

Le mensuel
des JEUX de RÔLE

CHRONIQUES D'OUTRE MONDE

SCENARIOS

TRAUMA

Rêve de Dragon

L'Appel de Cthulhu

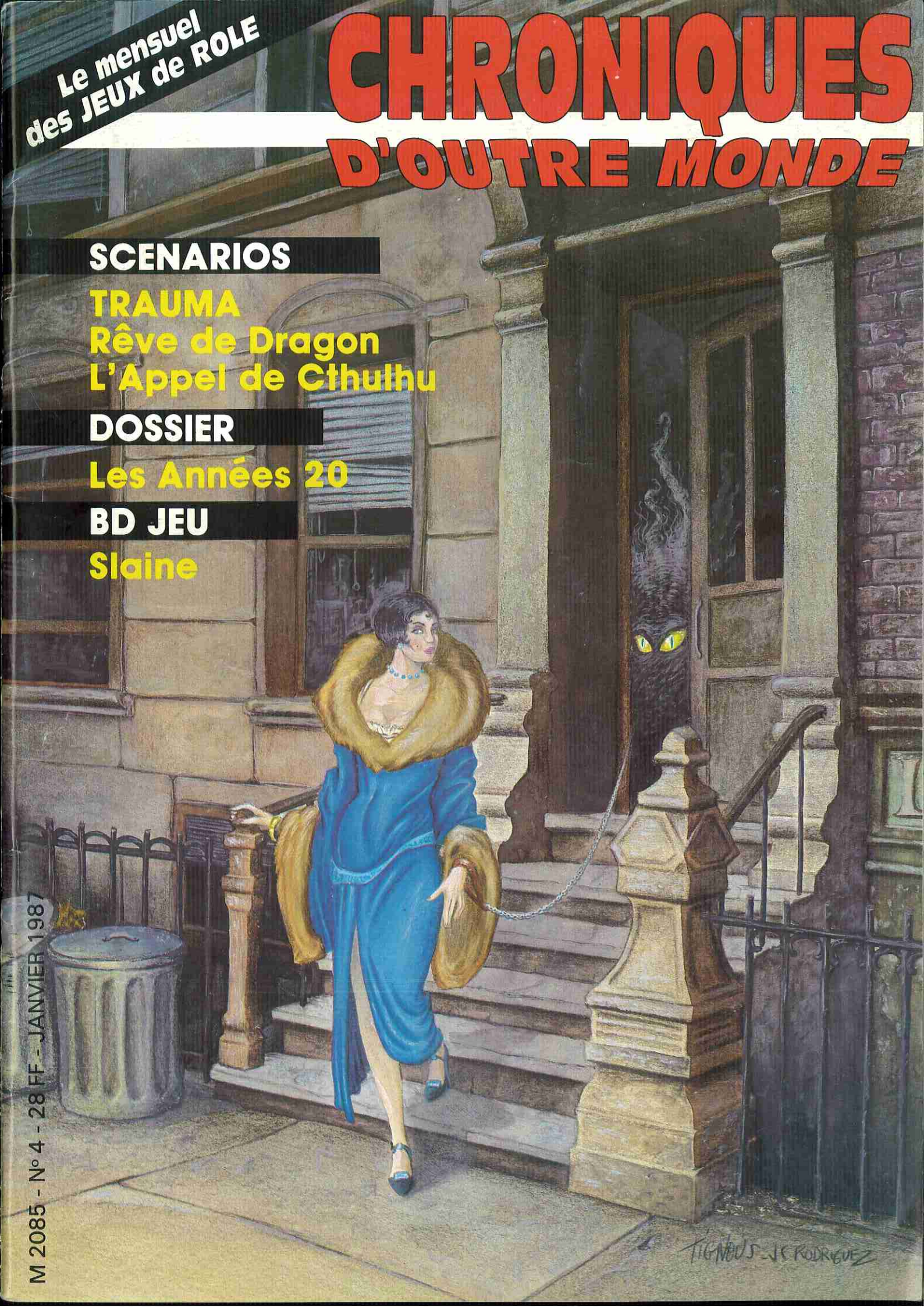
DOSSIER

Les Années 20

BD JEU

Slaine

M 2085 - N° 4 - 28 FF - JANVIER 1987



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

N° 4 Alizes



Les numéros 1, 2 & 3 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.



Voici donc la fin de l'année 1986 qui restera à jamais marquée dans la mémoire des fans du Jeu de Rôle par la naissance de **CHRONIQUES D'OUTRE MONDE** (en toute modestie !). L'année 1987 nous permettra d'améliorer encore votre magazine en tenant compte de vos suggestions et de vos critiques. Sans vous dévoiler tous les secrets des

Tentacules Associés, nous pouvons vous affirmer que 87 sera riche en bonnes surprises :

- un numéro spécial **TRAUMA**
 - un numéro hors série répertoriant tous les jeux de rôle, pour les novices comme pour les initiés
 - deux superbes campagnes prévues pour l'été, l'une dans le monde du Kersh, l'autre dans l'univers de l'Appel de Cthulhu
 - et une animation au 2^e Salon National des Jeux de Réflexion (Porte de Versailles et non plus au CNIT) dont les survivants se souviendront longtemps.
- Bonne année 87 !

Les Tentacules Associés

4 VU ET ENTENDU

VITRINES. Fang et Azir vous présentent les nouveautés du mois.

ENCRE. A lire et relire.

ENCRE D'OUTRE MANCHE. "To read and to read again".

SILLONS. Le son d'Outre Monde

BULLES. Notre sélection BD.

BOBINES. Un canard et du sang.

12 CHRONIQUE D'UN JEU

AVANT CHARLEMAGNE. Au temps des rois barbares.

14 RENCONTRES D'UN TYPE NOUVEAU

On est venu, on les a vus, on les a pas crus.

16 CHRONIQUEZ-VOUS

CYNORG. Motivations électroniques.

BAFOUILLES. Vos humeurs.

PETITES ANNONCES. Echange Pierre de Mnaar contre Nécronomicon.

19 TRAUMA

ADDITIFS. Des animaux et des armes.

COMPTE RENDU. Vous agissez, la presse témoigne.

LE COMMERCE DES ARMES. Tout savoir pour mieux acheter.

ALIZES. Pas d'échappatoire.

29 LE PAVE D'OUTRE MONDE

LES ANNEES A VINGT FACES. Les jeux fous des années folles.

LES BOIS SANG SOIF. Al Capone et O'Bannion.

TERREURS NOCTURNES. Il est des nuits où mieux vaudrait ne pas s'endormir.

LE PENITENCIER D'AKER. "Voyage au bout de l'enfer". Scénario pour l'Appel de Cthulhu.

42 DICEMAN

Redevenez Slaine, le Guerrier celte...

62 REVE DE DRAGON

LA BALLADE DE LORINEL. Où est passée la damoiselle ?



CHRONIQUES D'OUTRE MONDE, N° 4. Publié par Guy Doyet, 96 avenue de la République, 75011 PARIS. Tél. : 42.70.75.75. Télex : 630737. RC 302 902 758. Directeur de Publication : Guy Doyet. Comité de rédaction : Stéphane Doyet, Dominique Granger, Christian Lehmann, Frédéric Leygonie. Secrétariat de rédaction : Sylvie Rodriguez. Couverture : Tignous et Jean Charles Rodriguez. Illustrations : Jean Pierre Ferté, Denis Gerfaud, Patrick Lemordan, Jean Charles Rodriguez, Tignous, Stéphane Truffert, Pascal Visse. Contacts commerciaux, publicité, presse : Véronique Dupont-Pourquié. Périodicité : mensuelle. Commission paritaire : 68410. Photocomposition, maquette, photogravure : Atelier Alfortville. Impression : RFI, bd de Beaubourg, Emerainville, 77200 TORCY. © LES TENTACULES ASSOCIES 1986. L'Appel de Cthulhu est une marque déposée par Chaosium et Jeux Descartes. Rêve de Dragon est une marque déposée par la NEF. Trauma et Chroniques d'Outre Monde sont des marques déposées par les Tentacules Associés.



VITRINE



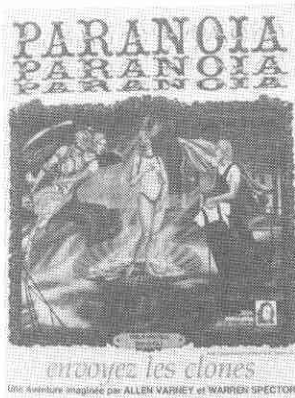
Scénarios et extensions

ENVOYEZ LES CLONES PARANOIA Jeux Descartes



Un nouveau scénario fort complet de 48 pages pour une somme très raisonnable, contenant trois chapitres très divertissants, avec au programme une descente dans les égouts, une plongée dans le monde de la bureaucratie du complexe Alpha (encore plus inefficace que la Sécurité Sociale, c'est dire), et une poursuite dans l'univers du show-business, le tout étant encore plus meurtrier que d'habitude ; sans oublier la participation désastreusement désopilante du comic-bot, une sorte de Fernand Raynaud en aluminium...

"Fang-J-COM-1, votre tentative de sabotage n'est pas passée inaperçue de l'Ordinateur. Pour la première et unique fois dans l'histoire de Paranoïa, un chroniqueur ose adopter un ton neutre dans une revue au lieu de réjouir l'intellect de ses camarades d'accréditations au moins équivalentes par des gags éculés mais incontournables sur l'Ordinateur. Veuillez vous présenter au centre d'extermination le plus proche. Dormir pendant son exécution est une trahison passible d'exécution sommaire".



LE DOMPTEUR DE VOLCANS MALEFICES Jeux Descartes



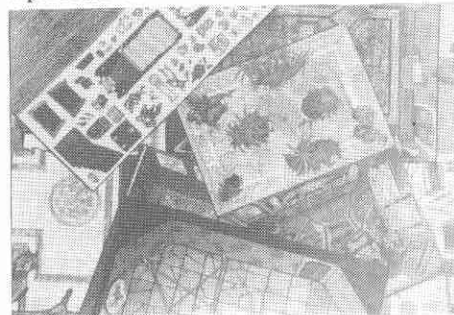
Ce scénario pour Maléfices ravira sans doute les inconditionnels du jeu. Le scénario est comme d'habitude terriblement directif, et écrit comme une nouvelle et non un scénario de jeu... Du travail en perspective pour les maîtres de jeu qui décideront de faire jouer ce "dompteur de volcans". Vu le peu de liberté laissée aux joueurs, ils ont intérêt à se munir d'un groupe bien docile...



HALLS OF HORROR Games Workshop



Games Workshop édite en version originale et non sous-titrée des plans de cavernes et de donjons pour AD & D qui permettent de poser nos figurines peintes sur un décor approprié et non sur des plans d'une blancheur éclatante qui tuent un tant soit peu l'atmosphère... Difficile d'imaginer que le couloir que trace votre Maître du Jeu avec son feutre rouge représente un souterrain humide aux dalles



mal ajustées... Le succès de cette initiative a poussé Games Workshop à diversifier ses plans et HALLS OF HORROR, le premier d'une nouvelle série, représente l'intérieur d'une bâtisse de style gothique probablement hantée... Au fil des 15 planches contenues dans la boîte, vous découvrirez un hall de château aux lourdes tentures rouge et or, une bibliothèque faussement rassurante, un salon où trônent une tête d'élan et un ours empaillé inquiétants, et la salle d'expériences d'un professeur au goût prononcé pour la vivisection... sans compter une salle de sacrifice ornée d'un pentacle... Innovation par rapport aux plans précédents, des planches de découpage vous permettront de parsemer vos plans d'objets hétéroclites : malles, pardessus, gra-



Français



Anglais



Américain

mophones, revolvers, paravents, scaphandres, béquilles, cadavres décapités... Une merveilleuse maison de poupée à arracher des mains de votre petite sœur pour jouer à l'Appel de Cthulhu, Chill, etc...

DREAMLANDS Chaosium



Ce supplément à l'Appel de Cthulhu vaut qu'on s'y arrête, d'autant plus que la version française est prévue pour bientôt. En effet, les auteurs de DREAMLANDS ont rajouté une dimension supplémentaire à ce jeu déjà fort attrayant. La boîte de jeu contient trois fascicules et une carte des territoires du rêve. Le premier fascicule introduit les joueurs dans ce nouveau domaine où ils pourront se mouvoir au gré de nouvelles règles fort détaillées, et propices à créer et maintenir l'atmosphère particulière des rêves (et des cauchemars...). On y apprend ainsi, outre la géographie de cette étrange contrée, qu'il existe plusieurs façons de pénétrer les Dreamlands : en rêvant, bien sûr, mais aussi en s'y faisant guider par des goules ou encore en décidant d'y résider éternellement en esprit à l'heure de sa mort terrestre... Si les nouveaux sorts applicables dans les DREAMLANDS et les nouvelles créatures sont un peu trop donjonnesques à mon goût, c'est sans doute parce que les auteurs ont voulu forcer un peu trop la carte du merveilleux... Mais ne craignez rien, fidèles adeptes de la terreur cosmique gore... Avec le deuxième fascicule, *Dreamjourneys* (Voyages en rêve), commencent les choses sérieuses (comprenez maléfiques, monstres, etc...). L'auteur de l'un des six scénarios, Mark Morrison (notre hôte dans les pages de Chroniques ce mois-ci...), hésite même à décrire une scène particulièrement innommable aux Gardiens eux-mêmes ! "S'il rate son jet sous la santé mentale, il verra à quelle terrible fin les horreurs putréfiées utilisent les infirmes et les esclaves soigneusement choisis... Ceci est une horreur que je ne peux, que je ne dois pas décrire. Il suffit de savoir que le rêveur perdra 1D10 SAN" Des six scénarios présentés, trois sont destinés à devenir des classiques. Dans *Le Disciple de Pickman*, un peintre maudit subit une dévolution terrifiante, son esprit ayant été capturé dans les Dreamlands par... (je ne peux pas, non, non, je ne dois pas...) Les Investigateurs devront retrouver la trace de ses anciens tableaux pour tenter de résoudre l'énigme et de le sauver... Des tableaux dispersés dans des endroits étranges, et dont leurs propriétaires n'ont souvent aucunement l'intention de se séparer... Dans *La Saison de la Sorcière*, une malédiction aussi ancienne que la ville s'abat sur Arkham... Et finalement, dans *Le Pays des Rêves Perdus*, Mark Morrison nous offre un périple aux confins de l'horreur et du cauchemar... La scène d'introduction à elle seule est un modèle du genre : dans une chambre d'hôpital, les Investigateurs rendant visite à un ami seront les témoins d'une scène de possession démoniaque que n'auraient pas renié les réalisateurs de L'EXORCISTE ou d'ALIEN..., et le voyage des Investigateurs



vers Xura, le pays des Rêves Perdus, à la recherche de l'entité qui tente de faire irruption dans notre monde à travers le rêveur, est presque aussi terrifiant qu'il est beau... d'une splendeur inégalée depuis que Lovecraft envoya Randolph Carter au-delà du mur du sommeil... Car Morrison a une faculté d'évocation digne du Maître lui-même. Une précaution cependant... comme le dit Sandy Petersen, l'auteur de l'Appel de Cthulhu, ce scénario poussera les joueurs et le Gardien dans leurs ultimes retranchements, et fera vivre à chacun des moments inoubliables... Soyez prêts à devoir donner le meilleur de vous-même, et peut-être à le perdre...

GOING HOME. RDF SOURCEBOOK. RED STAR, LONE STAR. ARMIES OF THE NIGHT. Game Designer's Workshop



Quatre nouveaux scénarios sortent récemment chez GDW pour leur jeu post-apocalyptique *Twilight 2000*, où les joueurs prennent le rôle de soldats américains perdus dans l'enfer d'une Europe bombardée et irradiée... (voir l'article *Apocalypse Yesterday* dans Chroniques n° 3).

GOING HOME retrace le périple d'un groupe de survivants de la 5^e division d'infanterie US depuis la Pologne jusqu'au port de Bremerhaven en Allemagne, où la flotte américaine tente d'effectuer une seule et unique opération de rapatriement de ses troupes. Une véritable ruée vers l'or s'engage, la panique gagnant les dernières unités survivantes à l'idée d'être oubliées en arrière ou d'arriver trop tard... Et au centre de l'action, le dernier train fonctionnant encore, à bord duquel nos "héros" vont vivre des aventures pas tristes...

RDF SOURCEBOOK n'est pas à proprement parler un scénario mais un supplément utile aux joueurs pour survivre dans le Golfe Persique, où la proximité des puits de pétrole a permis à la guerre conventionnelle de continuer tant bien que mal... (quelle chance... !).



RED STAR, LONE STAR commence à l'arrivée d'un groupe de soldats de retour d'Europe au Texas... pour eux la guerre est finie... théoriquement... Quelqu'un a oublié de les prévenir que le Texas a été envahi en 1998 par les russes et leurs alliés cubains et mexicains... et qu'ils sont donc à des centaines de kilomètres derrière les lignes ennemies... Commence alors une longue aventure très western à la recherche du fils d'un riche rancher texan... A la clé : des armes, des chevaux, un saufconduit... Tout aurait pu être simple sans Gulfwind 40, la dernière plate-forme pétrolière dérivant à 40 kilomètres offshore, et que mexicains, mercenaires, et militaires soviétiques tentent de s'approprier... Bonjour en enfer !

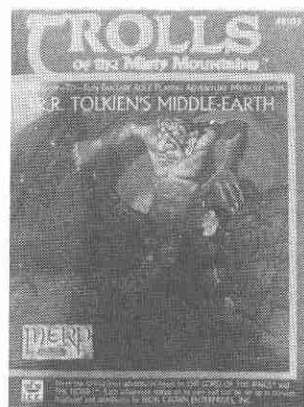
ARMIES OF THE NIGHT permet aux

joueurs suffisamment fêlés pour continuer à travailler au sein de l'armée US de gagner New-York, ou plus précisément l'île de Manhattan, afin d'y rétablir une présence militaire. L'univers urbain s'est détérioré comme dans "Escap from New-York" de John Carpenter, et lorsqu'on sait que la mission des personnages est de retrouver un chargement de plusieurs tonnes d'or volatilisé avec toute son escorte, mais aussi, incidemment, de préparer les new-yorkais à se faire recenser en vue de réinstaurer un système de taxation fiscale... Franchement, je ne donne pas cher de la survie des soldats qui voudraient appliquer leur mission au pied de la lettre... IMAGINEZ... pouvoir se payer un inspecteur des impôts au lance-roquettes !!!

TROLLS OF THE MISTY MOUNTAINS MERP Ice



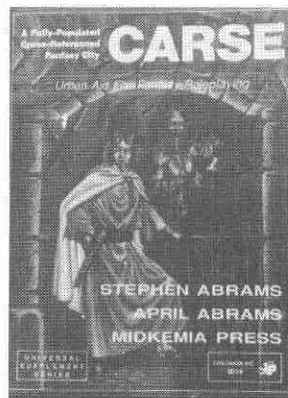
Quatre aventures à jouer dans l'univers de Tolkien, où les personnages sont chargés d'éliminer les orcs et trolls maraudeurs de la lisière de la forêt d'East-Wood... Pas de quête magnifique cette fois-ci donc, mais toujours le même souci du détail... Plaisant. (Surtout pour un demi-orc... Qu'ils y viennent, ces abrutis de la Comté, par les crocs d'Angmar...).



CARSE Chaosium



Ce supplément introduit le joueur de tout jeu de rôle médiéval dans la ville de Carse.

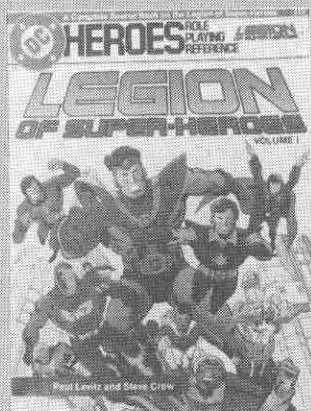


Que dire de cet ouvrage, sinon qu'il est aussi indispensable qu'une épidémie de peste bubonique ? CARSE est une ville morte, sans âme, sans la moindre intrigue... Sans tomber dans les travers de TSR, qui sacrifie trop souvent la crédibilité au profit du sensationnel, les auteurs de ce supplément auraient pu éviter l'écueil inverse... La longue liste de bâtiments et d'habitants de la ville vaut l'annuaire des PTT comme somnifère... A éviter, d'autant

que Chaosium avait publié un **SANCTUARY** de premier choix, qui présentait cette ville sortie de l'imagination combinée d'une dizaine d'auteurs fantastiques américains, avec beaucoup plus de vie et de jouabilité... et que leur concurrent direct, Les Tentacules Associés, publiait dans le numéro 2 de Chroniques d'Ou-tre-Monde un supplément mirobolant : **LE KERSH...** (comment ça, intéressé ?)

LEGION OF SUPERHEROES Mayfair Games

Un livret de 100 pages est paru, supplément à l'univers de **HEROES**, pour les fanatiques des comics de la Marvel qui adorent les défenseurs du Bien en culotte courte et bas résille bleu.



le cercle

librairie galerie
disques jeux

**pour les
joueurs avertis**

JEUX CLASSIQUES
WARGAMES
JEUX DE ROLES
FIGURINES
PUZZLES
JEUX ELECTRONIQUES
CASSES TETE
LITTERATURE
SUR LE JEU

Centre **Art de Vivre**

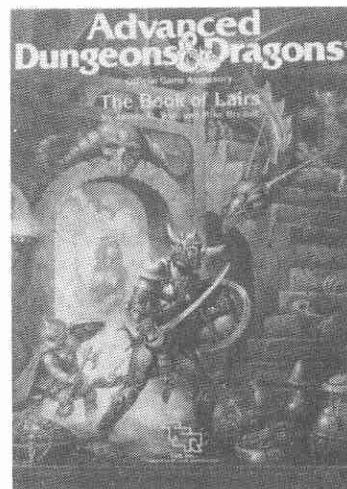
78630 Orgeval
Tél. : 975.78.00

10h à 20h

Même le dimanche
Fermé le mardi

THE BOOK OF LAIRS TSR

Ce livre de 100 pages contient une cinquantaine de mini-aventures pour AD & D, destinées à éviter au Maître du Jeu d'avoir à improviser une rencontre lors des déplacements en extérieur de ses joueurs. Les monstres, pour la plupart assez familiers (dryades, squelettes, kobolds, orcs, harpies...) sont présentés dans leur habitat naturel et, avec un minimum de préparation, ces rencontres peuvent ajouter beaucoup au "réalisme" de AD & D. On notera en particulier trois chapitres consacrés à une bataille avec de nombreux personnages, dont une, très détaillée, basée sur le principe des sept samourais... : lassés d'être la proie favorite d'un groupe de brigands, des villageois embauchent les personnages pour les aider à défendre leur village lors de la prochaine attaque. Le résultat est particulièrement épique... Ce livre est sans doute plus intéressant qu'un scénario usuel, et son prix est correct. Dommage que dans la grande tradition de TSR, on y trouve un monstre aussi ridicule qu'une Statue Géante Zombi de Pierre Pseudo-Mort-Vivante... Bonjour le délire...



Jeux de plateau

GUMSHOE Sleuth publications

"Trois jours déjà que le boss m'avait mis sur l'affaire du meurtre de Hayes dans sa villa à l'est de la ville... Trois jours que je tentais de démêler le sac de nœuds qui avait valu à mon co-équipier de naguère, Howard Black, deux balles dans la tête, ou plus précisément, comme disait le coroner, des dégâts importants dans l'hémisphère cérébral droit causés par des fragments osseux crâniens impactés... C'est à cause de ça que j'en avais fait une affaire personnelle... Ça avait trop fait rire les flics de voir un privé se vomir dans les chaussures... J'étais prêt à faire n'importe quoi pour retrouver le meurtrier... Manque de pot, je me suis vite aperçu que si je continuais à faire n'importe quoi, j'allais finir comme Blackie... Parce que si Hayes avait demandé la protection de la Continental Operative, ce n'était pas pour rien... Les cadavres continuaient à s'accumuler au champ de courses ; la mafia se faisait grassement payer pour briser la grève sur les docks ; le cambriolage de la bijouterie Lindeman's s'était terminé dans un bain de sang épouvantable, et mon suspect n°1 avait réussi à me semer dans Van Ness Avenue... Et surtout, surtout, le boss commençait à râler sur mes notes de frais..."

GUMSHOE est un terme d'argot américain désignant les détectives privés qui utilisent des semelles de caoutchouc pour se mouvoir en silence et arpenter les sombres ruelles de New-York et San-Francisco. GUMSHOE est aussi le dernier nê de la firme Sleuth, qui nous avait déjà livré **SHERLOCK HOLMES, Consulting Detective**, publié en France par Jeux Descartes. Dans GUMSHOE, vous prenez le

rôle d'un agent de la compagnie de détectives Continental Operative afin de résoudre des enquêtes fort embrouillées, pour le compte de votre Boss...

La boîte de jeu comprend une multitude de gâteries :

- un livret de plus de 400 paragraphes,
- deux annuaires du téléphone de San Francisco en novembre 1933, contenant des milliers de suspects en puissance !
- les casiers judiciaires d'une dizaine de suspects
- un livret de rapports d'autopsies
- un livret d'expertises balistiques
- un livret de cartes d'empreintes digitales
- huit exemplaires du San Francisco Bulletin, entre le 3 et le 11 juillet 1934.
- deux cartes détaillées de San-Francisco et de ses environs

Munis de cette masse de documents, vous menez votre enquête, en une véritable course contre la montre, tâchant d'éviter les fausses pistes et de mettre la main sur les coupables à temps... Investigations sur place, interrogatoires des principaux suspects, filatures, contacts



A votre demande et pour que ces pages ne ressemblent pas au catalogue de la Redoute, nous ne parlons que de ce qui ne nous laisse pas indifférents et donne lieu à des critiques d'humeur. Cette rubrique n'est donc jamais exhaustive.

avec vos informateurs, analyse des documents de la police, identifications des empreintes digitales... tout l'univers du détective privé est là, jusqu'aux secrétaires hautaines ou subjuguées et aux tueurs à gages décidés à vous empêcher de mettre votre nez de fouine dans les affaires du *capo di tutti capi*, l'immonde "Fats" Marias... qui lui même travaille pour le compte de...

Si votre anglais est à la hauteur, lancez vous seul ou avec quelques équipiers (de 1 à 6 joueurs) dans les ruelles de Frisco...

GUMSHOE n'est pas à proprement parler un jeu de rôle, mais rien ne vous empêche de "jouer" les conseils de guerre que vous mènerez chaque soir de l'enquête avec vos acolytes... Et même si vous n'êtes pas très doué pour l'anglais, songez que ce jeu contient des documents irremplaçables pour tous jeux de rôle de l'époque...



RENCONTRE COSMIQUE Jeux Descartes

Tous ceux qui aiment les jeux de plateau sont vraiment gâtés en ce moment, après l'excellent Junta, voici Rencontre Cosmique, traduction de Cosmic Encounters, le jeu de West End Games.

Chaque joueur dirige une race d'extra-terrestres avec un pouvoir spécifique (il y en a vingt possibles) et doit simplement chercher à dominer la galaxie... Jeu d'alliance interactif où se



En vrac

DAGON



Publié aux frais de son éditeur, le talentueux Carl (Stan) Ford, DAGON n'était à ses débuts qu'un petit fanzine anglais ronéotypé consacré au Mythe de Cthulhu... mais la qualité de certains articles et l'enthousiasme des participants laissaient espérer beaucoup du développement de cette revue. Avec son numéro 14, DAGON entrait dans sa maturité, avec l'addition des illustrations de Dave Carson et quelques articles percutants tel "Plague by dreams" de Mark Morrison qui est publié intégralement dans Chroniques ce mois-ci. Les meilleurs articles et scénarios de DAGON apparaîtront régulièrement dans Chroniques (et il n'est que temps de saluer Andy Bennison et Paul Newman, auteurs des deux premiers scénarios pour l'Appel de Cthulhu, qui furent

mélagent suspense et humour, Rencontre Cosmique vous fera passer d'agréables moments.

Il existe beaucoup d'extensions du jeu en anglais, toutes plus intéressantes les unes que les autres, qui, espérons-le, ne devraient pas tarder à être publiées en français.

Une bonne nouvelle pour ceux à qui l'anglais pose des problèmes : on chuchote que **STORMBRINGER** le jeu de rôle basé sur le célèbre roman de M. Moorcock « Elric le Méromancien » serait publié en français vers mars 87... Et, autre surprise, l'éditeur serait une nouvelle société nommée **ORIFLAM**, sympathique et dynamique, bien décidée à nous en faire voir de toutes les couleurs.

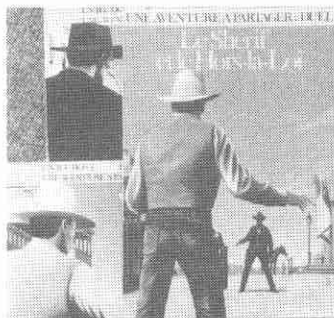


LE SHERIF ET LE HORS-LA-LOI

Gallimard

Traduction de Bounty Hunters, édité en anglais par NOVA

Dans la même série que l'As des As et que Les Maîtres des Dragons, le Shérif et le Hors-la-Loi est un jeu à pratiquer à deux, avec des livrets interactifs. Le principe n'est pas compliqué, les deux joueurs ont chacun un personnage à manœuvrer, l'un dirige le shérif et l'autre le hors-la-loi. Ils sont tous les deux lâchés dans une petite ville et le premier qui



descend l'autre a gagné. La pratique est par contre assez complexe. En plus du déplacement, il y a une multitude de paramètres placés pour améliorer la qualité de la simulation mais ils sont lourds à gérer et nuisent considérablement à la rapidité de l'action. De plus, un certain nombre d'options reportent à

une extension du jeu qui, je l'espère, paraîtra rapidement. L'ensemble a quand même un intérêt relatif mais je le déconseille aux plus jeunes qui risquent d'être rapidement rebutés par la complexité des règles.

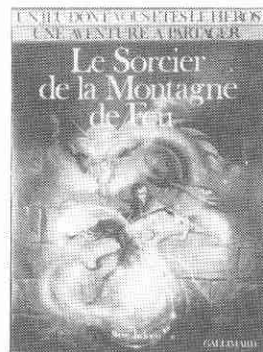


LE SORCIER DE LA MONTAGNE DE FEU

Gallimard

Traduction de "Warlock of the Firetop Mountain", édité en anglais par GAMES WORKSHOP

Gallimard n'a pas été long à traduire ce jeu, il est disponible en France deux mois après l'édition anglaise. Écrit par Steve Jackson, créateur de la série de livres connus en France sous le nom de "Livres dont vous êtes le Héros", ce jeu reprend tous les éléments du premier de la série dont il porte aussi le nom. J'ai été très agréablement surpris par la qualité de la présentation, notamment par le plateau qui est magnifique. Le système de jeu est original, c'est un mélange de stratégie (se déplacer astucieusement dans le labyrinthe), de diplomatie (négocier des alliances avec d'autres joueurs) et de déduction (trouver la bonne combinaison de clefs pour ouvrir le coffre au trésor). Le tout est ponctué par des



combats contre divers monstres ou même entre les joueurs. Simple, amusant et rapide à jouer, ce jeu vous permettra de vous entretenir pour quelques pièces d'or pendant les longues soirées d'hiver.

LE HERAUT CITADEL



LE HERAUT CITADEL n° 2 vient de sortir. Il a augmenté son nombre de pages et, à travers une présentation très agréable, il nous offre de nombreuses rubriques. La partie présentation des nouvelles figurines **CITADEL FRANCE** en fera certainement baver plus d'un. Mais il nous propose également de tout savoir sur le Skaven (homme-rat pour les incultes), sa vie, ses mœurs, son adaptation à Warhammer... Vous saurez également comment peindre vos figurines, comment les prendre en photos, comment travailler leurs socles et vous disposerez de scénarios pour AD & D et Warhammer pour les mettre en situation... Et si vous êtes un fervent adepte de **TALISMAN**, le jeu de plateau traduit en français par GALLIMARD, vous pourrez jouer avec deux nouveaux personnages (le Héraut et le Skaven) et quelques cartes d'aventures originales que vous n'aurez plus qu'à découper et joindre à celles de votre boîte.

ENCRE D'OUTRE- MANCHE



NECROSCOPE Brian Lumley/ GRAFTON BOOKS

Brian Lumley est l'auteur de nombreux romans fantastiques, dont certains sont basés sur le Mythe de Cthulhu. NECROSCOPE, son dernier roman, appartient plutôt au genre de l'horreur contemporaine illustré par Stephen King.

Harry Keogh, le necroscope du titre, est doué d'un talent unique, la capacité de parler aux morts en se promenant dans un cimetière par exemple... Ses dons lui permettent d'écrire des romans inachevés, d'être un véritable génie mathématique, d'apprendre différents sports... sous l'instruction bienveillante de ses mentors... Effectivement, imaginez que vous soyez mort depuis des siècles et qu'une voix amicale vienne vous tirer de votre ennui et de votre somnolence pour vous demander votre aide... Harry Keogh est l'ami des morts, leur unique chance de survivre dans la mémoire des hommes.

Boris Dragosani est Nécromant. Originaire de Wallachie, il est employé par une section spéciale des services secrets soviétiques pour ses dons particuliers. Son talent est a priori identique à celui de Keogh... Lui aussi peut apprendre les secrets des morts, mais d'une manière légèrement différente. Chaque fois qu'un espion ou qu'un traître décède, son cadavre est apporté à Dragosani qui se livre alors à un rituel lui permettant de violer l'esprit du mort et de s'emparer contre son gré de tous ses secrets, en utilisant scalpel et burin pour s'insinuer dans le cadavre, s'en imprégner, voire... en goûter la chair... Les morts ne sont pas ses amis, mais ses victimes... Et son mentor n'est ni mort ni vivant... La Chose qui lui a donné ses pouvoirs s'appelle Thibor Ferenczy et a combattu il y a plusieurs siècles aux côtés de Vlad Tepes en Transylvanie... Car Ferenczy est un Wamphyr... le dernier sans doute... Trahi par les seigneurs de Wallachie, il fut enterré vivant, attaché par des chaînes en argent, dans une crypte oubliée des hommes...

La lente ascension des deux hommes, Keogh et Dragosani, est contée par Lumley en parallèle, ne laissant aucun doute, et aucun répit... au lecteur... Ces deux hommes vont être amenés à s'affronter dans un combat cataclysmique... Si l'histoire est par moments un peu trop pleine de coïncidences, et si certaines scènes, surtout vers la fin, sont moins crédibles, il reste que Brian Lumley a su créer une galerie de personnages secondaires fascinants, et que certains passages sont des chefs d'œuvre de terreur... Thibor Ferenczy, en particulier, bien qu'il soit enchaîné quinze pieds sous terre, est sans doute plus ouvertement terrifiant que les habituels Dracula...

Et le sort de A D & D : "Parler aux morts" ne sera plus jamais identique... Que votre personnage soit un necroscope ou un necromant, lisez ce roman...

ENCRE



L'ARBRE A RÊVES James Morrow/ED. LA DECOUVERTE

La Galaxie dans un futur lointain et paisible. Le cinéma a été remplacé par des rêves programmés d'un réalisme surprenant issus des frères, les fruits des arbres à rêves. Quinjin, personnage principal du récit, est un célèbre critique d'hallucinations et tout irait bien pour lui si un fruit maléfique ne s'était mêlé aux frères normaux. Il entamera une longue quête, à mi-chemin entre rêve et réalité pour percer ce mystère...

Le sujet de ce roman de SF est original et a priori prometteur. Hélas, le récit qui démarre très bien nous entraîne rapidement dans un univers morose et peu défini. L'auteur a joué la carte du voyage initiatique, peignant une galerie de personnages presque caricaturale, et s'attachant plus à leurs rapports qu'au déroulement de l'action. La cohérence et la continuité du récit s'en ressentent et l'ensemble fait plutôt penser à une suite d'anecdotes qu'à un roman. La démarche n'est pas critiquable en elle-même, elle peut être intéressante si on cherche à faire passer un message, mais malheureusement, l'auteur n'a rien à dire et cela reste un exercice de style sans grand intérêt.

LA GUERRE EN DOUCE Frederik Pohl/ED. LA DECOUVERTE

Les aventures du révérend H. Hornswell Hake, prêtre unitarien, dans un futur proche. Il est enrôlé plus ou moins malgré lui dans les services secrets américains et se verra confier les missions les plus bizarres, en rapport avec cette guerre secrète que se livrent tous les pays du globe...

Traité sur le mode humoristique, ce roman est une satire de ce que le monde pourrait bien devenir dans un futur proche. Les différents problèmes que rencontrent H.H. Hake sont une extrapolation pessimiste de ceux que l'on commence à entrevoir en 1986 : la pénurie d'énergie, les sectes de fanatiques, le terrorisme d'état, la décadence culturelle... Agréable, divertissant et qui plus est bien écrit (bien traduit...), ce livre à l'humour caustique apporte de plus un sujet de réflexion sérieux sur notre avenir.

LES GARENNES DE WATERSHIP DOWN Richard Adams/Ed. J'AI LU

Pratiquement inconnu en France, ce livre a un véritable culte en Angleterre. L'aventure d'un groupe de lapins chassés de leur terrier et tentant de survivre, ne semble pas a priori intéresser les lecteurs ayant quitté depuis quelques années déjà la bibliothèque rose... Pourtant détrompez-vous, ce livre a conquis plus d'un adulte... Tant et si bien qu'un jeu de rôle (Bunnies and Burrows : Lapins et Terriers !) a été créé...

LE SOMBRE James Herbert/Ed. J'AI LU

Une maison oubliée dans la banlieue de Londres, une maison où voilà quelques années, un groupe d'adorateurs sataniques s'était donné la mort... nourrissant ainsi Le Sombre, qui lentement étend son pouvoir sur la ville, sur le pays, dans un carnage effarant...

NIGHT OCEAN et autres nouvelles H.P. Lovecraft/Ed. BELFOND.

Ce recueil de textes inédits ne paie pas de mine lorsqu'on le feuillette rapidement dans l'arrière-salle d'une librairie poussiéreuse... La plupart des nouvelles sont écrites en collaboration avec d'autres auteurs, et les textes poétiques semblent assez pauvres... Pourtant NIGHT OCEAN possède une saveur très particulière, envoûtante, et je le conseille à tous les amateurs de Lovecraft. Ils y découvriront, au fil des pages, quelques bijoux, comme par exemple une histoire complète du Necronomicon, ou une suite de conseils pour écrire une nouvelle ou un roman d'épouvante, mais surtout deux ou trois nouvelles stupéfiantes, fort éloignées du style habituel quelquefois un peu ampoulé de l'auteur, mais pourtant aussi terrifiantes. Le malaise insidieux qui envahit le narrateur de NIGHT OCEAN comme le lecteur est indéfinissable. Rien n'est dit, tout est suggéré... et pourtant lorsque le jour se lève enfin sur cette petite portion désolée de la côte près d'Ellston, il ne dissipe pas totalement l'atmosphère de désolation cosmique qui s'est emparée de notre âme...

PILGERMANN, LA CHOUETTE Russell Hoban/Ed. MAZARINE.

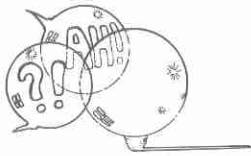
Difficile de parler de ce livre sans prévenir les plus jeunes de nos lecteurs qu'ils risquent de ne pas l'apprécier à sa juste valeur... Pourtant il y est question de croisades, de dieux, de créatures baroques, d'un moyen âge hanté...

Pilgermann est né au X^e siècle. Pour avoir osé toucher à une chrétienne, ce jeune juif sera émasculé et livré à la furie de la populace... Echappant de peu à la mort, il s'engage sur le chemin de la Terre Sainte, et son périple est jonché de pirates, d'esclaves, mais aussi de palais, d'énigmes métaphysiques... jusqu'au jour où dans le fracas d'une bataille, il perd la vie sous les coups d'un croisé. Difficile de décrire le charme de ce livre, qui réussit à nous faire croire que les morts, perdus dans le labyrinthe du Temps, continuent à se réchauffer à la lueur de leurs souvenirs. « Je ne sais pas ce que je suis à présent. Un murmure issu de la poussière. Du sang séché sur une épée, l'épée s'est désagrégée en rouille, le vent a balayé la rouille au loin, mais je continue d'être, comment pourrait-il en être autrement ».

mimicry

12, rue Flatters ,
AMIENS 80000 AMIENS
43, rue d'Amiens ,
LILLE 59000 LILLE
20, rue de la
PARIS Folie Méricourt,
75011 PARIS

BULLES



DARROW COMICS AND STORIES Les Aventures de Bourbon Thret G. Darrow / Ed. AEDENA

J'aimerais dire du bien de cet album... Si, si, je vous assure... Parce que Darrow dessine bien, que ses personnages ne manquent pas d'humour, et que l'idée d'un héros gras-souillet, à moitié chauve, affublé comme l'as de pique et tueur à gages de surcroît (sans compter défenseur des baleines et apprenti ninja...) est assez amusante... Parce que la dernière page de couverture comporte les titres des albums fictifs de ce héros hors-pair, et que leur lecture m'a valu dix minutes de fou-rire... Comment résister à des albums comme : *Les slips des hommes morts*, *Ne me demande pas de te tuer encore*, *L'épouvantable vache assassine contre-attaque*, *La terreur avait mauvaise haleine...*



J'aimerais bien, oui... si derrière ces petits Mickeys sympathiques ne se dessinait pas l'ombre puante d'un merchandising particulièrement nul... Geoff Darrow ne sait pas construire un scénario et raconter une histoire. C'est évident pour le lecteur, et cela doit l'être aussi pour son éditeur... Mais Darrow est américain, vaut son pesant de cacahuètes publicitaires pour ceux qui confondent la bande dessinée et l'avant garde high-tech... Alors voilà le résultat, un album au prix aberrant (120 francs...) contenant deux "histoires" d'une pitoyable faiblesse et quelques enluminures qui n'ont fait rire que leurs auteurs. Dans le joyeux foutoir de la BD des années 70, quand les dessinateurs tâchaient de s'échapper du carcan imposé par les grandes compagnies, cet album aurait pu faire sourire. En 1986, cinq ans après *Les Phalanges de l'Ordre Noir*, ce genre de nombrilisme n'amuse plus personne.

