même avec ce que l'on sait à présent de l'Affaire, l'absence du principal intéressé rend fragile la crédibilité de ses affirmations... Qu'est-il advenu de Guy Fournier ? Aurait-il été retrouvé et éliminé par ses anciens collègues ? Ou s'agit-il d'un canular mené par quelques agents désireux de se venger de leurs supérieurs ? Et qu'en pensent les principaux intéressés, ramenés à nouveau dans les feux de l'actualité... Du côté de l'Élysée comme du côté de Villeurbanne, c'est le mutisme le plus total... Qui se cache sous le nom de code Aladin, et qui donc est ce mystérieux supérieur de Fournier qui aurait commandité dans l'ombre cette gigantesque machination... L'avenir nous le dira, mais quoiqu'il en soit, pour l'instant, telle la légendaire sardine, le Rainbow Warrior bloque le port de Marseille.

Nous remercions GREENPEACE et l'agence TACTICS de nous avoir autorisés à publier ces photos.

Les révélations publiées par notre confrère corroborent point par point celles que nous avions faites dès le 19 septembre 1985 :

« Aux côtés des faux époux Turenge et des trois navigateurs du voilier Ouvée se trouvait bien une troisième équipe de la DGSE constituée de deux plongeurs militaires de la base d'Aspretto (CORSE). Il s'agit d'un capitaine et d'un sergent chef du centre d'instruction des nageurs de combat ».

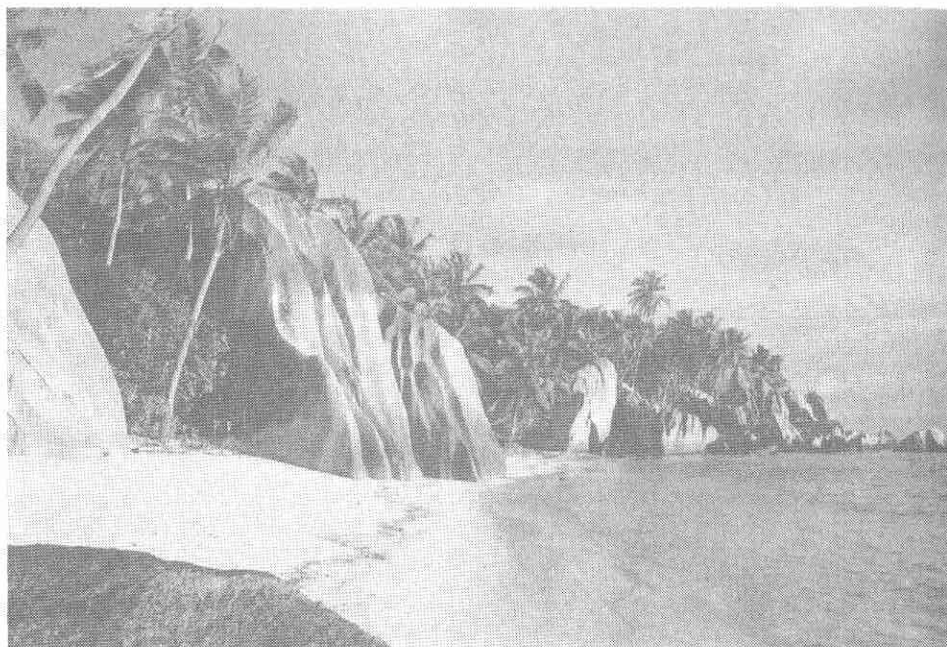
Ce que l'agent secret Guy Fournier révèle à la presse cette semaine est pourtant à priori incroyable. Un groupement extrémiste infiltré aux plus hauts échelons de nos services secrets aurait commandité le sabotage de l'opération Arc en Ciel, livrant sur un plateau le couple Turenge aux autorités néo-zélandaises, sans doute dans le but de compromettre le gouvernement français de l'époque, et serait même allé jusqu'à tenter d'effacer la trace de sa trahison en éliminant physiquement les membres de la troisième équipe, dont Guy Fournier prétend être le seul survivant. Le 11 juillet 1985, douze heures après l'explosion des deux mines que Guy Fournier aurait placées sur l'arbre d'hélice et à la hauteur de la salle des machines du Rainbow Warrior, le voilier, qui transportait Fournier et ses trois collègues vers un lieu de rendez-vous situé à cinquante kilomètres des côtes, aurait lui aussi été victime d'une explosion, tuant net trois des membres de l'équipe... Le récit de la rocambolesque réapparition de Guy Fournier à Paris, où après une « planque » de plusieurs mois il avait décidé de récupérer sa fille placée dans un pensionnat, tient des meilleurs films du regretté Hitchcock... Pourtant le Ministère de la Défense, qui nie farouchement la véracité des documents publiés et tente de « verrouiller » la presse, n'arrive pas à expliquer comment, vendredi dernier, un communiqué indiquant qu'un malade mental échappé d'un hôpital psychiatrique de haute sécurité avait kidnappé une petite fille en plein Paris a pu être diffusé sur les ondes...

L'ÉVÉNEMENT DU JEUDI / (28 AOÛT 1986)

LIBÉRATION / 29 AOÛT 1986

LE MONDE / 29 AOÛT 1986

LES TERRAINS DE CHASSES ETERNELS UN SCÉNARIO POUR TRAUMA



Enfin un titre de scénario pleinement justifié, vous allez pouvoir jouer les cow-boys. Si cela vous semble trop beau pour être vrai, rassurez-vous, il y a effectivement un défaut quelque part. Ce scénario est à jouer en petit groupe, l'idéal étant trois personnages.

(les terrains de chasse éternels : paradis des chasseurs Indiens d'Amérique...)*

INTRODUCTION

Derrière la façade de la politique, loin des conflits armés, se livrent d'invisibles mais acharnés combats : la guerre économique où l'attaché casé remplace le fusil d'assaut, où la signature d'un contrat a souvent plus de conséquences pour une nation que bien des actions diplomatiques. Elle forge les grands de demain et beaucoup en acceptent la règle. Malheureusement, certains essaient de la truquer par d'odieuses stratagèmes...

Le PDG des chantiers navals ASSAX, William J. Hornswell est un de ces hommes pour qui la fin justifie les moyens. Depuis peu ses affaires sont en difficulté, il vient de perdre un important marché portant sur la construction de 12 patrouilleurs côtiers pour un pays africain. Il lui a été soufflé par les établissements Le Bech, une jeune société d'origine française qui a eu la bonne idée d'installer ses chantiers à Formose, là où la main d'œuvre est encore bon marché. Hornswell pense qu'il a encore sa chance : coller sur Le Bech un scandale d'ampleur internationale, un de ceux dont on ne se remet pas. Il lui faut agir vite, les protocoles d'accord sont signés et les travaux vont démarrer en mars 87, nous sommes déjà le 4 novembre 86...

7 décembre 86

Avachi dans son confortable fauteuil de cuir, à son bureau de New York, Hornswell repasse dans sa tête les résultats de sa demande de renseignements sur Le Bech...

