



Les
MONSTRES...



SUR LE GRILL

CHILL
PENDRAGON
STORMBRINGER

SCENARIOS

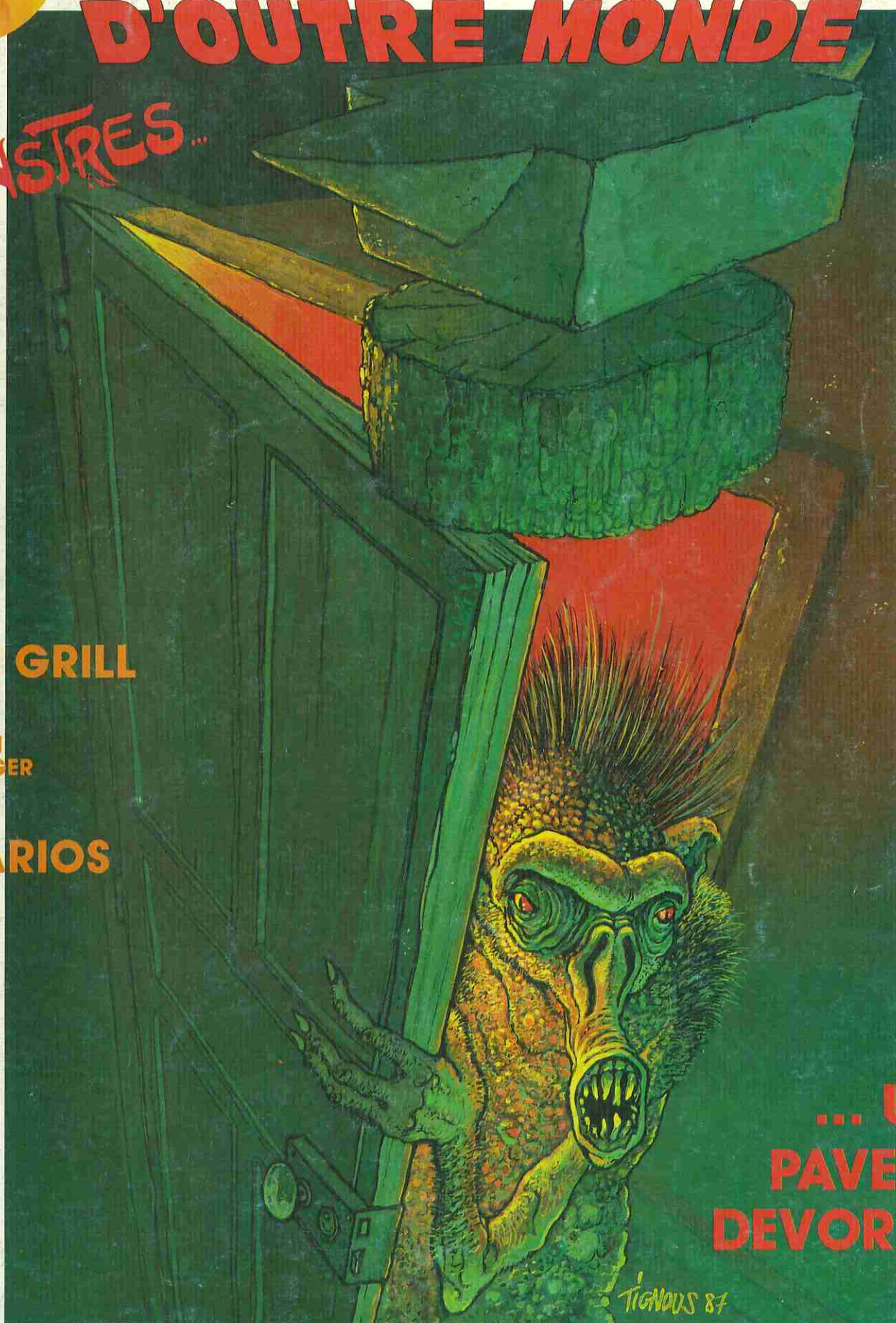
CHILL
PARANOIA
RUNEQUEST
TRAUMA

M 2085 - 7 - 28,00 F



3792085028006 00070

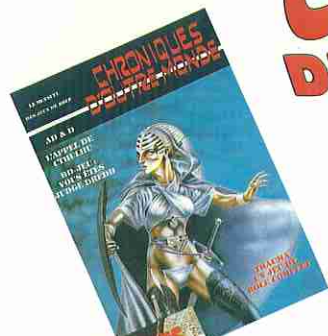
CHRONIQUES D'OUTRE MONDE



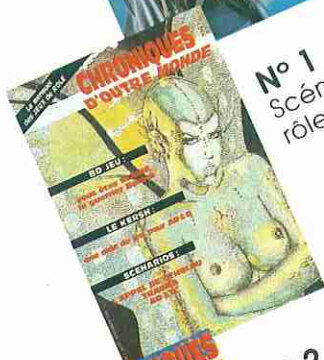
... UN
PAVE A
DEVORER

TIGNOVS 87

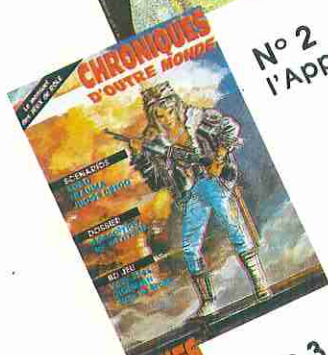
CHRONIQUES D'OUTRE MONDE



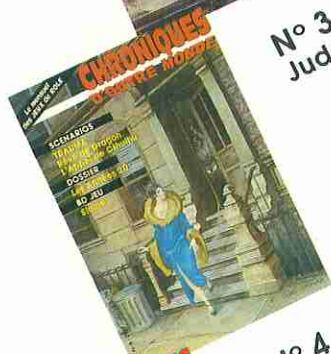
N° 1 — TRAUMA, le jeu dont vous êtes la victime : les règles.
Scénarios : AD&D, l'Appel de Cthulhu, TRAUMA. Article : Joueurs de rôle.



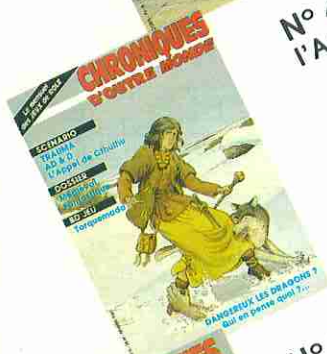
N° 2 — LE KERSH, une aide de jeu pour AD&D. Scénarios : AD&D, l'Appel de Cthulhu, TRAUMA. Article : Plaisirs solitaires.



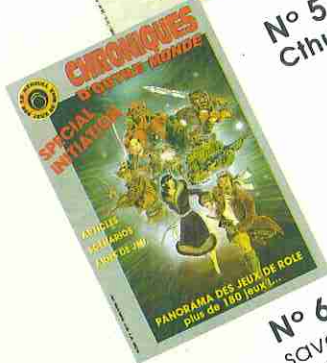
N° 3 — APOCALYPSE YESTERDAY, dossier post. Scénarios : AD&D, Judge Dredd, TRAUMA. Article : Match nul, zéro partout.



N° 4 — LES ANNEES A 20 FACES, dossier. Scénarios : Rêve de Dragon, l'Appel de Cthulhu, TRAUMA. Article : Le commerce des armes.



N° 5 — ALTHOR, une ville du KERSK. Scénarios : AD&D, l'Appel de Cthulhu, TRAUMA. Article : Dangereux les Dragons.



N° 6 — SPECIAL INITIATION, tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur les Jeux de Rôle... Scénarios : l'Œil Noir, TRAUMA, un grandeur nature.