LE VENTRE DU DRAGON Tome 2 (Le Vent des Dieux) Cothias et Adamov/Ed. GLENAT

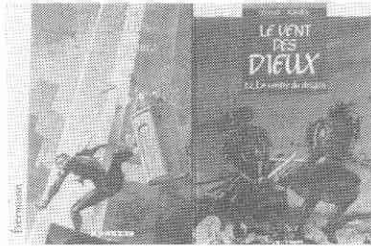
Laissé pour mort à la suite d'une sanglante défaite, le samouraï Tchen Qin affronte nombreuses chimères afin de mériter sa propre mort, dans *Le Vent du Dragon*... Plus contemplatif que le tome précédent (*Le sang de la lune*), cet ouvrage ravira ceux qui cherchent à s'initier à l'univers de *BUSHIDO*.

JULIUS ET ROMEA Hermann/ Ed. NOVEDI.

Dernier en date de la saga de Jeremiah, cet album montre Hermann à l'apogée de son talent de dessinateur et de conteur... Déjà l'album précédent, *DELTA*, plus sombre,

moins "héroïque" que les précédents, laissait penser que les personnages principaux allaient atteindre une dimension supérieure à celle, habituelle, du héros-au-cœur-d'or -attaché-à-son-compagnon-mauvais-garçon-mais-bonne-tête-malgré-tout...

Il y a dans *JULIUS ET ROMEA* de l'amour, bien sûr, mais aussi de la violence, une violence sale, dérangeante parce qu'uniquement suggérée, et aussi une conception du héros plus réaliste, plus humaine. Les ébats de Jeremiah et d'une partenaire de rencontre sont aussi cruels que véridiques... Pour une fois qu'un héros se réfugie dans le sexe sans joie plutôt que de foncer bille en tête sur le premier grand méchant loup venu... L'humour n'est pas absent, et le trio infernal formé par Rocky, Stone-B et leur poupée gonflable vaut le déplacement. Ajoutez à cela un sens du



découpage et de l'ellipse d'une extrême virtuosité, et vous obtenez, tout simplement, un des meilleurs albums de l'année !



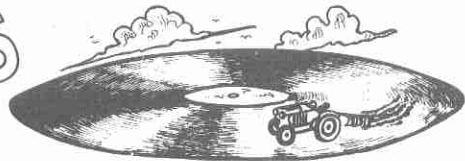
GERMAIN Tome 3 (Les Tours de Bois-Maury) Hermann / Ed. GLENAT

Si Victor Hugo avait vécu au moyen-âge, il aurait sans doute écrit *Les Tours de Bois-Maury* au lieu des *Misérables*... Intéressant pour ceux qui veulent donner plus de véracité à leurs campagnes médiévales, cet album manque un peu de souffle à cause de son découpage moyennement maîtrisé.

LA DERNIERE RECRE Trillo et Altuna/Ed. GLENAT

Curieux mélange de naïveté et d'horreur, ce recueil d'histoires courtes est centré sur l'idée d'un univers post-apocalyptique où seuls ont survécu les enfants, l'acte sexuel entraînant inéluctablement la mort... Quelques faiblesses au niveau du scénario gênent un peu la crédibilité de l'ensemble, malgré une atmosphère intéressante.

SILLONS



RE-ANIMATOR Musique originale de Richard Band (Editions Varèse Sarabande)

Avis aux maîtres de jeu :

J'en connais parmi vous qui sont des vicelards, des sadiques, des maniaques qui ne jouissent qu'en infligeant de sornaises tortures aux personnages que vous aimez manipuler et diriger dans l'horreur et l'abomination. J'ai une grande nouvelle pour vous : Shub-Niggurath m'est apparue, a mis entre mes sabots un disque de vinyl et m'a ordonné d'aller répandre sa Parole :

- Le festin des âmes et du sang n'atteindra sa plénitude qu'avec cette musique...
- Oui Maîtresse...
- Que tous ceux qui pratiquent "Chill", "Maléfices", "l'Appel de... Thul.non.Chtl..."
- Cthulhu Maîtresse, c'est un collègue à...
- Je sais, chien !

...
- Fais-leur entendre mon fils, et souille-les tous !

Shub-Niggurath partie, je me suis précipité sur ma chaîne hi-fi et j'ai écouté ce disque, Arghhhhh... Que c'était grand, saisissant d'horreur et de désespoir. J'étais pris aux tripes par cette symphonie du sang et de l'angoisse, je valsais et tournoyais avec les Grands Anciens à une époque sans âge, baignant dans le chaos maternel du douloureux accouchement de l'univers... Hummmmm... Voilà pour vous, mes Frères Initiés, de quoi parfaire vos sacrifices...

BLUE VELVET (Varèse Sarabande/ Pathé Marconi import STV 81292)

La musique du dernier film de David Lynch (*Elephant Man*, *Dune*) est due à un glorieux inconnu, Angelo Badalamenti, fort talentueux. Malheureusement, si les thèmes de la face 1 sont juste suffisamment angoissants pour faire frémir l'investigateur moyen, la face 2 est en grande partie constituée de chansons des années 50 de peu d'intérêt pour un maître de jeu...

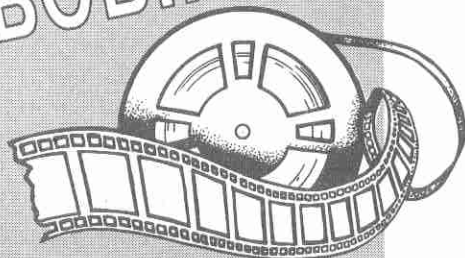
VAMP (Varèse Sarabande/ Pathé Marconi import STV 81288)

Je ne sais rien de ce film où Grace Jones (la déesse noire) incarne une suceuse de... sang. Je ne sais rien de Jonathan Elias, le compositeur de la bande-son... Mais il y a du rythme là-dedans, et cette musique touffue et angoissante, très bien adaptée aux aventures urbaines glauques de *TRAUMA*, vaut le déplacement...

THE GHOST AND MRS MUIR. (Varèse Sarabande/ Pathé Marconi Import 704340)

Réédition de cette partition de Bernard Hermann (*Psychose*...) pour un film de 1947. Cette très belle musique est malheureusement inadaptée au jeu de rôle, à moins peut-être de l'utiliser dans *Maléfices* ou *Cthulhu by Gaslight*. Mais rien ne vous empêche d'y goûter pour le pur plaisir des oreilles...

BOBINES



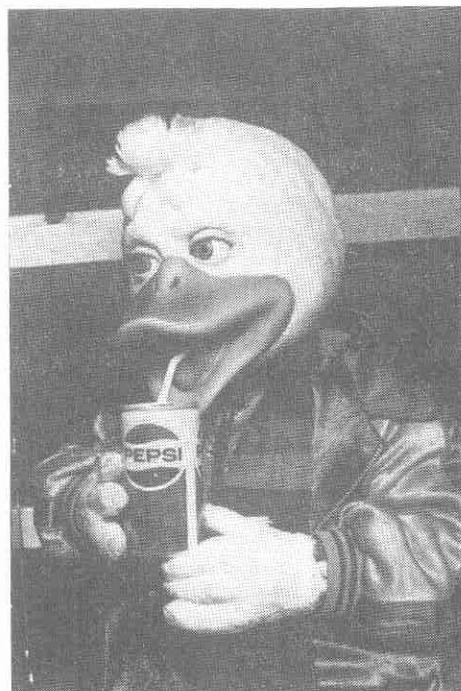
HOWARD (Howard the duck)
de Willard Huick, avec Léa Thompson, Jeffrey Jones, Tim Robbins, Ed Gale et Chip Zien
Production George Lucas
Sortie le 10 décembre

Dans la lignée de « GOONIES », « EXPLO-
RERS », « RETOUR VERS LE FUTUR »,
« SHORT CIRCUIT », « UNE CREATURE DE
REVE » et j'en passe, voilà encore une pro-
duction américaine à gros budget pour teen-
agers. Rage !!! C'est vraiment la catastrophe, la
recette maudite a encore frappé, l'école Spiel-
berg-Lucas en a contaminé un de plus... la
déchéance culturelle est proche, aux armes !
Comment peut-on décemment investir des

millions de dollars dans de telles inepties ? Hé
bien, en espérant qu'avec l'aide de la bêtise
du public, on en récolte le double !... Pas de
chance ce coup-là, HOWARD a fait un bide
aux U.S.A., c'est bien fait ! Espérons que ça
fasse réfléchir Lucas et consorts quant à l'ave-
nir de ce genre de production.

Parlons quand même du film, dans l'absolu,
on ne peut pas dire qu'il soit totalement nul.
Une fois qu'on en a intégré la débilité am-
biente (il faut quand même faire un gros ef-
fort), les mésaventures de ce canard « intelli-
gent » propulsé dans notre monde sont relati-
vement distrayantes, voire même parfois amu-
santes. Mais cet humour est malheureusement
involontaire car Howard, le canard de l'es-
pace, donne une dimension nouvelle à la no-
tion de ridicule : des grands yeux bleus d'hor-
izon, un plumage style « housses pour sièges de
voiture » et un bec qui a tout du cendrier « art
déco ». Ce ne serait pas trop grave si le scéna-
rio tenait la route mais ce pauvre canard, non
content d'être mal foutu, va devoir sauver
notre monde (une bien lourde charge) et il sera
malmené d'un bout à l'autre du film avant de
pouvoir enfin triompher. Pas original mais a
priori efficace si les ficelles n'étaient pas trop
apparentes, on n'est jamais surpris si ce n'est
par la qualité des effets spéciaux (monstre
stellaire, rayon de la mort, etc... le panorama
habituel) qui sont là pour nous rappeler
qu'ILM (Industrial Light & Magic) garde le
haut du pavé dans ce domaine.

A brûler quand même.



LE JOUR DES MORTS VIVANTS
(Day of the dead)
de George Romero,
avec Lori Cardille
Sortie le 10 décembre

MENU DU JOUR DES MORTS VIVANTS

La Direction vous offre d'abord un Bloody-
mary puis, en entrée une omelette au ketchup,
en plat de résistance un steak de zombi tartare
accompagné de sa tomate écrasée à déguster
avec les mains, et, en dessert, une purée de
fruits rouges au cherry. Une pinte de sang
frais arrosera le tout.

Nous avons demandé son avis à l'office
catholique qui conseille ce film aux adoles-
cents. Il est cependant à éviter si vous croyez
qu'une vie existe après car, dans ce cas,
l'espoir fait mourir ! Enfin, savoir qu'un mes-
sage s'exprime par la bouche de ces beaux
militaires et de ces savants, plus décadents
que les zombies par lesquels ces chasseurs sont
chassés, ne doit pas empêcher les amateurs de
« ça » d'aller voir ce film.

Alors, garde à vous, passe-moi mon PM que
je leur fasse éclater la cerise, à tous ces
dégénérés... et ce qui est dit ici fut fait dans ce
film !



L'AN MIL

Jeu de société, de stratégie
et de diplomatie



L'An Mil, un jeu de stratégie et de diploma-
tie 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

JEUX ACTUELS

POUR NOËL VOUS VOULEZ LA LUNE...

PENDRAGON N.C. disponible

JUNTA 130 F

LE SORCIER DE LA MONTAGNE-DE-FEU 198 F

BLUESTONE (simul. fantastique) 210 F

RENCONTRE COSMIC 145 F

ROLE MASTER COMPAGNON 125 F

TOP GUN 145 F

FRANCE 1944 (VG) 155 F

SECOND FLEET (VG) 310 F

EMPIRE IN ARMS 340 F

AIR AND ARMOR 250 F

EN FRANÇAIS

LA TERRE DU MILIEU (Tolkien) 190 F

ECRAN TERRE DU MILIEU 80 F

AVANT CHARLEMAGNE (JDR Hist.) 115 F

BUSHIDO (J.D.R. Méd. Japonais) 175 F

LE LIVRE DU JOUEUR AD&D 145 F

EN FRANÇAIS

ALORS BIEN SÛR C'EST A L'ŒUF CUBE...

NOUVEAUX SERVICES
CONSULTEZ
VOTRE MINTEL

A PARTIR DU 1^{er} JANVIER FAITES LE 11 PUIS TAPEZ L'ŒUF CUBE PARIS

Bon de commande à retourner à l'ŒUF CUBE
24, rue Linné - 75005 Paris - Tél. 16 (1) 45.87.28.83

NOM

PRÉNOM

ADRESSE

TEL.

C.P. VILLE

■ LISTE DES JEUX

DESIGNATION	GRATUITE PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	30 F
TOTAL	

Les jeux sont postés en recommandé dans les 48 heures après réception du paiement : chèque bancaire - CCP - mandat à l'ordre de l'ŒUF CUBE BENELUX et SUISSE frais de port 45 F

CHRONIQUE

AVANT CHARLEMAGNE

Un jeu de rôle au temps des rois barbares

Eginhard regrettait d'avoir quitté ses frères germains. Il se sentait bien seul et se rappelait les récriminations de la vieille Telchilde, qui essayait sans cesse de le décourager de partir, de lui faire oublier sa soif d'aventures et de combats épiques, vantant leur mode de vie ancestral, celui de ces fiers paysans qui ont vaincu la grande forêt.

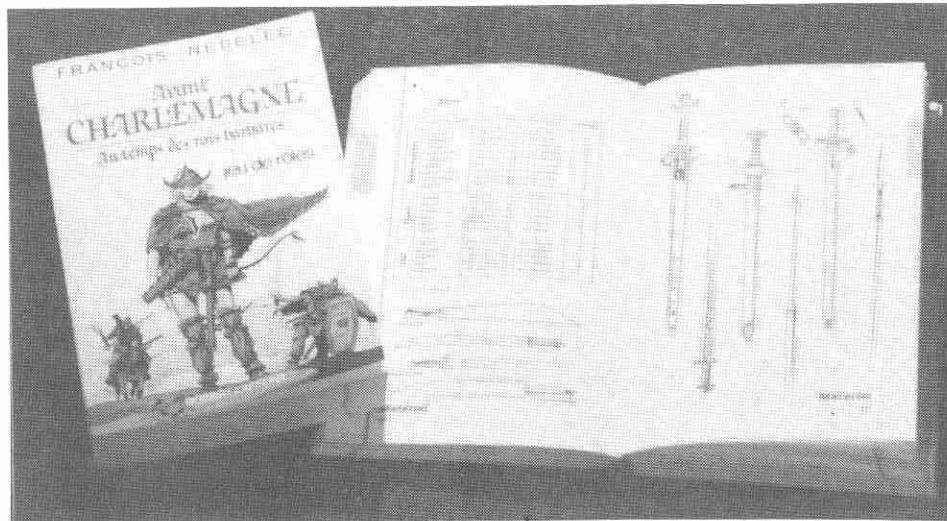
Il était de toute façon trop tard. Leurs armes à la main, les trois hommes discutaient entre eux dans une langue inconnue, l'un d'eux, probablement leur chef le montrant du doigt. Il s'approcha en l'apostrophant, attendant vraisemblablement une réponse. Eginhard écarta les mains, en signe de paix, et essaya à son tour de les questionner, sans plus de succès. Il se maudissait d'avoir perdu son cheval mais l'épaisse forêt environnante pourrait quand même l'aider s'il devait s'enfuir. Le chef des trois hommes donna subitement un ordre et ils s'approchèrent, un mauvais sourire au coin de la bouche. Eginhard se retourna, voulant fuir, quand un quatrième homme surgit du sous-bois, une lourde épée à la main. Le combat était inévitable et le germain s'accula à un arbre, faisant tourner sa lourde hache... il ne serait pas le seul à partir pour le banquet d'Odin, au Valhalla...

Avant Charlemagne édité chez Robert Laffont se propose de nous faire vivre des aventures à une époque assez méconnue de notre histoire : du sixième au huitième siècle de notre ère. Pour l'Europe, cette période correspond au passage de l'antiquité au moyen-âge. Il est facile d'imaginer les possibilités d'aventures qu'offre une telle époque tourmentée, où le pays est divisé en d'innombrables comtés et duchés, les grandes nations n'étant pas encore unifiées.

Le jeu se présente sous la forme d'un livre de 432 pages, il est divisé en six grands chapitres :

- Le livre du rôle
- Le livre du monde
- Le livre du maître
- Le livre du pays magique
- Le livre du conte
- Le livre des aides

La présentation est soignée, agrémentée de nombreuses illustrations de qualité. Il aurait été néanmoins intéressant d'avoir plusieurs livrets, le livre du



rôle et le livre du pays magique étant destinés aux joueurs, les autres aux maîtres de jeu.

LE LIVRE DU RÔLE

Après une introduction sur la nature des jeux de rôle, on nous propose un solo, la Quête, pour familiariser le lecteur avec l'univers développé tout au long du jeu. Ce solo est peu original et de piètre qualité, rappelant les pires exactions commises dans la série « Le livre dont vous êtes le héros ». Il contient aussi quelques « bugs » de numérotation.

Dans le cadre d'une approche de la mécanique du jeu de rôle en général, un simple et astucieux système de résolution baptisé R.O.L.E. est proposé, il peut aussi être utilisé dans une partie lancée sans préparation ou règles définies.

Création d'un personnage

Les caractéristiques de base des personnages, appelées caractéristiques primaires, sont au nombre de six : charme, intelligence, volonté, habileté, force et endurance. Leur valeur dépend directement de l'éducation que le personnage a reçue. Il est donc nécessaire de choisir les domaines de compétences du personnage avant de lui attribuer ses caractéristiques. Il y a huit formations ou métiers possibles : paysan, baladin, guerrier, artisan, marchand, mage, clerc et noble, le mage étant bien entendu le magicien et le clerc un homme d'église. Il est à noter que dans ce jeu, on ne naît pas noble, on le

devient par le choix de certaines compétences.

Jusqu'ici, le jeu est simple et cohérent. Ça se gâte très vite avec l'apparition des caractéristiques secondaires et avec l'utilisation de symboles visuels représentant les caractéristiques primaires qui vont être utilisées à toutes les sauces tout au long du jeu. Ces notions d'associations de symboles semblent traduire une volonté de symétrie, d'équilibre et de mise en ordre des caractéristiques primaires pour l'utilisation qu'on en fait tant au niveau des compétences qu'au niveau de la détermination des caractéristiques secondaires. Le résultat apparaît après analyse comme ayant été « forcé » et souvent la logique et le bon sens sont laissés de côté au profit de cette apparence d'ordre.

Par exemple un niveau dans une compétence est toujours lié à trois caractéristiques, le niveau en « tactique » (de combat) dépend de l'habileté, de la force et de l'endurance. On peut donc dire qu'un orang-outan est un champion de la tactique ! Ce genre de démarche se retrouve à tous les niveaux du jeu notamment dans les possibilités qu'offre l'utilisation d'une compétence. Celles-ci sont affinées avec trois utilisations : tirer, tenir et pousser, chacune mettant en avant une des caractéristiques primaires en rapport avec le niveau dans la compétence concernée. Ce système est débile, n'ayons pas peur des mots. Un exemple : prenons la compétence « animaux », qui traduit le goût du personnage pour les animaux et

E D'UN JEU

la capacité qu'il a de communiquer avec eux. L'utilisation « tirer » de la compétence « animaux » est « attirer » et elle se fait avec l'utilisation de l'habileté, « pousser » correspond à commander et se fait avec la force et enfin « tenir » correspond à comprendre et se fait avec la volonté !

Cette « rationalisation tous azimuts » du personnage détruit irrémédiablement sa crédibilité. On essaie de faire « passer » cette symbolique avec diverses explications ésotériques plus débilés les unes que les autres.

LE LIVRE DU MONDE

C'est la description du monde de l'époque, ce chapitre fait 110 pages et contient une multitude de renseignements sur les peuples, la société, les habitations, etc. Ça se lit comme un roman et c'est absolument passionnant.

Le travail de documentation est remarquable et on peut donner sans aucun problème une solide consistance à l'environnement du jeu.

On aborde aussi un des plus importants problèmes de fond du jeu : l'existence tangible et reconnue de la magie, d'esprits et de créatures mythiques. C'est un choix sur lequel on ne peut porter de jugement. J'aurais personnellement tendance, dans un jeu si proche de la réalité historique, à ne pas les reconnaître et les utiliser.

LE LIVRE DU MAÎTRE

C'est la partie destinée au meneur de jeu. On y explique les différents systèmes de résolution. En ce qui concerne les jets (ou tests) sous les compétences, le système est assez intéressant : le joueur choisit le degré de précision qu'il veut donner à son action et le maître de jeu un degré de difficulté suivant les circonstances, les échecs et les réussites étant ensuite classés qualitativement.

Il est évidemment dommage que ces systèmes, satisfaisants en eux-mêmes, soient rattachés à des niveaux de compétences et de caractéristiques si mal déterminés...

Il y a aussi un grave défaut de conception dans la description détaillée des compétences (table des compétences) qui nous donne des exemples d'utilisation avec les trois degrés de précision choisis : vague, moyen et précis. Si on en croit la majorité de ces exemples, un degré d'action modifie sa nature elle-même et peut amener un joueur à un résultat très éloigné de celui qu'il peut espérer. C'est très dirigiste car ces exemples confondent la notion de complexité de l'action et son degré de réussite. A priori, si on suit ces exemples, on ne peut réussir de manière précise quelque chose d'élémentaire ou

avoir un résultat vague sur un problème très complexe. Le maître de jeu éventuel fera bien de reporter cette notion de complexité sur le niveau de difficulté de l'action.

Les combats

Le système de combat est assez simple et fonctionne bien. Il n'y a que trois techniques de combat proposées : à mains nues, à distance et au contact (avec des armes) pour une quarantaine d'armes possibles (qui sont d'ailleurs toutes dessinées). Le degré de simulation des combats est assez bon, avec un système d'intention de combats (attaque, parade et feinte) et une localisation (basse, moyenne ou haute) qui détermine le degré de difficulté pour toucher son adversaire. Les armes sont classées en cinq catégories pour déterminer les dommages qu'elles infligent. Il est à noter qu'il est possible de tuer un combattant en un seul coup, de le désarmer ou de l'assommer. Cela peut éviter les duels qui ne se terminent qu'avec la mort d'un des adversaires.

Le principe de la joute verbale est lui beaucoup plus discutable. Je pense qu'il faut laisser les joueurs se débrouiller pour arriver à tenir des discours de qualité. C'est la seule chose qui soit exactement similaire dans les jeux de rôle et la vie réelle, il n'est pas intéressant de chercher à la définir sous forme de paramètres. Si le joueur qui essaie de convaincre un auditoire est un piètre comédien, s'il n'arrive pas à s'investir à travers un discours, tant pis pour lui, il n'a qu'à tenir le rôle d'un planton ou jouer au monopoly.

LE LIVRE DU PAYS MAGIQUE

C'est le livre destiné à ceux qui désirent maîtriser les arts magiques. En dehors de la question du bien-fondé de cette magie, l'ensemble du système est original et de bonne facture. L'apprentissage est long et complexe, la mise en œuvre d'un sort très difficile et les résultats jamais totalement prévisibles. Il faut noter que la puissance d'un sort dépend du niveau de compétence du magicien, elle peut être augmentée s'il investit dans le sort des

« points de destin », qui sont alors perdus à jamais. Il existe une soixantaine de sorts répartis en trois grandes familles : Etherale, Astrale et Élémentale, chacune demandant au magicien de maîtriser une compétence particulière.

LE LIVRE DU CONTE

C'est une campagne qui se présente sous la forme de plusieurs petits scénarios qui se suivent chronologiquement. L'histoire est assez intéressante et l'aventure mérite d'être jouée. Une attention particulière a été portée aux descriptions des lieux ainsi qu'aux motivations et personnalités des différents PNJ.

LE LIVRE DES AIDES

Il y a là de quoi confectionner un écran pour le maître de jeu ainsi que quelques renseignements amusants, notamment un glossaire de termes courants utilisés à l'époque et une liste de prénoms usuels.

EN CONCLUSION...

Avant Charlemagne est un jeu qui a le mérite d'être extrêmement bien documenté et dont la lecture est facile et agréable. Hélas, malgré des règles assez claires, les systèmes proposés souffrent de réelles carences qui nuisent énormément à la qualité de la simulation. Certains diront que ce n'est pas important, que c'est l'interprétation du rôle qui doit primer sur le reste. C'est possible, mais on tire aussi un réel plaisir à savoir que cette simulation est fiable, conforme aux possibilités du monde. Cela évite bien des excès et rend nos personnages plus tangibles, plus vivants.

L'AUTEUR

François Nedelec a déjà écrit un jeu de rôle : *Empire Galactique*, publié en 1984, chez Laffont également. Il réalise actuellement une version avancée de ce jeu : *Encyclopaedia Galactica*. Mais il ne travaille pas que dans le jeu de rôle puisqu'il a également collaboré à diverses revues dont *Jeux et Stratégie* et réalisé, avec Duccio Vitale, deux jeux de plateau : *MAI 68* et *VIVA ZAPATTA*.

Frédéric Leygonie

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

RENCONTRES D'U

Interviews tirées d'un futur possible

Nous considérerions toute ressemblance avec une personne ou des propos existants comme une tentative de vol de personnage, délit qui, nous l'espérons, sera bientôt sanctionné par la loi.

Monsieur l'Abbé BRUN, vicaire de l'église Salvatrice - NIERVIN (Hautes-Alpes)

CHRONIQUES : Monsieur l'Abbé, merci de bien avoir voulu nous recevoir. Afin de ne pas vous faire perdre de votre saint temps, entrons tout de suite dans le vif du sujet. Vous avez bien reçu les numéros 1 et 2 de notre revue, alors, dites-nous, que pensez-vous des jeux de rôle et connaissez-vous ce phénomène auparavant ?

L'ABBE : Eh bien mon fils, vous permettez bien sûr, je crois que vous cachez bien vos intentions... Comme malgré tout vos buts me paraissent un peu obscurs, j'ai immédiatement envoyé vos magazines aux spécialistes de l'évêché afin qu'ils soient décryptés. Je n'ai pas encore reçu leurs conclusions et je ne peux donc vous donner mon avis.

CHRONIQUES : Nous comprenons parfaitement que vous ne puissiez engager l'avis de votre communauté mais exprimez-nous cependant votre opinion personnelle...

L'ABBE : Mon fils, il m'est bien difficile d'exprimer mon humble avis car, vous le savez, toutes les paroles que je prononce sont exprimées lorsque je suis revêtu de la robe de mon ordre et donc dépourvu d'une identité propre.

CHRONIQUES : Alors mon père, retirez-la pour nous...

L'ABBE : Mon fils, vous n'y pensez pas !

CHRONIQUES : Si, si...

L'ABBE (rougissant) : Bon, je cède devant votre insistance... mais pas devant cette jeune femme !

CHRONIQUES : Veux-tu sortir Sylvie ? (Elle sort sans cacher l'hilarité que provoque chez elle la pudeur du prêtre).

L'ABBE : Je m'exécute. Bon, je me sens quand même plus à l'aise comme ça. (Il porte un T. Shirt et un caleçon à l'effigie du pape). J'ai rapporté ça de mon dernier voyage à Rome, c'est super non ? Je ne le quitte plus. Je peux vous en faire envoyer par un ami italien, il pourra même vous avoir des prix !

CHRONIQUES : Euh, je ne veux pas vous être désagréable mais, personnellement, j'ai plutôt un faible pour Sandy Petersen... Mais revenons plutôt à notre sujet, maintenant que vous pouvez parler librement.

L'ABBE : C'est assez délicat à expliquer. Nos méthodes sont parfois un peu... particulières. Je me suis donc servi de votre

journal, soyez béni, lors de ma dernière séance d'exorcisme. C'est ma spécialité ! Ça n'a pas mal marché (il se redresse sensiblement). J'ai donc transmis ma nouvelle méthode à l'évêché, comme je vous l'ai dit tout à l'heure. Je pensais d'ailleurs que vous veniez à la suite de ma démarche. Vous êtes avec nous, bien sûr, je veux dire, avec l'Eglise.



CHRONIQUE : Eh bien, nous n'avions pas tout à fait envisagé les choses sous cet angle mais, dites-moi, comment avez-vous réalisé votre... exorcisme ?

L'ABBE (toujours aussi fier de lui) : cela tient du secret du confessionnal mais je vais vous dire cependant ce que je peux puisque j'ai réussi grâce à vous dans ce cas particulier (c'est le moins qu'on puisse dire !). La petite J. avait le diable en elle. Ses parents me l'avaient présentée afin que je chasse le démon. Depuis un mois, chaque dimanche, elle était habitée par un être qui l'investissait complètement à ce qu'on disait... Je n'arrivais pas à la rendre aux siens, elle subissait une sorte de dédoublement de la personnalité... Eh bien vous ne me croirez peut-être pas mais, dimanche dernier, lorsque j'ai brandi votre journal devant son visage hermétique, elle a paru surprise, m'a souri et s'en est emparée. Son visage était transfiguré de bonheur extatique preuve qu'elle avait été touchée par la

grâce divine. Elle m'a ensuite emprunté votre revue ; elle est donc apparemment guérie... (le téléphone sonne et l'abbé décroche. Son visage s'assombrit, il ne dit plus rien, écoute, raccroche... remet sa robe et, d'un doigt rageur, me montre la porte). Sortez, suppôt de Satan... Vous avez essayé de m'abuser mais, dieu merci, si un serviteur est facile à duper, l'Eglise Elle sait discerner les imposteurs de votre genre. Je vous croyais des nôtres mais le malin se cache partout ! Adieu...

Ne voyant rien à ajouter, j'ai rejoint Sylvie. Nous traversions le village désert, sentant la présence des villageois tapis derrière

leurs rideaux, et allions regagner notre voiture lorsque... Un bruit de porte s'entr'ouvrant attira notre attention. Quelqu'un se précipitait vers nous : « Vous êtes de Chroniques ? Venez jouer avec nous ! Allez, vous ne pouvez pas refuser ». Et c'est ainsi que nous avons rencontré la jeune Julie avec laquelle nous avons fait une partie mémorable...

Sigismond CANLA - Psychanalyste à Paris

Dans son somptueux appartement de l'avenue d'Iéna, sur la terrasse de son duplex du sixième étage, Sigismond CANLA nous rejoint dans un jardin d'hiver aménagé avec goût.

CHRONIQUES : Bonjour...

SC : Je vous remercie de m'avoir adressé votre somptueuse revue. Bien sûr, c'est une approche de la psychanalyse, incontestablement ! Mais pas si nouvelle que

N TYPE NOUVEAU

cela. Déjà, après la guerre, certains collègues traitaient leurs patients par cette méthode, pour des cas particulièrement graves de dédoublement...

CHRONIQUES : Mais... euh...

SC : Ta, ta, ta. Un jeu, évidemment, c'est votre façade ! Mais derrière ce rôle que joue votre magazine, c'est bien autre chose que le jeu que vous voulez faire passer !

CHRONIQUES : Mais non.

SC : N'essayez pas avec moi enfin. Dans mon cas, ce n'est pas grave : j'ai une clientèle, je suis établi. Vous voyez d'ailleurs comme je suis bien installé, ma femme est une ancienne cliente qui avait les moyens... Mais pour les jeunes, vous représentez une concurrence déloyale

inacceptable car vous cachez bien votre jeu... (*sourires entendus*).

CHRONIQUES : Nous ne cherchons pas du tout à nuire à votre corporation...

SC : Vous jouez avec le feu... Tenez, une personne dans un groupe s'investit dans un personnage et va jusqu'au bout. Dans la vie, elle risque de rester ce personnage, son moà s'est transféré dans le moà du personnage et réciproquement, le moà du personnage s'est transféré en elle et on peut alors assister à des mutations irréversibles qui peuvent aboutir à des troubles évidents de la personnalité lorsque tout ceci se passe hors de la surveillance de votre organisation.

CHRONIQUES : Quelle organisation ?

SC : Un canard comme le vôtre gère les

plans de votre organisation qui a bien évidemment pour but de contrôler l'esprit et de faire entrer dans la norme toute personne ne supportant plus sa déviance !

Les dents de carnassier de SC apparaissent sous ses lèvres qui se retroussent, ses yeux s'injectent de sang... Sylvie me tire doucement par la manche en direction de l'escalier. Et alors que, changeant de ton, SC se retourne vers la table à alcools et nous propose, d'une voix extrêmement douce et envoûtante, de prendre un petit drink, nous dévalons l'escalier sans demander notre reste... A peine nous sentons nous en sécurité dans la rue qu'un seau à champagne, tombé du sixième étage, explose à nos pieds, nous manquant de peu...

Rodd Rovert

ABONNEZ-VOUS DES MAINTENANT

308 F : 12 NUMEROS + 3 CADEAUX

Vous recevrez avec le début de votre abonnement 2 POSTERS de couvertures de CHRONIQUES + 1 EXEMPLAIRE D'UN NUMERO DEJA PARU (au choix).

BULLETIN D'ABONNEMENT A RETOURNER A GUY DOVERT

96, avenue de la République, 75011 PARIS

NOM _____ PRENOM _____

ADRESSE _____

CODE POSTAL _____ VILLE _____

• Je choisis mon numéro gratuit N° 1 ☐ N° 2 ☐ N° 3 ☐ N° 4 ☐

• Je m'abonne, je peux bénéficier d'un franco de port pour les anciens numéros que je commande au prix unitaire de 28 F.

* _____ N° 1 _____ N° 2 _____ N° 3 _____ N° 4

• Ci-joint mon règlement de _____ FF, par chèque bancaire ou postal à l'ordre de CHRONIQUES D'OUTRE MONDE

• **ETRANGER : 368 FF** (par chèque compensable à Paris ou mandat international).

• Je note que mon abonnement doit vous parvenir au plus tard le 10 pour recevoir le numéro du mois.

* nombre désiré

CHRONIQUE

CYNORG

Alexis Lang

Blanc, blanc, le désert est blanc comme le seront nos os quand les ergs charognards les auront nettoyés. Car nous savons maintenant que notre caravane n'atteindra pas son but, et la seule question reste de savoir dans combien de temps nous allons mourir.

Personne ne s'attendait à une si brutale élévation de la température. Même les cynorgs, pourtant équipés de prévisseurs, n'en avaient pas soupçonné l'ampleur. Et quand je vois le sol se fendre sur des kilomètres, et les rochers cristal se répandre en flaqes, il me semble que la terre elle-même a été surprise.

L'eau a bouilli à l'intérieur des containers. Quatre sur cinq étaient pleins à ras-bord : ils ont explosé presque simultanément. Le cinquième n'a résisté que parce qu'il était aux trois quarts vide.

Bien sûr, il nous reste nos cynorgs, de braves et solides machines. La nuit, ils forment le cercle autour de nos corps endormis : ils montent la garde, antennes braquées sur la plus proche ligne de dune, prêts à anéantir tout danger venu du désert. Mais contre le désert lui-même, ils ne peuvent pas nous aider.

Ce matin, après avoir enfilé son casque, Jihéf a poussé un hurlement et s'est enfui vers l'ouest en faisant des bons fantaisies. C'est maintenant le milieu de l'après-midi. Nous venons de retrouver son cadavre en travers de la piste.

Impossible de lui ôter son casque. En soulevant sa visière, je découvre un scorpion-rhinocéros écrasé entre le plastique fumé et son visage enflé.

« Je lui avais pourtant dit de ne pas poser son casque par terre quand il dormait », grommelle Vilpen.

Tous les hommes ont mis pied à terre. Les cynorgs, impatients de reprendre la route, balancent leurs carcasses métalliques d'arrière en avant.

Gordentag fixe le cadavre d'un regard calculateur. Je le soupçonne de penser à la même chose que moi : il restera plus d'eau pour les survi-

vants. Mais Gordentag a une autre idée en tête qu'il nous expose sans détour : manger le corps de Jihéf.

— « Le scorpion a empoisonné sa viande ! objecte Vilpen.

— Le venin tue quand il est injecté dans le sang. Je ne pense pas qu'il puisse nous faire de mal. En tout cas, je vais essayer ! J'en ai marre de cette poudre de survie qui dessèche la bouche.

— Tu comptes le manger tout cru ?

— Non, je vais le faire rôtir, juste à point pour que le sang ne s'évapore pas.

— Retire-lui ses vêtements, il cuira au soleil.

— Ça prendrait trop de temps et il se racornirait. Je vais le mettre sur la grille d'un cynorg ».

Gordentag dépouille le mort de sa combinaison puis le traîne vers Katia, mon cynorg attiré. Je proteste vivement : « Pas Katia ! Elle ne le supporterait pas ! »

Gordentag me lance un regard méprisant. Il pose le cadavre sur le moteur de Klioutch, son propre cynorg. Il s'installe sur le siège face aux micros de communication et dit : « Mets la gomme, Klioutch ! Je veux que ça chauffe ! »

Aussitôt, le cynorg passe en sursystème. Son moteur crache des flammes hautes de deux mètres. Tout ce qu'il reste de Jihéf après ça, c'est un peu de cendre grasse sur le métal de la grille. « L'imbécile ! crie Gordentag. Qui m'a fabriqué un cynorg aussi borné ? »

Quand nous repartons, Gordentag ne remonte pas sur Klioutch. Il préfère utiliser le cynorg que la mort de Jihéf a laissé sans guide. Klioutch se traîne en queue de colonne. Il a baissé au maximum la pression de ses quatre pneus ballon et cela fait un abominable bruit de ventouse chaque fois qu'il roule sur de la pierre lisse.

Katia avance en tête de la caravane. Assis dans mon siège suspendu, je suis installé aussi confortablement qu'un homme peut l'être au cœur de cet enfer. Katia me passe de vieux dessins animés sur l'écran d'information. Depuis trois ans que nous travaillons ensemble, elle a appris à connaître mes goûts.

Un comprimé d'euphorion tombe dans une soucoupe de métal. Je l'avale aussitôt.

Merci, Katia. Ces derniers jours, tu m'as donné beaucoup plus que la dose autorisée, mais cela n'a plus guère d'importance. Tu comprends bien ces choses-là.

Une heure avant la nuit, Gordentag montre du doigt une dune de fin gravier, semblable aux milliers de dunes qui plissent le désert jusqu'à l'horizon. Il déclare que c'est un bon endroit pour établir le camp. Je hausse les épaules : là ou ailleurs, quelle importance ? Avant de s'allonger dans leurs sacs de couchage, les hommes défilent devant moi. Je distribue ce soir notre avant-dernière ration d'eau.

Le lendemain, le camp s'éveille dans le calme et la résignation. Seul Gordentag est d'une humeur exécrationnelle. En voyant ce que je verse dans son gobelet, il crie que cela ne

suffirait pas à mouiller ses lèvres.

— « Profites-en bien, lui dis-je, c'est sans doute la dernière fois que tu bois de l'eau !

— Les cynorgs en ont dans leurs circuits de refroidissement. C'est là que j'irai la chercher ! ».

Gwan essaie de l'en dissuader. Il ne l'écoute même pas. Moi je sais très bien qu'il va faire une bêtise, mais je n'interviendrai pas. Après tout, chacun prend la responsabilité de ses actes. D'ailleurs, je n'ai jamais aimé Gordentag, ni sa manière de traiter les cynorgs.

Il s'approche de Klioutch, sourit aux lèvres. Il lui demande d'ouvrir son capot avant et le cynorg obéit. Gordentag sort une clé universelle de sa poche. Il ne lui faudra pas longtemps pour accéder au circuit dont dépend la vie de la machine. Une explosion, Klioutch a fait feu de son ca-



UEZ - VOUS

non arrière, arrachant l'arceau de sécurité, le torse de Gordentag, et pulvérisant son moteur de proue. Il nous a débarassé d'un fou dangereux, mais ne survivra pas au coup qu'il s'est lui-même infligé. Les yeux de tous les hommes, et les caméras des cynorgs, sont fixés sur sa carcasse fumante.

A cet instant, un sifflement strident nous perce les tympans. Un essaim d'ergs tueurs s'élève au-dessus de la crête des dunes et s'abat sur le camp. Nous pointons nos armes. Personne n'est aussi rapide que le jeune Gwan. D'un coup remarquablement précis, il abat la plus grosse des créatures. Ce tir superbe anéantit le dernier espoir de notre caravane. Gwan est trop inexpérimenté pour savoir qu'il a tué le cerveau de l'essaim. Désormais, les ergs ne feront plus retraite, quelles que soient leurs pertes.