Lucien Le Bech est un homme de 54 ans

d'origine bretonne, il est marié depuis 23 ans, il ne boit pas, il ne joue pas, n'a pas de maîtresse et il consacre tous ses loisirs à son hobby : la pêche au gros. Sa femme, Andrée, 39 ans n'a pas d'amant, ne se drogue pas, elle partage son temps entre le golf et son ménage, qu'elle tient de manière remarquable. Ils ont deux enfants : Sophie, 17 ans, suit une scolarité difficile à Paris sous l'autorité de sa tante, elle a un petit ami, André Lacase, mineur lui aussi, pas de quoi fouetter un chat. Loïc, 20 ans, poursuit de brillantes études en économie à la faculté d'Aix-Marseille II et passe ses week-ends à organiser des jeux de rôle grandeur nature avec ses amis...

Jeux de rôle grandeur nature ! ?... Voilà la clé, je m'en vais lui en organiser un, moi, à ce petit...

19 décembre

Un jet de la Pan Am décolle de La Guardia avec à son bord deux hommes d'Hornswell. Destination : Los Angeles, puis Tahiti où ils loueront un bateau pour se rendre sur une petite île de l'archipel des Tuamotu : Hookinoora. C'est un cailou volcanique couvert de jungle que Le Bech a acheté deux ans auparavant pour y bâtir une luxueuse résidence de vacances. Son fils, Loïc, a invité quelques amis à passer Noël dans ce petit paradis. Les deux voyageurs, Tommy Tumbstone et Jack Krugsmann ne sont pas des romantiques. Tous deux originaires du Bronx, ce sont des truands confirmés qui couvrent des opérations « noires » demandées par certaines grosses sociétés au « Syndicat » new-yorkais.

A Z I R



20 décembre

Tumbstone et Krugsmann arrivent à Papeete. Ils ont un bon contact avec un trafiquant, Maurice Bellec qui va leur fournir discrètement tout le matériel dont ils ont besoin. C'est sous l'apparence inoffensive de touristes passionnés de pêche qu'ils loueront un petit hors-bord pour deux semaines.

INTRODUCTION POUR LES JOUEURS

Les joueurs ont décidé de partir en vacances à Tahiti passer une dizaine de jours au soleil. Ils sont arrivés le 20 décembre et se sont installés dans un hôtel assez luxueux en bord de mer, à quelques kilomètres de Papeete.

22 décembre

Les joueurs font la connaissance, au restaurant de l'hôtel, d'un groupe de six jeunes gens très sympathiques, cinq garçons et une fille. Les deux groupes se trouvent vite un point commun : la passion des jeux de rôle et Loïc Le Bech, apparemment le leader du groupe, les invite à venir les rejoindre sur Hookinoora, pour faire un grandeur nature, genre Rambo (essayez de faire en sorte que les joueurs, bien qu'ils soient dans TRAUMA, considèrent cette proposition telle qu'elle serait dans la vie réelle : une bonne opportunité de se défouler dans un décor de rêve).

Loïc et ses amis partent sur l'île dès le lendemain, en hélicoptère, mais, si les joueurs acceptent l'invitation, il leur dira qu'un bateau vient livrer le 26 une cargaison de provisions, pour le réveillon de fin d'année. Il téléphonera à la petite agence qui s'occupe de la maintenance de la maison pour signaler que quelques passagers imprévus seront du voyage. Le rendez-vous avec le pilote du bateau est fixé au 26, à six heures du matin : il attendra les personnages au café de la capitainerie du port de plaisance de Papeete.

Tumbstone et Krugsmann sont arrivés sans encombre à Hookinoora. Apparemment seuls sur l'île, ils tirent leur bateau et le dissimulent sous la végétation, à la pointe est de l'île. Grâce aux renseignements que Bellec a obtenus sur la configuration des lieux, ils peuvent commencer à préparer leurs opérations en terrain connu :

— Forcer la porte de la maison et déverser avec des seringues un puissant mélange hallucinogène (L.S.D. plus « poudre d'ange ») dans les bouteilles de champagne que Loïc et ses amis ne manqueront pas d'ouvrir le soir du réveillon de Noël.

— Ils installent un système de télécommande de mise en marche de la surveillance vidéo (voir descriptif de la villa) qui déclenchera du même coup l'enregistrement sur cassette du massacre dès que celui-ci commencera. Le système d'origine est prévu pour se mettre à enregistrer tout mouvement entrant dans le champ de la caméra, mais ils veulent être sûrs que les bons passages figurent sur l'enregistrement. Ils ont un moniteur de contrôle por-

tatif sur leur bateau. Les huit caméras sont représentées sur le plan de l'île par des points noirs.

Après avoir fini leurs préparatifs, les deux hommes effacent toutes traces de leur passage, reprennent leur bateau et s'en vont tranquillement pêcher, jusqu'au 24 au soir.

* Poudre d'ange : drogue synthétisée qui rend absolument insensible à toute douleur et fait paraître réalisables des choses qui ne le sont pas. Aux Etats Unis, même les drogués les plus fous ne veulent plus en prendre tant le nombre de victimes causé par son absorption est impressionnant.

23 décembre

Loïc et ses amis arrivent à Hookinoora. Apparemment tout semble normal, ils passent deux jours tranquilles et font même un Aftermath grandeur nature très réussi. Il faut dire que Loïc Le Bech est bien équipé pour ça, il a demandé à son père, quand celui-ci a fait construire la villa, de lui faire faire un petit bunker, à l'est de l'île (voir 2) afin de pouvoir « pratiquer ses jeux dans un cadre réaliste ». Papa gâteau, Lucien Le Bech a accepté, pensant que se serait là une occasion de voir son fils plus souvent. Le bunker se compose d'une seule pièce, de six mètres sur six, avec des meurtrières et une seule porte d'accès. Dans le fond, une armoire métallique fermée à clef contient :

— 8 fusils d'assaut M16 en plastique, tirant de petites billes qui laissent une marque rouge à l'impact.

- 3 caisses de 30 grenades à plâtre.
- 2 imitations de lance roquette, tirant aussi des projectiles à plâtre.
- 20 treillis de toutes tailles.
- Des lunettes de protection.
- 2 paires de talkies-walkies.

24 décembre

A vingt heures, les occupants de la maison se mettent à table, et commencent, dans une ambiance franchement rigolarde, le repas du réveillon. Seul Loïc est un peu morose : ses parents, qui devaient le rejoindre le 30, viennent de téléphoner : ils seront bloqués à Genève, à cause des affaires de Lucien. L'ambiance se détend, le champagne coule à flot...

Tommy Tumbstone et Jack Krugsmann débarquent sur l'île à 21 h, au même endroit que la première fois. Ils se rendent au bunker où ils déposent sur le sol 4 vrais M.16, avec 3 chargeurs de rechange pour chacun, un lance roquette R.P.G 7 avec 8 roquettes, et une quinzaine de vraies grenades. De retour au bateau, ils branchent la télécommande vidéo, s'éloignent un peu de l'île et attendent. Les caméras situées de chaque côté de la maison leur permettent de surveiller les convives.