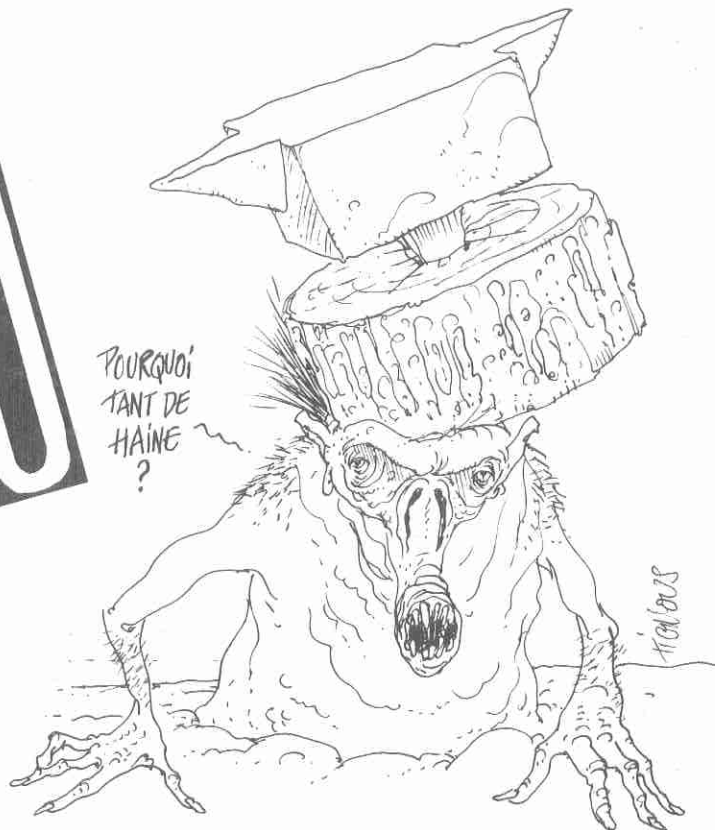
CHRONIQUES, le journal qui mord là où ça fait mal...



**Une dent vous manque ?
Complétez votre ratelier !**

Les anciens numéros sont disponibles au prix unitaire de 28 F + 4 F de port, soit 32 F chaque. Demandez-les à :
CHRONIQUES D'OUTRE MONDE, 96 avenue de la République, 75011 PARIS.

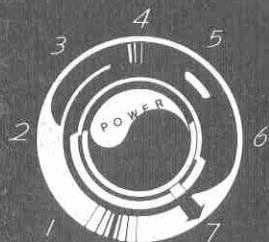
EDITO



Attention ! Vous tenez dans vos petites mains fébriles un numéro **MONSTRUEUX** ! Celui qui contient le premier Pavé d'Outre Monde vraiment saignant ! Seize pages sous forme d'encart détachable uniquement sur les monstres, ce qu'ils sont et comment les utiliser au mieux – ou au pire, tout dépend du point de vue : MJ ou joueur. Sujet facile nous direz-vous, quand on s'appelle « Tentacules Associés », il suffisait de mettre une photo et un descriptif de chaque membre de la rédaction... Nous l'aurions bien fait, mais en ces temps de puritanisme latent... Qu'allaient dire les autorités gardiennes de la morale officielle ?

Quelle horreur ! Trop c'est trop ! Or comme nous voulons continuer à pouvoir vous parler tranquillement de goules aux chairs décomposées... nous avons remplacé nos immondes et terrifiants faciès par des abominations cinématographiques ! Seize pages d'articles, d'aides de jeu et de monstres plus répugnants les uns que les autres ; alors à vos scalpels, rasoirs et bistouris et précipitez-vous sur votre **Chroniques** pour le désosser et en faire sauvagement jaillir l'encre à gros jets ! Rassurez-vous, vous pourrez dorénavant vous livrer en toute quiétude à ce sacrifice rituel à chaque numéro de **Chroniques** ; en effet, chacun d'entre eux contiendra un pavé détachable comme celui-ci sur un sujet précis !