Les cynorgs crachent vers le ciel des globes de lumière mortelle. Le sol est bientôt jonché de carapaces hérissées de mandibules, de crochets et d'appendices suceurs. Cependant, quelques insectes parviennent à percer le blindage des cynorgs. Ils se fraient un chemin jusqu'à leurs cerveaux et les machines s'immobilisent une à une.

Je combats à califourchon sur le capot de Katia. Elle assure ma protection tandis que je tire sur les ergs qui se posent sur elle.

Tombent Saïdan et Vilpen. Tombent Gwan, Stilborn et tous les autres. Leurs cadavres se tordent sur le gravier blanc, animés de l'intérieur par les ergs qui dévorent leur chair. Quand, au bout d'une heure de combat, je descends le dernier insecte en vol, la caravane ne compte que deux survivants : Katia et moi.

Haineusement, je tire sur les ergs qui se traînent par terre ; ils se sont goinfrés de viande au point d'être incapables de s'envoler.

Le ciel est un plafond bas, chape grise bordée d'argent là où elle touche l'horizon. Elle cache le soleil mais laisse passer sa chaleur et la retient prisonnière.

Katia roule vers l'ouest aussi vite qu'elle peut aller sans casser son moteur. Elle estime que la région des fosses tran-

quilles est à une journée de voyage. Il existe dans cette partie du désert trois puits creusés de main d'homme. Nous savons bien que la chaleur les a très certainement asséchés, mais quel autre espoir avons-nous ?

Aujourd'hui, nous avons rencontré une caravane de cynorgs. Personne ne les guidait. Je veux dire, personne de vivant car les cadavres déshydratés des pilotes étaient restés sanglés sur leurs sièges.

Naturellement, les cynorgs n'avaient pas d'eau.

Ils nous ont suivi, heureux d'avoir trouvé un but. Me voici à la tête d'une file de onze machines, seul homme vivant de cette caravane macabre.

Je soulève la visière de mon casque en fermant les yeux pour que le soleil ne les brûle pas. Je vais allumer une cigarette, la première depuis des semaines. Je fais rouler le filtre entre mes lèvres et j'aspire lentement. Quand la fumée pénètre mes poumons, je perds connaissance.

La sirène de Katia me rappelle à la vie. Mille soleils éclatent devant mes yeux. Ma lucidité revient, mais je sens que cela sera bref. Katia cesse de hurler et me passe un message sur l'écran :

« — Je détecte une poche de vapeur d'eau prisonnière sous la roche. A soixante kilomètres au sud-ouest.

— Ce n'est plus la peine. Je serai mort avant ».

Celui qui a prononcé ces mots n'est déjà plus moi. Je suis parti très loin, dans un monde où le rêve et l'hallucination précèdent l'oubli. De l'eau, de l'eau fraîche. Un ruisseau coule sur mon visage...

... Je suis étendu sur le gravier, la bouche à quelques centimètres du tube de vidange de Katia. Je serre l'acier tiède entre mes lèvres. Toute l'eau du circuit de refroidissement passe dans mon corps.

Je me suis assis sur un autre cynorg, et nous sommes partis vers le sud-ouest, en laissant derrière nous une carcasse qui grésille et qui fume. Demain, nous atteindrons la poche de vapeur. Quand les cynorgs auront percé la roche, j'aurai assez d'eau pour pleurer Katia.

BAFOUILLES

Christophe Merit, COURBEVOIE

Lors d'un de mes raids dans les cryptes sombres de ma librairie préférée, je tombai par hasard sur le numéro 1 de *Chroniques*. Hélas, j'aurai dû laisser ces textes maudits sur l'étagère et ne jamais lire les règles de *Trauma*. J'aurai dû me contenter de mon elfe 5^e niveau et de mes messagers galactiques. Je ne ferai aucune critique ouverte, vu le sort réservé aux lecteurs rebelles, mais quand même, avez-vous songé à tous ces joueurs traumatisés... Non par l'angoisse du joueur voyant se profiler une ombre simiesque au coin d'un couloir sombre de donjon, mais l'angoisse profonde de voir ses coéquipiers tomber comme des moustiques sous les perforations des calibres 357 magnum...

Wilfrid Glückenschtummel, VERT LE GRAND

L'avenir des personnages dans *TRAUMA* se divise en deux choix : soit ils deviennent des aventuriers, quittant leur train-train pour chercher les ennuis, soit ils restent dans leur quotidien et il leur arrive de temps à autre des choses bizarres (mais à ce moment-là, ils pourraient se poser des questions sur le caractère aléatoire de la Providence...)

Olivier Romieu, COZILHAC

Je viens de finir de faire jouer « LES FUGITIFS ». Vous ne croyez pas si bien dire ! Les joueurs, deux étudiants en vacances, étaient deux agneaux inoffensifs ou presque (les scénarios de médiéval fantastique laissent toujours quelques traces...). Ils sont devenus les meurtriers d'une famille de pauvres gens soucieux de faire leur devoir... (La famille Cassol... !!! NDLR)

La rédaction de *Chroniques* se frotte les tentacules à la lecture de vos louanges concernant *TRAUMA*... Effectivement, c'est avec un plaisir sadique que nous songeons à ces joueurs traumatisés... Mais nous attendons des compte-rendus de jeu plus nombreux et plus détaillés afin de poursuivre l'œuvre entreprise dans le n° 3... N'oubliez pas que le futur de *TRAUMA*, c'est vous...

Vincent Boulanger, VERSAILLES

Un mot : Bravo !

Vous venez de prouver qu'il y avait de la place en France pour une sérieuse revue de jeux de rôle, une revue du cru ! Les tentatives sont pourtant nombreuses mais il est dommage de constater que jusqu'à présent, la créativité avait surtout sa place dans les fanzines. J'avoue avoir trouvé votre entreprise de périodicité présomptueuse, mais le n° 2 est devant moi : je m'incline.

Il est certain que le pari de la mensualité, s'il nous semble indispensable pour éviter un état de manque chez nos joueurs, est cependant très contraignant. C'est pourquoi nous sommes fiers de pouvoir affirmer que *Chroniques* a atteint son rythme de croisière en paraissant le 20 de chaque mois, avec l'aide de Nyarlathotep et le soutien de nos fidèles lecteurs...

CHRONIQUEZ-VOUS

Emmanuel Levilain, BOULOIRE

C'est avec beaucoup d'émotion (si, vraiment) que j'ai lu votre dossier sur le Kersh et le scénario destiné aux fans de AD & D. Pour tout vous dire, c'est comme si ma quête du Holy Graal avait fait un pas gigantesque vers son terme. Je tire ma révérence à toute l'équipe qui a réalisé ce petit chef-d'œuvre. Finis les donjons Frite... Le jeu de rôle en général prend une nouvelle dimension. Il va falloir réfléchir sous les casques... Une aventure n'est plus (grâce en soit rendue aux Chroniques d'Outre-Monde) un tableau de chasse de monstres en tous genres pour rambomaniques...

Marcel X, MONTAGNE DES GOBELINS AUX DENTS CREUSES, A HUIT SOUFFLES DE DRAGON DE KABOUL

En ce qui concerne vos BD jeu, elles sont encore plus stupides que les livres solo que vous critiquez. Les dessins noir et blanc ne sont pas trop mal faits, les découpages ainsi que les cadrages me font penser à des séries américaines du genre Superman contre le méchant pas beau Super crime... Le scénario quant à lui est complètement débile. Mais cependant c'est assez stimulant et pas banal... Il faudrait savoir ce que tu veux, mon petit Marcel, à moins bien sûr que tu ne te sois fait griller le cerveau en t'approchant trop de Kaboul (Kaboul, sa plage, ses donjons, ses souffles de dragon...) Pour finir, je vous préviens qu'il est inutile d'envisager des représentations sur ma personne si j'ai été désobligeant avec Chroniques (qui me coûte 28 francs et me prive de mon régal, des yeux de troll farci) car je suis un descendant direct d'Abdul Alhazred et un des plus puissants adeptes du culte de Dagon. Mon cher et regretté Marcel X, nulle représentation n'est nécessaire de notre part tentaculaire, si tu es capable de t'infliger toi-même ta sentence... Je te rappelle que les trolls ont un pouvoir de régénération assez hallucinant, et je te recommande de changer vite de T-shirt avant que tel l'Alien moyen, ton petit déjeuner ne décide de sortir prendre l'air entre tes côtes... Terminons cette édition de Bafouilles en laissant la place à un invité de marque, co-auteur de Dreamlands pour l'Appel de Cthulhu :

Mark Morrison, MELBOURNE, AUSTRALIE

J'essaie de terrifier/énervier/rendre inconfortable/glacer/amuser les gens qui commettent l'erreur stupide de se placer volontairement entre mes griffes en jouant à l'Appel avec moi... Ce jeu a une saveur différente de celle des autres jeux de rôle, où les personnages sont habituellement aussi bien équipés que leurs adversaires de moyens de destruction... ici, ils n'ont que leur cerveau, et leurs jambes. Quand nous jouons, j'éteins toutes les lumières des autres pièces, souffle les bougies aux moments cruciaux. Il m'arrive de parler lentement et doucement puis soudain de me mettre à hurler, de leur balancer des objets à la figure, de couper le courant, de nier ce que je viens de dire, de me jeter sur eux, de grimacer atrocement, bref, de me payer du bon temps...

J'ai appris (rêvé ?) que les ventes de l'Appel en France dépassent le reste des ventes mondiales. Quand on sait que nombre de gens jouent sans posséder la boîte de règles, cela signifie qu'il y a en France bien plus de 20 000 adorateurs fanatiques (autrement dit, en termes cthuluesques... le breakfast est servi...).

Christian Lehmann

PETITES ANNONCES

LE HAVRE. Joueurs Havrais, découvrez la quatrième dimension les samedis soirs au Centre Aéré de la Sous Bretonne. On y pratique tous les jeux de simulation.

BASTIA. Dans une bâtisse d'une étroite ruelle sombre, ouvrez une porte grinçant abominablement, empruntez des marches glissantes, tuez quelques gobelins à l'affût et pénétrez enfin dans la salle de cérémonie... Le Cercle Bastiais de Jeux de Rôle cherche aventuriers, investisseurs, meneurs... Pour tous renseignements : 95.30.28.99 (aux heures de repas).

PERIGUEUX. Savez-vous que le Sanctuaire de l'Imaginaire vous ouvre ses portes tous les dimanches après-midi, de 13 h 30 à 19 h ? Que vous ayez 10 ou 40 ans, que vous soyez H ou F, joueur ou MJ, débutant ou confirmé, vous y serez les bienvenus et participerez à des parties de D & D, AD & D, l'Appel de Cthulhu, Paranoïa, Maléfices, James Bond, Baston, Trauma, la Compagnie des Glaces. Pour tous renseignements : Marc au 53.08.30.03 - Fred ou Manu au 53.09.57.01.

COUDEKERQUE. Jeunes (18-25 ans) désirant fonder leur club aimeraient avoir des conseils d'autres clubs afin d'avoir une bonne organisation. Les enfants de Jean Bart - Neuquelman B - 40, rue Marceau, 59210 COUDEKERQUE.

STRASBOURG. Vous habitez Strasbourg ou sa région et les jeux de simulation vous intéressent ? Alors rendez-vous au Centre Ludique Alsacien de Stratégie « Argentoratium » - centre culturel de la Montagne Verte - 8, rue d'Ostwald - 67200 STRASBOURG (tous les vendredis et samedis dès 20 heures).

VIRY CHATILLON. Le club de jeux de rôle, LEPREUX CHEVALIERS, s'est ouvert à la MPT de Viry Chatillon depuis le 15 novembre 1986. On y joue à l'Appel de Cthulhu, MERP, DD, AD & D, TRAUMA, Maléfices, Bushido, tous les samedis à partir de 14 h 30. Joueurs de Wargames bienvenus. Renseignements à la MPT : 69.05.78.29.

VENTES

Vends Amirauté : 80 F - La bataille de la Marne : 80 F - Rêve de Dragon : 110 F - Zargo's Lord : 130 F - ODYSSEY : 80 F

- Tarzan : 45.27.83.84 (à Paris, après 18 h). Urgent. Merci.

Vends ZX Spectrum + avec 25 jeux + une vingtaine de revues : 1 200 F - Vectrex + K7 Cosmic Chasm : 500 F - VCS Atari + K7 Defender et combat : 300 F - Vente uniquement dans la région du Nord.

Marc Logie, 74, rue des Martyrs de la Résistance, 59160 LOMME. Tél. 20.92.42.30.

Vends Golden Heroes + Legacy of Eagles (module) : 185 F - Pierre Couveignes, Cité Dalesme, 86000 POITIERS.

Vends 2 boîtes Oeil Noir + 2 aventures solo : 220 F - Warhammer + 1 scénario (Mac Death) : 180 F - Warrior Knights : 160 F - Tout en état neuf.

Didier Durand, 28 allée des Orques de Flandre, 75019 PARIS.

Vends l'Appel de Cthulhu : 80 F - Powers & Périls : 130 F - Les 3 Mousquetaires : 80 F - Runequest II + 2 campagnes : 300 F. Nicolas Guarnotta : 60.46.58.95 (après 18 h).

Vends Bushido VF cause double emploi, état neuf. Prix d'ami : 140 F.

Pascal : 43.82.13.96 (après 19 h).

ACHATS

Achète Runes n° 2 (mars - avril 83).

Goran : 30.74.23.46 (apr. 19 h)

CONTACTS

Urgent. Recherche partenaires dans la région de Sèvres (92) pour jouer ou faire jouer à D & D, Mega, E.G... ou pour apprendre à connaître d'autres jeux (Cthulhu, AD & D...). J'ai 18 ans.

Serge HUMBERT, Maison Gravant, rue de Ville d'Avray, 92310 SEVRES.

Urgent. Cherche personnes sérieuses, passionnées de jeux de rôle, wargames et jeux de sociétés les plus divers pour création d'un club structuré dans le 65 (HP).

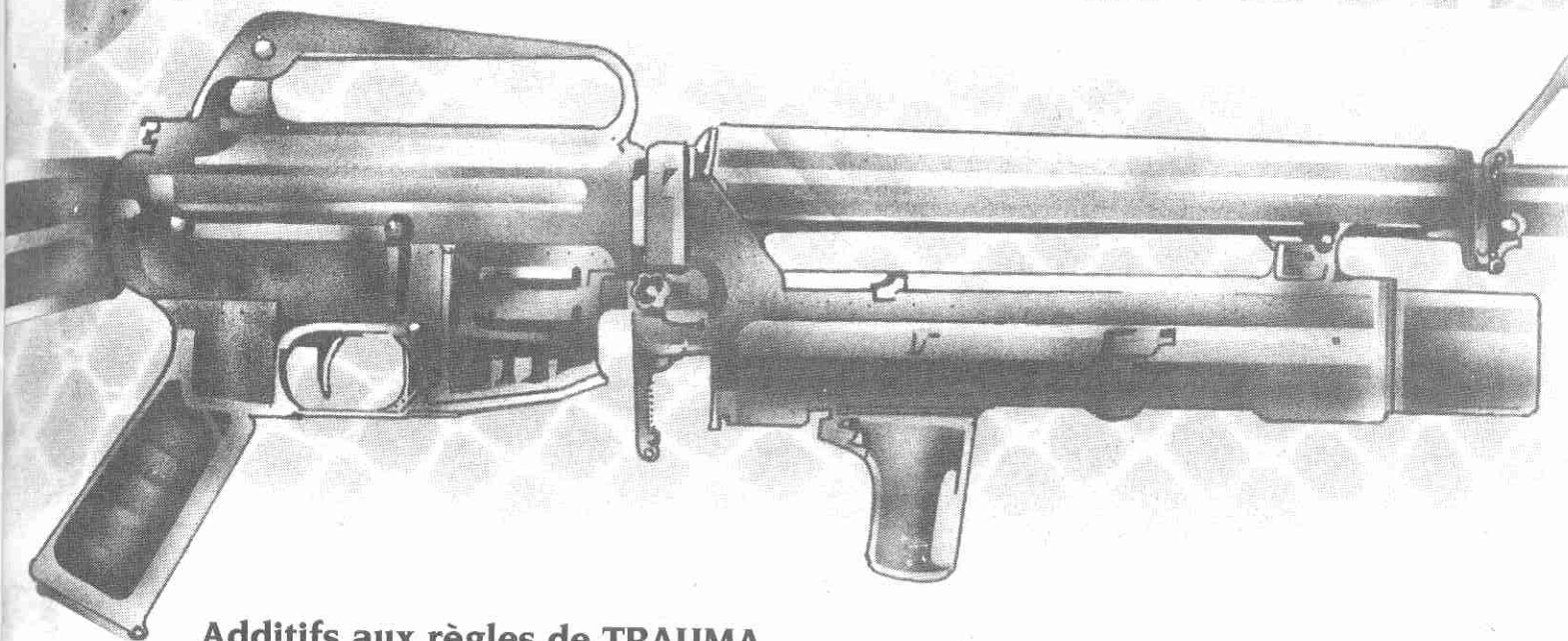
Pascal DEPREDURAND : Tél. 62.93.35.63 pour renseignements.

Joueur débutant (c'est moi, nyark, nyark) recherche club de jeux de rôle pas trop sadique (on sait jamais) dans la région toulousaine. J'ai 14 ans.

Philippe de CHAUNAC, 79 av. des Pyrénées, 31830 PLAISANCE DU TOUCH. Tél. 61.07.41.11 (après 18 h).

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.

TRAUMA



Additifs aux règles de TRAUMA

La route est longue jusqu'à la maturité, vos lettres sont trop tendres avec nous. Eclairez nous ! Vos questions et critiques nous aideront, même si notre amour propre doit en souffrir.

A PROPOS DES ARMES A FEU

En prenant comme base d'extrapolation que TRAUMA se doit d'être le plus proche possible de notre réalité, il faut se remettre les idées en place pour tout ce qui concerne les armes à feu. Les petits malins qui nous écrivent en nous demandant où peut-on acheter un 357 MAGNUM ou un fusil d'assaut ? n'ont qu'à aller le demander au policier en faction devant le commissariat de leur quartier, avec l'ambiance actuelle, ça va leur faire tout drôle...

En France il existe heureusement des textes de lois pour l'achat et la détention des armes à feu qui peuvent se résumer ainsi : le simple particulier n'a ni le droit d'en acheter, ni le droit d'en détenir. Les seules exceptions à la règle sont les suivantes :

— Un policier peut posséder une arme de poing en plus de son arme de service.

— Les armes d'épaule, de chasse ou de tir, sont en vente libre, mais l'acheteur doit être majeur, il doit présenter des papiers d'identité et ne pas avoir une trop sale gueule (facultatif).

La législation est bien sûr beaucoup plus complexe que cela, mais le Traumato doit avoir comme préoccupation constante d'éviter la course aux armements chez ses joueurs. Il faut aussi savoir que s'il existe des filières de vente d'armes parallèles, elles sont illégales et d'un accès pratiquement impossible, nécessitant d'être introduit dans le « milieu ».

En ce qui concerne la possibilité de trouver des armes dans d'autres pays, c'est souvent aussi difficile, surtout pour



des étrangers. Chaque pays étant un cas particulier, il est nécessaire de se documenter si le besoin s'en fait sentir.

Il faut bien comprendre que l'objectif de TRAUMA est de faire jouer des aventures extraordinaires à des gens qui ne sont a priori pas préparés pour cela. Des scénarios de type « Inspecteur Harry » ou « Commando » sont à venir, à jouer de préférence avec des personnages fictifs, mieux préparés pour ce genre d'aventures (à moins que vous ne soyez réellement un mercenaire, un super-flic, un privé ou un membre des services secrets).

L'article des pages 22 et 23 vous préciera la réalité de ce délicat sujet...

LOCALISATION SUR UN QADRUPÈDE

Il peut facilement arriver que vous ayez à combattre un chien, voire un fauve. Voici le tableau qu'il faut utiliser pour la localisation des dégâts.

CORPS à CORPS	LOCALISATION	MD ZONE	Combat à distance	Tir Visé
01-07 08-29 30-51	CRANE FLANC GAUCHE FLANC DROIT	+ 6	01-05 06-23 24-41	01-10 11-39 40-68
52-59 60-68 69-74	COU MACHOIRE VENTRE	+ 3	42-45 46-48 49-60	69-74 75-80 81-00
75-86 87-98 99 00	PATTE AVANT DROITE PATTE AVANT GAUCHE PATTE ARRIERE DROITE PATTE ARRIERE GAUCHE	0	61-70 71-80 81-90 91-00	

A PROPOS DE CHIENS DE GARDE, DE FAUVES, DE SERPENTS...

Voici les caractéristiques directement utilisables de quelques chiens et de quelques autres animaux avec lesquels les joueurs sont susceptibles d'avoir des démêlés. Traiter le niveau en « Morsure » et « Griffes » comme des niveaux de compétences corps-à-corps. Les caractéristiques et niveaux entre parenthèses donnent des moyennes utilisables sans préparation. Pour les fauves qui attaquent avec leur gueule et leurs pattes, jeter trois jets sous corps-à-corps pour les deux adversaires à chaque round. Le personnage n'a une chance d'infliger des dégâts au fauve que sur son premier jet, les deux autres ne servent qu'à déterminer s'il évite les attaques des pattes. Il ne peut pas infliger de dégâts au fauve dans ce cas, même s'il obtient une réussite critique.

Berger allemand (commun)

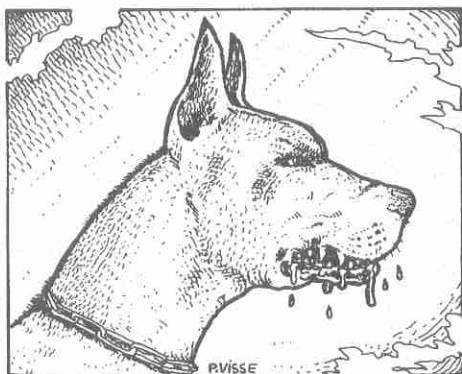
Points de vie : 10-14 (12)
Agilité : 9-15 (12)
Ouïe : 10-18 (14)
Odorat : 13-18 (16)
Morsure : Niveau 8-14 (11)
MOD dégâts : + 3/+ 7 (+ 5)
Pister : Niveau 8-14 (11)
Nager : Niveau 12-18 (15)

Chien policier (berger allemand entraîné)

Points de vie : 11-15 (13)
Agilité : 11-15 (13)
Ouïe : 14-18 (16)
Odorat : 15-18 (17)
Morsure : Niveau 12-20 (16)
MOD dégâts : + 5/+ 7 (+ 6)
Pister : Niveau 12-18 (15)
Nager : Niveau 12-18 (15)

Dobermann (chien de garde)

Points de vie : 9-15 (12)
Agilité : 10-16 (13)
Ouïe : 14-20 (17)
Odorat : 12-20 (16)
Morsure : Niveau 12-18 (15)
MOD dégâts : + 2/+ 8 (+ 5)
Nager : Niveau 12-18 (15)



Lion, Tigre... (grands fauves)

Points de vie : 16-28 (22)
Agilité : 13-19 (16)
Ouïe : 15-19 (17)
Odorat : 14-20 (17)
Morsure : Niveau 15-19 (17)
MOD dégâts : + 9/+ 13 (+ 11)
Griffes : Niveau 13-17 (15)
MOD dégâts : + 5/+ 9 (+ 7)
Nager : Niveau 10-14 (12), mais ils n'aiment pas ça.

Panthère, Léopard... (la pointure en dessous)

Points de vie : 14-24 (19)
Agilité : 14-20 (17)
Ouïe : 15-19 (17)
Odorat : 14-20 (17)
Morsure : Niveau 15-19 (17)
MOD dégâts : + 7/+ 11 (+ 9)
Griffes : Niveau 13-17 (15)
MOD dégâts : + 3/+ 7 (+ 5)
Nager : Niveau 10-14 (12)

Sanglier

Points de vie : 13-17 (15)
Agilité : 7-11 (9)
Ouïe : 7-13 (10)
Odorat : 13-17 (15)
Charge : Niveau 10-14 (12)
MOD dégâts : + 7/+ 11 (+ 9)

En cas de charge réussie du sanglier, le personnage a droit à un jet sous esquive à -4. Ne localiser les dégâts que sur les membres inférieurs, le ventre et le bas-ventre. Il est pratiquement impossible d'espérer toucher un sanglier qui charge avec un couteau (jet sous compétence corps-à-corps à -10). C'est déjà plus réalisable avec une épée (jet à -6). Ce type d'attaque ne peut être réalisé que si le sanglier rate sa charge, si elle réussit, il n'y a pas de possibilité de l'esquiver.

Crotale (serpent à sonnettes)

Points de vie : 6-10 (8)
Agilité (rapidité) : 12-18 (15)
Sens (perception de vibrations) : 15-19 (17)
Morsure : Niveau 12-16 (14)
Dégâts : Poison catégorie 2 (à 8, 6 et 3 D4, voir exemple de l'additif n° 3), la mort survient en une heure.

Cobra royal

Points de vie : 7-11 (9)
Rapidité : 13-19 (16)
Sens : 16-18 (17)
Morsure : Niveau 13-17 (15)
Dégâts : Poison catégorie 2 (à 10, 7 et 4 D4).

QUELQUES RECTIFICATIONS...

— Pour calculer la distance maximum à laquelle on peut lancer une grenade, compter FOR × 3 au lieu de FOR × 4.

— Quand un personnage tombe à 0 point de vie (1-3 c), le jet du D6 détermine l'évolution de son état après la période d'évanouissement. Dans ce cas, celle-ci est forcément de 1 D6 heures.

— Vous pouvez utiliser une règle optionnelle montant le maximum de dégâts temporaires encaissable par un personnage à sa CON, au lieu des 10 points habituels.

— Dans le paragraphe « 1-1 Caractéristiques de base » remplacer l'abréviation d'INTUITION, INT par ION.

Dans nos prochaines parutions, vous trouverez une série de PNJ types classés en fonction de leurs professions, susceptibles d'être incorporés rapidement dans un scénario.

**Frédéric Leygonie
Dominique Granger**

Les articles de cette page font partie du domaine de la fiction, et représentent, dans l'univers de TRAUMA, la réponse des journalistes aux événements du scénario OCTOBRE NOIR (voir Chroniques n° 2). Nous tenons à remercier le Traumato Olivier Allermoz.

COMPTE-RENDU : OCTOBRE NOIR

SCANDALE CHEZ LES FLICS

David Lévine, l'inspecteur de police assassiné dans la nuit du 15 octobre, était un membre éminent d'une organisation extrémiste, « La Phalange », qui aurait noyauté depuis six ans la police ainsi que les services secrets français. C'est ce que révèle notre confrère Le Republicain dans son édition de samedi, en se basant sur le témoignage des propres assassins de Lévine.

Thierry LOUVEAU, 21 ans, Gilles N'GUYEN, 20 ans, et Cécile ASSAYAG, 21 ans ont failli être, à les en croire, les victimes d'une machination effroyable de précision et de cynisme. Témoins de l'assassinat du journaliste Hervé Lafarge, ils préviennent la gendarmerie de Chanteloup dans l'après-midi du 14 octobre, sans se douter qu'à quelques kilomètres, sur la piste de décollage de Roissy, un drame en apparence seulement distinct de celui-ci se joue... Après avoir été interrogés

par les gendarmes, ils reviennent sur les lieux du crime pour étayer leur déposition, et sont pris en charge par l'inspecteur Lévine, venu directement de Paris pour faire progresser l'enquête. Le lien possible entre la mort de Lafarge et l'attentat de Roissy incite la police à une grande prudence, et c'est sans hésiter que les trois jeunes gens acceptent de se retirer pendant 48 heures dans une planque surveillée par la police. Laissés sans nouvelles de l'extérieur pendant 24 heures, les jeunes gens, enfermés avec leurs gardiens dans une maison au sud de Roissy (78) ne découvriront que trop tard l'ampleur de la machination. Il semblerait que l'explosion au gaz dans le poste de gendarmerie de Chanteloup, ainsi que le meurtre du commandant de CRS Langlois puissent être attribués à Lévine et à ses collègues, soucieux de faire disparaître toute trace permettant

de retrouver l'assassin de Lafarge... Et dans la nuit du 15 octobre, les trois jeunes gens sont amenés sous la menace des armes en forêt de Saint-Germain en Laye. Certain d'être abattu, Gilles accélère à fond sur un chemin de terre, malgré la menace de l'arme de Lévine. La Simca 1100 rebondit d'ornière en ornière, et Thierry réussit à dévier l'arme du policier. Un premier coup de feu part, transperçant le siège du conducteur... Lévine réussit à maîtriser son agresseur, mais c'est alors Cécile qui, mue par la rage de survivre, se jette sur lui et enfonce des pouces dans les orbites de l'inspecteur. Fou de douleur, Lévine lâche son arme, et dans la panique générale, tente de s'enfuir. Affolé, Thierry l'abat d'une balle en pleine figure, et une bouillie de chair, de cervelle ensanglantée asperge la plage arrière et ses camarades (voir page 4).

LIBERATION (20 octobre 1986)

ASSEZ !

Le Président de la République échappe de peu à la mort

Un attentat particulièrement ignoble a eu lieu cet après-midi à 15 heures sur l'aéroport de Roissy. Une puissante charge explosive a sauté sous la piste de décollage au-dessus de l'autoroute A1 Paris-Lille, causant l'effondrement de centaines de tonnes de béton sur la chaussée, à une heure où un embouteillage dans le sens Lille-Paris bloquait une soixantaine de voitures sous la piste. Les premières estimations élèvent à trente le nombre des morts, et au moins une soixantaine de blessés.

Le Président de la République n'a dû la vie sauve qu'aux réflexes du commandant de bord qui a réussi miraculeusement à sortir l'appareil de la piste. Le Ministre des Affaires Étrangères ainsi que deux membres d'une délégation britannique ont été légèrement commotionnés.

Pour l'heure, les enquêteurs ne semblent disposer d'aucune piste, mais dans l'atmosphère de folie qui s'est abattue sur Paris ces derniers jours, il n'est pas difficile d'imaginer qui sont les auteurs de cet ignoble attentat. Devant cette catastrophe sans précédent, et la volonté délibérée de s'attaquer aux fondements même de la République, il est certain que le Gouvernement réagira de la manière la plus décisive. C'est ce qu'a affirmé au micro d'Europe 1 (voir page 3).

FRANCE-SOIR (Mardi 14 octobre 1986)

Macabre découverte en forêt de Saint-Germain

Le cadavre d'un homme d'âge mûr a été retrouvé par des promeneurs dans une Simca 1100 immatriculée 78, hier soir en forêt de Saint-Germain. L'homme avait reçu une balle en plein visage à bout portant, et, détail macabre, ses yeux étaient crevés, son visage labouré comme par des griffes... Le spectacle était difficilement soutenable, et les policiers ont tenu à garder le plus grand secret sur l'identité du mort.

FRANCE-SOIR (Vendredi 17 octobre)

VERROUILLAGES EN SERIE

La révélation par notre confrère Le Republicain de l'implication de membres d'une organisation extrémiste dans le meurtre d'un journaliste a entraîné un vent de panique dans la police et les services secrets français, déjà

fort éprouvés par la vague de terrorisme actuelle. Le nouveau directeur de la DGSE, successeur du Général Imbot, a fait savoir que ses services étaient d'ores et déjà purgés de leurs éléments néfastes. Le Premier Ministre a lui-même tenu, lors d'une allocution télévisée, mardi soir, à condamner (voir page 43).

L'EVENEMENT DU JEUDI (Jeudi 23 octobre)

ASSASSINAT DE NOTRE CONFRERE HERVE LAFARGE

Mardi 14 octobre, 15 h 40. La forêt de l'Hautil, en région parisienne, entre Triel et Chanteloup... Hervé Lafarge, un confrère de 36 ans spécialisé dans les enquêtes sur le terrorisme, est abattu par un mystérieux inconnu qui prend la fuite. Des témoins alertés par la fusillade découvrent Lafarge inanimé et préviennent la gendarmerie de Chanteloup. Un contrôle routier est installé sur les principales

routes de la région, mais dans l'affolement qui s'empare de la capitale à la nouvelle de l'attentat contre le Président de la République, le criminel réussit à s'enfuir.

Lafarge s'est rendu ce mardi après-midi à la rencontre de son assassin dans un état d'excitation intense, d'après son voisin et ami Xavier Derequel, photographe. « Il était sûrement sur un scoop, je ne l'ai jamais vu dans cet état

là ! » nous a confié Derequel. Lorsque l'on sait que l'appareil de Lafarge a été fouillé dans la nuit du 14 au 15, et que notre collègue s'intéressait de près aux agissements de certaines factions terroristes pro-arabes, on peut se demander s'il n'aurait pas été en mesure d'amener bien des éclaircissements sur l'affaire de l'attentat de Roissy.

LIBERATION (Jeudi 16 octobre 1986)

Nous remercions l'Aéroport de Paris de nous avoir autorisés à publier cette photo.

LE COMMERCE DES ARMES

Rambo n'a pas de souci à se faire, on ne le privera jamais de ses jouets. Il pourra toujours jouer à cache-cache avec les chars et les hélicoptères. Les armes se vendent bien. Les hommes ont de plus en plus l'occasion de se taper dessus, les gros malins ne se privent pas de leur en donner les moyens.

L'argent sent la poudre

Le négoce des armes a connu des hauts et des bas. Officiels ou hors-la-loi, les marchands se sont épongé le front pendant des périodes d'inquiétudes, ils ont apprécié les lendemains qui chantent. Verrouillez bien le cockpit, agrippez-vous aux commandes, on va se faire un tour de reconnaissance au-dessus de quelques points de repère : ceux qui jalonnent le commerce des armes depuis une décennie.

1973 : c'est la guerre israélo-arabe. 1974 : l'OPEP décide d'augmenter le prix du pétrole. Au cours des dix ans qui suivent, le Tiers-Monde achète de plus en plus d'armement (pour une valeur totale de 7,4 milliards de dollars en 1972, 15,4 milliards en 1977 et près de 30 milliards en 1982). Les principaux fournisseurs sont les Etats-Unis, l'URSS, la France, le Royaume-Uni, l'Allemagne de l'Ouest et l'Italie. A eux six, ils totalisent les quatre cinquièmes des ventes. Cette période faste doit beaucoup à la décolonisation ; celle-ci a donné naissance à de nombreux Etats, et aussi à des conflits tous neufs. Les nouveaux nés s'arment, et pas avec des pistolets à fléchettes. On les encourage à acheter du matériel de pointe (avions, missiles, chars ou navires de guerre) alors qu'avant 1972, le Tiers-Monde n'avait pas accès aux armes modernes.

En 1983, les ventes chutent en piqué (-50%), touchées de plein fouet par la récession mondiale et l'endettement du Tiers-Monde, en pleine crise.

Heureusement pour eux, les marchands de canons se remettent bien vite de leurs angoisses : leurs activités reprennent dès 1985, même s'il n'est pas question de retrouver le rythme de croissance d'avant 1982. Il bénissent la tension internationale qui provoque la course aux armements, l'augmentation des ressources financières dans le monde et aussi l'accélération des progrès technologiques : les armes se démodent très vite, il faut donc souvent les renouveler.

Le bref recul de 1983 a tout de même laissé des traces. Le marché a subi des modifications très importantes. Les fournisseurs traditionnels cités plus haut ont perdu du terrain au bénéfice d'une nouvelle catégorie de pays exportateurs : la Belgique, la Tchécoslovaquie, la Pologne, l'Espagne, la Suisse, mais aussi le Brésil, Israël, la Corée du Nord et la Corée du Sud, Singapour, etc. Les transactions ne se font plus uniquement du Nord au Sud, mais elles s'orientent du Sud au Sud. Les fournisseurs secondaires fabriquent surtout du matériel militaire bas de gamme, celui qui ne nécessite pas une technologie trop avancée. Devant leur succès, il y a fort à parier que d'autres pays du Tiers Monde vont se lancer dans l'aventure. L'Inde, par exemple ? L'importance de ces nouveaux concurrents a commencé à se manifester à l'occasion de la guerre entre l'Iran et l'Irak, qui ne s'approvisionnent plus seulement chez les Français, les Américains et les Soviétiques.

Aujourd'hui, le Tiers Monde préfère d'ailleurs se procurer des armes moins sophistiquées que les avions de combat qu'il achetait dans les années 70. Il a peu d'argent, ses stocks sont saturés et il a surtout besoin de matériel anti-guerilla : les Etats en voie de développement doivent régler des conflits internes et régionaux. Et puis il a tiré la leçon de la guerre des Malouines et des accrochages de 1982 entre la Syrie et Israël au Liban : dans les deux cas, des armées suréquipées ont été vaincues par des forces moins importantes mais qui utilisaient des tactiques originales. La sophistication des armes ne règle pas tout.

Enfin, dernière nouveauté de la reprise : le développement du marché noir. Les trafiquants existent depuis longtemps ; ils sont établis en Amérique Centrale, au Liban ou en Afrique du Sud. Mais ils doivent leurs meilleures affaires aux guerres du Golfe Persique. Le conflit Irano-Irakien ? Ils connaissent bien, merci pour eux. Des filières s'activent en Bulgarie et en Turquie. La drogue y rapporte les fonds nécessaires à l'achat du matériel qui

armes déclassées que d'obscurs négociants peuvent leur fournir, après les avoir rachetées à des pays qui renouvelaient leurs stocks. Des experts estiment le volume global des transactions illégales à plusieurs milliards de dollars par an, des sommes qui sont étrangement absentes des statistiques. Et comme les trafiquants pratiquent des prix souvent plus intéressants que ceux des marchands officiels, il est fort probable qu'ils développent leurs activités dans les prochaines années. Quand on est victime d'un embargo ou que l'on doit équiper une armée privée, on ne crache sur aucun canon, même usé. « A consommer avant le... » s'applique aux yaourts, pas aux obus.

Commerçants de l'ombre ou Etats souverains, les marchands d'armes prolifèrent. Evidemment, l'avenir suscite à nouveau quelques inquiétudes : le Tiers Monde a de plus en plus de problèmes financiers, la baisse des tarifs pétroliers va se répercuter sur le budget militaire des Etats du Golfe, et puis les exportateurs se livrent à une concurrence acharnée. Mais les fesses au chaud, Méphisto doit se tordre de rire en écoutant le journal de 20 heures : les négociations sur le désarmement international auront du mal à s'affirmer devant les sommes faramineuses que met en jeu le commerce de la guerre.



se revend très bien au Moyen-Orient. De 1978 à 1982, on évalue ce trafic à environ deux milliards de francs.

Les pays du Tiers-Monde ne sont pas des clients difficiles. Ils se contentent très bien des

Conseils pratiques aux débutants

Vous avez mal dormi. Pourtant, vos draps sont en soie, les montants de votre lit en or massif. Les fenêtres de votre suite s'ouvrent sur un parc immense et c'est le bruissement de l'eau dans les fontaines de marbre qui vous salue au petit matin. Les avantages en nature, qu'ils appellent ça. Mais ils vous font bien marrer, tous ces journalistes. La critique est facile, mais... Etre dictateur, c'est un sacré boulot. Evidemment, pour le luxe, rien à dire. Mais le problème, c'est que vous n'avez pas la tête à profiter pleinement de toutes les richesses que vous rapportent la corruption et le détournement des aides internationales. Vous êtes préoccupé par ces cochonneries de rebelles qui au nom de... de... comment déjà ?... Ah oui, au nom de la démocratie, ne font rien qu'à vous embêter. Ça ne peut plus durer. Pour profiter enfin du pouvoir, il faut exterminer cette vermine qui se cache dans la province du nord, montagneuse et couverte de forêts. C'est décidé, vous allez vous offrir quelques hélicoptères et des équipements militaires légers pour que vos troupes puissent effacer de votre sommeil ces combattants clochardisés.

Jusque là, vos généraux se chargeaient de la paperaise. Mais aujourd'hui, vous avez

envie de prendre les choses en main. Alors comment rédiger un contrat pour acheter des armes ? Le matériel militaire moderne coûte très cher. Il faut donc négocier de nombreuses modalités juridiques et financières.

LE CONTRAT

Comme vous savez très bien le faire, nous allons passer en revue les différentes clauses qui devront figurer dans ce contrat, à commencer par les clauses juridiques.

Clauses d'autorisation à l'exportation. Le pays à qui vous allez acheter ce matériel doit demander les autorisations nécessaires à ses propres autorités. Cette clause mentionnera les noms du (ou des) fabricant(s), la désignation du matériel, le pays de destination et le destinataire, la date de validité et le bureau de douane où sera effectuée l'opération.

Clause de non-réexportation. Elle garantit au vendeur la destination de ses armes et la façon dont elles seront utilisées ; défense extérieure, répression intérieure, etc. Cette clause est très souvent détournée, directement ou même indirectement : si l'Etat qui vous vend les armes ne veut pas que vous les revendiez à un autre pays, il vous suffit par exemple de mettre ce matériel tout neuf à la place de vos stocks nationaux, et de vendre ces derniers. C'est un simple roulement. Comme le stipulent les textes, vous n'avez pas revendu les armes importées. Dans les faits, vous avez tout de même fourni des armes à un ami qui n'est pas forcément dans les meilleurs termes avec celui qui vous a vendu le matériel. Le problème du détournement se pose également pour l'atome : les centrales nucléaires civiles peuvent assez facilement fournir le plutonium utilisé pour la fabrication de la Bombe...