A 23 h, à la villa, commence une série de scènes sorties d'un film de P.P. Pasolini, les convives sombrent dans la folie les uns après les autres, le mélange qu'ils ont absorbé à dose trop forte peut les rendre fous à vie, s'ils survivent...

25 décembre

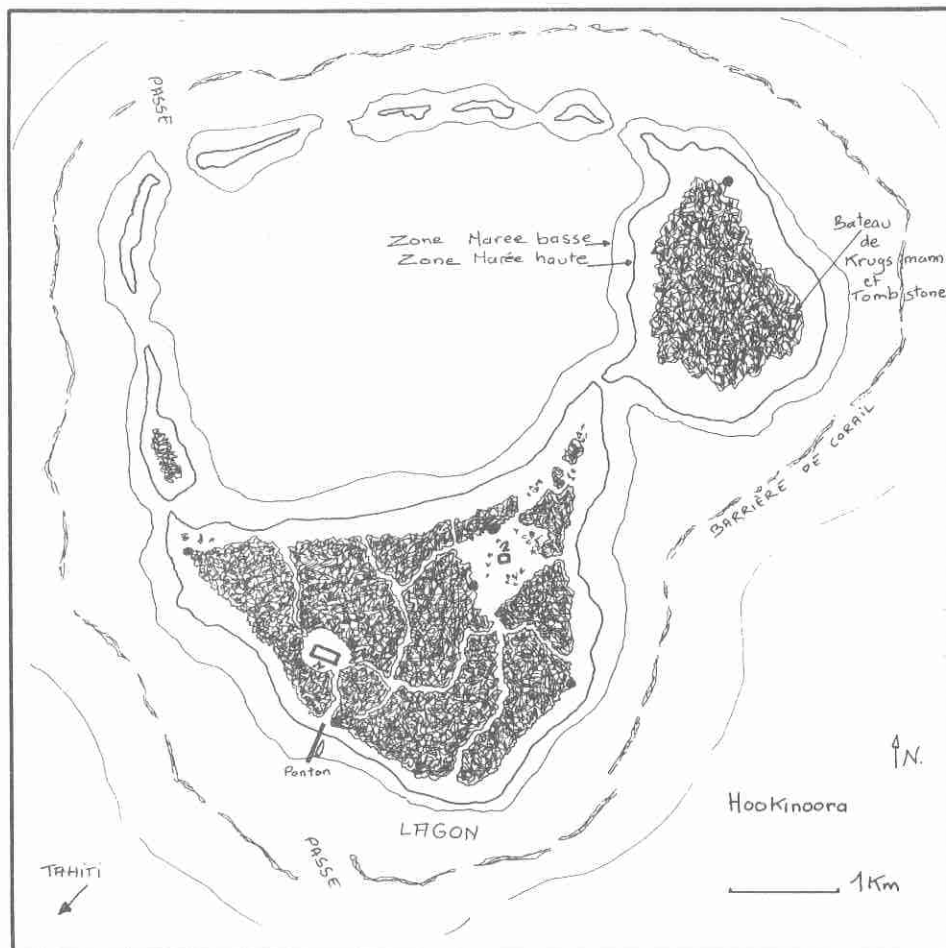
7 h 30. Loïc et deux de ses amis, dans



un état de démence totale, se rendent au bunker, trouvent les armes et commencent à « s'amuser ». Les deux truands, bien à l'abri dans leur bateau à 300 mètres des côtes suivent tout depuis leur moniteur vidéo. Ils commandent le début de l'enregistrement sur le magnétoscope de la console de surveillance...

26 décembre

6 h. Les personnages s'embarquent pour Hookinoora, le bateau est un hors-bord d'une dizaine de mètres de long.



Il transporte des vivres et des bidons d'essence pour le groupe électrogène de la maison. Le pilote, Louis, est un vieux polynésien très bavard. Il raconte facilement des histoires mais son répertoire est limité aux requins géants mangeurs d'hommes, aux pêches miraculeuses et aux conséquences écologiques catastrophiques des essais nucléaires français à Mururoa.

11 h. Tumstone et Krugsmann s'impacientent, Loïc est le seul survivant du massacre, et ils aimeraient bien qu'il s'endorme pour pouvoir aller remplacer les bouteilles de champagne par des sachets de drogue vides et récupérer la télécommande du système vidéo. Loïc n'a en effet pas dormi depuis plus de 48 h mais tient bien le coup et il est encore armé et dangereux. Il rôde près de la villa et lâche de temps en temps une rafale de son M.16 contre un ennemi imaginaire...

A 15 h, Loïc semble toujours aussi éveillé, il reste assis sur le perron de la villa, se parlant à lui-même. Les deux

truands décident d'intervenir quand ils entendent le bruit d'un bateau qui se rapproche. C'est celui des joueurs qui, après 9 h de route, arrivent en vue de l'île. Les truands essaient de cacher leur bateau, ils font le tour de l'île dans le lagon, par l'est. Un personnage réussissant un jet de « remarquer » à - 3 l'apercevra en train de disparaître, à l'est de l'île. Le bateau des personnages accostera à un ponton de bois, à côté de celui des Le Bech, un grand cabine-cruiser de luxe. Un jet sous remarquer à - 4 réussi permettra de noter que deux

retournera se cacher dans la jungle immédiatement après. Un jet réussi sous « remarquer » à - 2 au moment où il tire permettra de le reconnaître et aussi de voir le M.16 qu'il porte en bandoulière. Si le bateau de Louis n'est pas touché, celui-ci prendra la fuite immédiatement, abandonnant les personnages à leur sort...

Ceux-ci devront réagir rapidement sinon Loïc les tirera comme des pipes au champ de foire. Ils vont devoir d'abord se cacher puis essayer d'échapper au tueur qui va commencer à les traquer.

La situation est la suivante : les personnages sont sur cette île qu'ils ne connaissent absolument pas, avec un fou dangereux qui se promène dans la nature. De plus, ce qu'ils ignorent, c'est que Tumstone et Krugsmann viennent de débarquer eux aussi sur l'île. Ils doivent absolument faire disparaître les témoins et les traces de leur passage le plus vite possible, avant que la police n'arrive (ce qui ne manquera pas de se produire si Louis a pu s'enfuir ou si les personnages arrivent au radiotéléphone de la villa). De toute façon, si Louis ne rentre pas à Papeete, l'agence qui l'emploie s'inquiètera et essaiera de prendre contact avec Le Bech.

LES LIEUX

Bien que la jungle d'Hookinoora soit assez épaisse, il est quand même possible de s'y déplacer hors des chemins tracés. On risque cependant d'être rapidement désorienté puisqu'on ne voit pas le soleil depuis les sous-bois. Il n'y a aucun animal dangereux, juste des oiseaux entretenant un bruit de fond perpétuel et des insectes dont le plus à craindre reste le simple moustique. Il y a une partie dégagée sur 200 mètres de diamètre autour du bunker et on peut apercevoir deux formes humaines immobiles, près de la porte. Ce sont les deux premières victimes de Loïc, deux de ses amis. Truffés de balles, ils affichent encore une drôle d'expression, moitié surprise, moitié démente. Dans le bunker, l'armoire est ouverte et son contenu (voir plus haut) éparpillé dans la pièce. Il ne reste, comme véritable arme sous les fausses, que trois M.16 avec seulement un chargeur chacun et neuf grenades (Loïc a ouvert l'armoire pour prendre un treillis après s'être équipé en armes). Si les personnages ne regardent que les premiers M.16, ils se rendent compte facilement qu'ils sont en plastique (au poids). Il n'ont une chance de trouver les vrais ainsi que les vraies grenades qu'en fouillant dans les tas d'armes.