Vous avez dû remarquer que Diceman a été victime d'un malheureux et fatal accident ; sa douloureuse agonie nous a permis de remplacer ses vingt pages par des scénarios et un pavé qui ne ressemble pas à un goblin atteint de rachitisme. Aaargh ! Tout ça en plus ! Nous nous en grattons les ventouses d'aise ! Evidemment, tout ceci demande du travail supplémentaire, donc du temps ; c'est pourquoi nous vous confirmons que **Chroniques** restera bimestriel jusqu'à la fin de l'année, et non pas trimestriel comme a pu le faire croire une erreur qui s'est glissée dans le numéro 6 ! Mais pour l'instant, dévorez votre Pavé d'Outre-Monstre pendant qu'il est encore palpitant et gluant !

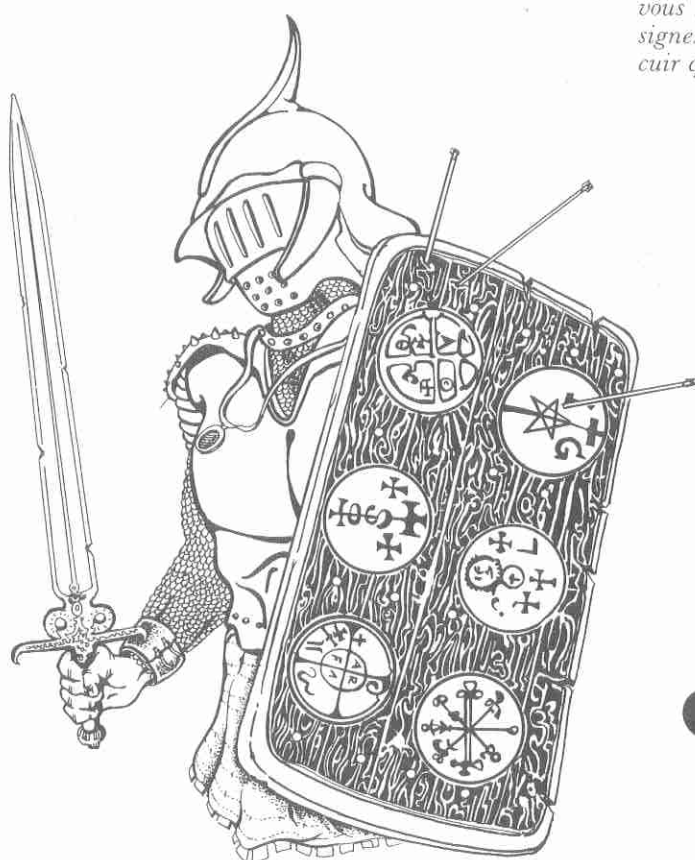


Pour survivre à votre prochaine aventure
munissez-vous des

TALISMANS MAGIQUES

dont les chevaliers du Moyen Age ne se séparaient jamais

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.



- N° 1 Contre le feu
- N° 8 Donne la force, la puissance et la richesse
- N° 12 Contre la mort subite
- N° 15 Contre les foudres
- N° 16 Contre les poisons
- N° 17 Contre la mort tourmentée
- N° 22 Pour la protection contre les faux prophètes
- N° 23 Pour la richesse des trouvaillies
- N° 25 Contre les bêtes sauvages
- N° 31 Pour la clarté d'esprit
- N° 33 Pour le renforcement des forces vitales
- N° 40 Contre les illusions

OFFRE SPECIALE

1 talisman : 50 F
2 talismans : 90 F
3 talismans : 120 F
4 talismans : 140 F
5 talismans : 150 F
Le talisman supplémentaire : 10 F