Clause de reproduction et de secret. Vous êtes habitué à travailler discrètement (rappelez-vous les assassinats des leaders d'opposition...). Vous ne devriez pas avoir trop de mal à ne pas divulguer d'informations concernant le contrat. Vous ne devez pas plus reproduire, ou laisser reproduire, les plans et le matériel que vous achetez.

Clause de contrôle. Les services de l'Etat vendeur effectuent des contrôles de fabrication sur le matériel livré. Si vous faites des affaires avec la France, c'est le SIAR qui réalisera ces contrôles (Service de surveillance Industrielle de l'Armement, qui dépend du ministère de la défense).

Clause d'arbitrage. Vous vous connaissez, vous n'êtes pas toujours très régulier en affaires. Vous n'y pouvez rien, déjà tout petit... En tout cas, si un différend apparaît entre le vendeur et vous-même, et qu'aucun accord à l'amiable n'est envisageable, il faudra faire appel à l'arbitrage d'un tiers.

Clause de garantie. Même principe que pour acheter un aspirateur. Le vendeur vous garantit une période de bon fonctionnement des appareils.

Clause de modification. Elle vous assure que le vendeur se tiendra prêt en permanence

à remettre au goût du jour la technologie de votre matériel, en fonction des progrès réalisés par les chercheurs. On n'est pas prêt de les arrêter !

COMMENT RÉGLER LES HISTOIRES DE GROS SOUS

Il existe plusieurs façons de s'arranger.

Quand on connaît les sommes d'argent monstrueuses que véhicule ce commerce, on ne s'étonne pas du fait que le paiement « cash » est rare. Il n'est possible que si l'acheteur est vraiment solvable, comme l'Arabie Saoudite par exemple. Il peut aussi être demandé par le vendeur quand celui-ci n'a pas une confiance sans limite dans l'avenir de ses relations diplomatiques avec l'acheteur. Ce fut le cas en 1973 pour des livraisons d'armes soviétiques à l'Egypte. Le paiement « cash » se règle généralement en dollars. Depuis 1977, même les soviétiques stipulent leurs contrats en dollars ou en monnaie forte.

La guerre craint les habitudes

La poudre prend de l'âge. Aujourd'hui, les armes se diversifient : armes chimiques (gaz neurotoxiques par exemple) ; armes à fission (comme la bombe d'Hiroshima, elles agissent à la fois par le souffle et l'effet thermique) ; armes à fusion (depuis la fin des années 1970. Elles opèrent selon le principe de la radiation renforcée. C'est la bombe à neutrons, qui se moque bien des blindages. Planquez vos chars !) ; les armes au laser enfin (le laser est déjà utilisé pour le guidage des missiles. Son emploi va se développer).

Armes interdites

Elles sont été inventoriées par la Convention de New-York du 10 avril 1981. 34 Etats l'ont signée. Elle proscriit tout d'abord l'usage des armes qui ont un effet traumatique excessif. Par exemple toute arme dont l'effet principal est de blesser par des éclats qui ne sont pas localisables par rayons X dans le corps humain. On interdit aussi les armes incendiaires utilisées lors d'attaques par avion. Les armes chimiques et bactériologiques sont également sur la liste. Quoique l'interdiction concerne leur emploi, non pas leur fabrication... Enfin, le commerce des armes nucléaires est illicite. Mais pas celui de la technologie nucléaire à finalité civile. Qui peut être adaptée...

Le « cash » peut aussi se payer en nature. Le troc n'est pas forcément une mauvaise solution. En 1974, la France a échangé des Mirages contre du pétrole brut d'Arabie Saoudite. Le paiement s'effectue en trois parties : la première à la signature, la deuxième étalée sur la durée du contrat, la troisième à la livraison.

Le crédit est plus répandu. Ses taux d'intérêt sont très variables. Pour éviter le risque de ne pas être payé pour le matériel qu'il vous aura livré, l'exportateur peut prendre une assurance-crédit. Il le fera surtout si vous signez un contrat longue-durée. On ne sait jamais, avec le temps, il se pourrait que vos relations s'assombrissent...

Il reste enfin la solution des compensations économiques. C'est là que vous aurez le plus de marge pour négocier. Si votre industrie le permet, vous pourrez par exemple participer à la fabrication du matériel. L'Inde a ainsi assemblé les Mirages que la France lui a livrés en 1982. Vous pourrez aussi éventuellement vous lancer dans la fabrication sous licence. C'est très intéressant pour votre autorité : de tels procédés vous apportent le savoir-faire, ils créent des emplois — toujours bons à prendre pour calmer votre opinion publique — et ils produisent enfin de la matière imposable.

LA LIVRAISON

Une fois le contrat signé, il faut penser à organiser la livraison du matériel. Il faut d'abord compter avec les délais de fabrication. Il existe ensuite trois voies de transport.

Le transit maritime est le moins contraignant. En principe, il est libre, même dans les eaux territoriales et les détroits (Convention sur le droit de la mer adoptée à l'ONU en 1982). Mais il ne faut pas négliger le droit de contrôle, qui devient très important lors des escales éventuelles. Les ports constituent en effet un site privilégié de la fraude à la destination.

Le transit terrestre doit subir les contrôles habituels.

Quant au transit aérien, il nécessite la permission spéciale de l'autorité aéronautique du pays survolé.

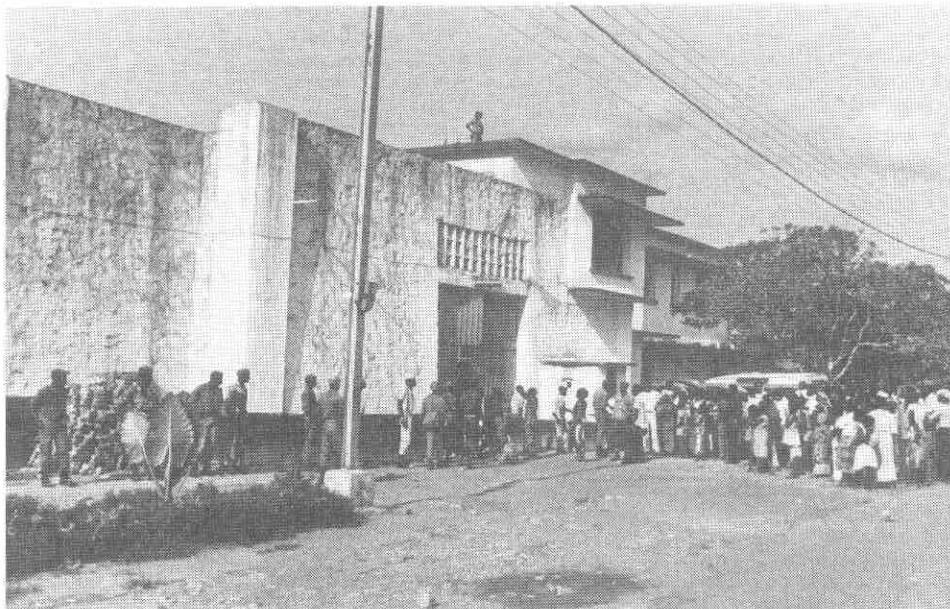
Tout ce que l'on peut vous souhaiter, c'est de ne pas avoir trop choqué la morale internationale par vos pratiques musclées. L'embargo vous menace. Et s'il est décidé par l'Etat vendeur, il peut être demandé par un organisme international. N'en faites pas trop.

Sources

Le commerce des armes de guerre. Jean-Claude Martinez/Que sais-je ?
Les modifications récentes du marché mondial des armes. Michael T. Klare/Problèmes économiques.
Profession : marchand de canons. Jean-Christophe Victor/Le Point.

ALIZES

UN SCENARIO POUR TRAUMA



La Rédaction de Chroniques tient à préciser que, si le scénario suivant se base sur l'actualité, la grande majorité des personnages et des événements qu'il met en scène sont entièrement fictifs. Ils ont l'imagination de leur auteur pour seule inspiration. En conséquence « Toute ressemblance ou similitude avec des... ».

Les vacances de Noël viennent de commencer, les personnages décident de se retrouver pour passer un séjour agréable chez l'un d'entre eux à Paris. Au programme : « farniente », cinéma, bouffes et balades.

L'HISTOIRE

3 octobre 1986 : les services secrets français apprennent, grâce à une de leurs « taupes », que le gouvernement Centrafricain envisage de ne pas demander la reconduction du contrat relatif à l'implantation de bases militaires françaises sur son territoire national.

Le dossier est transmis au ministère des affaires étrangères afin que les analystes du Secrétariat d'Etat aux Affaires Africaines puissent travailler dessus. Un rapport est rendu au Premier Ministre dans les trois jours, et le dossier repart à la DGSE. **Toute liberté est laissée au service pour résoudre le problème.** Le nom de code attribué à ce dossier : « Alizés ».

Le plan ambitieux élaboré par Aladin (Cf « Les Fugitifs ») et son second, Jean Christophe Mascarin, demande une préparation minutieuse. Il s'agit de susciter un coup d'Etat en Centrafrique pour placer une équipe plus compréhensive envers les intérêts français dans la région.

Le développement du plan est précisé-ment minuté :

1. Convaincre l'ex-empereur Bokassa que son peuple attend son retour et que son comité de soutien est prêt à l'organiser. Date prévue : **jeudi 23 octobre 1986.**

2. On met au courant les autorités Centrafricaines de l'arrivée du souverain déchu afin qu'il soit intercepté à l'aéroport.

3. Dans la nuit du 19 au 20 décembre, deux agents français (entrés clandestinement en Centrafrique par le Tchad quelques jours plus tôt), pénètrent dans la prison de N'Garagba où est détenu Bokassa (ils bénéficient de la complicité du sous directeur de

l'établissement). Ils neutralisent Bokassa et l'égorgent...

4. Le 20 décembre au matin, le sous directeur de la prison, Monsieur Touré M'Bané, soudoyé par un agent de la DGSE, se réfugie en France et demande l'asile politique.

5. Le 21 décembre, M. Touré M'Bané fait des révélations éclatantes (et de commande) au journal Le Monde. Il affirme qu'il a surpris une conversation entre « un haut responsable Centrafricain » et le directeur de la prison. L'assassinat a été commandé lors de cette discussion.

6. Le 23 décembre, un jaguar de l'armée française s'écrase en bout de piste. L'appareil a été saboté. Si le pilote ne meurt pas sur le coup, on abrègera ses souffrances pendant son transport à l'hôpital.

7. L'attentat est presque aussitôt revendiqué par une mystérieuse organisation, le PCALCIF (Peuple Centrafricain en Lutte Contre l'Impérialisme Français) — en fait la DGSE — document n° 5.

8. Le ministre des Affaires Etrangères français laisse entendre que le pouvoir en place à Bangui ne contrôle pas très bien la situation dans le pays. Il s'inquiète de la dégradation du climat.

9. Le 23 décembre, on met en selle un groupe de militaires centrafricains hostiles au régime que l'on préparait discrètement depuis trois mois à prendre le pouvoir. Ils renversent le gouvernement et emprisonnent les ex-dirigeants qu'ils accusent de corruption, de laxisme, et qu'ils rendent responsables de la situation économique catastrophique.

Il n'est plus question de transférer ailleurs les bases militaires françaises qui peuvent continuer à défendre les intérêts de la nation au Tchad.

Si les personnages n'agissent pas avec les éléments dont ils pourrissent disposer durant ce scénario, les opérations suivront le cours prévu.

Stéphane Doyert



Malheureusement pour elle, ce que n'avait pas prévu la DGSE c'est que lors que son passage aux affaires africaines, le dossier a été dupliqué par un agent lybien, Michel Pilfus, qui l'a transmis à son contact à l'ambassade lybienne, Mahmet Shamad. Dès réception du dossier, ce dernier s'installe dans un coin tranquille du **Terminus** (19, rue de Moscou) et ouvre l'enveloppe que lui a remis Pilfus. Il prend les papiers et commence à les consulter. Puis il annote en arabe la page 2 (document n° 1) : « à partir de dimanche, Shekif, 47.20.72.33 » (le numéro de téléphone d'un agent lybien spécialisé dans les problèmes africains).

18 h 10. Grâce aux papiers d'identité trouvés sur le lybien, le médecin de garde a pu contacter l'ambassade où il travaillait et, bien sûr, la police du fait du dossier confidentiel trouvé sur lui.

18 h 30. Un peu moins d'une heure après le départ de l'ambulance pour la clinique médico-chirurgicale du 27 de la rue de Moscou, les personnages se retrouvent au Terminus où ils ont leurs habitudes pour prendre un thé (ou l'apéro). Ils s'asseyent à la table que Shamad vient de quitter et l'un d'eux pose le pied sur un papier à moitié caché sous la banquette (document n° 1).

Les lybiens ne bénéficieront pour leur part d'aucune information sur l'affaire. Cependant, Youssef Ben Gassara, chef du groupe d'intervention, se rendra à l'établissement où Mahmet Shamad a trouvé la mort. Il doute de la véracité de la crise cardiaque (pourtant bien réelle) dont cet agent aurait été victime.

Ben Gassara est un homme fort courtois et nul doute qu'il parvienne à obtenir tous les renseignements qu'il désire auprès du patron.

Trois hypothèses possibles :

— ils ont choisi d'emporter le document, auquel cas les agents français et lybiens ne trouveront rien sous le siège ou au comptoir (les premiers chercheront directement ; les seconds, arrivés quelques minutes plus tard, se renseigneront auprès du patron). En interrogeant un garçon qui a vu les personnages ramasser la feuille, J-C Mascarin et Ben Gasara apprendront le nom de l'un des personnages (l'habitué de l'établissement) et se rendront chez lui pour récupérer le papier, séparément évidemment.

— ils ont ramené la feuille au patron, l'ont

— ils décident de livrer le document à la police : la connexion entre les services du commissariat et J.C. Mascarin ne sera pas immédiate et les lybiens, comme les services secrets, se rendront chez les personnages, comme prévu dans la première hypothèse.

20 heures. Quelle qu'ait été leur décision, les personnages sont probablement rentrés chez celui d'entre eux qui habite le quartier (ils y ont rendez-vous avec une amie qui peut être l'un des personnages). Ils entendent alors sonner à la porte. Un homme, se présentant comme étant Youssef Ben Gassara, demandera à leur parler « d'une affaire de la plus haute importance, importante pour eux comme pour lui ». Il est venu accompagné d'un ami (Amin, un homme de main). Ses intentions sont de récupérer les documents à *tout prix*, ou du moins de connaître leur contenu. Il évitera de faire usage de procédés violents. Il préférera proposer une grosse somme d'argent aux personnages (environ 10 000

— si ses interlocuteurs n'acceptent pas son marché et refusent de traiter avec lui, il utilisera les *moyens nécessaires* pour parvenir à ses fins. Amin braquera « une arme menaçante » vers eux.

— si les personnages feignent l'ignorance complète et répétée quoiqu'il leur dise, il pensera avoir fait fausse route, leur laissera un billet de 100 \$ pour le dérangement et s'apprêtera à prendre congé.

20 h 15. Quatre agents de la DGSE, commandés par J.C. Mascarin font irruption dans l'appartement alors que Ben Gassara est encore présent. Une fusillade éclate.

La porte est ouverte, un jet réussi à 4 D 6 sous la chance permettra aux personnages de prendre la fuite (s'ils le désirent) ; en cas d'échec, ils seront immédiatement frappés par une balle perdue. Une fois les lybiens exécutés, ce sera leur tour... ils en savent trop !

La fusillade peut être assez longue, laissant aux personnages une bonne chance de s'en sortir, mais il est peu probable qu'ils soient tous indemnes. S'il n'y a pas de morts ou de blessés graves de leur côté, ils pourront s'estimer heureux.

Les agents de la DGSE sont là pour supprimer toute trace du dossier *ALIZES*. Ils fouilleront l'ensemble de l'appartement et téléphoneront au service pour que l'on retrouve et intercepte les fuyards afin de les interroger avant élimination. Si un blessé n'a pas pu s'échapper, il devra donner son nom et



celui de ses amis en échange de son transfert à l'hôpital et de sa tranquillité. J.C. Mascarin lui expliquera qu'ils ne risquent rien et que, si lui a malencontreusement été blessé, c'est à la suite d'une mauvaise information et d'une erreur terrible. En fait, ils risquent tous une balle dans la nuque à plus ou moins brève échéance.

Si les voisins sont ameutés par le bruit, ils se verront brandir des cartes de police...

La chasse à l'homme va commencer, il ne peut pas y avoir de fuites, il ne doit pas y avoir de fuites !

L'ensemble de la DGSE et une partie des groupes spéciaux d'intervention de la gendar-



merie vont tout faire pour retrouver « les fugitifs ». Bien entendu, les frontières sont désormais fermées à ceux d'entre eux qui ont été identifiés. Les ambassades centrafricaine et lybienne, les appartements de chacun des personnages connus et l'entrée des journaux *Le Monde*, *Le Matin*, *Libération* et le *Canard Enchaîné* sont surveillées. Les représentants de l'ordre disposent de photos retrouvées chez le personnage et d'un carnet d'adresses probablement découvert à côté du téléphone.

COMPRENDRE...

Le samedi 20 décembre au matin.

S'ils ont survécu à cette nuit, les fuyards découvriront la mort de JB Bokassa faisant la une des journaux (document n° 2).

Ils vont pouvoir éventuellement commencer une enquête.

Shékif Abdéraman

Le numéro de téléphone noté par Shamad sur le document est celui de Shékif Abdéraman, un historien lybien inconnu des services secrets français. Il est spécialisé dans les affaires africaines et travaille en bonne intelligence avec les services de renseignements de son pays. Les personnages ne pourront jamais savoir qui est réellement Abdéraman : il se présentera comme étant saoudien. S'ils tentent d'appeler avant le 21 dans la matinée, ils pourront entendre un message laissé sur un répondeur téléphonique ; la voix est féminine, douce et sans accent (c'est celle de sa secrétaire) « Le professeur Abdéraman est absent pour quelques jours. Pour tous renseignements d'ordre professionnel, il sera possible de le joindre dès le lundi 22 décembre à partir de 10 heures ». En fait, Shékif Abdéraman

sera présent dès le dimanche matin, de retour d'un voyage en Lybie.

Son bureau occupe une pièce de son appartement du 8 rue Castel Marly à Nanterre et il ne dispose que d'une ligne téléphonique. Lorsqu'il est à Nanterre, Shékif ne bouge pratiquement pas de chez lui et est donc facile à joindre. Il se dira ravi de rencontrer les personnages et de discuter de leur problème. Il acceptera n'importe quel rendez-vous mais préférera éviter de les inviter chez lui.

Il est très intéressant de voir Abdéraman, il dispose d'informations essentielles qu'il est tout prêt à livrer :

— Le 15 décembre, deux mercenaires français, Gaspard Séchan et Philippe Kovalski sont rentrés clandestinement en Centrafrique par le Tchad. Ils sont connus pour leurs activités dans la région.

— Le supérieur des deux hommes est un membre important de la DGSE (Nom de code : Sarrazin), spécialisé dans les affaires Africaines (il avait participé à Kolvésie). Abdéraman sera assez fier de pouvoir dire aux personnages qu'il connaît le nom et l'adresse de Sarrazin : il s'appelle en réalité Richard Peltier et habite Poissy. Shékif fera écouter aux personnages, dans un endroit discret, les enregistrements pirates qu'il a en sa possession (il ne dira jamais d'où ils proviennent). Il s'agit du code d'ouverture du coffre de Peltier. Un jet réussi sous ouïe permet de discerner la combinaison (3 à gauche, 8 à droite, 5 à gauche, 1 à droite). Il y a plusieurs enregistrements consécutifs (réalisés dira Abdéraman à plusieurs jours d'intervalle). Sur une deuxième cassette, on entend un bruit de pierre que l'on déplace (le professeur expliquera que ce bruit a été enregistré dans le salon de la maison de Poissy, et qu'on l'entend systématiquement quelques minutes avant celui de l'ouverture du coffre. Il doit s'agir de la cache où Peltier range la clef).

Ce n'est pas par bonté d'âme que Shékif Abdéraman livre des informations à ses interlocuteurs. Cette affaire lui paraît (avec juste raison) toute indiquée pour faire chuter dramatiquement le prestige de la France sur le continent africain, et, par contre coup, le pouvoir d'Issén Habré au Tchad. L'influence lybienne dans la région pourrait ainsi se voir considérablement accrue.

Les lybiens savent parfaitement qu'il est préférable que l'influence de leur pays dans la découverte du pot aux roses ne soit pas signalée. De toute façon, ils ne doutent pas que les personnages vont garder le silence sur leurs relations avec eux sous peine d'être accusés de trahison. Shékif leur conseille de ne pas se montrer personnellement et de laisser l'ensemble du dossier qu'ils constituent dans un endroit où un journaliste pourra le prendre.

L'intention première des lybiens, si tout s'était passé comme prévu (c'est à dire sans la crise cardiaque de Mahmet Shamad) était moins tapageuse. Il s'agissait pour eux d'obtenir les pièces, d'aller chercher le complément chez Peltier, et de faire chanter l'état français en échangeant la non publication d'un dossier catastrophiquement compromettant contre un désengagement progressif des troupes françaises au Tchad. Mais trop de gens sont maintenant au courant...

Dès qu'il a pris congé des personnages, Shékif Abdéraman fait ses valises et quitte la France pour son pays (il prendra l'avion du soir). Il sera impossible de le retrouver, d'autant plus qu'il va changer d'identité. Les ly-

biens, jugeant que l'affaire est désormais entre de bonnes mains, vont laisser le scandale suivre son cours. Il ne reste plus à l'Agence de Presse Lybienne Jana et au colonel Kadhafi qu'à attendre de lire dans la presse française les dernières nouvelles de « l'affaire »... et à les commenter.

Chez Peltier

Il habite dans un petit pavillon entouré d'un jardin, 12 rue des Mésanges, à Poissy. C'est là qu'il garde ses documents de travail dans un coffre situé dans l'armoire de son bureau du premier étage. La clé du compartiment blindé se trouve derrière une pierre du manteau de la cheminée, dans le salon. Il est facile de la déplacer (chercher : niveau de difficulté + 1).

Le pavillon est rarement inoccupé et si Richard Peltier est absent, on peut y trouver sa femme Mathilde ou sa fille Laurence. La maison est équipée d'une alarme (en cas d'absence de tous les membres de la famille, 2 chances sur 3 d'être branchée).

Si les personnages contactent Richard, il tentera de les localiser pour les faire éliminer ou leur tendra un guet-apens.

Le coffre contient entre autres choses :

— deux listes d'hommes politiques et de militaires centrafricains sur lesquelles certains noms ont été rajoutés à la main et d'autres barrés. Dans l'optique d'un changement de régime, ce sont d'un côté les hommes à éliminer et de l'autre ceux qu'il faut conserver ou placer au pouvoir.

— la photo et la fiche technique d'un pilote français (document n° 4), Pascal Veber : c'est lui qui doit mourir le 23 décembre.

— un communiqué en date du 23 décembre revendiquant l'attentat au nom du PCALCIF (document n° 5).

LES INTERETS SUPERIEURS DE LA NATION

A partir du moment où les diverses révélations sur le dossier sont publiées dans la presse, l'opération ALIZES s'interrompt. Dans le cas contraire, elle se poursuivra jusqu'au bout. La raison d'état dicte l'anéantissement des personnages qui risquent autrement de porter un grave préjudice à l'image de leur pays. Leur survie passe par le scandale et le scandale est un mode de trahison...



Jean Christophe Mascarin (« Roncevaux ») - 36 ans

Proche d'Aladin, c'est un jeune loup de la DGSE. Plutôt agressif et antipathique, il est prêt à tout lorsqu'il sent son service menacé (et ce sera le cas ô combien, pendant cette histoire !). Le visage anguleux et le port droit, JC Mascarin est un homme de grande taille qui, pour être une tête pensante des services secrets, ne rechigne pas à mettre la main à la pâte.

FOR	DEX	AGI	CON	MAS	CHA	VOL	EQM	INT	ION
10	12	16	9	12	18	18	10	17	13

Niveaux de compétence :

- chercher 20
- français 18
- arabe 10
- politique 24
- interrogatoire 26
- psychologie 15
- combat à distance, cat 2 : 14
- arme : HK P 98 avec silencieux, mod dégâts : + 11

Agents de la DGSE

FOR	DEX	AGI	CON	MAS	CHA	VOL	EQM	INT	ION
15	14	14	13	15	11	13	18	12	16

Niveaux de compétence :

- chercher 15
- français 13
- pister 13
- politique 12
- remarquer 16
- se cacher 13
- conduire une auto 14
- crochetage serrure 13
- interrogatoire 16
- système d'alarme 13
- combat à distance, cat 2 : 15
- arme : HK P 98 avec silencieux, mod dégâts : + 11

Youssef Ben Gassara — 33 ans

Attaché commercial à l'ambassade lybienne, c'est en fait un agent très actif des services secrets de son pays. Spécialiste des missions délicates, c'est lui qui a été chargé de « comprendre » la mort de Shamad et de retrouver le document perdu. Youssef Ben Gassara est toujours élégamment habillé et se montre généralement très courtois. Il n'aime pas la violence et n'en use que si la nécessité s'en fait sentir.

FOR	DEX	AGI	CON	MAS	CHA	VOL	EQM	INT	ION
12	9	12	12	11	16	17	15	15	11

Niveaux de compétence :

- chercher 14
- politique 22
- psychologie 15
- interrogatoire 17
- arabe 16
- français 14
- séduction 15
- combat à distance, cat 2 : 13
- arme : tokarev M 33 avec silencieux, mod dégâts : + 11

Amin - 26 ans

FOR	DEX	AGI	CON	MAS	CHA	VOL	EQM	INT	ION
15	15	16	17	14	12	18	18	10	15

Niveaux de compétence :

- crochetage serrure 20
- système d'alarme 16
- se cacher 17
- remarquer 16
- arabe 18
- français 7
- combat à distance, cat 2 : 16
- arme : Makarov PM avec silencieux, mod dégâts : + 9

Shékif Abdéraman - 53 ans

Historien lybien, il vit la moitié du temps à Paris et le reste à Tripoli. C'est un pion important dans la stratégie lybienne de déstabilisation du gouvernement français.

Shékif Abdéraman est un fin manipulateur qui ment avec aisance, et apprécie les missions aux larges implications internationales. C'était un ami de Shamad.

En dehors des cassettes, sans annotations particulières, Shékif ne possède aucun document compromettant. Si les personnages localisent son domicile et s'y rendent sans autorisation, ils n'obtiendront rien d'intéressant.

FOR	DEX	AGI	CON	MAS	CHA	VOL	EQM	INT	ION
8	12	10	10	11	13	15	18	18	12

Niveaux de compétence :

- histoire 25
- arabe 20
- français 18
- politique 19
- psychologie 16
- combat à distance, cat 2 : 11
- arme : browning baby, mod dégâts : + 7

Richard Peltier - 61 ans

Haut responsable de la DGSE et ancien administrateur colonial au Tchad.

Richard Peltier est un homme petit et assez enrobé arborant en permanence un sourire de façade qui, à première vue, peut passer pour un signe de bonhomme. Sa fine moustache est toujours taillée avec minutie et il la lustre fréquemment. Peltier porte toujours son arme sur lui, même s'il ne s'en sert jamais.

FOR	DEX	AGI	CON	MAS	CHA	VOL	EQM	INT	ION
14	12	14	16	15	13	18	13	15	13

Niveaux de compétence :

- français 17
- politique 25
- interrogatoire 19
- combat à distance, cat 2 : 16
- arme : MAS 50, mod dégâts : + 13

Sa femme Mathilde, de 15 ans sa cadette, est une personne timide et réservée, qui ne tentera rien « d'héroïque », si elle est menacée d'une arme. Elle a un physique assez banal mais des capacités intellectuelles plutôt supérieures à la moyenne.

La fille de Mathilde et de Richard, Laurence est une magnifique jeune fille de 22 ans. Elle est très séduisante mais paraît un peu fragile. Facilement angoissée et nerveuse, elle tentera de téléphoner aux voisins si des intrus pènetrent dans la maison.

Ministère des Affaires Etrangères Documents Secrets

Provenance : Direction Générale des Services Extérieurs

A) Intitulé :

Risque de non reconduction des accords relatifs aux bases militaires de Bangui et de Bouar, en République centrafricaine (cf document A1, A2).

Explication :

Volonté du gouvernement centrafricain (cf document A3 A4)

B) Compte rendu de l'analyste (source : Secrétariat d'Etat aux affaires africaines).

Schémas possibles :

- Propositions d'une autre puissance (cf document B1) probabilités : faibles
- Volonté de « faire monter les prix » (hypothèse : l'informateur a été utilisé ou détourné) (cf document B2) probabilités : possibles
- Conflits de personnalité entre les responsables français et centrafricains (cf document B3) probabilités : faibles
- Changement de politique intérieure (fluctuation des rapports de force au sein de l'équipe dirigeante) (cf document B4) probabilités : possibles
- Volonté d'indépendance (« coup politique » visant au renforcement du prestige du gouvernement centrafricain (cf document B5) probabilités : possibles

C) Suggestions du service :

Remplacer l'équipe dirigeante (cf documents C1 C2)
Transfert du dossier complet au service action de la DGSE avec autonomie maximum (cf document C3)



LA MORT SANS GLOIRE D'UN EMPEREUR SANGlant

Bokassa exécuté dans sa cellule

Trois mois après son retour manqué, l'ex-empereur centrafricain a été retrouvé éborgé dans sa cellule de la prison de N'Garagba à Bangui hier soir, vers 18 heures (...).

On peut se demander si l'assassinat est le fait d'éléments isolés, hostiles à Bokassa, ou s'il s'agit d'un crime politique commandité d'en haut. Quoi qu'il en soit, on voit mal comment deux hommes armés (d'après le récit d'un témoin) ont pu pénétrer dans la prison, accomplir leur besogne, et sortir sans être

inquiétés, s'ils ne bénéficiaient pas de complicité à l'intérieur de l'établissement carcéral.

Il est clair que cet assassinat ne redore pas le blason d'une administration corrompue qui contrôle déjà mal une situation économique catastrophique. Rappelons, pour mémoire, que Jean Bedel Bokassa a été accueilli par quelques applaudissements à sa descente d'avion, malgré l'état tragique dans lequel il a laissé le pays quelque sept ans plus tôt.

FRANCE SOIR

BOKASSA ASSASSINE :

L'ex-empereur de Centrafrique trouvé éborgé dans sa cellule...

LE FIGARO

LA FIN D'UN EMPEREUR DECHU ! POURQUOI ? COMMENT ?

Qui a tué BOKASSA ?

LE MATIN

CENTRAFRIQUE : la deuxième mort de BOKASSA

(daté du dimanche 20 et du lundi 21 décembre)

L'AFFAIRE BOKASSA - REVELATIONS EXCLUSIVES

selon le témoignage du sous directeur de la prison de N'Garagba

LE GOUVERNEMENT CENTRAFRICAIN AURAIT COMMANDITE L'ASSASSINAT DE L'EX-EMPEREUR...

Mr Touré M'BANE sous directeur de la prison de N'Garagba qui arrive aujourd'hui de Bangui, et compte demander le statut de réfugié politique à la France, a expliqué à Edgar Mondlané, journaliste au Monde, comment un haut fonctionnaire du gouvernement centrafricain est venu signifier à l'administration pénitentiaire qu'il verrait d'un bon œil « l'élimination définitive » de Jean Bedel Bokassa. Selon M. M'Bané, une discussion de plusieurs heures

aurait eu lieu afin de mettre au point une stratégie « efficace et cohérente » pour remplir cet objectif. Les tueurs ne devaient pas égorger, mais pendre Bokassa pour faire croire à un suicide. Toujours selon M. M'Bané, qui se dit par ailleurs peu favorable à l'ex-empereur, ce dernier aurait reçu pendant sa détention de « nombreux témoignages de sympathie » de la part des populations et aucune action hostile n'aurait été entreprise contre lui.

Nous, représentants du peuple centrafricain, soucieux de repousser l'impérialisme sous toutes ses formes, nous ne tolérons pas le jugement des colons sur le droit qu'aurait, ou non, notre gouvernement pour supprimer Bokassa, bourreau des hommes et des femmes de ce pays, et fantoche à la solde des expansionnistes français.

En conséquence, et puisque M. MITTERRAND persiste à maintenir sur notre terre des enclaves militaires, remplies de mercenaires alcooliques qui souillent nos femmes et corrompent la jeunesse par leur exemple répugnant, nous avons décidé d'entrer en guerre contre ceux qui volent et pillent notre pays. L'acte courageux accompli par nos valeureux combattants est le premier d'une série d'actions qui feront comprendre à ceux qui dirigent le monde de leurs châteaux, que le peuple centrafricain est exaspéré et demande que justice lui soit rendue.

Pascal Maurice Marie WEBER

Taille : 1 m 76

Poids : 68 kg

Signe particulier : néant

Né le : 17/08/1962 à Villeneuve Saint Georges

Formation : école supérieure d'aéronautique de Toulouse, école de l'air de Salon de Provence

Spécialité : pilote de chasse (jaguar)

Grade : capitaine

Etats de service : satisfaisants

Situation de famille : célibataire

Profession des parents : Maurice WEBER employé de mairie (décédé), Louise WEBER née DUBOIS sans profession (décédée).

Sociabilité : très moyenne.



Nous remercions l'AFP de nous avoir autorisés à publier ces photos.





LES ANNÉES à 20 faces

par Christian Lehmann

Nous vous proposons ce mois-ci un voyage dans un univers un peu particulier, un univers proche et pourtant déjà légendaire, d'apparence banale mais pourtant truffé de mystère et d'action... un univers où se cotoyaient explorateurs sans scrupules et universitaires naïfs, gangsters et détectives privés, hommes d'église et révolutionnaires anarchistes, bref, un monde en apparence seulement rigide et structuré, mais qui bouillonnait d'une vie intense que nous espérons vous faire découvrir et aimer... **LES ANNEES 20...**

MALÉFICES

Jeux Descartes



Vil coquin, vos machinations sont percées à jour, et je me charge de vous faire rendre gorge, dussé-je pour cela traîner votre nom devant la Justice de notre beau et grand Pays, la France ! Il ne sera pas dit que le comte de La Moissure aura laissé un gredin usurper l'héritage de la pauvre Léocadie Gluthier, née Dupanloup...

Un instant stupéfait par la noble ardeur du comte, Wichenstein, le banquier scélérat, se reprit pourtant, et plongea sa main droite dans le tiroir de son secrétaire avec une dextérité que laissait mal présumer sa corpulence mal-acquise... Outragé par tant de villénie, Arnaud de La Moissure se redressa sur son siège et proféra à voix haute une invocation tirée du Petit Albert...

Maléfices, est un jeu de rôle situé dans l'univers du début du siècle, écrit par deux

auteurs fort respectueux de l'héritage littéraire fantastique européen... Derrière le monde en apparence rangé et parfois même un peu étouffant des salons de la haute bourgeoisie de Paris ou de Deauville surgissent des réminiscences paysannes, de vieilles croyances venues titiller le jeune siècle de l'électricité... Caché dans l'ombre, gagnant en puissance d'être relégué au rang de légende, le Diable tire les ficelles de nos vies...

La boîte de jeu contient un manuel de règles de 56 pages, un fascicule de scénarios, un écran de meneur de jeu, des feuilles de personnages, un ensemble complet de dés et les 20 cartes du grand Jeu de la Connaissance.

Les règles de création d'un personnage sont simples mais n'aboutissent souvent qu'à la création d'êtres fades, curieusement unidimensionnels, malgré la présence de deux capacités intéressantes : Ouverture d'Esprit (la capacité à appréhender facilement une situation nouvelle même en l'absence d'explication rationnelle), et Spiritualité (la force de la Foi opposée aux pièges du Malin).

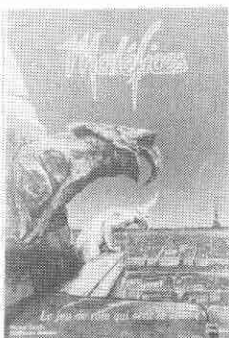
Une lecture des Arcanes du Jeu de la Connaissance permettra au meneur de jeu de modifier légèrement les capacités et les caractéristiques du personnage selon les cartes tirées, l'analogie avec le tarot divinatoire étant évidente.

La deuxième partie du manuel consiste en une documentation sur le contexte du jeu (La France entre 1870 et 1914, cruelles désillusions et chute de l'Empire, l'Affaire Dreyfus, Les Médiums...).

Toutes les illustrations, dans le manuel, dans les scénarios, sur les cartes ou l'écran de jeu sont remarquables, et bien dans la note mi-sérieuse, mi-humoristique du propos : Diables cornus tirant les pieds de bourgeois terrorisés, ou jouant au golf en culotte bouffante avec des fémurs humains, etc...

L'impression de départ est bonne, les auteurs visiblement amoureux de leur sujet, et la publication régulière de scénarios et de suppléments laisse bien augurer de la réussite du jeu. Mais à l'ouverture des livrets de scénarios, le doute s'installe. Plans, dessins, maquettes sont parfaits, et le tout pour une somme raisonnable (de 60 à 70 francs pour les scénarios). C'est au niveau de l'histoire elle-même, de l'intrigue, que l'on peut être amené à douter de la jouabilité de Maléfices. Intrigues linéaires et explications rocambolesques nuisent à la cohérence du jeu. Ainsi dans « Une étrange maison de poupées », l'un des événements les plus angoissants, l'animation en pleine nuit de ladite maison de poupées, reproduisant des événements dramatiques (un meurtre et un suicide), mettra les joueurs sur la piste... et pourtant cet incident ne recevra jamais d'explications. Totalement arbitrairement, l'auteur a décidé qu'un personnage non-joueur doté de grands pouvoirs aurait profité de ceux-ci pour mettre les joueurs sur la voie en induisant une illusion collective... Comment diable ce personnage avait-il eu vent de la machination que nul ne connaissait ?... « Sur ce sujet, permettez-moi de ne pas vous répondre et de préserver ainsi une petite part de mystère » Si vous connaissez dans votre entourage une personne qui puisse se satisfaire de ce genre d'explications, faites-lui

jouer Maléfices... Mais la plupart des joueurs que je connais apprécient une certaine logique dans leurs enquêtes... à moins bien sûr que l'intrigue respire l'incompréhensible et le mysticisme, et qu'ils préfèrent ignorer certaines choses... ou encore que le suspense et l'action emportent la conviction... Personne ne se pose de questions sur les contradictions évidentes dans les motivations du Méchant quand celui-ci lance une nuée de Nazguls affamés aux troupes des personnages... ! Mais ce n'est pas le cas de Maléfices, jeu d'enquête statique par excellence, que seul un scénario d'une extrême rigueur et d'une grande subtilité pourrait sauver de l'ennui. La publication d'un



supplément sur la sorcellerie « A la lisière de la nuit » n'apporte rien de neuf, les auteurs s'étant donné un immense plaisir à produire une compilation de légendes dont la jouabilité est fort problématique. L'intention, qui est de faire revivre une partie oubliée de notre patrimoine, est sublime... Louviers, sorciers, grimoires, spiritistes, philtres, grand-œuvre... autant de termes qui font chaud au cœur des admirateurs de Claude Seignolle, Thomas Owen, William Hodgson, Jean Ray... Mais pour que Maléfices sente enfin le soufre, il faudra attendre des scénarios diablement plus sorciers...

GANGBUSTERS

TSR



Ecoutez, Wichenstein, je ne pensais pas avoir à vous le répéter... Vous êtes obtus, mais il y a des limites... Je ne suis pas achetable, ou en tout cas pas par des mecs comme vous. Vos millions ne vous empêcheront pas de passer sur la chaise pour le meurtre de Bob Schlockoff... »

La lippe torve de Wichenstein esquissa un tremblement de haine, et avec une lueur maléfique au fond de ses petits yeux chassieux, il avança le pied vers la sonnerie qui alerterait ses hommes de main. Rick Spade, le détective privé le plus intègre des États-Unis d'Amérique, continua de mâcher tranquillement une allumette, sans sortir les mains de son pardessus. Son regard d'acier au fond duquel se lisait pourtant une profonde humanité bourrue vrilla dans celui, fuyant et apeuré, de Wichenstein, et le cloua sur place : « Ça vous dirait de monter sur la chaise dans un fauteuil roulant... »

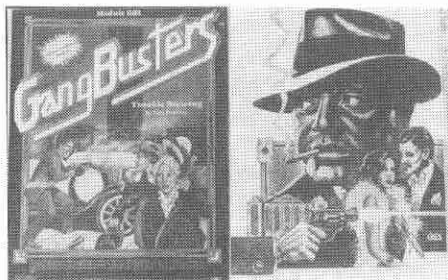
Gangbusters est un jeu de rôle situé en Amérique au temps béni de la Prohibition... béni par les gangsters, les bootleggers (trafiants d'alcool) et les joueurs désireux de vider le chargeur de leur mitrailleuse Thom-

pson dans la devanture d'une pizzeria, juchés de façon précaire sur le marchepied d'une Studebaker 1930...

La boîte de base contient le livret de règles de 66 pages, un plan détaillé d'un quartier de la ville imaginaire de Lakefront, et un scénario d'introduction.