Le cabine-cruiser n'est pas fermé, le carré a l'air d'un champ de bataille : une grenade a vraisemblablement explosé à l'intérieur, le cadavre d'une jeune fille atrocement déchiquetée repose sur une banquette. Le spectacle est vraiment ignoble et il faudra réussir un jet à 4 D6 sous l'EQM pour le supporter. Le bateau n'est plus en état de marche, l'explosion a endommagé tout le circuit électrique.

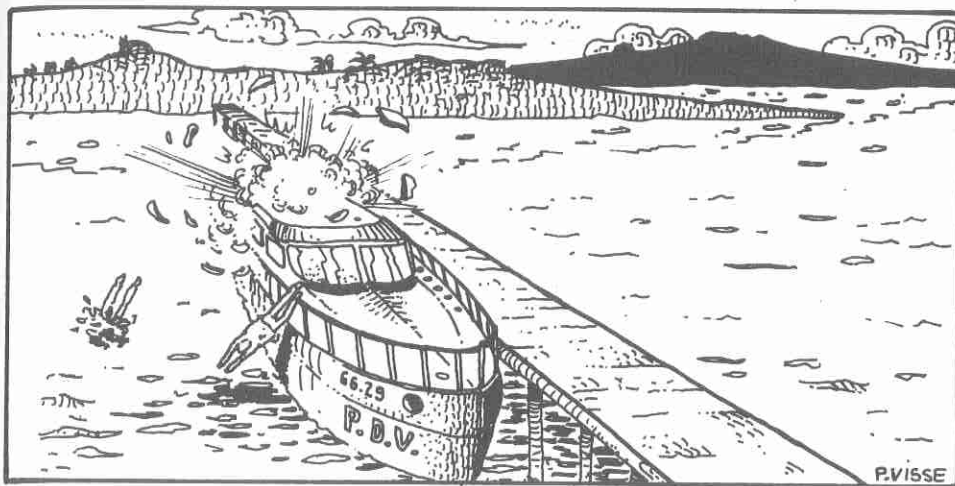
La maison (voir plan). Un chemin dallé depuis la plage y mène. Elle est superbe,

des hublots sont cassés. Louis leur demandera un coup de main pour décharger la marchandise sur le ponton, opération qui ne prend à priori que quelques minutes...

Faites tirer un deuxième jet sous « remarquer » à - 6 pour voir le petit mouvement de la caméra vidéo située sous les frondaisons, à droite du chemin dallé qui monte vers la villa (c'est une caméra vidéo montée sur pied pivotant, les truands viennent de l'activer pour voir à qui ils ont affaire).

Faites-en tirer un autre à - 2 cinq minutes après l'arrivée des personnages pour remarquer qu'un homme est sorti de la jungle, à deux cents mètres à gauche du ponton et court d'un pas mal assuré dans sa direction. Un jet sous « vue » à 4 D6 permettra de reconnaître son arme : un lance roquette. Arrivé à 80 mètres du bateau, l'homme mettra un genou à terre et fera feu vers le bateau de Louis (les caractéristiques du R.P.G.7 sont données en fin de scénario). Loïc, car c'est bien lui,





au milieu d'une magnifique pelouse parsemée de bosquets de fleurs. L'intérieur est moins agréable : les corps de deux des amis de Loïc sont dans le salon, criblés de balles et on dirait qu'un ouragan est passé par là, tout est cassé ou renversé, il y a des restes de repas et des bouteilles vides un peu partout. Dans le réfrigérateur de la cuisine, il reste de la nourriture et surtout trois bouteilles de champagne encore bouchées. Elles contiennent de la drogue (qui n'a d'ailleurs aucune saveur suspecte) et si un des joueurs en boit, les effets seront variables suivant la quantité absorbée :

- plus de 25 cl : démence totale au bout de deux heures, le cerveau du personnage est atteint et il est probable qu'il ne retrouvera jamais la raison. Le Traumato prend le personnage en charge et le joue suivant sa tendance psy, qui est maintenant la dominante de son comportement. C'est ce qui est arrivé à Loïc, sa tendance paranoïaque a pris le pas sur lui...

- entre 10 et 25 cl : idem que précédemment mais l'effet va s'estomper au bout d'une dizaine d'heures.

- moins de 10 cl : au bout de deux heures, le personnage aura des hallucinations assez délirantes mais il arrivera à se contrôler, sauf en cas de choc psy, où sa dominante prendra facilement le pas sur lui.

La vidéo et la télévision sont encore en bon état, de même que le radiotéléphone se trouvant dans le couloir (pour utiliser ce dernier, il faut réussir un jet sous « radio » à 0). Les pièces de la partie droite et le sous-sol n'ont pas été dévastés. La seule chose intéressante en bas est la salle vidéo où l'on peut contrôler les huit caméras à

condition de trouver et de débrancher le système installé par Tumbstone et Krugsmann. Il est situé sous la console et se remarque assez facilement si on cherche quelque chose de similaire. La dérivation du circuit se fait en réussissant un jet sous « électronique » à +2 ou un jet sous « radio » à -3. Il y a une cassette vidéo enclenchée dans le magnétoscope de la console. Si les personnages la visionnent, ils verront Loïc et deux autres de ses camarades se rendant au bunker, visiblement pas dans leur état normal. La caméra fait un plan rapproché du groupe et on s'aperçoit que Loïc a le comportement type d'un psychopathe : regard fuyant, tics nerveux, sourire crispé. Quand ils ressortent du bunker, Loïc abat ses amis...

Il faut espérer que les personnages auront assez de ressources pour éliminer le danger ou tenir le coup jusqu'à l'arrivée de la police. N'oubliez pas que Tumbstone et Krugsmann sont tout aussi dangereux que Loïc. Ce sont des tueurs et ils ont un travail à finir.

Délais d'arrivée de la police

- Si elle est prévenue par Louis : deux hélicoptères ayant chacun quatre hommes à bord arriveront le 27, vers quatre heures du matin soit une dizaine d'heures après son départ.

- Si elle est prévenue par radiotéléphone, les deux hélicoptères arrivent 1 h 30 après.

- Si c'est l'absence de Louis et le fait que personne ne réponde aux appels radiotéléphoniques qui motivent sa venue, il n'y aura qu'un hélicoptère, avec seulement deux policiers à son bord. Ceux-ci n'arriveront que 48 h après.