Sans rentrer dans les détails, il suffit de dire que ce jeu de troisième génération de chez TSR bénéficie d'un système de jeu simple et pourtant réaliste, que l'action y est privilégiée, et que la création d'un personnage ne prend pas plus de trente minutes, grâce à la clarté des règles.

Les joueurs peuvent choisir d'interpréter un journaliste, un détective privé, un agent du FBI ou du Bureau de la Prohibition ou encore un criminel...



L'atmosphère de Gangbusters est celle des films de gangsters des années 30 et 40 où s'illustrèrent Humphrey Bogart, James Cagney et Clark Gable, entre autres... Chefs de gangs et agents du FBI s'y affrontent dans un univers où les règlements de comptes font la une des journaux. Cinq scénarios sont déjà parus, qui vont de l'intrigue policière pure « Murder in Harmony », jusqu'à la guerre des gangs « Trouble Brewing » en passant par les grèves des dockers « Death on the docks », on les sombres revanches « Death in Spades »... Les auteurs réussissent à créer des histoires fournies sans être dirigistes, et le souci du détail est constant. La violence est omniprésente, mais traitée sur un mode léger. On tire beaucoup dans Gangbusters, mais comme dans les films de l'époque, on saigne rarement... Gangbusters est un divertissement de qualité jouable par tous, y compris les plus jeunes, pour peu qu'ils s'attachent à dépeindre avec un soupçon de véracité l'univers impitoyable et romantique de ces années où l'alcool coulait dans les radiateurs et les pots-de-vin dans les poches des politiciens...

DAREDEVILS

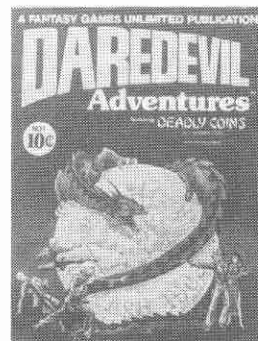
Fantasy Games Unlimited



Ainsi, professeur Wichenstein, j'avais vu juste... Ce n'est pas par hasard que vous m'aviez laissé seul de garde au campement précisément au moment où les hommes-léopards m'ont attaqué pour me faire subir des tortures atroces et diaboliques dans leur temple perdu de l'arche maudite... Ce n'est pas un hasard si je me réveillais tous les matins avec une mygale dans une botte ou un crocodile dans mes céréales... L'appât de la renommée vous a aveuglé et fait oublier notre ancienne amitié, vous a fait trahir les idéaux qui sont ceux de tout archéologue respectable... Je serai

contraint de vous dénoncer au conseil de l'université à notre retour... » Le Docteur Nevada Smith évita le coutelas acéré que lui lança le traître et s'avança sur lui, prêt à défendre l'icône sacrée avec sa vie. Mais le haineux Wichenstein, ivre de haine, ne prêta pas attention à son avertissement, et disparut dans un long hurlement lorsque la statue du Dieu Vishnu, déséquilibrée par ses efforts répétés pour extirper les deux opales, s'abattit sur lui en emportant la moitié de la corniche. Sylvia Wichenstein se précipita en sanglotant dans les bras musclés et lacérés par les épines de lianes de Nevada Smith. Il la serra dans ses bras en murmurant... « N'ayez crainte, Sylvia, maintenant, votre père a trouvé la paix... et au moins, on n'aura pas à se coltiner le rapatriement de son corps jusqu'à New York... »

Daredevils est, selon la définition donnée par ses deux auteurs, un jeu de rôle d'action et d'aventure pour les risque-tout dans l'univers des années trente... Daredevil, qui pourrait se traduire littéralement par « Narguer le diable », est une expression qui colle parfaitement aux personnages créés dans ce jeu : détectives privés des plus coriaces, explorateurs intrépides, justiciers masqués, tous les défenseurs du Bien se sont donnés ren-



dez-vous dans cette boîte de jeu, qui contient un livret de règles de 66 pages, un livret de scénarios et un écran de meneur du jeu récapitulant l'ensemble des tableaux.

Les règles sont claires, mais nécessitent un temps de préparation assez long, étant certes plus réalistes que celles de Gangbusters, mais aussi plus complexes, surtout en ce qui concerne les combats et en particulier l'utilisation des armes à feu dans les fusillades (tir posé, tir au jugé, recul de l'arme, etc...). Ce supplément de travail au départ pour le meneur de jeu apportera une véracité accrue dans des combats palpitants et très rapides...

Les scénarios de la boîte de base permettent de mesurer l'étendue des possibilités du jeu, puisqu'elles entraînent les joueurs aussi bien dans une enquête classique sur l'assassinat d'une jeune prostituée dans les quartiers sordides de New-York, que dans une poursuite haletante des leaders d'un culte-vaudou tentant de prendre le pouvoir au fin fond de l'Afrique noire, sans oublier bien sûr de les opposer au sempiternel mastemind chinois du crime, dont les néfastes projets mettent en péril la survie même de l'Occident Chrétien... Les scénarios publiés séparément permettent d'augmenter encore l'attrait du jeu en envoyant les daredevils aux quatre coins du globe (Hong Kong, Borneo, Pérou...) ou dans des aventures à la frontière du surnaturel, dans l'esprit des Indiana Jones et des héros de fiction de l'époque (Doc Savage, The Shadow, etc...)

Mais puisque nous parlons de surnaturel, suivez moi encore un instant... Oui là, dans l'ombre, mais faites attention aux tentacules, je n'ai pas encore nettoyé...

L'APPEL DE CTHULHU

Chaosium - Jeux Descartes

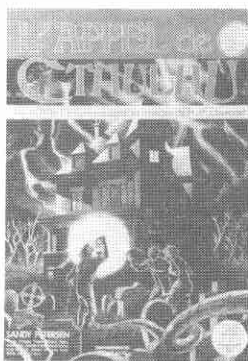


Ainsi, Wichenstein, ce pauvre Dan Rivers avait raison... Vous allez payer enfin pour la mort de tous mes amis... Voici trop longtemps déjà que vous avez échappé à la justice des hommes... J'ai compris à quel genre de monstre j'avais affaire quand j'ai découvert ce portrait de vous par Leonardo Da Vinci dans le grenier de l'université d'Arkham... Votre heure est enfin venue, et il n'est nul besoin d'appeler à votre aide vos repoussants alliés... Le baron Hauptmann est mort à Celeano, et Lang-fu n'est plus qu'un tas de cendres dispersées par les vents de l'Égypte... Et aujourd'hui, Wichenstein, c'est votre tour...

Serrant dans sa paume la Pierre de Mnar, Terasa Green s'avança vers la forme voûtée de son pire ennemi. Recroquevillé sur son fauteuil roulant, l'immonde Wichenstein ne bougeait pas, son esprit pervers sans doute perdu dans le néant de maléfiques et insondables pensées. Alors qu'elle n'était plus qu'à deux pas de lui, Terasa tressaillit. La Pierre des Grands Anciens sembla vibrer dans sa main, et elle s'arrêta. Alors l'indicible se produisit... La peau du visage de Wichenstein sembla rouler et se fissurer, comme parcourue d'un frémissement immonde, et Terasa entendit sa voix nasillarde, contrefaite, s'adresser à elle : « Mademoiselle Greeeeeeeeee, Monsieur Wichenstein ne nous était plus d'aucune utilitééééé... nous avons été contraints de mettre terme à notre collaboration avec luiiiiiiii... »

Alors que la terrible vérité germait dans l'esprit de Terasa, la couverture lépreuse glissa à terre, révélant un amas obscène de pattes et d'antennes urombissantes. Sans hésiter, Terasa Green appuya sur la détente du lance-flammes, et le Mi-Go s'embrasa en un instant, emplissant la pièce d'une abominable odeur de champignon trop cuit...

L'Appel de Cthulhu, publié en Amérique par Chaosium et en France par Jeux Descartes avec un grand succès, est un jeu de rôle qui n'aurait jamais dû voir le jour... Pour comprendre sa genèse, il nous faut revenir en arrière au début de ce siècle, et à la naissance en 1890 à Providence, une ville du nord-est des États-Unis, d'un petit garçon fragile dont père et mère finirent leurs jours à l'asile, et qui



vécut la quasi-totalité de son existence reclus dans la maison familiale, soigné par ses deux vieilles tantes gâteuses... Howard Philips Lovecraft, puisqu'il faut bien le nommer, aurait pu n'être qu'un de ces énérgumènes bizarres, à la limite de la folie, que l'on croise parfois au

détour d'une rue, hagards et apeurés, marmonnant tout bas quelque litanie incompréhensible... Au lieu de quoi, par la seule vertu de son talent de visionnaire, il devint le plus grand écrivain fantastique de ce siècle, et une inspiration pour tous ceux qui suivirent ses traces...

Les premières nouvelles de Lovecraft sont horriblement banales, ou devrais-je dire, banalement horribles... prêtres maudits, cannibales, fantômes sanguinolents s'y bousculent... Puis avec la maturité apparaît le mythe de Cthulhu, presque malgré l'auteur et à son insu... Cette nouvelle cosmogonie va rapidement étendre son terrifiant linéol sur toute la fin de l'œuvre de Lovecraft, et lui permettre d'inventer un mariage incroyable de l'Horreur et du Sublime...

Bien avant l'homme vécurent sur notre planète des créatures étranges, des entités dotées d'une intelligence implacable, qui nous sont aussi incompréhensibles que le serait le mécanisme de notre cerveau pour une fourmi... Ces entités, dont les noms résonnent encore dans les ruines sous-marines de Mu et d'Atlantis, ces êtres dont l'odeur putréfiante hante encore Stonehenge et le plateau de Leng au Tibet, furent repoussés hors de notre univers par les Dieux les Plus Anciens, pour des raisons inconnues... Depuis lors, dans les angles de l'espace-temps, dans leurs prisons sous-marines ou sur des planètes éloignées, ils œuvrent patiemment pour préparer leur retour et notre anéantissement, aidés en cela par leurs puissantes races de serviteurs, les Mi-go, les Maigres Bêtes de la Nuit..., et, ce qui est pire encore par certains d'entre nous...

L'Appel de Cthulhu est basé sur les aventures souvent horribles qui attendent les investigateurs, hommes et femmes ordinaires que la connaissance fortuite de terribles secrets force à agir. S'il est bien sûr possible de jouer un aventurier, un explorateur ou un détective privé, nombre de joueurs prennent un plaisir certain à jouer des personnages moins conventionnels : prêtres détroqués confrontés au Mal Ultime, professeurs d'archéologie d'abord incrédules, journalistes, médecins-légitistes, inventeurs ou simples ouvriers... La confrontation avec les forces cosmiques des Grands Anciens peut entraîner la mort, bien sûr, mais aussi la folie... Les règles sont sur ce point incontournables, et préservent l'atmosphère angoissante du jeu... Pas question de foncer sur le premier dragon venu, épée à deux mains tournoyant au-dessus de la tête... Non, ici la vision d'une goule salivant au fond d'un cimetière peut vous incapaciter totalement pendant un temps donné, voire même vous rendre fou furieux... (et devoir affronter une goule et son propre camarade devenu paranoïaque et certain que vous ne voulez vous saisir de votre arme que pour l'occire, est une gâterie que je ne vous souhaite pas).

Le nombre de scénarios publiés dépasse la cinquantaine, et la plupart d'entre eux sont des chefs-d'œuvre au niveau de l'intrigue, de l'action et des PNJ... Si vous ne craignez pas d'être contaminé à vie, procurez-vous la boîte de base et un scénario de départ (les Ombres de Yog-Sototh ou Les Masques de Nyarlathotep sont parmi les meilleurs scénarios parus en français), faites un détour chez votre libraire pour acheter un recueil de nouvelles de Lovecraft (Les montagnes hallucinées ou Par-delà le mur du sommeil) et pénétrez dans un univers à la mesure de votre imagination... Si vous n'en réchappez pas, si vous êtes, comme moi, accrochés à vie, ayez une pensée émue pour Howard Philips Lovecraft, l'homme par qui tout cela arriva, et qui mourut en 1937 sans aucune gloire, persuadé que ses écrits disparaîtraient avec lui...

Mauvaise humeur

Je vais lâchement profiter du moment où mes petits camarades qui réalisent péniblement ce pavé sur les années vingt sont en train de picoler dans la pièce à côté pour cracher mon venin sur l'Appel de Cthulhu. J'étais interdit de séjour à la rédaction de Chroniques depuis huit jours, mais maintenant, déguisé en employé des P.T.T, je peux agir...

J'ai beaucoup joué et beaucoup apprécié l'Appel pendant pas mal de temps. Puis, au fil des parties, un sentiment de plus en plus gênant a commencé à m'incommoder. J'étais frustré ! Au fur et à mesure que je découvrais d'autres jeux, l'Appel de Cthulhu ne tenait pas la comparaison.

Qu'est-ce qui fait l'intérêt d'un jeu de rôle si ce ne sont les satisfactions personnelles qu'on peut en retirer ? La chasse à Cthulhu et ses acolytes est une cause par définition perdue où les personnages sont sans arrêt contraints à une fuite en avant qui ne peut que retarder une échéance fatale. Par définition, l'Appel est un jeu noir, où la terreur apporte des sensations et peut-être des satisfactions, mais elles ne peuvent remplacer celles d'une réussite, celles d'un accomplissement total et définitif. Ce jeu me fait maintenant penser à une machine infernale tournant sur elle-même où les personnages, non contents d'être obligatoirement confrontés à un univers de cauchemar, ne peuvent qu'espérer, à long terme, une vie cloîtrée et angoissée où la seule consigne est : « surtout ne pas regarder, surtout ne pas savoir... ».

C'est aussi une question de goûts personnels : j'aime me sentir libre, surtout dans un jeu de rôle, et j'ai trop la sensation d'être manipulé quand je joue à l'Appel, même avec un excellent gardien des arcanes.

Ce qui m'incite aussi à la virulence, c'est la qualité médiocre du système de simulation. Je tire aussi des satisfactions à savoir que l'action simulée est très proche de ses conditions réelles, et cela ne rime pas obligatoirement avec l'utilisation d'un système de règles complexe et lourd à gérer. Il existe des systèmes de jeux assez simples (celui de Rêve de Dragon par exemple) et parfaitement satisfaisants, où l'on ne se contente pas de donner une base théorique de réussite des actions mais où l'on essaye de les affiner en tenant compte de la difficulté propre à chaque action...

Je cause, je cause, mais j'entends des bruits de voix qui se rapprochent... Ils m'ont repéré... AARRRGHHH !

Note de la rédaction : Nous laissons cet article tel quel, témoignage d'une douloureuse épreuve subie par F. Leygonie, un de nos collaborateurs.

LES BOIS SANG SOIF

Stéphane Doyert

Le 19 octobre 1919, le Volstead Act institue la prohibition, scindant immédiatement les Américains en 2 groupes : « les secs » et « les humides ». Dans ce combat à mort entre les puritains et les imbibés, les premiers n'étaient pas sûrs de l'emporter. Boire devint une aventure romantique, un combat pour la liberté. Rien qu'à New York, 32 000 débits clandestins s'ouvrirent en quelques mois, et les marchands d'alambics et de cornues portatives firent fortune.

En 1925, Chicago compta 16 000 arrestations de plus pour ivresse que l'Angleterre toute entière où la prohibition n'existait pas. On se retrouvait le soir dans les « speakeasies », pour discuter, danser et se saouler à mort avec des boissons frelatées, souvent meurtrières.

Pour alimenter ces débits de boissons interdits, un certain nombre d'individus prêts à tout pour s'enrichir et se faire un nom sont devenus « Bootleggers » (vendeurs d'alcool). Pour avoir trop voulu dominer le trafic, Dion O'Bannion, Hymme Weiss, les frères Genna, Big Jim Cossimo, Larson, O'Donnel, et tant d'autres se sont fait tuer par leurs rivaux. Ils sont morts fauchés par des rafales de Thompson, mais ils avaient atteint leur objectif : ils étaient riches et respectés, fiers du devoir accompli. Même le plus puissant d'entre les leaders de gangs, Al Capone, le Balafré, « le plus grand criminel de tous les temps » selon le président Hoover, était adulé par les ligues de vieilles filles et les bureaux de bienfaisance.

Ils sont tous morts avant leur 50^e anniversaire, mais leurs funérailles grandioses étaient dignes de leur légende, où le sang se mélange au succès. Les bootleggers sont morts... buvons à leur mémoire !

ALPHONSO CAPONI Le « Balafré »

1920, Al Capone a 21 ans, il est taillé comme une armoire normande. Sa balafré (souvenir d'un règlement de compte dans le Bronx), qu'il affirme avoir gagnée sur le champ de bataille en France, le complexe terriblement... Mais cela n'a guère d'importance : les femmes l'intéressent peu, il leur préfère les spaghettis et les affaires.

A Chicago, les gangs se développent et l'alcool coule à flot. Les Bootleggers s'enrichissent à bon compte, il veut en être. C'est Johnny Torrio, une étoile montante de la mafia, qui va prendre le jeune Capone sous sa protection et lui permettre de réaliser ses projets.



Le « Balafré » recrute d'abord des gardes du corps et des videurs pour les établissements de Torrio, puis il monte en grade et organise la distribution d'alcool.

Dès le début de sa carrière criminelle, il s'attire de solides inimitiés et commence à faire le ménage.

Il lui faut rapidement une couverture : le jeune napolitain sera antiquaire, il s'installe au 2222 South Wabash, dans une boutique où il exposera « quelques statuettes sans valeur, un piano désaccordé, une commode branlante et quelques sièges de la Belle Epoque » (Euloge Boissonnade).

Même s'il ne vend pas beaucoup de vieilleries, ses affaires vont bien. Capone réceptionne toutes les nuits de lourds camions chargés d'alcool qui descendent du Canada. Il contrôle également des dizaines de distilleries clandestines qui produisent un whisky infect et nauséabond (qui irait se plaindre à des livreurs

qui ont une bosse sous le pan gauche de leur veston ?). Capone doit ravitailler 10 000 saloons qu'il doit protéger de la concurrence et de la police avec sa cinquantaine d'hommes résolu.

Mais que fait la police justement ?...

La réponse tient en une phrase de Capone : « Quand on gagne 1 \$, il faut 75 cents pour graisser ces messieurs ». Pendant l'été 1922, par exemple, le « syndicat » fait plus d'un million par mois, ce sont donc 750 000 \$ que reçoivent d'une manière ou d'une autre tous ceux qui ont quelques pouvoirs dans la ville *.

Il domine bientôt Chicago dont la mairie a été élue grâce à son soutien, mais aussi New York, Philadelphie, Detroit et Cleveland, par le biais de Tony Lombardo, homme de paille que le napolitain a placé à la tête de la mafia sicilienne.

Contrairement au parrain traditionnel, Capone étale sa puissance : son solitaire de 11 carats et sa montre de diamants brillent à des kilomètres. Vers 1928, 1929, sa Cadillac de 40 chevaux qui pèse 7 tonnes, ses multiples maisons de Chicago à Miami, et ses fêtes grandioses, en font sans doute l'homme le plus dépensier des Etats-Unis.

« Scarface » devient vite une vedette, on le photographie avec des champions sportifs, on parle de faire un film sur lui. Sa notoriété dépasse largement le cadre de ses activités. Mais ce brillant business man qui tente d'acquiescer un semblant de responsabilité en se lançant dans la création de commerces honnêtes (laiteries, constructions, blanchissage) et des programmes de bonnes œuvres (orphelins, hospices, soupe populaire), est avant tout un tueur psychopathe aux réactions violentes et imprévisibles. Un exemple parmi d'autres : au printemps 1929, le « Balafré » s'aperçoit que Scalise, Anselmi et Guinta, trois tueurs qu'il a formés, l'ont trahi pour un clan rival. Il organise alors un banquet et les y invite. Le moment du toast venu, il lève son verre « aux traîtres !... Quiconque trahit Capone doit mourir... » Avant qu'ils n'aient pu réagir, les tueurs sont ligotés sur leur siège, « Scarface se fait alors apporter une batte de base-ball et, avec rage et application, se livre à un abominable jeu de massacre ; tenant la manche à deux mains, il fracasse le crâne des trois hommes qui poussent des hurlements

épouvantables. Ses acolytes les achèvent d'une balle dans la nuque » (E. Boissonnade).

En dehors de Scalise, Anselmi et Guinta, Al Capone a fait descendre 48 personnes entre 1929 et 1930. Mais ce n'est pas pour ses crimes qu'il a été finalement arrêté, mais pour une banale fraude fiscale.

En 1930 le président Hoover, ayant décidé de s'en débarrasser, fait envoyer Elliot Ness, un jeune agent fédéral réputé incorruptible, qui s'est juré d'avoir sa peau... et qui l'a eue. Capone est condamné à 11 ans de détention en 1931 et, lorsqu'il recouvre la liberté à la fin de 1939, après près de 9 ans passés au pénitencier d'Alcatraz, il s'est beaucoup dégradé. C'est un homme malade, le cerveau rongé par la syphilis qui succombera le 25 janvier 1947, à l'âge de 48 ans.

* 1 000 \$ de 1922 représentent environ 26 000 F de 1980.

AL CAPONE (pour l'Appel de Cthulhu)

FOR CON TAI DEX APP
15 13 16 13 15

SAN INT POU EDU
55 15 15 10

compétences :

- baratin 75 %
- crédit 85 %
- psychologie 70 %
- discussion 50 %
- éloquence 75 %
- esquiver 45 %
- marchandage 85 %
- trouver un objet caché 80 %
- 45 automatique 40 %

Si des investigateurs rencontrent Capone et lui proposent une affaire, il sera probablement tout prêt à l'accepter si le projet en vaut la peine. Si le coup n'est pas régulier, gare à qui trahit Capone..., il aura immédiatement nombre de maniaques de la gachette à ses trousses.

DION O'BANNION (pour l'Appel de Cthulhu)

Dion O'Bannion était vraiment le « truand roi », le plus grand adversaire de Capone, mais surtout l'homme des paradoxes, cruel et tendre, impitoyable et capable de tous les dévouements. Taillé en athlète, il a un visage presque poupin « cet ancien enfant de cœur ne se déplaçait qu'avec 2 révolvers. Ce bootlegger ne buvait pas d'alcool. Ce gangster vertueux ne voulait jamais s'occuper de prostitution. Ce tueur sans passion (25 meurtres) adorait les fleurs et composait d'exquis bouquets... » (R. Reouven).



Membre de tous les gangs irlandais de Chicago depuis son plus jeune âge, le « Bancal », ainsi nommé car il avait une jambe plus courte que l'autre, s'est rapidement spécialisé dans les agressions, les bagarres, et les cambriolages. Sa réputation lui permet même d'être engagé par le Chicago Herald and Examiner pour « porter la dissuasion active chez les vendeurs de journaux rivaux ».

Dans les années 1910, il passe plusieurs brefs séjours en prison entre lesquels il assied

son pouvoir et lie de solides amitiés avec le milieu politique (démocrate dans un premier temps puis républicain).

A partir de 1920, ses relations et sa puissance le mettront à l'abri de tous problèmes fâcheux avec la justice.

Dans la vie courante, O'Bannion est un homme « honnête », respectueux des traditions. Il a épousé Ann Kaniff, une femme douce et discrète, et mène une vie de famille exemplaire. Dans la journée, il n'a pas son pareil pour confectionner de somptueuses couronnes de fleurs dans son commerce situé juste en face de la cathédrale du Saint Nom. Sorti de sa petite vie bourgeoise, le « Bancal » est un véritable chien dans le jeu de quilles de l'organisation des gangs. Le partage de la ville ne lui convient pas.

Torrio et Capone contrôlent le Sud et l'important centre résidentiel de Cicero à l'Ouest. Le quartier des abattoirs est sous la domination du Polonais, Joe Saltis, et les O'Donnell contrôlent le reste de la ville à l'Ouest de Chicago River. O'Bannion était le maître incontesté du Nord-Est, mais il lui fallait plus, beaucoup plus... En conséquence, l'Irlandais se livrait systématiquement au « Hijacking », c'est-à-dire au vol de cargaisons d'alcool destinées à ses confrères. Il compromettait ainsi « la pax caponi » dans la cité.

Il eut 37 gangsters tués en 1922, 57 en 1923, et 1924 allait améliorer le record car O'Bannion ne voulait pas traiter avec cet « Italien de merde » à la peau noire toujours moite. Il lui pourrira la vie jusqu'à la fin et la fin ne va pas tarder à arriver.

Torrio et Capone vont charger le clan familial Genna, six Siciliens de bonne souche qui ne se séparent jamais de leur crucifix, de leur rosaire, et de leur pistolet, de descendre l'empêchement de prospérer en rond, O'Bannion doit mourir, et les frères Genna ne sont pas des amateurs...

Le 10 novembre 1924, ils font irruption dans la boutique de fleurs du 738, North State Street, pour venir chercher une commande. L'un d'entre eux sert la main de l'Irlandais pendant que les autres dégagent calmement leurs armes et font un carton.

Dion O'Bannion reçoit 6 balles dans le corps, et c'est fini...

29 voitures chargées de fleurs (pour 50 000 \$) suivent le char funèbre, accompagné par 20 000 personnes parmi lesquelles tout le gratin de Chicago, y compris Al Capone qui pleure son ami défunt.

Triste époque qui voit ainsi mourir les honnêtes gens...

DION O'BANNION « Le Bancal »

FOR CON TAI DEX APP
14 15 13 13 10

SAN INT POU EDU
65 14 14 10

compétences :

- 45 automatique : main gauche 50 %, main droite 70 %
- botanique 65 %
- comptabilité 45 %
- éloquence 50 %

Si les investigateurs rencontrent O'Bannion dans la journée, à la sortie de son magasin par exemple, ils ne pourront pas se douter de la véritable nature de l'individu qu'ils ont en face d'eux. Par contre, si les personnages veulent faire affaire avec lui, ou avec son bras droit le juif polonais Hymmie Weiss, il est préférable qu'ils ne soient pas Italiens, qu'ils aient « une bonne morale », et du respect pour « l'Irlandais ». S'ils proposent un coup contre Capone nul doute qu'ils seront bien accueillis.

Bibliographie

Kenneth ALLSOP : Les Bootleggers (Laffont 1961)

John KOBLER : La Guerre de la Prohibition (Laffont 1975)

Max Allan COLLINS : Faisants et Malfaisants (Gallimard - Série noire, 3 tomes)

Historia n° 400 bis : Spécial ennemis publics n° 1 (1980)

Historia Hors série n° 10 : 1917-1967 Etats-Unis, les voies de la Puissance (Octobre 1968).

Nous remercions : la documentation Tallandier, l'agence KEYSTONE, HISTORIA et l'Agence Chicago Sun Times Library.

Sandy PETERSEN est celui par qui le scandale arrive, traduisez celui à qui nous devons L'Appel de CTHULHU... En sa qualité de Gardien des Arcanes, il nous livrera épisodiquement dans CHRONIQUES quelques réflexions pertinentes sur le jeu... Ce mois-ci, son intervention érudite portera sur...

LES ARMES DANS L'APPEL DE CTHULHU Sandy Petersen

Le fantastique est un genre fragile, délicat. Quand on mélange le fantastique avec les superhéros, on obtient des superhéros. Quand on mélange le fantastique avec la science-fiction, le résultat est de la science-fiction (à l'exception d'Alien). Quand on le mélange avec des récits d'action et d'aventure, on obtient des récits d'action et d'aventure... Avec des petits monstres bien propres, bien nets... **L'Horreur doit être seule.**

L'Appel de Cthulhu peut être joué de différentes manières. Si vous préférez une campagne dans laquelle les Investigateurs sont tous d'anciens militaires qui dégagent Grands Anciens et Horreurs Chasseresses à coup de plastic, de lance-flammes et de Signes des Grands Anciens mis sur orbite par missile anti-missile, c'est votre affaire... Mais le jeu que vous jouerez n'aura pas grand chose de terrifiant. Faites-moi confiance, j'en ai vu de tels... Les Investigateurs que j'ai vus dans ces campagnes sont généralement moins efficaces pour se débarrasser de la Grande Menace et leur taux de mortalité est plus élevé que celui d'Investigateurs plus normaux ! Ce résultat somme toute surprenant est la somme de trois facteurs :

1) **Les joueurs de ces campagnes « course à l'armement » sont gagnés par la paresse intellectuelle.** Ils imaginent que les armes sont la réponse à certains problèmes et éventuellement finissent par assumer que c'est la seule réponse à tous leurs problèmes. Et dès qu'ils se trouvent confrontés à un scénario un tant soit peu subtil, ils ratent les indices les plus évidents, tirent sur tous les personnages non joueurs qui leur déplaisent et habituellement échouent totalement dans leur mission occulte.

2) **Ces Investigateurs sont généralement très agressifs.** Je ne sais pas si cela est dû au fait que les joueurs agressifs aiment les armes, ou parce que les armes rendent un Investigateur agressif... Mais quoi qu'il en soit le résultat est souvent le même, et les joueurs foncent dans toutes les situations, flingue en avant... Bien sûr, ce genre de « stratégie » peut marcher si on fait face à quelques goules ou à un byakhee, mais si vous vous jetez sur Nyarlathotep ou même un polype volant avec ce genre d'ustensile en main, toute cette agitation aboutit inéluctablement à un joli clafoutis surgelé au parfum d'Investigateur...

3) **Les armes attirent les armes...** Comme je l'ai déjà dit, les armes sont dangereuses dans la vie comme dans L'Appel de Cthulhu. Les allumés de la gâchette ont tendance à

Pour conclure, et en attendant vos commentaires dans le courrier des lecteurs, rappelons que Sandy Petersen est celui qui déclarait au dernier GAMESDAY à Londres : « utiliser de la dynamite est un signe d'échec... à moins de l'utiliser correctement. »

Cet article a été publié pour la première fois dans DAGON n° 15 en Novembre 1986.

ouvrir le feu à tort et à travers, que ce soit contre des adorateurs fanatiques, les gendarmes locaux ou même des monstres cthuloïdes armés (ceux des Profondeurs, par exemple, n'ont aucun mal à ramasser et à utiliser une arme à feu). Et les règlements de compte sont mortels. Même si les Investigateurs gagnent le combat, un ou plusieurs d'entre eux risquent d'être blessés ou tués, et donc retirés du jeu.

Ceci vaut le coup d'être répété et rappelé : personne ne gagne jamais dans ces fusillades. Même si votre côté gagne, votre groupe peut être décimé au point de vous empêcher d'arrêter les noirs desseins des méchants.

Ceci dit, je ne mets pas de restrictions sur les armes à feu dans ma campagne — elles sont là et ont leur utilité évidente. Laissons donc là toutes les idéologies (pour et contre) et voyons les armes à feu pour ce qu'elles sont : un instrument, ni plus ni moins... Quelquefois il est approprié de les utiliser, quelquefois ce n'est pas nécessaire, voire néfaste. Vos Investigateurs devraient toujours se souvenir des limites de leurs armes. Un revolver est souvent moins utile qu'une corde ou un pied de biche.

Une petite analogie pour vous faire sentir le ridicule de la situation : remplaçons les armes à feu par les pieds de biche ! Un Gardien pourrait raisonner ainsi : « Il est tout à fait logique d'interdire les pieds de biche dans L'Appel de Cthulhu ou en tout cas de les maintenir hors d'atteinte des Investigateurs autant que possible... L'utilisation irraisonnée de pieds de biche pourrait amener les Investigateurs à obtenir trop d'informations (en défonçant coffres-forts et cabinets secrets), certains personnages pourraient en profiter pour s'introduire dans les maisons en pleine nuit ou éventrer les machines à sous ». Et cette argumentation serait correcte. Imaginez une campagne où les Investigateurs se laisseraient aller à leurs penchants les plus vils : professeurs d'archéologie trimballant leurs pieds de biche à des soirées mondaines ou dans les transports en commun, antiquaires faisant le plein de pieds de biche en cas d'urgence imprévue, Investigateurs en panne de monnaie démolissant des parcmètres, etc., etc., jusqu'à plus soif...

Pour finir, si les armes à feu sont utilisées intelligemment, sans enthousiasme excessif quant à leur utilité (surtout contre des monstres qui y sont indifférents) et sans panique à l'idée de leurs abominables méfaits, leur utilisation rationnelle peut augmenter le réalisme d'une campagne.

TERREURS NOCTURNES

de Mark MORRISON
traduit par Izzy Naylor.

Mark Morrison est un Gardien des Arcanes réputé en... Australie, et un collaborateur occasionnel de la firme Chaosium. Il a publié de nombreux articles sur l'Appel de Cthulhu, un des scénarios de Dreamlands et prépare en ce moment *Terror Australis*... Il est donc particulièrement bien placé pour nous parler des rêves dans les jeux de rôle, et plus particulièrement des...

Pendant son tour de garde Hans se rendit soudainement compte que quelque chose n'allait pas. Il n'aurait su dire quoi. Quelque chose n'allait pas... Il prit sa lampe de poche et, s'éloignant du feu, trancha l'obscurité de la nuit avec le rayon lumineux. Dès qu'il eut quitté la chaleur du campement, l'air glacé de la nuit l'enveloppa. Il frissonna. Le silence et l'obscurité étaient complets. Mais n'était-ce pas... le bruit d'une respiration ? Effrayé, il recula vers les formes enroulées dans les sacs de couchage qui se trouvaient auprès du feu, et ce fut seulement alors qu'il remarqua les taches rouge foncé qui s'écoulaient lentement des déchirures et des lacerations dans l'étoffe. Ce fut à ce moment-là seulement qu'il aperçut les yeux rouges et sans paupières qui flamboyaient dix mètres au-dessus de lui. Les mâchoires couleur de feu s'ouvrirent et les flammes giclant de la gorge incandescente firent de Hans une torche vivante et hurlante.

Ses compagnons furent réveillés par les hurlements et trouvèrent Hans s'agitant au milieu des braises ardentes du feu de camp.

Les rêves peuvent être inquiétants. Dangereux. Mortels.

Ils sont un procédé dont aucun Gardien des Arcanes de l'Appel de Cthulhu ne peut se passer, une opportunité de donner aux Investigateurs une perception déformée de la réalité, et des cauchemars terribles. Dans l'exemple ci-dessus, Hans s'était vraiment endormi pendant son tour de garde, et aucun des événements n'était réel ; il se réveille quand il tombe dans le feu. Le Gardien n'avait aucun besoin de préciser au joueur que Hans s'était endormi, il n'avait qu'à lui raconter les événements. Ainsi, en premier lieu, ce fut pour lui un soulagement d'apprendre que ses camarades ne sont pas morts et qu'il n'y a pas d'horreur monstrueuse crachant le feu de ses entrailles. Mais le réveil se révèle être aussi horrible que le cauchemar...

Quelques idées sur la façon d'utiliser les rêves des Investigateurs à leur désavantage.

C'est un aspect qui est courant dans les histoires du Mythe selon Lovecraft. La source qui vient immédiatement à l'esprit en tout ce qui concerne le rêve est bien sûr *Dreamlands* (Le Territoires du Rêve NDLR) que Chaosium maintenant détaillé dans un superbe nouveau supplément (que vous devriez tous aller acheter sur le champ. Intéressé ? Qui, moi ?). Mais tous les rêves ne sont pas forcément des voyages jusqu'à la lointaine Celephais. Les Gardiens ne doivent oublier ni le rêve ordinaire, ni le cauchemar extraordinaire. Il existe beaucoup de façons de se servir des rêves, et dans chaque cas il y a un nombre de décisions à prendre. Est-ce que vous voulez donner des indices ou un aperçu du scénario aux Investigateurs, ou est-ce que vous voulez seulement leur faire passer un mauvais moment ? Allez-vous faire en sorte qu'ils sachent qu'ils sont en train de rêver ou allez-vous feindre la réalité ? Les personnages vont-ils avoir leurs facultés habituelles d'action et de parole dans le rêve ? Vont-ils être dans ou en dehors de leurs corps ou même dans le corps de quelqu'un d'autre ? Vont-ils se réveiller dans leurs lits ou allez-vous les faire somnambuler à un autre endroit ? Il y a tellement d'options que



vous pouvez les interchanger et rester toujours un pas en avant des joueurs. Les idées suivantes sont parmi celles que j'utilise pour les rêves, mais plongez dans les profondeurs ténébreuses de votre imagination féconde pour trouver des variantes qui vous plaisent.

Laisser planer le doute

Le plus bas et le plus efficace (pour ne pas dire le plus vil, cruel et carrément jouissif) est de ne pas dire aux Investigateurs qu'ils rêvent. Glissez-leur les rêves, soit quand les personnages dorment tranquillement dans leur lit (en leur disant qu'ils « se réveillent » aux événements du rêve) ou, mieux encore, cherchez des situations dans lesquelles les personnages pourraient s'endormir sans que les joueurs le sachent — pendant un tour de garde, dans le siège passager au cours d'un long voyage en voiture, affalé sur un transat pendant une croisière reposante, penché sur un vieux tome jusqu'à tard dans la nuit, et ainsi de suite —. Du moment que les joueurs ne le savent pas, cela vous permet d'en faire ce que vous voulez. Les personnages peuvent trouver, ou voir, leurs camarades déchiquetés en morceaux (ce qui est arrivé au pauvre Hans), des choses normales peuvent tout d'un coup devenir anormales (« ce stewart que vous venez de laisser entrer avec hésitation dans votre cabine ? Il explose pustuleusement en une masse grouillante de tentacules lépreux. ») ; les personnages peuvent « se réveiller » pour « se faire tuer » (par d'étranges formes armées de couteaux dans leurs chambres), ils peuvent « se réveiller » sur une table de morgue (de préférence avec quelques plaies ouvertes pour leur donner une bonne emprise sur la situation), par exemple :

Gardien : « Il y a une masse de cordes luisantes sur ton estomac.

Harold : Euurrrghhh ! Qu'est-ce que c'est ?

Gardien : Des entrailles.

Harold : Euurrrghhh ! Je les repousse ! Berk !

Gardien : Ça fait mal.

Harold : Pourquoi ?

Gardien : C'est les tiennes. Lance ta Santé Mentale.

Harold : Euurrrghhhgarglegargle... »

Bref, ce que vous pouvez ingénieusement arranger est sans fin. Vous pouvez leur dire qu'ils se réveillent le matin, et leur demander ce qu'ils font. Quand ils sortent pour acheter le lait et le journal faites-leur trouver les restes déchiquetés du vendeur de journaux, du laitier et de leur propre chien étalés sur la pelouse tandis que leur voisin leur dit gaiement bonjour leur révélant une gueule pleine de crocs rouges avec du sang. Vous avez compris ? (Et vous auriez préféré ne pas comprendre ? C'est bon.) Tout doit tendre vers une apogée de l'horreur, et c'est à ce moment-là que les personnages se réveilleront. D'autres possibilités encore se présentent à ceux qui ont l'esprit diabolique (pour ne pas dire malade !). Le plus facile et le plus cruel, c'est de faire en sorte que les Investigateurs se réveillent à un autre rêve comme dans « le Loup-garou de Londres » quand la nurse passe de vie à trépas.

Gardien : « Et puis tu te réveilles.

Harold : Arrrrghhhh !

Julie : Harold ! Qu'est-ce qu'il y a ? Tu étais en train de hurler. Tu as eu un cauchemar ?

Harold : Urgh, ouf, c'était - horrible. J'étais... mort sur cette espèce de table de morgue. Ah Seigneur !

Gardien : Comme Julie s'approche, Harold, tu remarques qu'elle a quelque chose de bizarre. Serait-ce que son visage commence à couler sur sa chemise de nuit ? Lance ta Santé Mentale.

Harold : Arrrrrrghhhh !

Gardien : Tu te réveilles.

Julie : Harold ! Qu'est-ce qu'il y a ? Tu étais en train de hurler. Tu as eu un cauchemar ?

Harold : Eugh, eugh... »

Sinon, ils peuvent se réveiller à une réalité encore plus immonde que le rêve (soudainement ils sont confrontés à un visage décomposé dont les mâchoires dégoulinantes sont juste au-dessus de leur gorge, par exemple). Ils n'accepteront peut-être pas cela comme vérité - ce qui serait aussi abominable... En gros l'objectif est de harceler les personnages jusqu'au point où, ne distinguant plus le réel de l'irréel, ils ne sont plus capables que de pleurnicher dans un coin. Félicitations, vous avez réussi votre coup !

Ceci est une façon parmi d'autres d'utiliser les rêves, une façon particulièrement sadique d'ailleurs. Tous les exemples que j'ai donnés étaient assez durs.

Autre possibilité : donner des rêves vaguement troublants où il y a juste un petit truc qui cloche.

J'ai cependant une tendresse cruelle pour l'effet de choc car il fournit le moment parfait — au comble de l'horreur — pour réveiller les joueurs. (Je peux vous garantir qu'ils vous regarderont d'un air incrédule, et puis qu'ils se jeteront sur votre gorge ! Prenez la précaution de toujours avoir une tasse de café brûlant en guise de défense à côté de vous !).

Une alternative à cette sorte de rêve (c'est-à-dire celui qui suit la réalité de si près que ce n'est même pas la peine de dire aux joueurs que cela ne se passe pas en réalité), c'est d'inventer des trucs si étranges que les

Investigateurs sont tout à fait conscients du fait qu'ils doivent être en train de rêver.

L'enfer, par exemple, cela ne peut pas être réel, n'est-ce pas ? Un paysage torturé, des formes étranges qui sautent partout en balbutiant, des horizons flous, des bruits démoniaques, des perspectives bizarres, à peu près tout ce vous voulez quoi ! Dans ce cas, vous pouvez avoir envie de montrer à vos personnages une scène inquiétante — peut-être parce qu'ils viennent bêtement de lire un texte dangereux ou parce qu'ils ont réussi — sans faire exprès — à attirer l'attention d'un être malveillant. Une fois que l'Investigateur a eu sa vision il peut se réveiller d'un cauchemar rassurant comme plus haut : « Tu viens heureusement d'être réveillé, mais par un étrange bruit à la fenêtre. Tu te rappelles de ces humanoïdes sans peau que tu as vus près de l'autel ? Et bien, il y en a un qui franchit le bord de ta fenêtre. » Et il se peut que cela soit la réalité !

Si on pense à cette vision, il est vrai que les rêves ne sont nulle part aussi terrifiants et puissants que quand ils ont un rapport direct avec le déroulement du scénario et montrent au rêveur ce qu'il a rencontré ou va rencontrer. Comme les personnages sont soumis à un certain degré de stress (en voilà un euphémisme ! Il faudrait plutôt dire qu'ils en chient !) pendant une investigation, il est tout à fait logique que leurs rêves reflètent cette inquiétude. Profitez de la peur et de la haine des personnages.

Pour vous donner un exemple : quand je dirigeais la remarquable campagne *Les Fungi de Yuggoth*, Francesca Le Monte développa une haine particulièrement virulente pour le Baron Hauptmann (qui était d'ailleurs proportionnelle à la somme qu'il lui avait coûté en frais de dentiste - réfléchissez-y !). Pendant son séjour en Egypte, elle fut réveillée par une forme enveloppée d'une djellaba. La chose sortit un poignard et le lui plongea en plein cœur - empalée ! Juste avant de mourir, Francesca vit le capuchon tomber et révéler le visage ricanant de Hauptmann. Et puis elle se réveilla.

Bien sûr, les rêves de l'Investigateur ne doivent pas forcément être mauvais.

On deviendrait fou si on ne faisait que des cauchemars chaque nuit. Il est vrai que cela est peut-être l'effet voulu, mais ce que je veux dire c'est que... De temps en temps il pourrait y avoir un rêve qui soit utile au personnage, ou qui soit tout simplement reposant ou décontractant. C'est à vous de décider si un personnage va se réveiller brusquement d'un de ces rêves idylliques pour se trouver en train de brûler vif avec sa maison. Ou vous pourriez gâcher un rêve agréable en enchaînant avec un cauchemar immonde.

Prenons l'exemple de Francesca qui s'endort tranquillement dans un transat et rêve qu'elle voit Hauptmann venir vers elle avec des intentions malveillantes. Effarée, elle sur-saute et, se jetant de tout son poids contre lui, réussit à le faire tomber par dessus bord en pleine mer. Soulagée, elle s'affale à nouveau et se rendort ; puis elle se réveille pour de bon et ne sait plus ce qui s'est passé. Sauf que cette nuit-là, dans sa cabine, elle est réveillée par un bruit au hublot. C'est un cadavre qui essaye d'entrer : une horreur bouffie, lacérée par l'hélice, à moitié dévorée par les poissons - et qui ressemble au Baron Hauptmann...

En plus de tout cela, il existe d'innombrables rêveries

Je ne vais pas vous en parler mais je vous supplie de les explorer vous-même. D'abord, je n'ai pas d'entraînement en psychologie, je



n'ai même pas essayé d'expliquer pourquoi les gens rêvent, ni comment les rêves pourraient être intégrés pour donner aux joueurs une perception allégorique plus approfondie de leurs personnages. Je n'ai pas parlé des *Dreamlands* et je n'ai pas non plus pris l'utilisation de la Compétence « Rêver » en compte (compétence permettant d'influer légèrement sur le cours du rêve en créant un objet, dans *Dreamland* NDLR). Je n'ai même pas considéré le « Temps du Rêve » des indigènes australiens. Je n'ai pas parlé des exemples innombrables dans les histoires de Lovecraft où les rêves ont un rôle primordial. Bref,

Cet article est paru pour la première fois dans le n° 14 de *Dagon* (voir *Vitrine*).

cherchez, et renseignez-vous. Tout cela a trop de valeur pour être négligé.

J'attire cependant votre attention : n'exagérez pas - car si les cauchemars deviennent monnaie courante, l'effet de choc va s'émousser. Une petite terreur nocturne de temps en temps les prendra à l'improviste.

Puisqu'on parle de jeu, comment tout cela marche-t-il en termes de jeu ?

D'habitude je choisis un personnage sur lequel j'ai envie de m'acharner, plutôt que d'en prendre un au hasard, et je m'appuie sur les machinations de l'histoire — je choisis le plus paranoïaque chez lequel je peux utiliser des phobies déjà existantes pour renforcer l'effet. Vous préférerez peut-être utiliser un personnage ayant un Pouvoir élevé.

Pour chaque rêve, je requiers un jet sous la Santé Mentale au réveil (car les personnages peuvent difficilement devenir fous pendant leur sommeil), et, s'il échoue, ils perdent un point de Santé Mentale. Ceci est faible mais les Investigateurs n'ont que très peu de Santé Mentale et vous aurez déjà suffisamment pris votre pied à terrifier vos joueurs de toute façon. Je ne me sers pas de la Compétence « Rêver » sauf dans *Dreamlands*. Je n'ai pas l'habitude de donner beaucoup de pouvoir aux joueurs, ce qui renforce les sentiments de terreur et de vulnérabilité (je suis sûr que vous savez tous ce que je veux dire : vous n'arrivez pas à courir/nager/voler assez vite — ô mon Dieu ça va m'attraper ! Arrrgghhh...). Une autre justification, c'est que dans *Dreamlands* les personnages peuvent être réellement affectés physiquement et mentalement par ce qui leur arrive — dans ce sens-là le rêve est réel, donc une Compétence devient nécessaire. Mais là, je parle de cauchemars.

Une bibliographie ?

Une suggestion de bibliographie serait probablement utile maintenant pour montrer d'où viennent mes idées et pour en donner davantage aux joueurs. Et bien, oubliez-la. Il y a tellement de sources que je pourrais en écrire encore autant si j'essayais de tout couvrir ! Mais brièvement, l'histoire que j'ai lue le plus récemment c'était *L'Horreur dans l'Asile* de Brian Lumley (dans *L'Avant-porte des Grands Anciens* Editions Néo-1986) dans laquelle la lecture d'un certain passage de *Cthaat Aquadungen* rend le personnage principal sensible aux rêves de Yibb Tstll ; c'est dans le dernier rêve qu'il prend part à une invocation de la Chose. Le roman qui m'a le plus impressionné au sujet des rêves, de l'écrivain qui est ma majeure source d'inspiration dans ce domaine, est *Incarnate* de Ramsey Campbell. Lisez-le et vous allez retrouver un certain nombre des éléments que je viens de décrire. Vous allez aussi être ravis, intrigués et perturbés. J'en ai assez dit.

Une fois que vous avez lâché ce tas d'idées sur vos joueurs gémissants, ne vous étonnez pas si la consommation de café dans votre campagne monte en flèche, car il se peut — et cela se comprend — que vos personnages préfèrent rester éveillés. Les effets bizarres et abominables qui peuvent être atteints pendant le sommeil des Investigateurs — et vous n'êtes aucunement lié par les contraintes de la logique, de la justice ou de la politesse — sont formidables. Et si les joueurs se plaignent, c'est le subconscient de leurs personnages qui les fait souffrir après tout, n'est-ce pas ?

*Quand j'essaie de dormir la nuit
Je ne peux rêver qu'en rouge
Le monde extérieur est en noir et blanc
Et il ne nous reste que la couleur de la mort.*
(Extrait de « Biko » par Peter Gabriel).

UN SCÉNARIO POUR L'APPEL DE CTHULHU LE PENITENCIER D'AKER

Terry Fisher



P. VISSÉ

36

Cette aventure est destinée à deux ou trois Investigateurs masculins. Leur niveau d'expérience importe peu pourvu qu'ils n'aient pas froid au yeux et qu'ils aient les épaules solides. Choisir de préférence un jeune détective privé ou un agent du "Bureau of Investigation", à un vieux sociologue malade ou un dilettante surexcité.

Bon courage, et bon voyage au ... PENITENCIER D'AKER

NEW YORK

vendredi 17 septembre 1921

Conrad Adenoway, responsable de l'organisation des établissements carcéraux pour l'ensemble des Etats Unis d'Amérique, convoque les Investigateurs pour leur parler d'un problème délicat qu'ils paraissent en mesure de pouvoir résoudre. Adenoway est visiblement préoccupé lorsqu'il les reçoit en fin d'après-midi. Il va leur livrer toutes les informations suivantes.

Il existe en Alaska une prison de sinistre renommée où sont enfermés les condamnés jugés particulièrement irrécupérables que l'on ne souhaite pas voir un jour revenir sur les lieux de leurs exploits criminels. Les hommes qui y sont envoyés ont tous commis au moins un meurtre et se sont, en général, illustrés de manière néfaste dans leurs anciens lieux d'incarcération.

Il s'agit, même si l'on refuse de l'avouer, de pouvoir disposer d'un "pénitencier mouiroir" d'où l'on ne s'évade pas. C'est là que le bât blesse : en l'espace de 6 mois, 4 prisonniers ont disparu alors qu'ils travaillaient à la coupe dans la forêt. La surveillance est assez lâche, les éventuels fuyards ne pouvant aller nulle part. On ne peut pas survivre plus de quelques heures dans la région si l'on ne dispose pas d'abris chauffés.

Toutes les recherches pour retrouver les forçats signalés manquants ont échoué et on n'a pas la moindre idée de ce qu'ils ont pu devenir. Il est possible qu'il existe une filière d'évasion, mais laquelle ?...

Une enquête menée de l'extérieur éveillerait la méfiance des prisonniers et pourrait les rendre nerveux. En conséquence, la commission des affaires pénitenciaires a décidé d'envoyer deux ou trois enquêteurs avec le prochain convoi de forçats : ils passeront pour des "prisonniers normaux" et pourront "travailler" sans susciter de méfiance. Bien entendu la mission est très bien payée (100 \$ par jour et par personne), au prorata des risques encourus. Aucune limite de temps n'est imposée.

Si les Investigateurs sont intéressés, ils partiront dès le dimanche 19. Tous les détails leur seront expliqués à leur arrivée à Seattle le 25 octobre.

L'HISTOIRE

A environ six kilomètres à l'ouest du pénitencier d'Aker s'élèvent quelques baraquas de bois en moitié en ruines. Les trappeurs qui les habitent sont complètement dégénérés et vivent à moitié comme des animaux. Ils mangent les lièvres et les écureuils qu'ils arrivent encore à attraper.

Ils disposent cependant de pas mal d'argent, souvenir du temps où ils vendaient des fourrures à Douglas Berger, un commerçant de Fairbanks.

Il y a un an environ, le chef de ce qui était jadis une famille, Dell Chagan, a blessé un trappeur qui chassait dans la région. Dans un moment de délire collectif, les Chagan se sont jetés sur lui pour le dévorer. Depuis, ils ont

pris goût à la chair humaine et, pour en obtenir, Dell a trouvé un plan...

Un jour de septembre 1920, l'aîné des fils, Sandy, s'est approché de la clairière où travaillent les prisonniers et il a interpellé discrètement l'un des gardiens, Tom Traven. Après une discussion un peu difficile étant donné la pauvreté du vocabulaire de Sandy (qui ne s'exprime quasiment que par monosyllabes), ils sont parvenus à un arrangement "satisfaisant pour les deux parties" ; contre 150 \$ par prisonnier, Traven (sans poser de questions) va organiser de faux plans d'évasion qu'il proposera aux détenus qui paraissent les plus déprimés... et les plus isolés (personne ne doit s'inquiéter de leur disparition). Chaque fois qu'il trouvera un pigeon, le gardien plantera un bâton dans un endroit convenu, à la sortie de la clairière où travaillent les forçats.

Cinq jours plus tard, répondant à ce signal, les trappeurs peuvent déposer une bourse avec 150 \$ en petites coupures dans un trou sous la neige à côté du bâton, et attendre la livraison. Lorsque la victime est au travail, l'un des frères Chagan lui fait signe et attend qu'elle le suive dans son repère. Arrivé au milieu des baraques, le malheureux est assommé, ligoté et jeté dans un grand coffre en bois fermé à clé. La nuit suivante, lorsqu'on le sort de là, il est déjà à moitié étouffé. Il ne peut donc pas réagir lorsqu'on lui arrache ses vêtements avant de l'attacher au centre du camp. On lui met alors un baillon pour éviter que l'on puisse entendre ses cris de désespoir et de douleur, et on commence à le découper vivant, pour en donner rapidement des morceaux à l'assistance affamée.

Souhaitons que ce ne soit pas le sort qui attend les investigateurs au terme de leur... "Voyage au bout de l'enfer"

SEATTLE samedi 25 septembre

Dès leur arrivée (ils doivent rester trois jours), le lieutenant Matesson met au courant les Investigateurs du déroulement de la suite de leur voyage vers l'Alaska et des précautions qu'ils devront prendre au pénitencier.

- Ils doivent adopter une fausse identité et un curriculum vitae de criminel qui correspondent en gros à leur profil (toute latitude leur est laissée pour ce choix). Ils doivent également considérer leur arrestation et leur condamnation (ils n'ont pas été précédemment incarcérés, mais l'horreur de leur crime doit suffire à les envoyer à Aker).

- "Ils ne se connaissent pas entre eux" afin de ne pas être catalogués ensemble s'ils ont des problèmes séparément.

- Le directeur de la prison, Ion Pétra, et le gardien chef, Sharki, sont au courant de leur arrivée mais ils ne les feront bénéficier d'aucun traitement de faveur, ni d'aucun contact avec eux.

Si les Investigateurs découvrent la filière d'évasion, ils devront le signaler le plus discrètement possible à Sharki qui les emmènera au bureau de Pétra lorsque l'occasion s'en présentera. Ils auront à ce moment, et à ce moment seulement, l'autorité voulue pour détec-



miner avec lui la marche à suivre. D'ici là, les enquêteurs n'auront bien entendu pas d'armes, ni rien qui puisse les distinguer de ce qu'ils vont devenir pour quelque temps : *des forçats comme les autres.*

La vie carcérale des Investigateurs va maintenant pouvoir commencer. Matesson leur prend leurs armes et leurs vêtements civils qu'on acheminera avec eux jusqu'au pénitencier. On leur donne un pull-over en maille grossière et un ensemble grisâtre en tissu épais. Ils sont ensuite emmenés, menottes aux poignets, jusqu'à un wagon d'un convoi qui va traverser le Canada pour aller jusqu'à Fairbanks en Alaska. Le voyage de 10 jours est très désagréable. Les prisonniers, au nombre de 4 sans compter les Investigateurs, sont attachés à un rail d'acier, à l'intérieur d'un wagon de marchandise sans fenêtre. Trois gardiens se relaient sans cesse pour les empêcher de parler et d'échafauder un peu vraisemblable plan d'évasion. Il fait de plus en plus froid à mesure que le train progresse vers le nord.

FAIRBANKS mardi 5 octobre

La température est difficilement supportable et la lumière aveugle les prisonniers lorsqu'ils sortent du wagon (ils ne l'ont quitté qu'une demi-heure par jour pendant toute la durée du trajet).

On les emmène maintenant vers l'aéroport où un vieil avion branlant les attend pour décoller. L'appareil, qui n'est pas chauffé, doit voler en rase motte. Il transporte, outre les prisonniers, le ravitaillement nécessaire à un mois d'autonomie complète de la prison (qui

se trouve quand même à près de 600 kilomètres à l'ouest de Fairbanks).

AKER mercredi 6 octobre, 11 h du matin

L'accueil est à la mesure de la réputation du pénitencier : glacial... Les matons sont d'emblée violents et les détenus présents regardent les nouveaux venus en silence ; les Investigateurs se sentent jaugés et évalués.

LA VIE AU PENITENCIER

Les prisonniers (une trentaine au total)

Ils sont en gros scindés en deux groupes d'inégale importance : d'un côté la bande de Jerzy Bonders, un géant blond à l'air inquiétant qui arbore en permanence un sourire carnacier, et de l'autre, quelques durs dirigés par Ronny Bears qui ne supporte pas l'autorité de Bonders sur le camp A l'arrivée des Investigateurs, il règne au pénitencier une espèce de statu quo, chaque clan évitant soigneusement de provoquer l'autre, de quelque façon que ce soit.

A Aker, le climat, l'ambiance et les conditions de travail sont très difficiles à supporter pour le commun des prisonniers ; ainsi, le taux de mortalité est excessivement élevé (un décès tous les trois mois environ) et certains détenus craquent mentalement. Par exemple, Jérémie Cohen dit "le fêlé" qui ne supporte pas son incarcération se met parfois à hurler pendant la nuit. Pour éviter une déprime généralisée, le

directeur laisse circuler un peu de cocaïne de mauvaise qualité dont Jerzy Bonders n'est pas le dernier à profiter.

Les prisonniers d'Aker savent qu'ils ne sortiront de la prison que les pieds devant aussi ils ne rateront aucune occasion de s'évader, même si leur espoir de parvenir à rentrer aux Etats Unis est faible. Si un jour les gardiens partent avec les Investigateurs vers les baraquements des trappeurs, laissant peu de monde au camp, il est possible que les détenus tentent une mutinerie qui, si elle réussit (à l'appréciation du Gardien des Arcanes) signifiera l'élimination physique des matons, et, éventuellement, des "traîtres".

JERZY BONDERS - 38 ans

Chef d'un gang de New York qui détournait les cargaisons d'alcool destinées aux gros trafiquants, il s'est fait arrêter par la police un soir de janvier 1920. Les parrains de la cosa nostra qu'il gênait se sont arrangés pour s'en débarrasser définitivement en le faisant envoyer à Aker. Il a plusieurs meurtres sur la conscience, mais ne tue pas vraiment par plaisir.

Jerzy, arrivé en Alaska il y a seulement une dizaine de mois, est parvenu, grâce à son charisme, à devenir rapidement le « maître du camp », et en dehors de Bears qui s'oppose ouvertement à lui, il n'est pas prêt à supporter la contestation. Si l'un des Investigateurs lui plait (au moins douze en apparence et moins de quatorze en taille), Bonders tentera par tous les moyens d'en « faire sa femme ». Pour parvenir à ses fins, il n'épargnera aucune humiliation à celui qu'il convoite et voudra par ce biais affirmer sa puissance. Si l'Investigateur refuse avec trop d'entêtement d'être sexuellement utilisé,



ou qu'il devient violent, il risque d'être violé par d'autres détenus sur l'ordre de leur chef... Jerzy n'aime pas qu'on lui résiste !

FOR	CON	TAI	DEX	APP	SAN	INT	POU	EDU
16	16	17	14	8	90	15	17	12

compétences :

- 45 automatique 50 %
- thompson 45 %
- baratin 90 %
- éloquence 75 %
- psychologie 55 %
- poings 65 %

« L'ANGUILLE » - 27 ans

Petite frappe originaire de la banlieue sud de New York, c'est un tueur extrêmement dangereux car il « plante » avec une joie non dissimulée. Grand fanatique des armes blanches, ses petits yeux fous brillent lorsqu'il va pouvoir se servir d'un couteau. L'Anguille, surnommé ainsi parce qu'il est perpétuellement en mouvement, s'empporte très facilement, il parle vite, et menace tout le monde en permanence. Ce criminel, un peu déphasé, amuse beaucoup Jerzy Bonders qui en a fait son bras droit et son exécuteur...

FOR	CON	TAI	DEX	APP	SAN	INT	POU	EDU
12	11	11	18	14	25	13	14	9

compétences :

- revolver (7,65) 55 %
- lame 80 %
- discrétion 75 %
- écouter 65 %
- trouver un objet caché 65 %
- esquiver 60 %

« DOUBLE LARD » - 42 ans

Gros tas de graisse sans cervelle, il déteste qu'on l'appelle « Double Lard », et veut sans cesse montrer qu'il est « un dur, un vrai, un tatoué ». Il a toujours faim et voudra voler les rations des nouveaux venus.

FOR	CON	TAI	DEX	APP	SAN	INT	POU	EDU
16	18	18	10	7	35	7	9	6

compétences :

- poing 75 %
- pieds 55 %
- thompson 55 %

RONNY BEARS - 33 ans

Géant froid, tueur sans passion, Ronny Bears ne veut pas se laisser marcher sur les pieds par qui que ce soit, surtout pas par Jerzy Bonders. Il s'est allié avec cinq autres costauds dans son genre.

FOR	CON	TAI	DEX	APP	SAN	INT	POU	EDU
19	18	19	14	14	70	12	13	7

compétences :

- poing 70 %
- shot gun 65 %
- revolver (45) 80 %
- suivre une piste 75 %

LES AUTRES PRISONNIERS

FOR	CON	TAI	DEX	APP	SAN	INT	POU	EDU
12	14	12	14	11	50	13	11	10

compétences : variables

Les matons, au nombre de 9

Pour la plupart, ce sont de bons "bougres", bien qu'assez violents.

D'extraction sociale basse, ils voient leur

poste comme une promotion : c'est l'espoir pour eux de pouvoir s'installer un jour dans la ferme de leurs rêves. La paye est bonne à Aker et ils n'ont nulle part ailleurs l'espoir de gagner autant d'argent, en dépensant si peu (les plus malins d'entre eux arrondissent les fins de mois en faisant du marché noir avec les prisonniers).

Les gardiens ont pour instructions de se montrer particulièrement laxistes, les forçats étant jugés rétifs à toutes formes d'autorité. Ils n'hésitent cependant pas, si des bagarres trop graves éclatent entre les prisonniers, à distribuer de bonnes doses de coups et à "prescrire" le cachot, aux sujets particulièrement récalcitrants. Leur chef, Sharki, est assez imprévisible, il pourra se montrer sympathique comme extrêmement sadique.

FOR	CON	IAT	DEX	APP	SAN	INT	POU	EDU
14	15	14	13	11	70	11	12	9

compétences :

- machine gun 60 %
- fusil (30,06) 55 %
- premiers soins 55 %
- trouver un objet caché 60 %
- suivre une piste 65 %

Le directeur, Ion Pétra - 58 ans

A la tête de la prison depuis sa création il y a dix ans. Il a été muté en Alaska à la suite d'une obscure histoire de trafic dans l'établissement pénitentiaire dont il était responsable auparavant.

Très aigri, Ion Pétra ne fera jamais d'excès de zèle, au contraire. Il ne verrait pas d'un mauvais œil un échec des agents du B.I. Il connaît l'existence des trappeurs, mais ne donnera aucune information à leur sujet, de crainte qu'on lui reproche de ne pas avoir mené lui-même une enquête dans leurs baraquements. La seule chose à laquelle Pétra aspire, c'est à une "retraite bien méritée".

FOR	CON	TAI	DEX	APP	SAN	INT	POU	EDU
10	11	14	9	10	60	14	13	14

compétences :

- éloquence 60 %
- psychologie 45 %
- soigner une maladie 55 %
- premiers soins 70 %
- revolver 38 55 %
- comptabilité 70 %
- droit 45 %

Les baraquements

Le camp, d'assez petite taille, est entouré de barbelés sur une hauteur de 2,50 m. Il n'a qu'une issue et aux points stratégiques de l'enceinte, on a placé des miradors équipés de projecteurs puissants permettant de surveiller l'ensemble de la prison.

Les bâtiments d'habitations

Très sommairement aménagés ils ne contiennent que le strict minimum : des lits et des armoires pour les prisonniers et les matons, à peine plus pour le directeur. Les baraques sont toutes chauffées par de gros poêles à bois.

La réserve

Elle est remplie de produits alimentaires destinés à l'ordinaire des prisonniers (légumes, viandes, sel, pains, saindoux, beurre...) ainsi que de quelques boîtes de conserves et de bocaux de confiture pour les gardiens.

C'est l'un des tous premiers prisonniers

arrivés au pénitencier, Bruce Goglies (le "Bossu") qui s'est vu confier le travail d'intendant. Il est très fier de ses prérogatives et tout le monde a intérêt à être en bons termes avec lui. Moyennant des sommes d'argent disproportionnées ("c'est la loi de l'offre et de la demande"), il est possible d'obtenir du Bossu des suppléments de vivres ou un couvercle de boîte de conserve (bien taillé ça peut devenir une arme redoutable !).

Le ratelier d'armes

Les murs de ce bâtiment, entouré de barbelés, sont en pierre, et sa porte de métal est fermée par trois cadenas. Le ratelier contient une mitrailleuse, quatre machine guns, quatre fusils à éléphant, une caisse de dynamite et des munitions en quantité. Ces armes s'ajoutent à celles détenues en permanence par les gardiens.

"Le trou à rats"

Appellation qui correspond bien à la réalité. Elle désigne la cellule où l'on isole les prisonniers "trop indisciplinés". C'est un baraque-ment bien hermétique, sans aucune fenêtre, dans lequel règne une obscurité totale lorsque la porte est fermée.

Les commodités

De grandes tranchées creusées dans le sol servent de latrines, "Par inadvertance", les adversaires de Jerzy Bonders peuvent se retrouver, la tête plongée dans la matière fécale pendant plusieurs dizaines de secondes. Pour la toilette des prisonniers, deux d'entre eux sont de corvée chaque matin pour aller chercher de l'eau dans la citerne afin de remplir les "abreuvoirs".

Les travaux forcés

Chaque matin une équipe comprenant la moitié des prisonniers part vers 7 heures dans la forêt pour abattre des arbres. Les matons distribuent les outils qu'ils récupèrent le soir. Il y a plusieurs boulots possibles :

- la découpe à la hache pour les plus costauds (taille et force additionnées supérieures à 25)
- la découpe à la scie pour les troncs abattus
- l'élagage des branches

Le bois récupéré est ensuite découpé pour faire un pont au-dessus de la Rivière du Castor, à l'est du camp. Il est pour l'instant impossible de traverser en camion.

Le travail est doublement pénible. Non seulement le froid rend tout effort difficile (les premiers jours, un jet réussi à quatre dés à six faces sous la constitution est nécessaire pour tenir le coup), mais en plus Jerzy Bonders, quand il est présent, lance fréquemment une blague sur sa tête de turc du moment. Son humour décapant est un signal pour les autres prisonniers qui, bon gré mal gré, répèteront ses blagues et se moqueront des autres détenus.

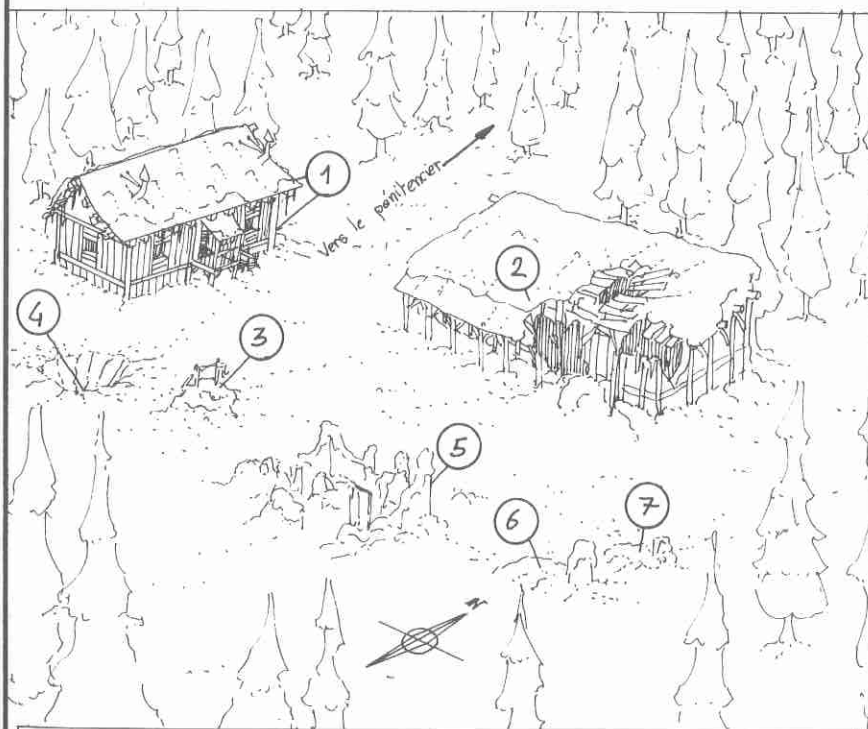
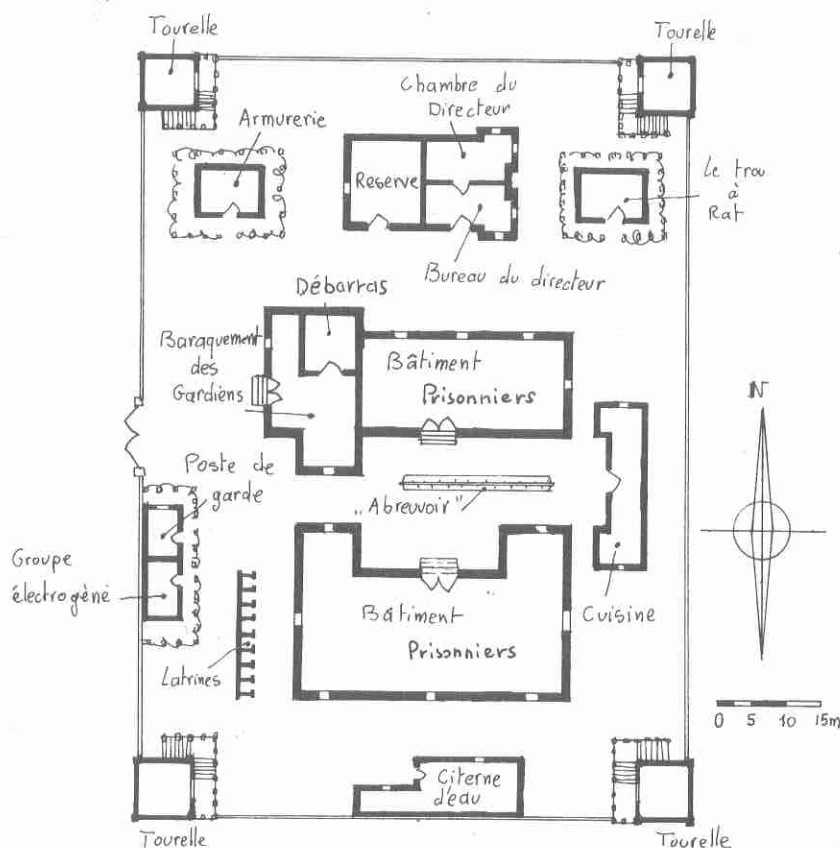
Si un Investigateur est dans le collimateur de Jerzy Bonders, les journées vont rapidement devenir infernales, chacun déchargeant son agressivité sur lui.

La soupe

Elle est préparée par un forçat du nom de Jim Blackwell, appelé "la taupe" à cause de sa myopie. Les repas ont lieu le matin aux alentours de 6 h 30, à midi (seulement pour ceux qui travaillent dans la forêt), et le soir à



- LE PENITENCIER D'AKER -



- | | |
|---------------------------|---------------------------------------|
| ① Baraque des trappeurs | ④ Charnier |
| ② Hangar à demi-effondré | ⑤ Décombres de la maison brûlée |
| ③ Broche de grande taille | ⑥ Tombe de Mary Chagam
(1870-1898) |
| | ⑦ Sally |

19 h 30. Les prisonniers viennent faire remplir leur bol d'une sorte de mēlasse très grasse dans laquelle baignent des légumes (haricots le plus souvent) et quelques morceaux de lard ou de viande de bœuf bouillie. Cette mixture est accompagnée d'un morceau de pain dur.

"Double Lard" tentera de soutirer la nourriture des nouveaux venus en les menaçant "de leur trouer la peau". Il n'hésitera pas à provoquer le combat avec un des Investigateurs.

Les méchantes plaisanteries autour de la nourriture sont fréquentes : une poignée de sel jetée "négligemment" dans le bol de la "tête de turc", quelqu'un qui bouscule malencontreusement le porteur d'une écuelle pleine, le vol d'une gamelle qui empêche la victime d'aller demander sa ration, les possibilités sont multiples...

Les distractions

Bien entendu, elles sont assez rares. Lorsque les hommes ne sont pas trop épuisés, il leur arrive de jouer quelques cents au poker, ou de discuter de leur femme et de leurs petites amies. Toutes les histoires grivoises que les Investigateurs pourront raconter seront les bienvenues. Si l'un d'entre eux est particulièrement amusant, il bénéficiera d'un courant de sympathie auprès de ses co-détenus qui pourra favoriser son intégration au groupe.

Certains prisonniers jouent toute la journée avec une balle et un gant de base-ball, d'autres relisent pour la énième fois le même bouquin usé. D'autres encore chantent des ballades de leur région ; c'est le cas d'Alistair Mac Dalane, un écossais jovial, toujours prêt à pousser la chansonnette, et de Jerry Larson, un grand noir qui l'accompagne souvent à la guimbarde.

Sauf autorisation spéciale des gardiens (que l'on peut obtenir en leur glissant la pièce), il est interdit de séjourner dans les baraques pendant la journée.

LES PERSONNAGES

Les investigateurs vont probablement passer plus d'un mois à Akker, avant qu'ils ne puissent obtenir la moindre information sur ce qui les intéresse. Au fur et à mesure que les jours passent, le froid devient plus rude et la nuit polaire chasse les dernières lueurs du soleil. Il ne reste bientôt plus que quelques rayons lumineux diffus entre midi et deux heures. La journée de travail se raccourcit mais elle est de plus en plus pénible.

Le Gardien des Arcanes devra rendre ce séjour le plus invivable possible pour les Investigateurs. Il s'agit de générer une ambiance de méfiance et d'angoisse permanente où les personnages ne peuvent pas se relâcher ne serait-ce que quelques minutes.

Si l'un des Investigateurs éveille la méfiance de l'un des prisonniers, en posant trop de questions ou en laissant supposer sa véritable identité, cet Investigateur est un homme mort. Les détenus ne supporteront pas la trahison et n'hésiteront pas à exécuter un "pourri de flic" pendant son sommeil.

Jeudi 10 novembre

Tom Traven, l'un des gardiens, propose à l'Investigateur qui lui semble le plus déprimé, d'organiser son évasion en échange de 2 000 \$ (la somme paraît honnête à Traven). Il dit faire partie d'une organisation puissante et pouvoir s'assurer que la somme sera bien versée à l'un de ses comparses, à l'arrivée à



destination. Si le marché est accepté, le gardien dira à l'Investigateur de se tenir prêt, de ne parler à personne et d'attendre un nouveau contact sans le susciter.

Mardi 15 novembre, 13 h 10

Alors que l'Investigateur contacté par Tra-ven travaille seul à la découpe d'un arbre isolé, un homme caché dans un buisson lui fait signe de s'approcher et de le suivre. Il est grand et hirsute, ses vêtements de fourrure lui donnent un air particulièrement bestial, renforcé par le fait qu'il marche très courbé pour éviter d'être vu.

Dès qu'il est sorti de la clairière, Sandy Chagan (il ne se présentera pas), fait passer l'Investigateur devant lui, en poussant un petit grognement, puis il coupe une branche et se met à effacer leurs empreintes dans la neige au fur et à mesure qu'ils avancent.

Son but est d'emmener sa victime dans les cabanes qui se trouvent à 5 km vers l'ouest (2 jets réussis sous la constitution à 3D6 sont nécessaires à l'Investigateur pour y arriver sans encombre). Là, Sandy appellera ses frères qui assommeront "l'évadé" et l'enfermeront dans le garde-manger, avant de le dévorer la nuit suivante.

LE CAMP DES TRAPPEURS

Une baraque branlante, un hangar pourri, et les ruines d'une maison brûlée... c'est tout ce qu'il reste de la propriété des Chagan. Les quatre survivants de la famille sont trop dégénérés pour entretenir leur maigre patrimoine. Ils chassent de moins en moins et, lors de son dernier passage en 1919, Douglas Berger, le négociant en fourrures, n'a trouvé que des animaux pourrissants et des peaux arrachées... irrécupérables.

Le camp des trappeurs sent la pourriture et la saleté. Dans un coin du hangar, un cheval mort achève de se décomposer sur un tas de foin et les frères Chagan sont assis là, à longueur de journée, le regard perdu dans le vague.

S'ils voient des intrus approcher, ils seront pris de panique et tireront immédiatement dans le tas, avant d'attaquer à la hache.

La Famille Chagan

FOR	CON	TAI	DEX	APP	SAN	INT	POV	EDV
16	15	18	10	9	10	8	11	5

Compétences :

- discrétion 60 %
- écouter 55 %
- se cacher 65 %
- suivre une piste 60 %
- hache 70 %
- fusil (calibre 12) 60 % (10 % de chance d'exploser à la tête de l'utilisateur étant donné son état de saleté).

Note : Bien qu'au cours de ce scénario les occasions de perdre de la santé mentale ne manquent pas, aucune précision n'est donnée à ce sujet. Chaque Gardien des Arcanes devra les déterminer en fonction de l'attitude des Investigateurs, de leurs professions et de leurs vécus. Cette histoire n'étant pas directement liée au Mythe de Cthulhu peut être très facilement adaptée à d'autres jeux : DAREDEVILS, MALEFICES et pourquoi pas TRAUMA...

Nous remercions la Collection R. Viollet, l'agence KEYSTONE, Historia, l'agence Chicago Sun Times Library, Ciné Etoile, Forbidden Planet et Madame Demouif de la SNC de nous avoir autorisés à publier toutes les photos de ce pavé d'Outre Monde.

Dans la cabane

L'odeur de renfermé y est difficilement supportable.

- Sur une étagère, un album de photos jaunies. On y voit Mary et Dell Chagan, à leur mariage puis à leur arrivée à Fairbanks avec les enfants (Sandy avait 3 ans et Joe 1 an). Sur d'autres clichés, on reconnaît ce qui a dû être la pendaison de crémaillère de la maison, désormais en ruine.

- Une liasse de justificatifs de livraisons établis au nom de Douglas Berger, domicilié à Fairbanks. On peut trouver les papiers les plus récents jonchant le sol de la cabane.

- Des munitions en vrac et des morceaux de chair humaine putride.

FAIRBANKS : LES ENTREPOTS DE DOUGLAS BERGER

Berger est un petit homme courtaud, toujours prêt à rendre service. Malgré son air un peu revêché au premier abord, il est très sympathique. Bien qu'il n'ait pas très envie de parler de son ami Dell, il le fera de bonne grâce si les Investigateurs insistent.

1892, Dell Chagan, sa femme Marie et leurs deux garçons, Sandy et Joe, quittent leur faubourg de Cleveland pour aller s'établir en Alaska où, dit-on, il y a de l'argent à gagner. Dell veut devenir trappeur et décide de s'installer avec sa famille sur les terres giboyeuses qui s'étendent à l'ouest de Fairbanks, entre les fleuves Tanana et Yukon.

Au début tout se passe bien et, malgré la rigueur du climat, les affaires sont bonnes. A l'automne 1895, Marie va même avoir un 3^e enfant baptisé Peter. Malheureusement, les hivers 1897 et 1898 vont être particulièrement difficiles, et les saisons de chasse qui suivent seront catastrophiques. La famille Chagan, comme tous les trappeurs de la région, traverse une période de vache maigre. "On avait dit à Dell que l'Alaska n'était pas un endroit pour une femme et des enfants, mais il n'en avait toujours fait qu'à sa tête".

Le 8 février 1898, Marie ne survivra pas à l'accouchement de sa fille Sally qui ne vivra que trois jours. La douleur et la culpabilité vont faire sombrer Dell dans la folie. Se coupant progressivement du monde, il perdra tout contact avec les autres trappeurs après 1903. Ses enfants n'iront pas à l'école et vont suivre leur père dans ses délires de dément.

Personne ne se souciera plus des Chagan dont la maison brûlera accidentellement en 1906. Seul Berger, vieil ami de la famille, viendra encore quelquefois à Aker acheter à Dell des fourrures de qualité de plus en plus médiocre. Sa dernière visite remonte à octobre 1919 lorsqu'il s'est rendu compte des mœurs cannibales de son vieux camarade que la raison avait abandonné.



La dette

J'étais à sec. Plus un crédit. Même pas de quoi prendre le spatiotax pour rentrer chez moi. J'avais misé mes dix dernières plaques rouges sur un double labyrinthe, avec à priori une chance de 4 contre 7 qu'il sorte. C'était pourtant un bon calcul, après la série de simples que j'avais réussie. Et j'ai sorti une marelle majeure, la dernière figure que je m'attendais à voir. J'ai des doutes quant à l'honnêteté des croupiers et à la conformité des tétraèdres. Enfin, je ne suis pas de taille à lutter avec ces ruffians.