PNJ

Loïc Le Bech

(caractéristiques et compétences sous les effets de la drogue)

FOR : 12 DEX : 13 AGI : 11 CON : 10
MAS : 14 CHA : 13 VOL : 7 EQM : 4
INT : 7 ION : 10 EDU : 6 CHC : 15
ODO : 12 VUE : 13 OUI : 13

Points de vie : 17

Combat à distance cat. 2 : 12

Combat à distance cat. 5 : 13

Combat à distance cat. 7 : 9

Combat de rue : 8

Lancer : 8

Orientation : 10

Pister : 6

Remarquer : 9

Se cacher : 11

Se mouvoir en silence : 10

Nager : 14

R.P.G.7 : catégorie 7

Capacité : une roquette

Temps de rechargement : 2 rounds

Rayon de l'explosion à partir du point d'impact : 12 mètres

Modificateur dégâts : +3/+9 (voir règle grenades)

Grenades : voir règles, grenade M33

M16 : voir règles

Tommy Tumbstone

FOR : 14 DEX : 15 AGI : 16 CON : 15
MAS : 14 CHA : 10 VOL : 14 EQM : 14
INT : 13 ION : 11 EDU : 12 CHC : 13
ODO : 9 VUE : 14 OUI : 15

Points de vie : 22

Combat à distance cat. 2 : 15

Combat à distance cat. 5 : 9

Combat de rue : 15

Chercher : 13

Esquiver : 9

Orientation : 11

Remarquer : 14

Se mouvoir en silence : 9

Crochetage serrure : 17

Interrogatoire : 14

Navigation : 15

Piloter bateau à moteur : 13

Piloter hélicoptère : 18

Il a une arme de poing : Walter P.38 (voir règles) avec trois chargeurs pleins.

Jack Krugsmann

FOR : 12 DEX : 16 AGI : 12 CON : 12
MAS : 10 CHA : 14 VOL : 14 EQM : 14
INT : 16 ION : 14 EDU : 19 CHC : 12
ODO : 13 VUE : 16 OUI : 14

Points de vie : 17

Combat à distance cat. 2 : 14

Combat à distance cat. 5 : 14

Combat de rue : 12

Chercher : 16

Remarquer : 15

Se cacher : 12

Se mouvoir en silence : 12

Piloter bateau à moteur : 14

Chimie : 12

Electronique : 16

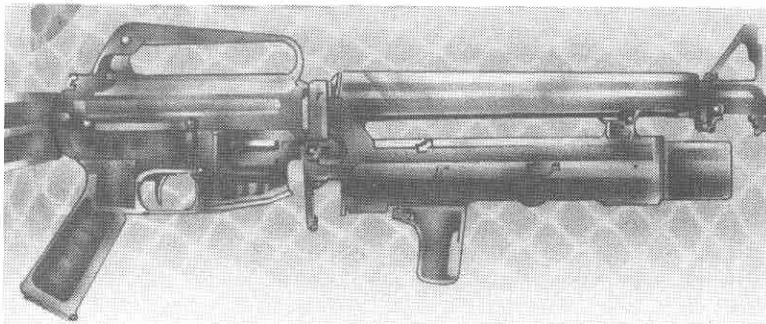
Informatique : 12

Pharmacie : 15

Radio : 12

Systèmes d'alarme : 22

Il a lui aussi un Walter P.38 et trois chargeurs.



SANGLANTE LUNE DE MIEL

UN SCENARIO POUR AD & D

Vous êtes amoureux ? Mariez-vous donc à Syrte, vous découvrirez que votre nuit de noces peut vous réserver des sensations inattendues !

Il est nécessaire pour le jouer de se munir du *PLAYERS HANDBOOK*, du *DUNGEON MASTER GUIDE* et du *MONSTER MANUAL*. Niveau : 2 à 4.

Ce scénario, comme la plupart de ceux qui seront publiés dans *Chroniques*, est localisé dans le Kersh, les îles médiévales détaillées dans le n° 2 de cette magnifique revue...

L'intrigue, qui tient plus du conte de fée fantastique que des classiques habituels, se déroule donc dans l'île principale, à mi-chemin entre Ronir et Althor. Les habitants de cette région sont de type méditerranéen. Deux petits duchés rivaux, Naoborn et Vulku encadrent la région de Ternamir.

Grenier à blé et passage obligé entre les deux duchés, Ternamir est régulièrement soumise aux pillages et aux traversées d'armées dévastatrices. Au gré des traités, guerres ou alliances, Ternamir passe sans cesse d'un duché à l'autre. Aujourd'hui, Naoborn vient de la céder à Vulku.

Les personnages, de passage à Naoborn, quittent le duché le troisième jour du mois du Semeur, leurs affaires réglées (ou leur voyage touristique achevé...). Le premier jour de route les amène, au crépuscule, à Syrte, le premier village de Ternamir après la frontière.

SYRTE

Le village est sinistre. Les rares habitants encore dans les rues semblent renfrognés et pressés, pas du tout disposés à bavarder avec les voyageurs. Bien que la nuit ne soit pas encore complètement tombée, de nombreux volets sont déjà clos et l'auberge quasiment déserte. Un calme oppressant enveloppe les quelques buveurs taciturnes. Même l'aubergiste, malgré un physique jovial et sympathique, ne semble pas prêt à converser. Il possède de toute façon assez mal la langue des voyageurs.

L'HISTOIRE

Il y a trois mois, les jeunes Almer Gemag et Melvy Barne se sont mariés, dans la joie et l'allégresse. Une grande fête a été donnée en leur honneur. Le lendemain, le jeune couple a été retrouvé horriblement massacré dans son lit de noces...

Il y a trois mois, Eon Tormith et Anil Jay se sont mariés, le même jour que Hérrik Digoot et Tany Jay. Ce fut l'occasion de grandes réjouissances comme on n'en

avait pas vu depuis des lustres... Dans la nuit, des hurlements d'épouvante se sont élevés de la maison hébergeant les jeunes mariés. Le temps d'arriver à leurs chambres respectives, il était déjà trop tard, ils étaient morts, déchiquetés.

La veille, Ern Melub et Grace Delrin se sont mariés, dans la crainte, et les réjouissances étaient plus que modérées. Le soir, les deux époux ont été conduits dans la chambre nuptiale. Une fouille complète a été effectuée par les parents qui ont décidé de dormir dans la pièce attenante, portes et volets fermés ont été vérifiés plusieurs fois. Malgré tout, vers minuit, l'horreur a commencé et des cris perçants ont déchiré le silence de la nuit. En moins de trente secondes, les parents sont arrivés dans la chambre pour découvrir une scène sinistre : les corps sans vie des jeunes mariés étaient étendus sur le sol, exsangues et presque décapités, du sang avait éclaboussé tous les meubles, les tentures, les tapis, d'affreuses traces de griffes marquaient le plancher et une détestable odeur de soufre emplissait l'atmosphère. Et rien ni personne, comme à chaque fois... Ern et Grace reposent maintenant au temple, la mise en terre aura lieu le surlendemain matin.