Je me suis retrouvé dans l'avenue, échafaudant une multitude de plans plus foireux les uns que les autres pour essayer de me renflouer. Je me suis soudain rappelé de Luis, ce petit bâtard m'avait emprunté 5 000 crédits l'année dernière pour payer une dette de jeu et je ne l'avais pas revu depuis. Il me semblait bien qu'il était installé ici, à Las Vegas. Descendant l'avenue, je cherchais d'un pas rapide un intercom public et je finis par en trouver un, près du centre administratif. Ayant pris soin de ne pas être remarqué, je dévissai la plaque frontale et branchai mon micro-computer en dérivation sur le terminal. J'obtins son adresse en quelques secondes puis je fis apparaître un plan du centre ville sur l'écran. Il fallait que je repère exactement son bloc et son niveau car j'allais devoir faire le trajet à pied.

C'était pas la porte à côté et j'arrivai devant chez lui au petit matin, courbaturé mais fermement déterminé à me faire rembourser. Je sonnai à la porte en me plaquant contre le mur du couloir. Une vingtaine de secondes plus tard, elle s'ouvrit et je calai mon pied dans l'embrasure avant de faire face à mon interlocuteur. Luis eut l'air surpris et recula d'un pas, j'en profitai pour rentrer complètement en fermant derrière moi.

- Salut Luis, tu ne dis plus bonjour aux copains ?

- Euh... Salut Rob...

Il s'avanca en me tendant la main, je lui allongeai une droite bien sentie à la pointe de la mâchoire. Il s'écroula, dans le cirage. Je l'amenai sur son lit et l'attachai solidement. Il revint à lui quelques minutes plus tard.

- Tu as mon pognon Luis ?

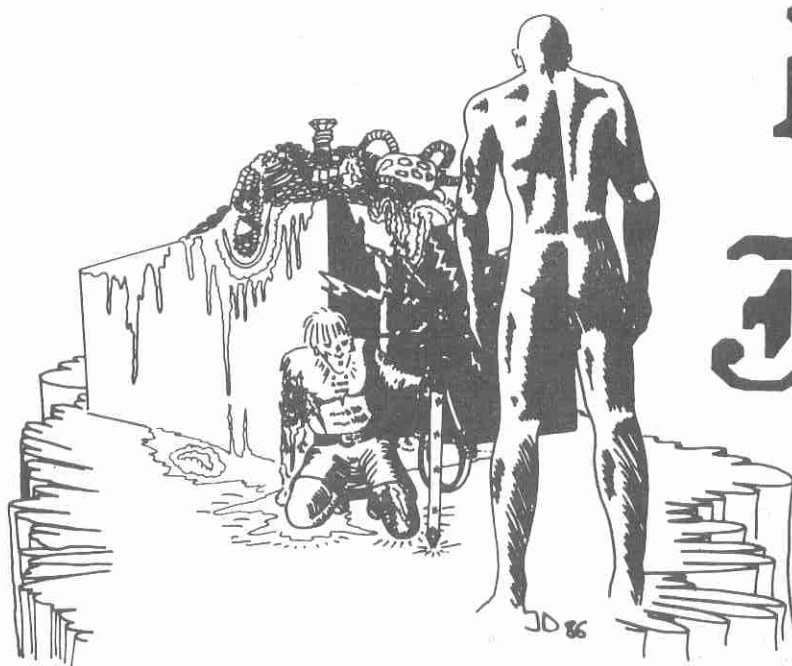
- ...Ecoute Rob... On peut s'arranger toi et moi... On est des amis, pas vrai ?... Je ne l'ai pas ici mais je peux réunir la somme assez rapidement. Détache-moi, je passe deux ou trois coups d'intercom et c'est arrangé...

A voir sa tête, je compris qu'il était aussi raide que moi. Dégoûté, je l'ai assommé pour être tranquille et j'ai commencé à fouiller l'appartement. Au bout d'une heure, j'ai trouvé une liasse de documents astucieusement cachée dans une moulure décorative : des analyses et des certificats du centre médical attestant que Luis était un humain pur, sans gènes extra-terrestres ni aucun caractère mutant. Extrêmement rare. A défaut d'avoir trouvé des crédits, j'avais quand même un très bon moyen de me rembourser. Je passai un coup d'intercom à Ed. le trafiquant d'organes et allai à la cuisine, chercher un grand couteau et des sacs isothermes...





A l' Enfer du Jeu



JEUX DE ROLE - FIGURINES - WARGAMES
ECHIQUIERS ELECTRONIQUES - BILLARDS
MINI BILLARDS - JEUX DE SOCIETE
TABLES ET JEUX DE CASINO (LOCATION)

REMISE 10 %
sur présentation cette page

**FACE A BEAUBOURG
PASSAGE DE L'HORLOGE**

6 Passage de l'Horloge - 75003 PARIS - Tel: 48.04.09.04 - Metro RAMBUTEAU - Parking BEAUBOURG



DESSIN
NICK WILLIAMS

SCENARIO
PAT MILLS

LETTREGE
FREDY

L'histoire



Vous êtes le légendaire Guerrier Berserk, un dément qui se bat avec la force de dix hommes. Avec votre nain Ukko vous êtes sur le point de commencer votre dernière et plus dangereuse quête.

Tout commença au moment où Ukko émit le désir d'aller voir sa femme Pona dans leur ancienne maison à Scragfaggot Green. Vous n'aviez pas d'objections à faire car vous étiez curieux de voir qui épouserait quelqu'un d'aussi immonde que Ukko !

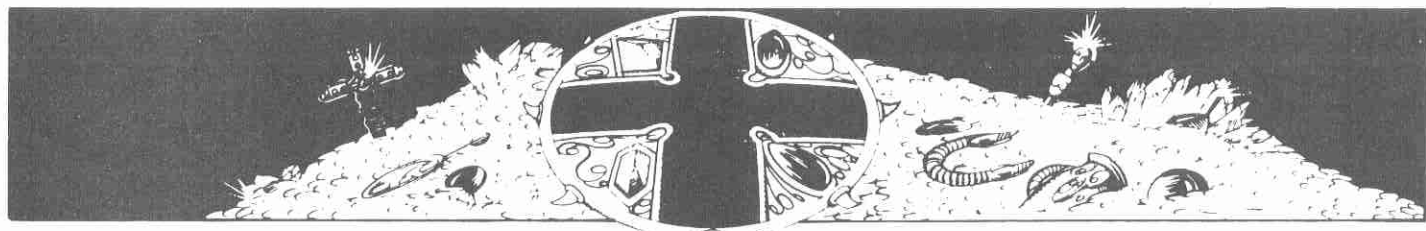
Quand vous êtes arrivés vous avez trouvé le village en ruines noircies par le feu. Partout les nains pleurant et jurant commençaient à enterrer leurs morts et à reconstruire leurs maisons.



Ukko chercha sa belle-mère Ratis qui leur expliqua ce qui s'était passé. Les nains de Scragfaggot Green étaient des mineurs d'or et quelques jours auparavant ils avaient creusé jusque dans une ancienne caverne. Là, ils trouvèrent les restes pourrissants d'un dragon entouré de son trésor...

parmi lesquels il y avait un étrange BOUCLIER décoré de quatre pierres précieuses. Comme c'étaient des nains avides et voleurs, ils en arrachèrent les bijoux. Alors le dragon revint à la vie. Il les poursuivit hors de la mine et détruisa le village.

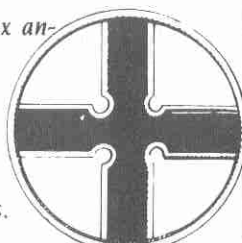
Le serpent retourna ensuite à sa caverne mais les problèmes ne se terminaient pas là. D'autres CREATURES des Mondes Intérieurs apparaissent et commencent à tuer et à torturer les nains.



Désespérés, ils consultèrent leurs anciens grimoires, et se rendirent compte de la vérité. Le bouclier était un ancien talisman qui s'appelait DORMATH-LA - PORTE DE LA MORT. Il gardait l'équilibre entre les quatre Mondes Intérieurs qui sont compris à l'intérieur du Monde des Hommes. Les Mondes EL.

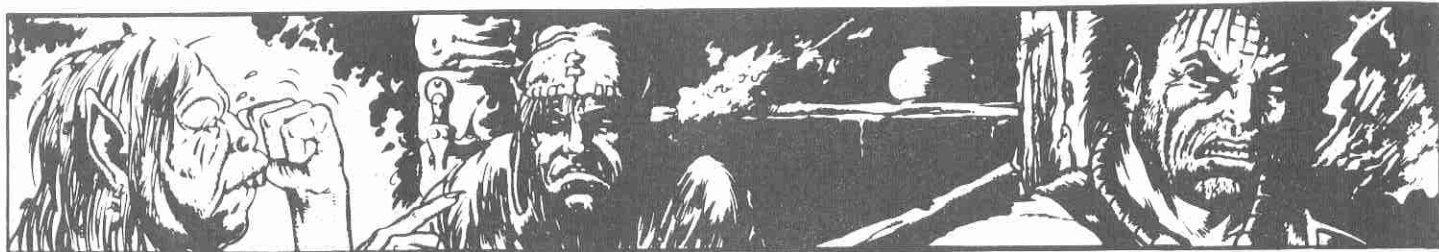
Ce sont :

- 1) Le Monde des Dev-els que certains appellent Hel.
- 2) Le Monde des Dieux anciens.
- 3) Le Monde des Gobelins et des autres Elémentaux.
- 4) Le Monde des Morts.



Normalement ces mondes sont à angle droit par rapport à notre monde et s'appellent ainsi les Mondes « L » ou EL. En enlevant les Pierres EL, les nains avaient relâché les créatures des Mondes EL dans le nôtre. Quelqu'un doit renvoyer les monstres en trouvant les quatre pierres et en les remettant dans le bouclier.

SI VOUS AVEZ ENVIE D'AIDER LES NAINS TOURNEZ LA PAGE.



Ratis est ravie quand vous lui proposez votre aide, car sa propre fille Pona est dans la mine et doit bientôt être sacrifiée au serpent.

La bête dégénérée a besoin d'être souvent ravitaillée en chair fraîche pour se maintenir en vie et donc les nains lui ont offert Pona et d'autres filles dans l'espoir que cela calmera la créature.

Ratis fond en larmes rien qu'à cette pensée. Entre les sanglots elle vous raconte que quelque chose d'ENCORE PIRE est arrivé.

« Qu'est-ce qui pourrait être pire ? » lui demandez-vous.

Elle désigne Ukko du doigt :
« IL est revenu. »

Vous lui racontez comment vous battez son beau-fils régulièrement et cela a l'air de la réconforter.

Elle s'essuie les yeux et vous donne le bouclier vide en vous souhaitant bonne chance.

Avant de commencer votre aventure vous devez connaître votre Puissance et d'autres règles. Voir ci-dessous :

Les Règles

Pour réussir il faut que vous gagniez des points de puissance, en tuant des monstres ou par d'autres moyens.

Les points de puissance sont une combinaison de force physique, d'intelligence et d'expérience. Notez votre Puissance et écrivez-la sur votre feuille.

SLAINE-Guerrier Celtique
Berserk 16

Jetez un dé et ajoutez-le à votre score

POINTS DE PUISSANCE

COMBAT

Les points de Puissance des monstres seront donnés dans l'histoire.

Les règles du combat sont :

- 1) Jetez 2 dés pour vous-même. Ajoutez + 1 au total car vous êtes un expert avec votre hache « Fend la tête ».
- 2) Jetez 2 dés pour le monstre. Ajoutez les points qui seront indiqués.

3) Si VOUS avez le meilleur score, vous avez blessé le monstre. Enlevez la différence entre vos scores de la Puissance du monstre.

4) Si LE MONSTRE a le meilleur score, il vous a blessé. Enlevez la différence entre vos scores de votre puissance.

5) Continuez jusqu'à ce que soit le monstre soit vous n'ayez plus de points, c'est-à-dire soit mort.

6) Ajoutez la Puissance originelle du monstre à la vôtre, mais seulement s'il est mort. Ceci est votre récompense pour avoir gagné de l'expérience en vous battant avec des monstres.

Les Pierres El.

Notez chaque pierre que vous trouvez (sur votre feuille de scores). Chacune augmentera votre dextérité et vous donnera droit à une addition supplémentaire de + 1.

Vous aurez besoin de beaucoup de dextérité si vous survivez assez longtemps pour faire face au dragon.

Vous êtes maintenant prêt à commencer votre quête, que la Déesse de la Terre soit avec vous !



1

VOUS DESCENDEZ DANS LA
MINE LE LONG D'UNE
PAROI GLISSANTE ...



VOTRE GUIDE EST
LE FRÈRE D'UKKO,
LOBO QUI EST TROP
STUPIDE POUR AVOIR
PEUR COMME LES AUTRES
NAINS.

2

AU FOND VOUS TROUVEZ TROIS TUNNELS QUI
MÈNENT DANS LES BOYAUX DE LA TERRE ...



BON ALORS,
LEQUEL NOUS
MÈNE AU VIEUX
DRAGON ?

3



HÉ ?
ELLE EST
LA-HAUT !

4



AÏE !

PAS TA
BELLE MÈRE,
CRÉTIN !

5

IL Y A D'AUTRES MONSTRES
AUXQUELS VOUS ALLEZ FAIRE
FACE D'ABORD... COMME 3
GUERRIERS GOBELINS ...

GRUNNCHU
LE VIOLENT,
DUBBO LE NOIR
ET MUGNA
LE
MALVEILLANT
...



6

NOUS LES APPELONS
MARTEAU, SERPE ET
TRANCHE- MAIS MUGNA
EST LE PIÈRE.

BONNE
CHANCE



VOUS TOURNEZ VOTRE ATTENTION VERS
LES TROIS TUNNELS. EN PARTANT DE LA
GAUCHE... ALLEZ-VOUS PRENDRE
LE 1^{er} TUNNEL ? AVANCEZ EN 7
LE 2^{er} TUNNEL ? AVANCEZ EN 17
LE 3^{er} TUNNEL ? AVANCEZ EN 29.

7 VOUS MARCHEZ JUSQU'À CE QUE VOUS TOMBIEZ SUR UN CARREFOUR... VOUS ENTENDEZ UN RIRE MALICIEUX QUI VIENT DU TUNNEL À VOTRE DROITE...

TANDIS QUE DE DEVANT VIENNENT LES BRUITS D'UNE MUSIQUE ÉTRANGE ET FANTASTIQUE...

QUEL BOUCAN

ALLEZ VOUS CONTINUER ? AVANCEZ EN 35 OU TOURNER À DROITE ? AVANCEZ EN 43.

8 VOUS VOUS RETOURNEZ ET VOUS VOYEZ UN TUNNEL DEVANT VOUS. IL ÉMET UNE ODEUR NAUSEABONDE.

UGH ! C'EST LE PARFUM DE TA FEMME ?

NON L'ODEUR DES FLEURS DE LA MORT ! UN AVERTISSEMENT SPECTRAL AUX MINEURS... QUELQU'UN EST SUR LE POINT DE MOURIR !

ALLEZ VOUS PRENDRE LE TUNNEL DEVANT ? AVANCEZ AU 15 OU RETRACER VOS PAS ET PRENDRE LE TUNNEL À DROITE D'OU VENAIT LE RIRE MALICIEUX ? AVANCEZ AU 43 (SI VOUS AVEZ DÉJÀ RENCONTRÉ CELUI QUI EN EST RESPONSABLE, AVANCEZ EN 15).

9

LA FORCE DE LA GRANDE MÈRE, TERRESTRE NEUTRALISE LE VENIN.

FURIEUX D'AVOIR ÉTÉ PRIS AU PIÈGE VOUS ATTAQUEZ LES GOBELINS AVANCEZ EN 19.

10

VOUS PRENEZ LA PIERRE ET LA PLACÉZ SUR LA PORTE DE LA MORT AVANCEZ EN 85.

11

VOUS VOUS BATTEZ... PUISSANCE DU DRAGON: 18 AJOUTEZ + 3 À VOTRE SCORE.

SI VOUS SURVIVEZ 3 COMBATS. AVANCEZ EN 39.



12

C'EST
GENIAL,
CARNUN!

PAUVRE
PETITE LARVE
HYPOCRITE. JE
VAIS T'ARRACHER
LES ENTRAÎLES
!!

13 VOUS VOUS BATTEZ... EN TEMPS
QUE DIEU ANCIEN, CARNUN
EST UN ENNEMI MORTEL ET VOUS DEVEZ
AJOUTER 2 A CHACUN DE SES SCORES.

PUISSANCE DE CARNUN: 8
AJOUTEZ +2 A VOTRE SCORE.



SI VOUS TUEZ
CARNUN,
AVANCEZ
AU 8.



14

VOUS VOUS BATTEZ
AVEC DUBBO...
PUISSANCE 6.

SI VOUS LE BATTEZ,
AVANCEZ EN 25.



15

VOUS VOUS ENFONCEZ PLUS
LOIN DANS LA MINE...

L'ODEUR DES INVISIBLES FLEURS DE LA MORT
QUI SIGNIFIE LA DÉCHÉANCE DEVIENT TOUT
LE TEMPS PLUS FORTE.



16

VOUS ARRIVEZ AU CARREFOUR.

L'ODEUR DES
FLEURS VIENT DE
LA DROITE DU
CARREFOUR.

ET UNE ODEUR
DE POURRITURE
DE L'AUTRE.

ALLEZ-VOUS PRENDRE A DROITE ?
AVANCEZ AU 68 OU A GAUCHE ?
AVANCEZ AU 52.



17

VOUS RAMPEZ LE LONG DU TUNNEL
QUI SPIRALE AU FOND DE LA
TERRE ...

18

JUSQU'À CE QUE VOUS ARRIVÉZ À
UN CARREFOUR. VOUS ENTENDEZ
UNE MUSIQUE BIZARRE DANS LE
TUNNEL À GAUCHE ...

TANDIS QU'UN RIRE MALICIEUX
SE FAIT ENTENDRE AU DEVANT ...



ALLEZ-VOUS CONTINUER? AVANCEZ AU 47
OU TOURNER À GAUCHE? AVANCEZ AU 31

19

LEQUEL ALLEZ VOUS ATTAQUER
EN PREMIER (TANDIS QUE
UKKO RETIENT LES
AUTRES)...?



GRUNNCH
LE VIOLENT?
AVANCEZ EN 38

MUGNA LE
MALVEILLANT?
AVANCEZ AU 44.

DUBBO LE NOIR
AVANCEZ AU 14.

20

VOUS DÉCOUVREZ QUE C'EST...

UNE
STATUE
DE LA
GRANDE
DEESSE
DE LA
TERRE!

LA VIEILLE
À LA CULOITE
DE CHEVAL
ELLE-MÊME!

LA STATUE VOUS REMPLIT
DE FORCE AJOUTEZ 10
À VOTRE PUISSANCE.
VOUS L'EMMENEZ AVEC
VOUS ET VOUS
RETOURNEZ AU CARRE-
FOUR. AVANCEZ AU 6
POUR DÉCIDER QUEL
TUNNEL VOUS ALLEZ
PRENDRE MAINTENANT.



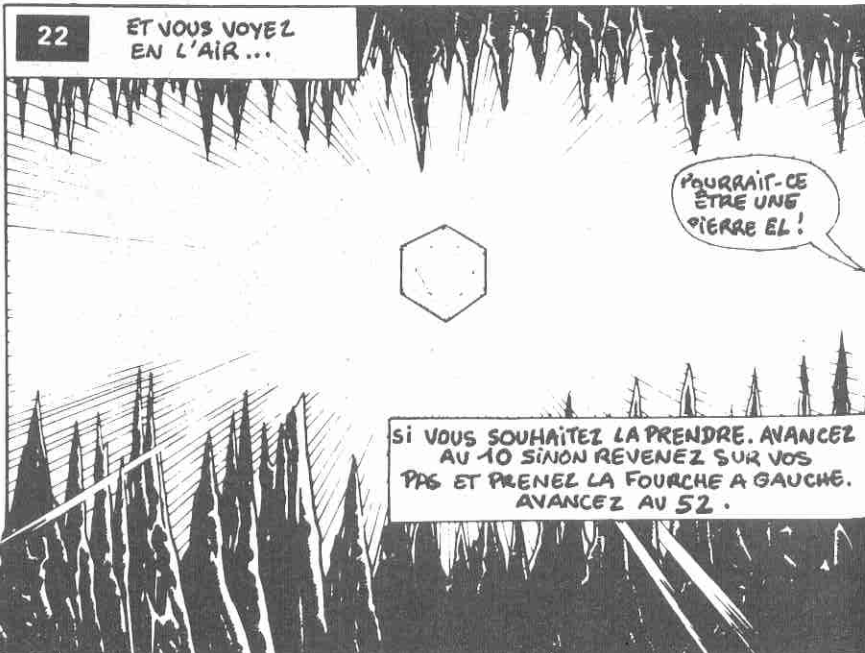
21



AU BOUT D'UN LONG PASSAGE VOUS ÉMERGEZ DANS UNE CAVERNE BIZARRE...
SILENCIEUSE À PART LE BRUIT DE L'EAU QUI COULE DES STALACTITES...

22

ET VOUS VOYEZ
EN L'AIR ...



POURRAIT-CE
ÊTRE UNE
PIERRE EL!

SI VOUS SOUHAITEZ LA PRENDRE. AVANCEZ
AU 10 SINON REVENEZ SUR VOS
PAS ET PRENEZ LA FOURCHE À GAUCHE.
AVANCEZ AU 52.

23

VOUS UTILISEZ LE CHAPEAU
DE UKKO POUR ESSUYER
SON MUSEAU...

ALORS... QU'EST-CE
QUE TU VAS ME
DONNER ?

PAS TOUT
DE SUITE...



24

ÇA ME GRATTE
PARTOUT. ENLEVEZ
MOI MES PUCES...
PUIS JE SERAI
D'HUMEUR PLUS
GÉNÉREUSE...



SI VOUS AVEZ ENVIE D'ENLEVER LES PUCES
DE LA BÊTE-DIEU, AVANCEZ AU 62. SI VOUS
CROYEZ QU'IL SE PAIE VOTRE TÊTE, ET VOULEZ
VOUS BATTRE AVEC LUI, AVANCEZ AU 13.

25

VOUS AVEZ TUÉ VOTRE ADVERSAIRE, MAIS LES
DEUX AUTRES GOBELINS FURENT SI CHOQUÉS
PAR VOTRE SAUVAGERIE...

ILS SE SONT
BARRÉS !

DROK !

AVANCEZ AU 73



26

PENDANT CE TEMPS
UKKO SE FAUFILE
COMME UNE AIGUILLE DANS
LE TRÉSOR ET ENFIN...

JE L'AI !



27

ATTRAPE,
SLAINE !

NON !



28

VOUS ET ELFRIC FAITES TOUS
LES DEUX UN BOND POUR
ATTRAPER LA PIERRE.

VERIFIER VOTRE PUISSANCE
SI ELLE EST DE 10 OU PLUS,
AVANCEZ AU 86 SI ELLE EST
INFÉRIEURE AVANCEZ AU 80.



29 LE PASSAGE GLUANT FAIT À PEINE UN MÈTRE DE HAUT ET VOUS DEVEZ RAMPER À QUATRES PATTES AVEC LE VISAGE COLLÉ À TERRE ...



C'EST COMME SI ON ÉTAIT DANS UN TOMBEAU !

31 VOUS AVANCEZ LE LONG DU PASSAGE EN VOUS TORDANT SUR LE VENTRE... IL FINIT PAR DÉBOUCHER DANS UN AUTRE TUNNEL ...



VOUS TOURNEZ À DROITE AVANCEZ AU 35.

33 VOTRE RÉACTION AHURIE A EFFRAYÉ UNE ARAIGNÉE... ELLE ENFONCE SES CROCS VENIMEUX DANS VOTRE PEAU...



AAAGH !

30 ...JUSQU'À CE QUE VOUS ARRIVIEZ À UN ÉBOULIS. QUELQUE CHOSE A DU FAIRE S'ÉCROULER LE TUNNEL.



QU'EST-CE QUE C'EST QU'ON VOIT SORTIR DU TAS ?

ALLEZ-VOUS ENLEVER LES PIERRES POUR LE SAVOIR ? AVANCEZ AU 20 OU REVENIR EN ARRIÈRE ET PRENDRE UN DES AUTRES TUNNELS ? AVANCEZ AU 6 POUR LES DIRECTIONS.

32 VOUS LA RETIREZ LENTEMENT, MAIS VOUS VOUS RENDEZ COMPTE TROP TARD QUE ...



MERDE C'EST LA MAUVAISE PIERRE !

34 LE VENIN INDUIT LA PARALYSIE, UNE FIÈVRE ÉLEVÉE ET UNE DOULEUR ATROCE ...

SLÂINE !



SI VOUS AVEZ LA STATUE DE LA Déesse DE LA TERRE, AVANCEZ AU 9 SI VOUS NE L'AVEZ PAS AVANCEZ AU 79.

35 L'ÉTRANGE
MUSIQUE
S'AMPLIFIE...



36

VOUS ENTREZ DANS
UNE CAVERNE OÙ
VOUS VOYEZ UNE
ÉTRANGE CRÉATURE
JOUER DU CARNYX
(UNE TROMPETTE CELTIQUE)...



37 VOUS RECONNAÎSSEZ
LA CRÉATURE
COMME ÉTANT CARNUN
LE DIEU DES BÊTES, PRO-
TECTEUR DE TOUS LES
ANIHAUX...



VOUS AIMEZ
MA MUSIQUE,
MORTELS?

ALLEZ VOUS LUI DIRE QU'ELLE
EST HIDEUSE? AVANCEZ AU
41 OU SUBLIME? AVANCEZ
AU 12 OU L'ATTAQUER?
AVANCEZ AU 13.

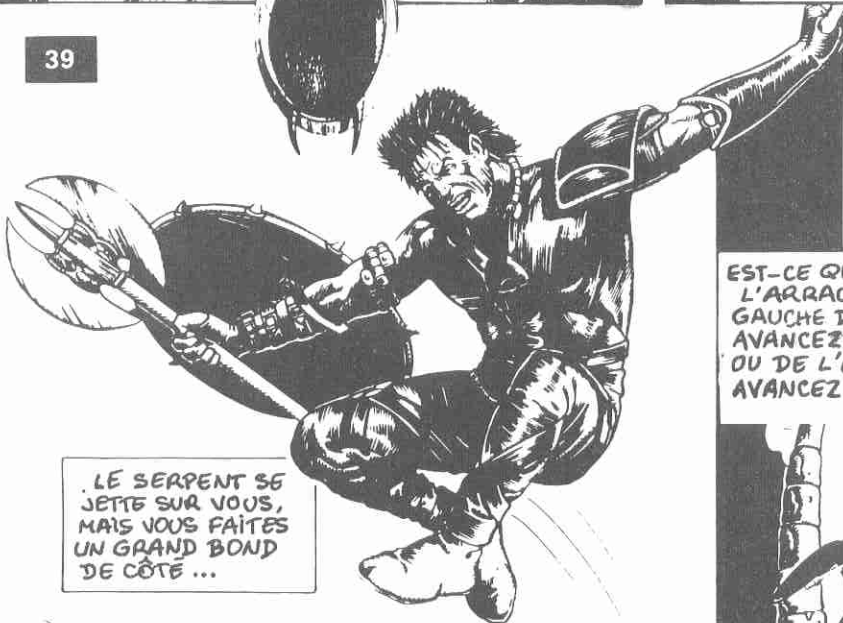
38 VOUS VOUS BATTEZ
AVEC GRUNNCHU.



SA PUISSANCE: 6 SI
VOUS ARRIVEZ À LE VAI-
NCRE AVANCEZ AU 25.

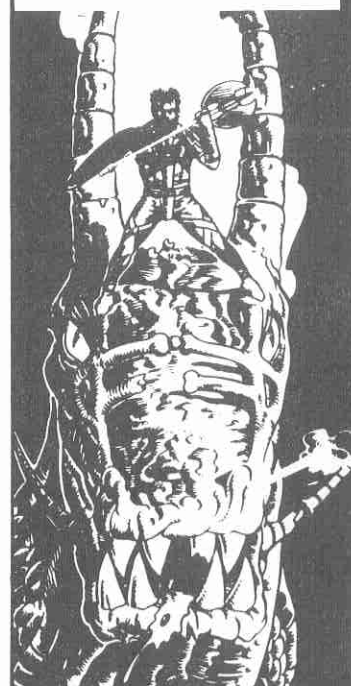
39

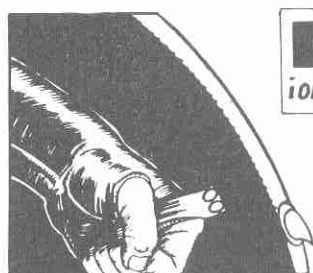
LE SERPENT SE
JETTE SUR VOUS,
MAIS VOUS FAITES
UN GRAND BOND
DE CÔTÉ...



40 ET VOUS
ATERRIS-
SEZ SUR SATÈTE
VOUS VOUS RENDEZ
COMPTE QUE LA
PIERRE EL POUR-
RAIT ÊTRE ENF-
ONCÉE DANS UN
DE SES YEUX!

EST-CE QUE VOUS ALIEZ
L'ARRACHER DE L'OEIL
GAUCHE DU MONSTRE?
AVANCEZ AU 69
OU DE L'OEIL DROIT?
AVANCEZ AU 45





44 VOUS VOUS BATTEZ
AVEC MUGNA
PUISSANCE: 6 ADDI-
TION SUPPLÉMENTAIRE: +1





52 L'ODEUR DE POURRISSANCE S'INTENSIFIE PLUS VOUS DESCENDEZ...JUSQU'À CE QUE VOUS ARRIVIEZ DANS UNE GROTTE LABYRINTHIQUE L'ANTRE DU DRAGON!

LA BÊTE POURRISSANTE EST VAUTRÉE LA DANS UNE FLAQUE DE SON PROPRE VENIN. ELLE EST EN TRAIN DE DEVORER UNE VICTIME...ET UKKO, VOIT QUE SA FEMME VA BIENTÔT SUIVRE !

UKKO!

PONA!

53

ALORS, SLAINE, TU ES ENFIN ARRIVÉ. JE ME DEMANDAIS SI TU ALLAIS PARVENIR JUSQU'ICI. TU M'IMPRESSIONNES

TU ME CONNAIS ?

54

NOUS NOUS SOMMES DÉJÀ RENCONTRÉS. JE SUIS CE QUE LES MORTELS APPELLENT UN DEV-EL...J'UTILISE SEULEMENT LE CADAVRE COMME REFUGE POUR MON ESPRIT !

55

POURQUOI NE TREMBLES-TU PAS EN ME VOYANT ? POURQUOI N'IMPLORES-TU PAS MA GRACE, SLAINE ?

MOI ? AVOIR PEUR D'UNE CARCASSE MORTE EDENTÉE ?

56

J'AI ASSEZ DE CROCS DANS CE CORPS PUANT POUR TE HACHER EN MORCEAUX, MON BEAU BARBARE !

LES JEUNES FILLES N'ADMIRENT PLUS TES MUSCLES RUISSELANTS QUAND J'EN AURAI FINI AVEC TOI !

AVANCEZ AU 57

57

LA CRÉATURE A TOUT
D'UN COUP UNE CRISE...

GAKK!



58

ET PENDANT QUELLE
EST DISTRAITE...PSST! SLAINE!
PAR LÀ... QUELQUE
CHOSE BRILLE LÀ
POURRAIT ÊTRE
UNE PIERRE
EL!

59

...COMME JE DISAIS
J'AI ASSEZ DE FEU
DANS MON BIDE
POUR TE BRULER
VIF!

60

MUGNA EST MORT A VOS PIEDS
VOUS VOYEZ LA PIERRE EL
SUR LE POMMEAU DE SON
ÉPÉE ET VOUS L'ENLEVEZ......LA PIERRE SIFFLE, RAYONNE D'ÉNERGIE
ET VOUS DONNE UNE ADDITION
SUPPLÉMENTAIRE DE +1ALLEZ VOUS RESTER ET
VOUS BATTRE AVEC
LE DRAGON?
AVANCEZ AU 11
OU VOUS EN ALLER
ET CHERCHER LA
PIERRE D'ABORD?
AVANCEZ AU 10

61

VOUS REPLACEZ LA PIERRE DANS LA "PORTE
DE LA MORT"... LA FORCE EN SURGIT,
RENOYANT LES DEUX AUTRES GOBELINS
DANS LEUR PROPRE MONDE... AVANCEZ AU 73

62 VOUS DONNEZ LE BOULOT
À UKKO CAR...



63



64

REGARDEZ! UN BIJOU
DANS LA FOURRURE!



65

C'EST UNE DES PIERRES EL UKKO LA REPLACE
DANS VOTRE BOULIER. AU MOMENT
OÙ IL LE FAIT CARNUN DISPARAIT-IL
RETOURNE DANS SON PROPRE MONDE.



66

AU MOMENT
OÙ VOUS
METTEZ VOTRE MAIN
DANS LE NID,
LES ARAIGNÉES
GRIMPENT LE LONG
DE VOTRE BRAS...



67

TRANSPIRANT
VOUS
PERSEVÉREZ,
JUSQU'AU
MOMENT OÙ
VOTRE MAIN
SE FERME
SUR LA PIERRE...



AVANCEZ AU 32

68 VOUS PERCEVEZ UN AUTRE AVERTISSEMENT...



UNE BOUGIE SPECTRALE! SLAINE, IL FAUT QU'ON RETOURNE!



EST-CE QUE VOUS ECOUTEZ UKKO? SI OUI, VOUS REVENEZ SUR VOS PAS ET PRENEZ LA FOURCHE A GAUCHE. AVANCEZ AU 52 SINON VOUS CONTINUEZ. AVANCEZ AU 21

69 VOUS ENLEVEZ LA PIERRE A GAUCHE ET LA REPLACEZ DANS VOTRE BOULIER. LE MONSTRE HURLE DE DOULEUR, ET...



70 TOMBE RAIDE MORT.

VOUS AVEZ REUSSI!



VOTRE CONFIANCE EN VOUS EST REMONTÉE GRÂCE À VOTRE VICTOIRE. AJOUTEZ LA PUISSANCE DU DRAGON 18 À LA VÔTRE. LA PIERRE EL VOUS DONNE AUSSI UNE ADDITION SUPPLÉMENTAIRE DE +1

71 MAIS TOUT D'UN COUP...

TU AS PEUT ÊTRE TROUVÉ LA PIERRE EL QUI CONTRÔLE LE MONDE DES MORTS...

MAIS TU ES FACE À UN DERNIER DÉFI, SLAINE MACROTH!



72 ELFRIC! UN DEV-EL QUE VOUS AVEZ RENCONTRÉ DANS UNE AVENTURE ANTERIEURE...

MAIS J'ÉTAI VU MOURIR AUX MAINS DE TON PROPRE DIEU DES TÉNÉBLES!

NON... IL M'A TRANSFÉRÉ UN PEU DE SA FORCE.. QUI M'A MOMENTANÉMENT ASSOMÉ!

ET MAINTENANT, ENFIN, JE SUIS ASSEZ FORT POUR T'ÉCRASER!



AVANCEZ AU 74

73 J'AI HORREUR DES GOBELINS! VOUS SAVEZ COMMENT ILS ONT REÇU LEUR NOM? PARCE-QU'ILS SONT TOUJOURS EN TRAIN DE DÉGOÛILLER PARTOUT!

DANS CE CAS-LÀ, TU DEVRAIS EN ÊTRE MEMBRE HONORAIRE.

ALLEZ-VOUS PRENDRE LE PASSAGE DEVANT VOUS MAINTENANT? AVANCEZ EN 15 OU REVENIR SUR VOS PAS ET PRENDRE LE TUNNEL À VOTRE GAUCHE D'OÙ SORTAIT LA MUSIQUE BIZARRE ALLEZ AU 31 (SI VOUS AVEZ DÉJÀ RENCONTRÉ CELUI QUI EST RESPONSABLE AVANCEZ AU 15)

74 SEULE LA PIERRE DES DEV-ELS PEUT TE SAUVER! VEUX-TU QUE JE TE DISE OÙ ELLE SE TROUVE?

JE NE VOUDRAIS PAS QUE TU FATIGUES TROP TON CERVEAU DE SIMPLE BARBARE EN ESSAYANT DE LE SAVOIR!

75 C'EST LÀ DEDANS! HA! HA! HA! HA!

QUOI?

DROK!

76 UKKO VA LA CHERCHER!

IL PERD SON TEMPS!

77 MON NAIN A LE NEZ POUR TROUVER LES TRÉSORS. IL LA TROUVERA!

MAIS CE SERA TROP TARD TU SERAS MORT...

78 ET JE ME RÉJOUIRAI DU PLAISIR INTENSE DE TE COUPER EN MORCEAUX!

UN COMBAT FÉROCE DÉBUTE. LA PUISSANCE D'ELFRIC: 20 SON ADDITION SUPPLÉMENTAIRE: +5 SI VOUS REUSSISSEZ À RÉDUIRE LA PUISSANCE D'ELFRIC À 10 AVANCEZ AU 26

79 LES GOBELINS VOUS REGARDENT
CREVER DANS D'ATROCES DOULEURS.

LES
ARAIGNÉES
ÉTAIENT
MON
IDÉE JE
RECLAME
SA
TÊTE!

NON MOI!
C'EST MOI
LE CHEF!

C'EST PAS
JUSTE! ON
LA COUPERA
EN
TROIS!

POUR VOUS C'EST
... LA
FIN.

83 SON CORPS COMMENCE À
PULSER ET À TREMBLER...

QU'EST-CE
QUI LUI
ARRIVE?

JE CROIS
QU'IL VA
DÉGUEULER!

80

ELFRIC EST LE PLUS FORT. EN VOUS
REPOUSSANT, IL ATTRAPPE LA PIERRE.

81

LA FORCE DE LA PIERRE VOUS
REJETTE EN ARRIÈRE...

82 VOUS, UKKO ET PONA ÊTES
INCAPABLES DE BOUGER
TANDIS QU'ELFRIC PREND LE
BOUCLIER ET REPLACE LA PIERRE
DEDANS...

MERCI POUR LE BOUCLIER,
SLAINE. MAINTENANT JE
CONTROLE LA PORTE DE LA
MORT, JE M'EN SERVIRAI
POUR OUVRIR L'ENTRÉE DE
HEL ET POUR EN FAIRE
SORTIR SES CITOYENS
.....

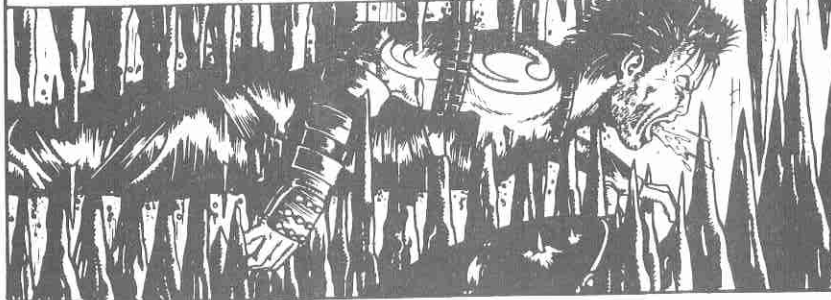
84

... SUR TERRE!
HA! HA! HA! HA!

SON RIRE TRIOMPHANT EST LA
DERNIÈRE CHOSE QUE VOUS ENTENDEZ
QUAND DES CRÉATURES HIDEUSES
RUENT SUR VOUS PLEINES DE CROCS
ET DE GRIFFES... POUR VOUS, C'EST
LA FIN.

85

VOUS AVEZ DÉCOUVERT TROP TARD QUE CE N'ÉTAIT PAS LA PIERRE EL, MAIS UNE SORTE DE CRISTAL MAGNETIQUE QUI EMPECHAIT LES PIERRES DE SE RAPPROCHER....



ELLES SE FERMENT SUR VOUS COMME DES CROCS DE DRAGON. VOTRE QUÊTE SE TERMINE ICI.

86

VOUS FAITES UN GRAND SAUT ET ATTRAPEZ LA PIERRE...



87

VOUS REPLACEZ LA PIERRE DANS LE BOULIER ET VOUS DIRIGEZ SON RAYON VERS ELFRIC...



VOTRE PIRE ENNEMI DISPARAIT... VOUS GARDEZ CEPENDANT LE SENTIMENT DÉSAGRÉABLE QUE VOS CHEMINS VONT SE CROISER DANS L'AVENIR...

88

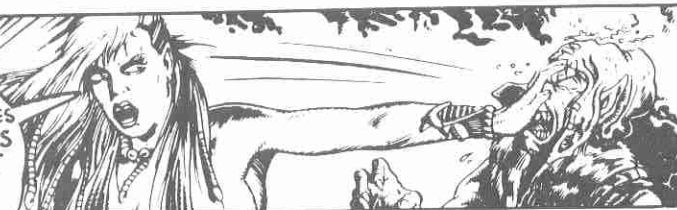
LA PIERRE VOUS REMPLIT DE PLUS DE FORCE AJOUTEZ 20 A VOTRE PUISSANCE. ET IL Y A UNE AUTRE RÉCOMPENSE...

LE TRÉSOR DU DRAGON! TOUT À MOI-EUH-A NOUS!



89

MAIS...
TOUT À MOI! JE PRENDS EN COMPTE TOUTES CES ANNÉES PENDANT LESQUELLES TU NOUS À LAISSÉS LES ENFANTS ET MOI MOI IS DÉBRICHER TOUT SEULS!



90

SI VOUS N'AVEZ PAS TROUVÉ LES AUTRES PIERRES, VOUS N'AUREZ PLUS DE MAL À LES TROUVER MAINTENANT QUE LE DRAGON N'EST PLUS LÀ POUR VOUS GÊNER

PUIS IL EST TEMPS DE PARTIR POUR VOUS ET UKKO ACCOMPAGNÉS DES APPLAUDISSEMENTS DES NAINS (SURTOUT RATIS)...

AU REVOIR, PÈRE!

BON DÉBARRAS!

VOUS AVEZ REUSSI VOTRE QUÊTE
FIN



Où trouver des Jeux de Rôle ?

PARIS 75004 TEMPS LIBRE

22 rue de Sévigné
Tél. 42.74.06.31
Jeux de rôle et de science fiction.

CHRONIQUES D'OUTRE MONDE

**PARIS 75011**

5 75011
mimicry

20 rue de la Folie Méricourt
Tél. 47.00.75.46
Métro : St Ambroise
Un parcours original, une grotte, mais aussi et surtout

DES JEUX ET DES FIGURINES EXTRAORDINAIRES

Un jeu de hasard réservé à tout acheteur, un lot cadeau chaque semaine... Une visite s'impose

TOULON 83000
LE MANILLON

5 rue Pierre Corneille
Tél. 94.62.14.45
Relais JEUX DESCARTES
Les jeux de rôle, les jeux de simulation, les jeux de réflexion.

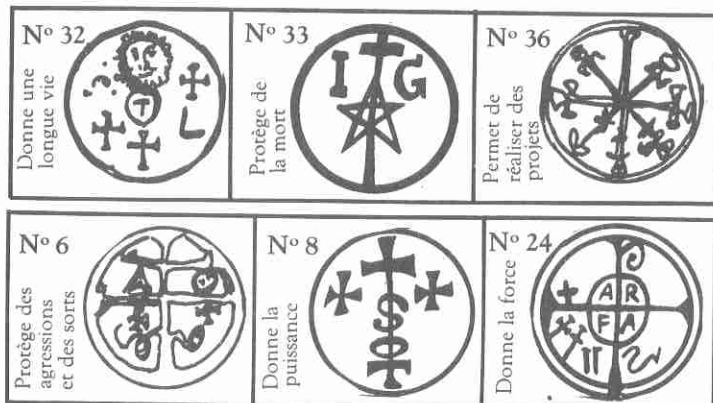
VALENCE 26000 MOI JEUX

39 rue Bouffier
Tél. 75.43.49.02
De l'aventure, des figurines !

**POUR SURVIVRE A VOTRE PROCHAINE AVENTURE
MUNISSEZ-VOUS DES TALISMANS MAGIQUES**

dont les chevaliers du Moyen Âge ne se séparaient jamais

Selon la situation de votre personnage, vous pouvez choisir parmi les modèles suivants



Les amulettes sont la réplique exacte de celles qu'utilisaient les chevaliers du XVI^e siècle pour se protéger et être aidés. Leurs dessins ont été relevés sur des documents conservés par le cabinet archéologique de Varsovie. Les reproductions que nous vous proposons sont réalisées en laiton vieilli sur lequel les signes apparaissent en doré. Elles sont munies d'une lanière de cuir qui permet de les porter autour du cou.

BON DE COMMANDE

à renvoyer à **LODI - 3 bis rue Casternes 92110 CLICHY**

REFERENCES	QUANTITE	ATTENTION OFFRE DE LANCEMENT
N° 6 N° 8 N° 24 N° 32 N° 33 N° 36	_____ _____ _____ _____ _____	Pour 1 ou 2 talismans, 60 F chaque de 3 à 6 talismans, 55 F chaque plus de 6 talismans, 50 F chaque et, pour chaque commande de plus de 6 talismans, une magnifique plaque d'exorciste en CADEAU. Elle vous protégera de tous les maléfices !
TOTAL		au prix unitaire de soit F + 18,00 (frais d'envoi) TOTAL
NOM _____ ADRESSE _____		
CODE POSTAL _____ VILLE _____		
Ci-joint mon règlement par mandat ou chèque à l'ordre de LODI		

UN SCÉNARIO POUR RÊVE DE DRAGON LA BALLADE DE LORINEL

**Quand les oiseaux sont des oracles et les chevaliers déprimés
Les voyageurs doivent oser risquer leur vie pour LA trouver...**

Ce scénario est prévu pour 4 ou 5 voyageurs débutants ou légèrement expérimentés.

INTRODUCTION

L'aventure commence sur la route qui mène au village d'Amarande. C'est la fin d'une belle journée de printemps. A la lisière des bois, un jeune homme est assis, le dos contre un arbre, une cithare sur les genoux. Il a l'air à la fois réjoui et excité. Quand les voyageurs arrivent à sa hauteur, il les salue aimablement. Il est très volubile. Il leur déclare que ce jour est le plus grand jour de sa vie. Il possède une outre de bon vin, et « pour fêter cela », il en offre aux voyageurs.



Drim le ménestrel

Le joueur de cithare s'appelle Drim. Il raconte aux voyageurs qu'il vient de rencontrer un oiseau étonnant, un oiseau parlant et pourvu de quatre pattes. (*Intellect/Légendes à 0* permet de savoir qu'il s'agit d'un Oiseau Oracle). « Il prétendait dire toujours la vérité, explique Drim, et voulait apparemment que je lui pose une question. Alors je lui ai dit : puisque tu possèdes la vérité, chante-moi une chanson vraie. Et figurez-vous qu'il m'a effectivement chanté une chanson. Je n'en reviens pas. Ce sera la plus belle de

mon répertoire. Ecoutez, la musique en est sublime... » Préludant sur sa cithare, le ménestrel chante alors la ballade suivante :

*Oyez l'histoire de Lorinel,
La belle aux yeux de ciel couchant ;
Quatre frères se sont épris d'elle
Et tirent leur épée en duel
Pour gagner son consentement.*

*Le meilleur, c'est bien le plus bel,
C'est le seigneur Barbe d'Argent ;
Sur lui les yeux de Lorinel
Se font tout doux comme le miel,*

*Au clair des écus fracassants.
Lors par quel tour d'esprit cruel
Préfère-t-elle au Nain Luisant
Offrir ce que l'on attend d'elle,
L'éclat de ses yeux de prunelle,
Avant la fin du tournoiement ?*

*Plus loin que l'ombre des libelles,
Les chevaliers sont somnolents,
Et c'est ainsi que Lorinel,
Des larmes plein ses yeux de sel,
Devient l'esclave du Brigand.*

*Et c'est ainsi que Lorinel,
Dans la forêt du Vert Géant,
se brise le cœur en appels :
Pour choir au milieu du panneau,
Trop nombreux sont ses soupirants.*

*Mais rien ne demeure éternel
Au gré du rêve et du courant,
Au bout de sept ans Lorinel
Revient au château fraternel
A bord d'un bateau rouge et blanc.*

La musique est effectivement très belle (difficulté - 6). Les paroles, par contre, risquent de paraître un peu confuses. Mais Drim en est très heureux. Le village d'Amarande n'est plus très loin, les voyageurs peuvent y arriver avant la nuit. S'ils n'y voient pas d'objections, Drim reprend la route en leur compagnie.

Le ménestrel est un compagnon plutôt agréable. Ses seules passions sont la musique et le voyage. Il n'est armé que d'une dague, et c'est uniquement pour se défendre. Outre sa cithare, il possède un baluchon contenant des objets très usuels pour le voyage. Sa bourse est plutôt plate : 5 PB et 8 PE.

Denis Gerfaud



DRIM, né à l'heure de la Lyre. 25 ans, brun, yeux bleus. 1,70 m, 63 kg

TAILLE	09	VOLONTE	11	VIE	11
APPARENCE	12	INTELLECT	11	ENDURANCE	22
CONSTITUTION	13	EMPATHIE	14	Protection	d2
FORCE	12	ELOQUENCE	16		
AGILITE	13	REVE	14		
DEXTERITE	15	CHANCE	11		
VUE	10	Mêlée	12		
OUIE	14	Tir	12		
ODORAT	09	Lancer	12		
GOUT	08	Dérobée	12		

Dague mêlée niv + 2 init 8 + dom + 1

Corps à corps niv + 1 init 7 + dom (d4)

Esquive niv + 3

Chant + 6, danse 0, discours + 3, discrétion + 2, saut + 2, se cacher + 2, comédie 0, équitation 0, musique, cithare + 6, premiers soins + 2, survies en cité, collines, forêt, plaines + 2, autres survies - 5, natation + 4, botanique - 3, légendes + 3, lire & écrire + 1.

Au château d'Amarande

Amarande, situé à l'est de vastes marais brumeux, les Marais Couchants, est un paisible village rural, dominé par un château de pierres grises à l'aspect sévère, résidence du maître des lieux : le seigneur Sirgalan. Si les voyageurs se présentent au château, ils y seront reçus cordialement. S'ils n'osent pas et cherchent à loger au village, Sirgalan les invitera de lui-même, envoyant un serviteur pour leur transmettre l'invitation. C'est la coutume que le seigneur offre l'hospitalité aux voyageurs qui ont tant de choses à raconter, surtout quand parmi eux se trouve un ménestrel.

Sirgalan est un bel homme et, quoiqu'il soit encore jeune (30 ans), sa barbe est d'un blond argenté. Hormis gardes et serviteurs, il vit seul au château. Des chambres seront apprêtées pour les voyageurs ; et dans la grande salle, Sirgalan partagera avec eux le repas du soir. C'est un homme calme, digne, assez renfermé. Il sera néanmoins curieux de connaître les aventures des voyageurs, et vers la fin du repas, acceptera avec plaisir d'écouter Drim et sa cithare. Ce dernier chantera naturellement la ballade de Lorinel...



Sirgalan écoutera les premiers couplets en fronçant les sourcils, puis à la fin de la ballade, son comportement changera de tout au tout. Il explosera de fureur : « C'est tout ce que tu as à dire, maraud ! Un mélange de calomnies et de non-sens ! J'ai bien envie de te faire pendre... » Puis il ajoutera d'un ton redevenu glacial : « Tu n'espères tout de même pas toucher la récompense avec un tel tissu de calembredaines ?... » Drim, déconfit, ne saura que répondre. Sirgalan ne voudra même pas entendre parler de son histoire d'oiseau à quatre pattes.

Mais finalement, à mesure que des explications seront fournies de part et d'autre, les voyageurs comprendront sa réaction. Sirgalan était épris d'une belle jeune fille aux yeux mauves, nommée Lorinel. Il n'était pas le seul, ses trois frères en étaient tout autant amoureux. Sirgalan se savait le préféré, mais Lorinel ne se déclarait pas. Alors les quatre frères décidèrent qu'ils se départageraient à l'issue d'un grand tournoi. Celui-ci eut lieu, qui devait avoir Sirgalan pour vainqueur, mais Lorinel s'éclipsa avant la fin, et nul ne la revit plus jamais. C'est en vain que tout le pays fut battu à sa recherche. Les frères décidèrent alors qu'ils s'effaceraient devant celui d'entre eux qui

la retrouverait finalement. Les trois autres enfourchèrent leur monture et disparurent. Tout ceci se passait il y a sept ans, et ils ne sont toujours pas revenus. Sirgalan, quant à lui, ne pouvait partir. Il était l'aîné, l'héritier, et devait veiller sur le château. Il fit alors proclamer que celui qui retrouverait Lorinel en son nom, voyageur ou citadin, recevrait en récompense la plus belle pièce de son trésor : une coupe d'or fin ornée de rubis.

LORINEL

À leur manière, les Oiseaux-Oracles disent toujours la vérité, et la ballade de Lorinel retrace le périple de la jeune fille. Les deux premiers couplets sont déjà de l'histoire connue : les quatre prétendants, le tournoi, le préféré de Lorinel. Sirgalan a effectivement une barbe d'argent. Les « yeux de ciel couchant » font allusion à la couleur mauve. La ballade décrit ensuite ce qui est arrivé à la jeune fille, sa situation actuelle ; et le dernier couplet indique de quelle façon elle pourra retourner au château. La colère de Sirgalan vient de ce que le début de la ballade est très clair pour lui, beaucoup trop clair, et de ce que la confusion de la fin lui semble une offense. Quant aux voyageurs, s'ils comprennent que la ballade est une véritable prophétie, ils peuvent s'en servir pour retrouver la disparue et la ramener au bercail, étape par étape, couplet par couplet.

Dès le début du tournoi, le sang commença de couler, et Lorinel, mue par un sentiment de culpabilité, s'éclipsa, non pour fuir, mais pour aller cueillir des herbes de soin dans les marais. Il en faudrait pour soigner les blessés et elle avait le sentiment que c'était urgent. Or, au lieu-dit du Nain Luisant (nom donné à un minuscule îlot luisant d'une étrange lumière mauve), elle franchit à son insu une déchirure du rêve. Ainsi s'explique le

chants. On peut le repérer à ce qu'il est dominé par une haute aiguille de roc. Mais personne ne voudra piloter les voyageurs. Les marais sont renommés pour les bonnes herbes de soin qu'on y trouve (l'Ortigal Noir), mais sont dangereux à cause des libellules géantes : les libelles.

Les marais

Les marais sont un véritable labyrinthe de lagunes, de langues de terre boueuse, de mares d'eau stagnantes. Les arbres et les roseaux poussent à même l'eau et la brume persistante limite toute vision à 30 mètres. Il faudra au minimum 3 heures de recherche pour arriver à l'aiguille de roc et au Nain Luisant. Faire tirer chaque heure un jet de *Vue/Survie en marais* à -3 à celui qui guide. Un échec annule l'heure en cours. Contrairement aux craintes des villageois, les libelles se tiendront à l'écart. En revanche, la proximité du Nain Luisant est actuellement infestée de sirènes. Ces monstres se mettront à chanter dans la brume, appelant les voyageurs dès qu'ils seront à 30 mètres de l'îlot ; et si ces derniers pensent avoir déjà retrouvé Lorinel, ils risquent d'avoir une mauvaise surprise !

Passé l'obstacle des sirènes, les voyageurs pourront reconnaître l'aura mauve de l'îlot comme étant une déchirure du rêve. À eux d'en tirer les conclusions. S'ils la franchissent, ils se retrouveront... « plus loin que l'ombre des libelles ».

LE COMTÉ SOMNOLENT

Gris-Port

L'autre côté de la déchirure (côté jaune) donne dans la mer, à 40 mètres d'une côte rocheuse où se niche une petite bourgade : Gris-Port. À cause de l'effet de surprise, les voyageurs devront réussir

Caractéristiques des Sirènes, au nombre de 4

TAILLE	09	REVE	12
CONSTITUTION	12	VIE	11
FORCE	12	ENDURANCE	23
PERCEPTION	13	PROTECTION	d2
VOLONTE	11	VITESSE	4 au sol, 12 dans l'eau
Serres 13 niv + 3 init 9 + dom + 2		Esquive sol 08 niv 0	
Crocs 13 niv + 4 init 10 + dom + 2		Esquive eau 14 niv + 4	

troisième couplet. L'éclat de ses yeux de prunelle (= mauve), qu'elle offre, fait ici allusion à la couleur de la déchirure du rêve. Les déchirures ne peuvent se franchir que dans un sens. Lorinel se trouve maintenant dans un autre rêve, ce qui explique pourquoi les recherches normales n'ont pas abouti.

Le lendemain, bien que redevenu plus renfermé que jamais, Sirgalan confirmera la proclamation qu'il fit sept ans plus tôt, la récompense tient toujours. Enquêtant au village, les voyageurs pourront apprendre que le Nain Luisant est le nom donné à un minuscule îlot entouré d'une aura maléfique, au cœur des Marais Cou-

Agilité/Natation à -2 pour rejoindre la côte. (Mais si vraiment la malchance était trop grande, supposons qu'un bateau de pêche passant par hasard les recueille avant qu'il ne soit trop tard). Gris-Port vit surtout de la pêche, mais des navires marchands y mouillent de temps à autre. En enquêtant, *Empathie/Survie en cité* à -1 et *Chance* à -2 (un seul jet par jour/personne), les voyageurs pourront tomber sur des pêcheurs qui se souviennent de l'arrivée de Lorinel.

« Oui, c'était il y a six ou sept ans. Une jeune fille d'environ 18 ans. Elle est apparue sur la grève, complètement trempée, elle pleurait. Ses cheveux étaient tout





englués de sel. Perdue, désespérée, elle a dû aller demander assistance au château de Grey... » Les pêcheurs n'en savent pas plus et ne se souviennent pas de la couleur de ses yeux. Mais la ballade ne dit-elle pas : « des larmes plein ses yeux de sel » ?...

Grifalk

A l'orée de la forêt du Vert Géant, Grifalk est un petit village de paysans et de bûcherons. C'est également un carrefour commercial entre Gris-Port, le château de Grey et la cité minière de Grise mine. On y trouve une bonne auberge, où les voyageurs descendront probablement : l'Auberge du Faucon Gris. En dehors de l'auberge, l'enquête ne donnera rien. Personne ne se souvient d'une fille aux yeux mauves qui serait passée il y a sept ans. C'est si loin ! A l'auberge, par contre, un chasseur vêtu de peaux, armé d'une épée et d'un arc, répondra affirmativement. « En effet, dira-t-il, la jeune fille que vous décrivez est arrivée hier et elle a pris ce matin la route de Grise mine... » Il prendra alors les autres consommateurs à témoins, et ceux-ci hocheront affirmativement la tête. Toutefois, un certain flottement pourra être remarqué en réussissant *Vue à -4*. Le chasseur s'appelle Gorn. Il est jovial et décontracté. *Empathie à -5* permet de se rendre compte qu'il l'est beaucoup plus que tous les autres. Puis, sur ces entrefaites, il quittera l'auberge, prétendant avoir des affaires importantes. (Utiliser pour Gorn les caractéristiques moyennes données pour les brigands.) Noter qu'en dehors de Gorn et des villageois présents à l'auberge, personne ne semble se souvenir d'avoir vu Lorinel, pas plus hier qu'il y a sept ans.

La forêt du Vert Géant est ainsi nommée à cause d'un chêne gigantesque qui se trouve approximativement en son centre. Les voyageurs peuvent obtenir ce renseignement sans difficulté.

Le château de Grey

C'est là que vivent le comte et ses chevaliers, dans la plus grande oisiveté. Ils ne songent qu'à se distraire et organiser des fêtes, laissant la sécurité du comté se dégrader. Interrogés à leur sujet, les villageois de Grifalk diront : « Ils ne songent qu'à rêvasser du matin au soir et ne s'occupent absolument pas du comté qui en aurait bien besoin... » Si l'on demande

pourquoi, la personne interrogée se fera ou répondra évasivement. Il faudra réussir *Eloquence/Discours à -3* pour lui faire avouer que la région est infestée de brigands, notamment la route de Grise mine à travers la forêt.

Au château de Grey, les voyageurs n'obtiendront rien. Personne n'a vu Lorinel, ni d'ailleurs ne s'en soucie. Les voyageurs n'ont aucune aide à espérer de ce côté-ci. Comme le dit la ballade, « les chevaliers sont somnolents ».

LES BRIGANDS

Les brigands sont huit au total : sept hommes, dont Gorn, plus Orblantz, le chef. Profitant du laisser-aller du comte, ils terrorisent la région depuis maintenant plus de sept ans. Ils rackettent les villageois et rançonnent les marchands sur la route de Grise mine. Les habitants de Grifalk en ont peur et n'osent plus se plaindre de crainte de représailles. Gorn est un espion. Sa tâche consiste à avertir le reste de la bande qu'un groupe de marchands ou de voyageurs est sur le point de prendre la route de la forêt. Son intervention à l'auberge n'a d'autre but que de les attirer dans un piège.

L'esclave du brigand

Quand Lorinel est arrivée à Grifalk, sept ans auparavant, perdue et ne sachant à qui demander de l'aide, Orblantz, subjugué par sa beauté, fit mine de la prendre sous sa protection. Lorinel ne se méfia pas ; et quand elle comprit le piège, il était trop tard. Orblantz voulait en faire sa compagne, mais la jeune fille refusa toujours d'aider volontairement les brigands dans leurs tâches, malgré les coups et les sévices. Orblantz se contenta alors de l'utiliser comme « appât ».

Le piège

Les brigands vivent dans la forêt, et c'est précisément le chêne géant qui leur sert de repaire. L'arbre fait près de 50 mètres de haut, et le tronc à sa base fait plus de 10 mètres de diamètre. Des plateformes ont été aménagées parmi les branches maîtresses, ainsi qu'une large cavité dans le tronc-même de l'arbre. Tout cela est situé à 10 mètres du sol. Pour « entrer » et « sortir », les brigands utilisent des échelles de corde. Le chêne se dresse au nord-est d'une grande clairière parsemée d'épais fourrés. La route de Grise mine longe le bord ouest de cette clairière.

Pour perdre leurs victimes, les brigands utilisent un stratagème efficace. Dès que voyageurs ou marchands apparaissent sur la route, localisation A, deux d'entre eux, situés en B près du grand chêne, font semblant de violenter Lorinel pour que celle-ci appelle à l'aide. Lorinel répugne à cela, mais si elle ne crie pas assez fort, ils la rudoièrent réellement. Orblantz et deux de ses hommes sont postés derrière l'arbre, en C ; deux autres sont en D, de



l'autre côté de la route pour intervenir éventuellement par derrière ; et le dernier se trouve dans les branches du chêne, confortablement prêt à tirer à l'arc...



Immanquablement, les voyageurs se précipitent au secours de la jeune fille, d'autant plus courageux que dès qu'ils commencent à s'approcher, les brigands font mine d'avoir peur, laissent tomber Lorinel et fuient vers le nord-est. De fait, il vont rejoindre les trois qui sont en C. Malheureusement, dans leur précipitation, les libérateurs ne voient pas les pièges : les fosses à ours hérissées de pieux, habilement recouvertes de branchages et de mousse. Les brigands entrent alors en action ; et c'est la curée...

Les fosses font 3 mètres de large sur 4 mètres de long et 3 mètres de profondeur. Les voyageurs ne peuvent les détecter que s'ils précisent qu'ils font attention où ils mettent les pieds ; et encore faut-il qu'ils réussissent un jet de *Vue/Survie en forêt* à -4. Les brigands ont eu tout le temps de parfaire leur technique. Au fond de la fosse, le jet d'encaissement des dommages est à +6 (moins la protection due à l'armure).

Lorinel joue ce malheureux rôle depuis bientôt sept ans et en est désespérée. D'où l'avant-dernier couplet de la ballade. A cause de ses appels (à l'aide) de trop nombreux soupirants (= supposés libérateurs) ont chu au mitan du pannel (= sont tombés en plein dans le panneau) !

Gorn étant revenu prévenir le reste de la bande, les brigands sont prêts à tendre leur piège une fois de plus.

Tous les brigands manient l'épée longue, la dague et tirent à l'arc. Ils sont vêtus de peaux et de cuir souple (1d2). Ils n'ont aucune richesse sur eux, mais dans la salle creuse de l'arbre (logis d'Orblantz) un coffret de chêne ferré, verrouillé difficilement -3 (la clé est sur Orblantz), contient le trésor commun. Au Gardien des Rêves d'en établir la teneur en monnaie et/ou bijoux divers.

LE RETOUR

Délivrée des brigands, Lorinel racontera son histoire aux voyageurs : pour quelle raison elle a quitté le tournoi à la

ORBLANTZ, né à l'heure du Serpent, 38 ans, roux, yeux verts, 1,80 m, 76 kg.

TAILLE	12	VOLONTE	15	VIE	13
APPARENCE	09	EMPATHIE	12	ENDURANCE	28
CONSTITUTION	14	ELOQUENCE	13	Protection	d2
FORCE	14	REVE	11	VITESSE	14
AGILITE	14	CHANCE	12		
DEXTERITE	13	Mêlée	14		
VUE	13	Tir	13		
OUIE	13	Lancer	13		
ODO-GOUT	11	Dérobée	11		

Epée longue niv + 4 init 11 + dom + 4

Dague mêlée niv + 4 init 11 + dom + 2

Corps à corps niv + 4 init 11 + dom (d4 + 1)

Arc niv + 4 init 10 + dom + 2

Esquive niv + 4

Discrétion, escalade, saut, se cacher, survie en forêt + 8

Caractéristiques moyennes des brigands, au nombre de 7

TAILLE	11	VOLONTE	11	VIE	12
CONSTITUTION	12	EMPATHIE	11	ENDURANCE	23
FORCE	12	REVE	10	Protection	d2
AGILITE	12	VITESSE	12		
DEXTERITE	12	Mêlée	12		
VUE	11	Tir	11		
OUIE	12	Lancer	11		
ODO-GOUT	09	Dérobée	11		

Epée longue niv + 3 init 09 + dom + 3

Dague mêlée niv + 3 init 09 + dom + 1

Corps à corps niv + 3 init 09 + dom (d4)

Arc niv + 3 init 08 + dom + 2

Esquive niv + 3

Discrétion, escalade, saut, se cacher, survie en forêt + 6

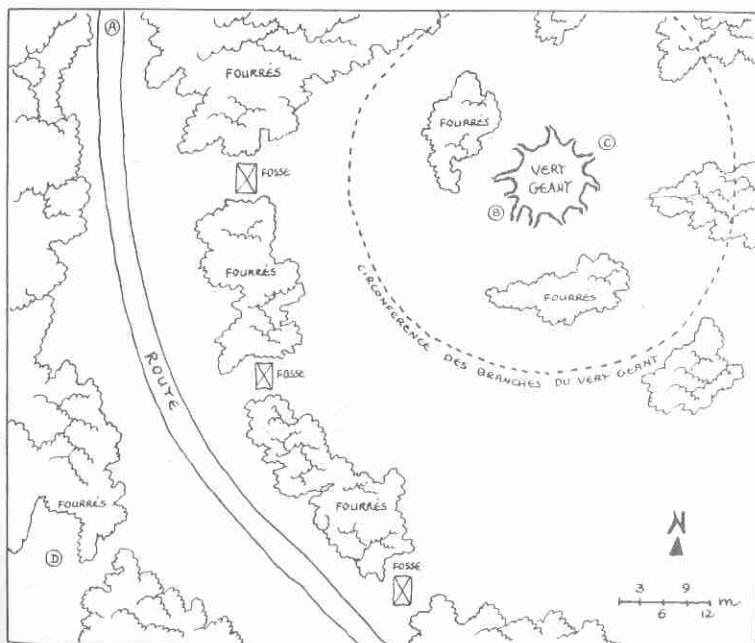
LORINEL, née à l'heure du Dragon, 25 ans, blonde, yeux mauves, 1,60 m, 53 kg.

TAILLE	08	VOLONTE	07	VIE	10
APPARENCE	16	INTELLECT	10	ENDURANCE	19 (12)
CONSTITUTION	11	EMPATHIE	14	Protection	0
FORCE	08	ELOQUENCE	15	VITESSE	12
AGILITE	12	REVE	12		
DEXTERITE	12	CHANCE	12 (05)		
VUE	14	Mêlée	10		
OUIE	13	Tir	13		
ODORAT	12	Lancer	10		
GOUT	14	Dérobée	12		

Corps à corps niv - 3 init 02 + dom (d4)

Esquive niv + 1

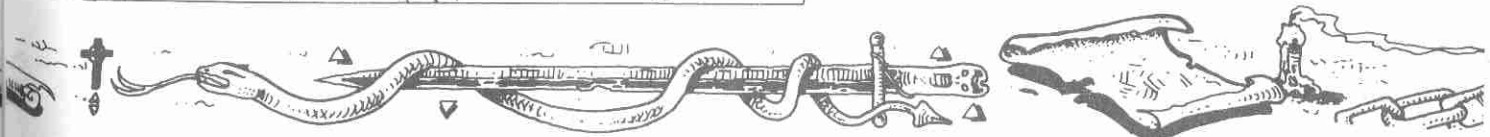
Chant, danse + 3, discrétion, se cacher 0, équitation 0, premiers soins + 3, survie en forêt + 1, survie en marais + 5, natation + 2, botanique + 3, lire & écrire + 1.



recherche d'herbes de soin, comment elle s'est retrouvée en pleine mer, manquant de se noyer, sa capture par les brigands, le rôle infâme qu'ils lui faisaient jouer...

C'est alors que va se poser la question du retour. Les personnages ont changé de rêve. Le Comté Somnolent se trouve au sud d'un royaume nommé Orblegonde, dont ils n'ont jamais entendu parler. Et personne dans le royaume n'a jamais entendu parler de leur pays d'origine. C'est comme si Amarande n'avait jamais existé. Cependant, la ballade prétend « qu'au bout de sept ans, Lorinel revient au château fraternel à bord d'un bateau rouge et blanc ». Bien qu'elle soit obscure, c'est évidemment la piste à suivre.

Dans les jours qui vont suivre, un petit navire marchand viendra mouiller à Gris-Port. C'est l'Espadon, commandé par le capitaine Askamar. Le temps de faire provision de billes de bois et de fourrures (les richesses du comté), il compte remonter vers Orbel, la capitale du royaume.



Or la coque de l'Espadon est peinte d'un beau rouge carmin et ses voiles sont blanches à rayures vermillon. Askamar acceptera de prendre des passagers, à raison de 35 PB par personne. La traversée jusqu'à Orbel demande une semaine.

L'Espadon

C'est un petit navire de type nef médiévale, ou *cogue* : 12 mètres de long sur 4 de large, grée d'une grande voile latine et d'une petite voile d'étai à l'avant. Outre le capitaine, il y a 6 hommes d'équipage. Askamar a ses quartiers dans la grande cabine. Les marchandises sont réparties entre les cales 1 et 2, ainsi que les hamacs des marins. La réserve d'eau, de nourriture et de matériel se trouve dans la cambuse. 4 passagers pourront se partager la seconde cabine ; les autres devront s'installer avec les marins. L'Espadon est assez maniable. Pour le manoeuvrer, il faut néanmoins réussir un jet de Navigation à 0 (prendre la moyenne Intellect/Empathie comme caractéristique).

Le « nuage mauve »

Au bout de 2 jours de navigation, Askamar désignera avec inquiétude un nuage mauve, semblant flotter au ras de l'eau entre le navire et la côte, c'est-à-dire à environ 500 mètres à tribord. « Ces pièges de la mer vous font disparaître à jamais ! » dira-t-il ; et il donnera l'ordre de contourner largement le « nuage ». Les voyageurs comprendront quant à eux qu'il s'agit d'une déchirure du rêve. Et c'est la seule façon dont l'oracle de la ballade peut s'expliquer : la déchirure doit mener à Amarande. Le problème est que le capitaine refusera catégoriquement d'y précipiter l'Espadon. La dernière épreuve des voyageurs va dès lors consister à le persuader. A eux de voir comment ils s'y prennent, avec ou sans violence, par ruse ou diplomatie. A ce stade, la magie peut apporter une aide efficace.

LE CHATEAU FRATERNEL

Les Oiseaux-Oracles disent toujours la vérité ; et de l'autre côté du nuage mauve, l'Espadon se retrouvera dans les Marais Couchants. Là, il aura quelque peine à naviguer, mais le reste du trajet pourra se faire à pied, Lorinel connaissant parfaitement ces marais.

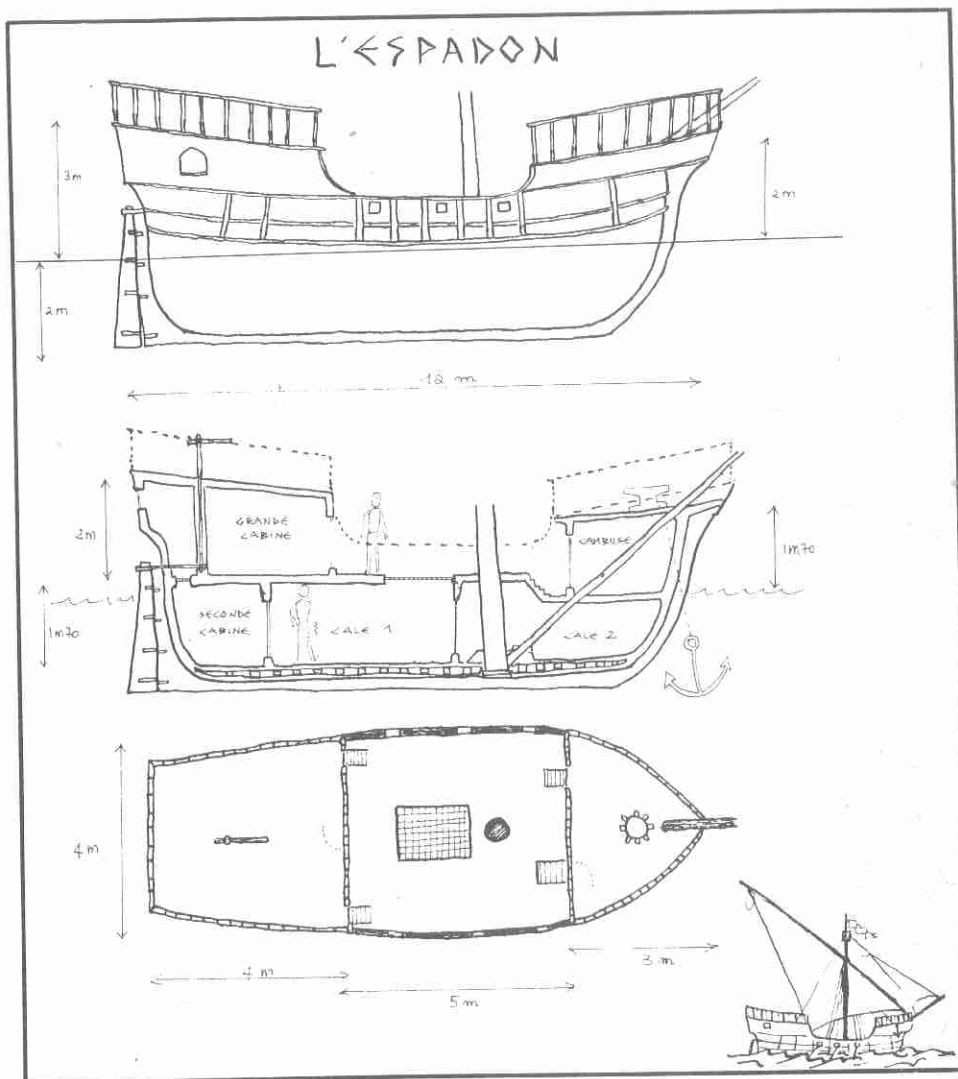
Au château d'Amarande, le retour de Lorinel sera célébré dans la liesse. Les trois autres frères, revenus dans l'intervalle, s'effaceront comme promis devant Sirgalan. Lorinel, toujours éprise de lui, se déclarera enfin et le mariage sera grandiose.

Les voyageurs ne seront pas oubliés. Comme promis, ils recevront en récompense la coupe d'or ornée de rubis. Sa valeur (Intellect/Orfèvrerie à 0) peut être estimée à 80 pièces d'or. Si les marins sont toujours là, ils seront également am-

plement dédommagés pour l'embarras causé à leur vaisseau.

Et Drim ? Nul doute qu'aux fêtes du

mariage, il chante à nouveau la ballade de Lorinel, et cette fois pour le plus grand plaisir de tous.



ASKAMAR. né à l'heure du Vaisseau. 32 ans, brun, yeux noirs, 1,72 m. 70 kg.

TAILLE	11	VOLONTE	12	VIE	12
APPARENCE	12	INTELLECT	11	ENDURANCE	24
CONSTITUTION	13	EMPATHIE	13	Protection	d2
FORCE	13	ELOQUENCE	10		
AGILITE	13	REVE	12		
DEXTERITE	12	CHANCE	13		
VUE	15	Mêlée	13		
OUÏE	11	Tir	13		
ODORAT	11	Lancer	13		
GOUT	10	Dérobée	11		

Epée courte niv + 4 init 10 + dom + 3

Dague mêlée niv + 4 init 10 + dom + 2

Corps à corps niv + 4 init 10 + dom (d4 + 1)

Esquive niv + 4

Discours + 3. escalade. saut + 6. charpenterie + 3. acrobatie + 2. jeu + 5. natation + 3. navigation + 8. astrologie 0. lire & écrire + 2.

Compétences des 6 hommes d'équipage

Utiliser les mêmes caractéristiques que les brigands. Seules changent les compétences.

Dague mêlée 12 niv + 1 init 07 + dom + 1

Dague de jet 11 niv + 3 init 08 + dom 0

Corps à corps 12 niv + 2 init 08 + dom (d4)

Esquive 11 niv + 3

Escalade. saut + 5. acrobatie 0. jeu + 3. natation + 2. navigation 0.

Tous possèdent 2 dagues. Leur protection est de 0 (simples vêtements). Ils obéissent fidèlement aux ordres d'Askamar.



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

avec le **SALON INTERNATIONAL DE LA MAQUETTE ET DU MODELE REDUIT**

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

du 28 MARS au 5 AVRIL 1987

PARC DES EXPOSITIONS DE LA

**PORTE DE VERSAILLES
PARIS**



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



CITADEL

FRANCE

DES FIGURINES d'une qualité inimitable...

LA REVUE DES FIGURINES...

tout sur la peinture, les socles, les dioramas...

pour tout
Jeu de Rôle
médiéval



LE HERAUT

CITADEL

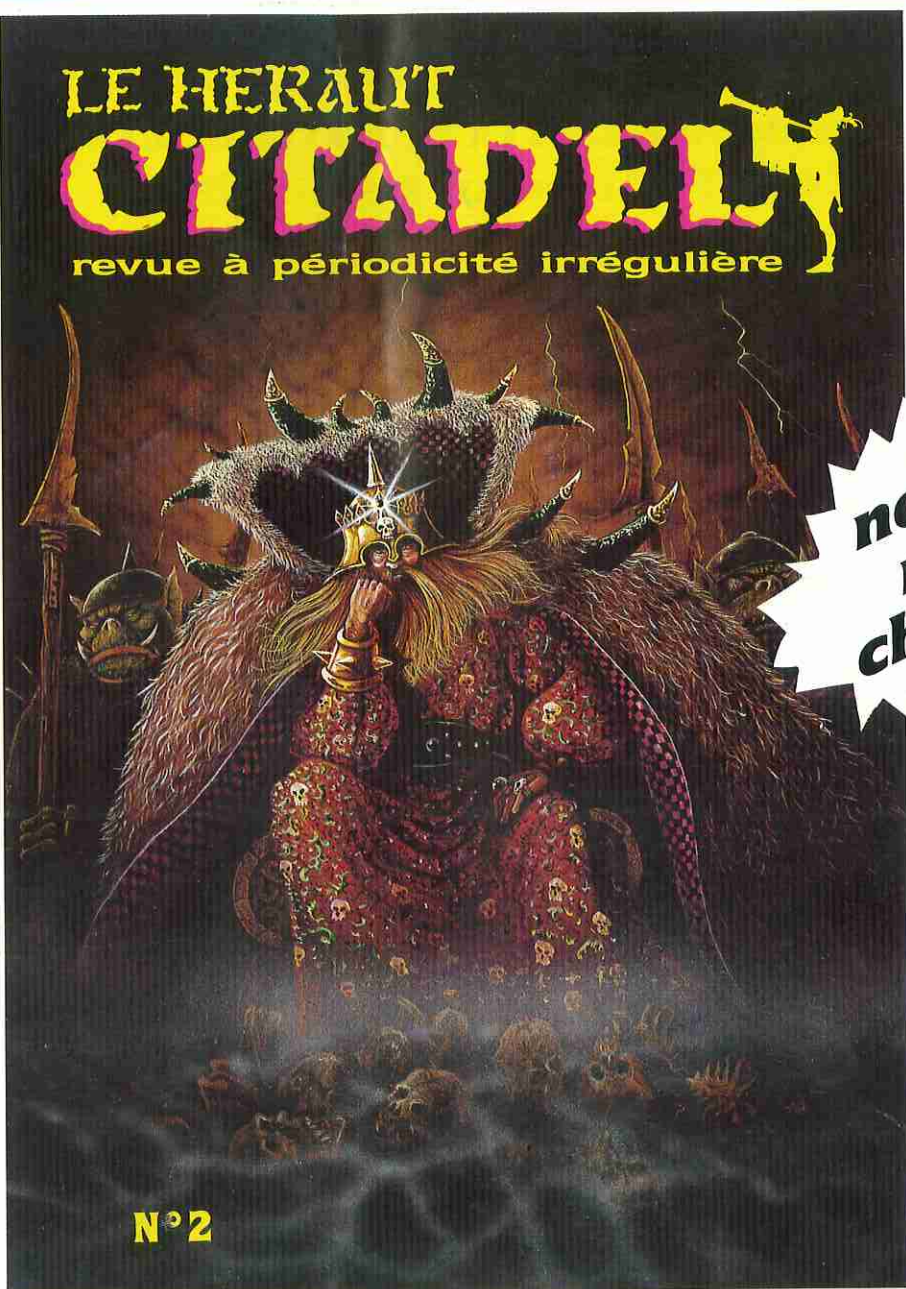
revue à périodicité irrégulière

50
nouveaux
modèles
chaque mois



VENTE EXCLUSIVEMENT
EN MAGASINS ET LIBRAIRIES

Liste des revendeurs sur demande



N°2

N°1

AGMAT

5, rue des Fêtes 75019 PARIS

Sous licence GAMES WORKSHOP Ltd U.K.