LES INDICES

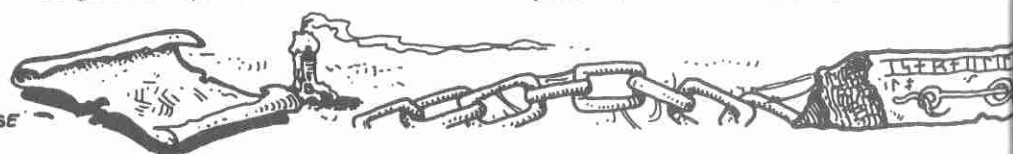
Quatre mariages, quatre massacres. Pas de témoins. Pas de lien de parenté entre les morts. Pas d'ennemis connus. Pas de vieux sorcier dans les parages. Huit corps décapités ou presque et vidés de leur sang. Un « monstre » qui se joue des murs...

Si les personnages décident d'élucider ce tragique mystère, ils pourront obtenir la relation des faits de divers habitants.

L'aubergiste d'abord qui, bien que réservé, acceptera de raconter « la malédiction » qui s'est, d'après lui, abattue sur le village. Il connaît une histoire de démons et de décapitations qui se serait déroulée dans Dalnira, la forêt proche de Syrte il y a environ 75 ans. Lors d'une grande bataille, Vulku se serait aidé de magie pour reprendre Ternamir (voir plus loin).

Le bourgmestre, riche fermier peu habitué aux manifestations surnaturelles, se montrera complètement dépassé. Il n'a ni soupçons, ni indices particuliers. Il connaît tout ce qui se passe ou s'est passé au village, mais, peu imaginatif, il ne lui viendra pas à l'esprit de le raconter. Les personnages devront donc penser pour lui et lui poser des questions précises. Il leur dira cependant, de lui-même, qu'après le double

Yves Le Hir



assassinat d'il y a deux mois, il a envoyé une petite troupe de soldats et de sages dans la forêt. Ils n'ont évidemment rien trouvé de particulier.

Le prêtre, jeune adepte en place depuis six mois, remplace le prêtre habituel parti en pèlerinage. Bien que plein de bonne volonté (il peut leur servir de traducteur), il sera réticent envers toute action pouvant indisposer le village ou allant à l'encontre de sa religion (ici, on vénère Zeus — Greek Mythos, Legends & Lore). Il pourra néanmoins signaler que la jeune sauvageonne vivant dans Dahnira a assisté de loin à tous les mariages.

Les parents des victimes, effondrés, seront à aborder avec douceur sous peine de crise de nerfs. Ils pourront cependant montrer à des personnages psychologues et diplomates les lieux des crimes. Quelques traces de larges pattes griffues (d'un monstre de 3 mètres environ et disposant d'une grande force) sont visibles et une vague odeur de soufre plane encore dans la chambre de Ern et Grace. Les parents ne disposent d'aucune autre information.

Les aventuriers devront donc rassembler de nombreux indices pour commencer à orienter leurs recherches et parvenir à comprendre cette histoire bizarre.

La petite sauvageonne se nomme Laureleïne. Au village, tout le monde ou presque la connaît et sait que ses parents sont morts. Depuis, elle vit seule dans les bois, ne venant au village que pour le marché hebdomadaire. Bien que Laureleïne paraisse à peine douze ans, il est bien connu qu'elle est née depuis bientôt cent ans. Les habitants les plus cultivés de Syrte savent, et sont fiers de le dire, que c'est une elfe, que ça vit très vieux, etc... Elle s'est fondue dans le décor et, en fait, cela ne dérange personne qu'elle vive dans la forêt.

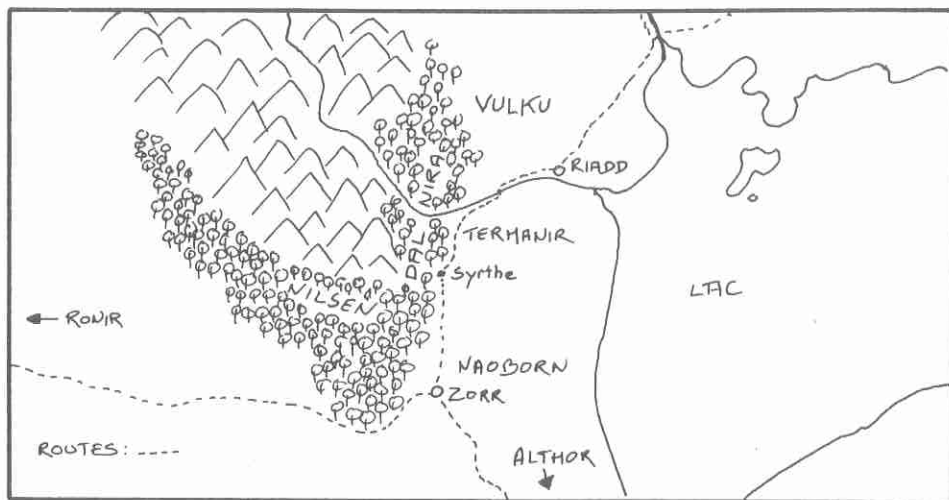
LES FAITS

Il y a bien une histoire de démons derrière ces crimes odieux et la petite Laureleïne y est impliquée, contre sa volonté.

Cela remonte à la grande bataille qui se déroula dans Dahnira il y a 75 ans.

Or donc en ce temps, Naoborn et Vulkur guerroyèrent à l'ouest de Ternamir et Vulkur eut le dessus. Mais bientôt les troupes de Naoborn se reprirent, profitant de la vague de terreur qui s'abattit sur Vulkur dont les combattants étaient mystérieusement attaqués par des créatures monstrueuses. En effet, Naoborn s'était attaché les services d'un mage puissant qui invoqua un démon des sphères inférieures pour modifier le cours de la bataille. Cela se finit dans un épouvantable bain de sang. On dit que le soleil ne se leva pas de la journée et que des démons rôdèrent, emportant les âmes des guerriers qu'ils mirent à mort en les décapitant et en buvant leur sang.

Or donc, en l'armée de Vulkur, se trouvaient Kobal, archer elfe, et sa douce Mérédith. Quand tout fut perdu, ils firent à travers la forêt en cette nuit de folie. Soudain, surgissant du néant, un inconnu vêtu de flammes apparut devant eux. Il



subjugua et immobilisa Kobal d'un seul geste. Mérédith, comme hypnotisée, le suivait dans l'obscurité qui, bientôt, les recouvrit... Lorsqu'il émergea du sous bois, il la rejeta sur le sol et, avant de disparaître complètement, parla d'une voix grave roulant comme le tonnerre : « Soyez heureux longtemps. Je reviendrai... »

Quelques mois plus tard naquit la petite Laureleïne. Kobal et Mérédith s'installèrent dans la forêt de Nilsen, à l'ouest de Syrte, et menèrent une existence tranquille et paisible. Ils n'avaient plus envie de reprendre la route, Nilsen leur plaisait et Syrte les acceptait.

Laureleïne grandit et devint une magnifique petite elfe des bois. Mais tout changea à son 35^e anniversaire (l'équivalent de 7 années humaines). D'une voix venue d'ailleurs, Laureleïne subjugua ses parents et leur fit bâtir un pentacle où l'inconnu rencontré 35 années auparavant se matérialisa. Il prit alors le contrôle des pensées de Kobal et Mérédith et finit sa visite en annonçant qu'il « reviendrait voir Laureleïne qu'il aime particulièrement... »

Depuis, la scène se répéta tous les ans. Pour Kobal et Mérédith, rien ne changea. Et les années passèrent. Kobal est mort depuis bientôt 10 ans des suites d'une mauvaise blessure ; Mérédith l'a rejoint depuis 4 ans, emportée par les fièvres. Laureleïne est restée seule dans les bois. Elle s'y sent bien et préfère la compagnie des animaux à celle des humains bruyants. Elle vit dans l'indifférence des villageois.

Mais le moment est venu où le démon va se manifester en elle. Pour Laureleïne, c'est l'âge de toutes les transformations.

Chaque fois qu'un mariage a lieu, Laureleïne va admirer les mariés et, la nuit venue, elle se sent attirée par le vieux pentacle, dans sa demeure. Comme en rêve, elle voit l'inconnu revenir ; il prend possession de son corps et la transforme. Après, tout n'est plus pour elle qu'un cauchemar en rouge qui la laisse tremblante le matin près du pentacle vide...

LES PERSONNAGES

L'inconnu est bien un démon (Monster Manual I, Démon Type VI), Berlasne, qui use et abuse de son pouvoir de suggestion et d'un anneau d'illusion.

Berlasne est très intelligent et le Maître de Donjon ne le fera combattre que si les aventuriers sont faibles et naïfs.

Laureleïne n'est en général qu'une petite elfe des bois, craintive et sauvage. Les aventuriers devront déployer des trésors de douceur et de patience pour parvenir à l'approcher et à lui parler (AC : 6, HD : 2, HP : 11).

En forêt, elle est considérée comme un ranger de 5^e niveau. Elle possède un arc qu'elle utilise pour chasser.

Démon-Garou. C'est la forme que prend Laureleïne lorsqu'elle est possédée par Berlasne et c'est ce monstre qui a massacré les jeunes mariés.

AC : 0, Move : 15", HD : 5, HP : 40, Att : 3 (2 pattes + la gueule, dégâts : 1-6, 1-6, 2-12). Capacités spéciales : immunisé aux psioniques, dispel magic comme un magicien de 5^e niveau à volonté. Scare, command 1 fois par round, téléport without error (pour aller du pentacle à la chambre des mariés et en revenir). Immune to sleep & charm. Intelligence : very. Al : CE.

LE DÉNOUEMENT

Les aventuriers peuvent comprendre l'intrigue s'ils deviennent que Laureleïne y est mêlée. Il suffit alors de trouver sa demeure et de descendre dans la cave. Ils y découvriront un pentacle, des traces de sang et de griffes sur la pierre ainsi qu'une petite cache sous une brique. Mérédith y a dissimulé un coffret dans lequel se trouvent 10 volumes écrits de sa main et racontant ces 100 dernières années.

Comment les aventuriers vont-ils faire cesser les massacres ? Deux choix s'offrent à eux : tuer le démon-garou ou exorciser Laureleïne.

Bien entendu, le Maître de Donjon devra faire ressortir l'ambiance noire et maudite qui règne dans ce scénario. Il devra également favoriser la réflexion et ne pas hésiter à massacrer des personnages qui essaieraient d'appeler Berlasne ou d'invoquer le démon-garou. Un peu de subtilité pour une fois, ce n'est qu'une innocente elfe !...



REPONDEZ A CETTE ENQUETE ET GAGNEZ UN ABONNEMENT GRATUIT OU UN POSTER DE CHRONIQUES

A QUOI JOUEZ VOUS ? (citez les trois principaux jeux de rôle)

QUEL ROLE JOUEZ-VOUS ? (1)

Joueur ☐ Maître du jeu ☐ Les deux ☐

DEPUIS COMBIEN DE TEMPS ? (indiquez le nombre et rayez la mention inutile)

☐ Années/Mois/Semaines

JOUEZ-VOUS SOUVENT ? (1)

Plusieurs fois par semaine ☐ Chaque semaine ☐ Chaque quinzaine ☐
Chaque mois ☐ Autres (précisez) ☐ _____

COMMENT VOUS INFORMEZ-VOUS ? (1)

Amis ☐ Clubs ☐ Magasins ☐ Ecole ☐ MJC ☐ Autres (précisez) ☐ _____
Journaux (lesquels) ☐ _____

(1) Cochez la case correspondante

FACULTATIF (mais pour recevoir le poster ou l'abonnement !!!)

NOM : _____ AGE : _____

ADRESSE : _____

TEL : _____

Et CLUB ou MAISON DE JEUNES dont vous faites partie :

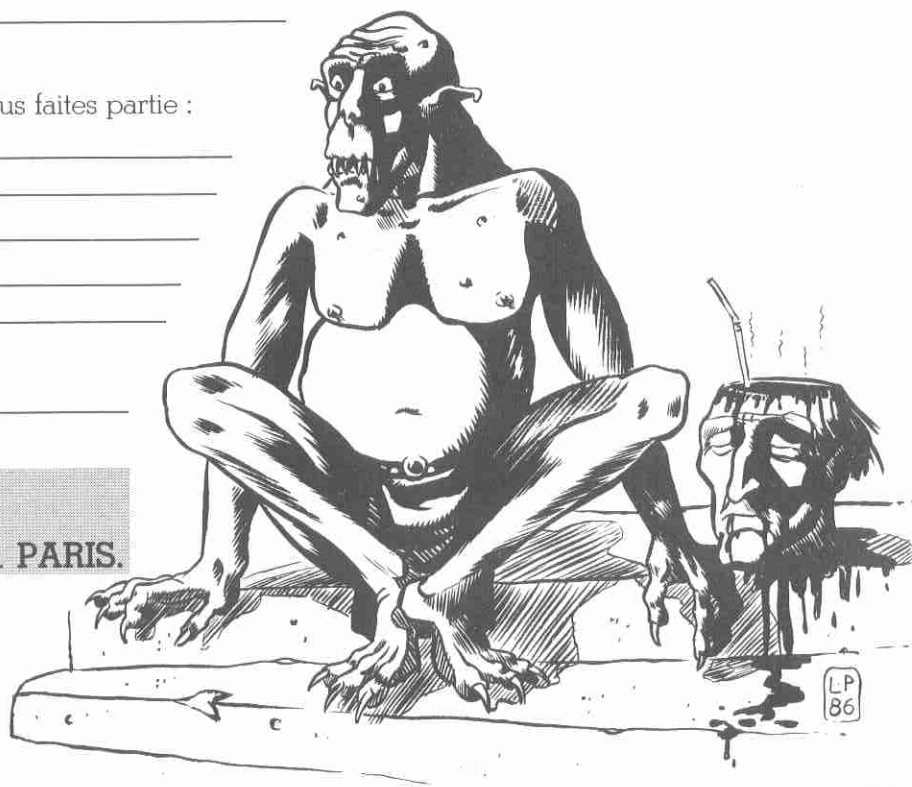
NOM : _____

ADRESSE : _____

TEL. : _____

NOM DU RESPONSABLE : _____

RETOURNEZ cette enquête à
CHRONIQUES D'OUTRE MONDE
96 avenue de la République, 75011 PARIS.



**LE TENTACULE LE PLUS INNOCENT TIRERA AU SORT
PARMI LES REPONSES
10 abonnements gratuits pour 12 numéros
200 posters de CHRONIQUES**

LA PEUR DU VENTRE

© CHRISTIAN LEHMANN - JAUNE VAN ROY 86.

3

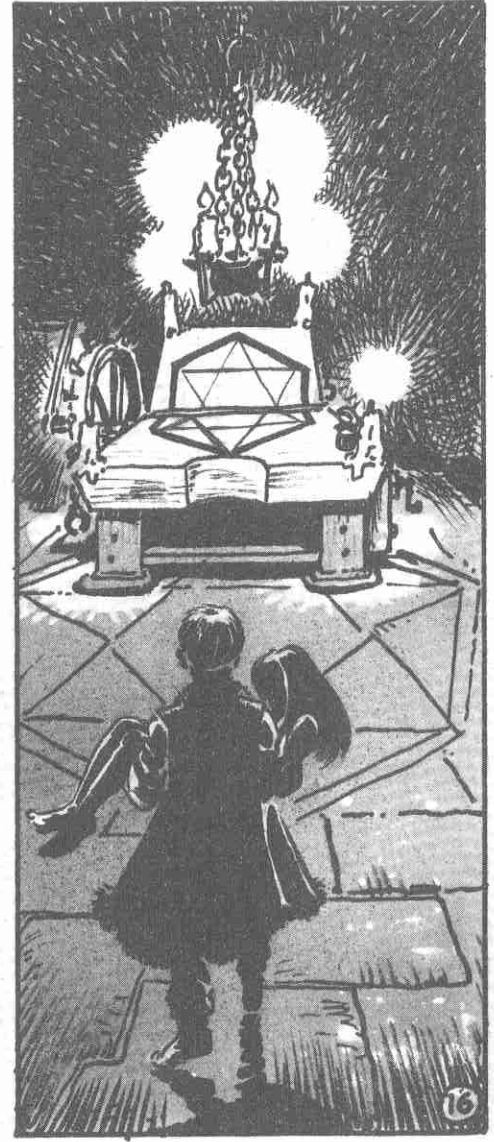
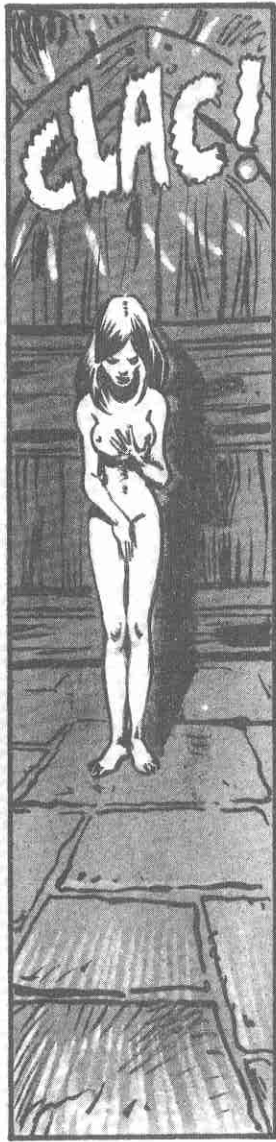
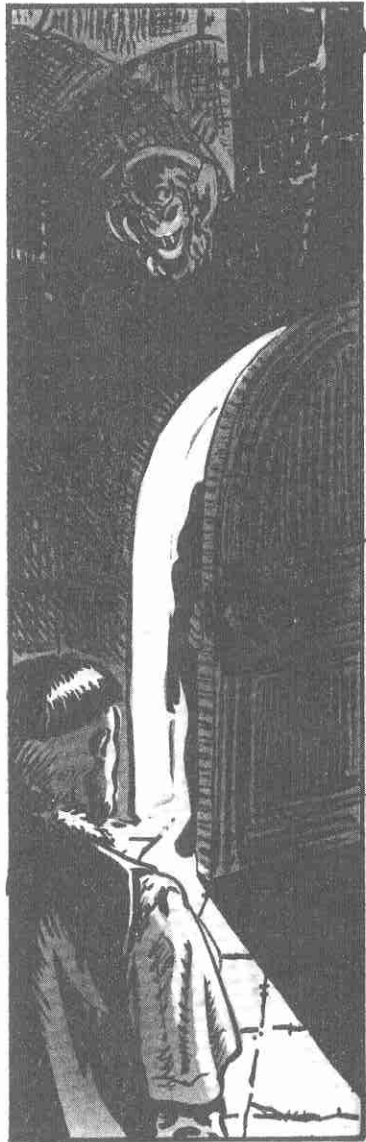


PAS ENCORE, PAS ENCORE...
RESPIRE CALMEMENT.
RESTONS ICI ENCORE UN
INSTANT, JE N'EN AI PLUS
POUR TRÈS LONGTEMPS.
VOIS...

(13)

DANS LA CHAUMIERE LA VIEILLE
MISERE SE TORD SUR LE SOL
EN GROGNANT, TANDIS QU'
ELLE AGONISE, DES BRIBES
DE SON PASSE DEFILENT DANS
SA CONSCIENCE CHANCELANTE.









TU AS JUSTE LE TEMPS D'
-ENTENDRE LA FIN DE MON
RÉCIT, PUIS, COMME TOUS
LES AUTRES, AVANT TOI,
TA MAIN A SERRÉ LA MIENNE
TRÈS FORT, ET TU T'ES
ENFIN ABANDONNÉ À MOI,
AVEC TON SOUFFLE GÊLÉ
MOURANT SUR TES LÈVRES,
ET LA PEUR AU VENTRE.

OUI OUI OUI

FIN
JAUNE VAN RUY. 86.

ENEZ JOUER ET GAGNER AU

**2^e SALON NATIONAL
DES JEUX DE RÉFLEXION**

et à la 3^e CONVENTION NATIONALE DES JEUX DE RÉFLEXION

122.056 VISITEURS en 1986

- Pour faire connaître vos produits
- Pour développer vos ventes
- Pour assurer votre image de marque

**du 28 MARS au 5 AVRIL 1987
CNIT - PARIS - LA DÉFENSE**



Renseignements : CEP - 7, rue Copernic 75782 PARIS Cedex 16
Tél. : 45.05.14.37

Le Jeu de Role des terres du milieu

Le jeu de role dans le monde de tolkien



JRTM



Basé sur *BILBO LE HOBBIT & LE SEIGNEUR DES ANNEAUX*.
C'est le jeu idéal pour joueurs expérimentés, comme pour ceux qui n'ont
pas encore découvert le plaisir du jeu de rôle d'aventures fantastiques.

IRON
CROWN
ENTERPRISES