BON DE COMMANDE

à renvoyer à Lodi - 3 bis, rue Castérès,
92110 CLICHY

_____ talismans au prix total de _____

+ 18 F (frais d'envoi) = _____ F

NOM

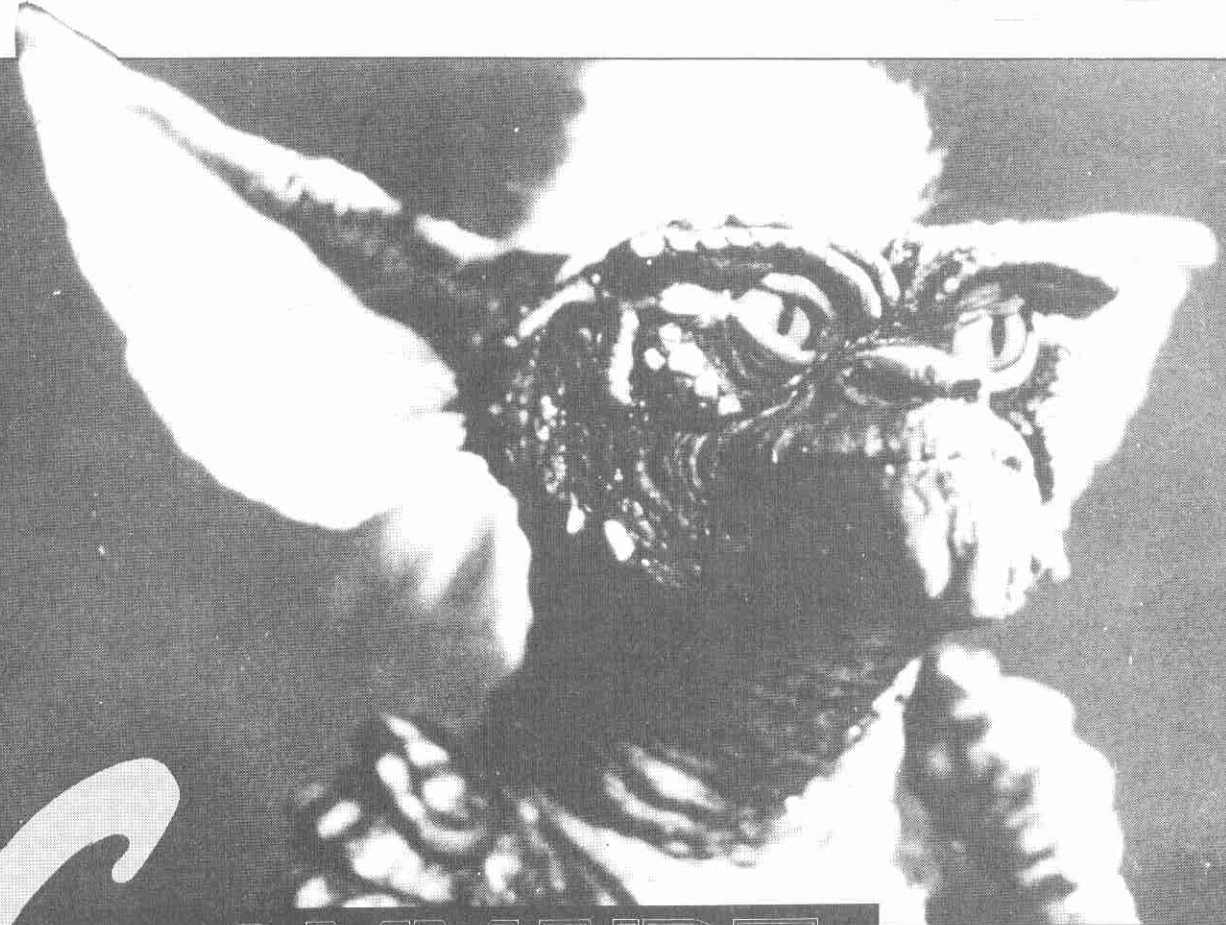
ADRESSE

CODE POSTAL

Ci-joint mon règlement par mandat ou chèque à l'ordre de Lodi.

REFERENCES QUANTITE

N° 1	_____
N° 8	_____
N° 12	_____
N° 15	_____
N° 16	_____
N° 17	_____
N° 22	_____
N° 23	_____
N° 25	_____
N° 31	_____
N° 33	_____
N° 40	_____



SOMMAIRE

6 VU ET ENTENDU

VITRINES. Les jeux sont faits, rien ne va plus !
MANIFS. Lâchez les dés, prenez les armes !
BULLE. Le soleil des loups
BOBINES. Poupées, Vaudou & Vietnam
SILLONS. Le petit disquaire des horreurs

17 CHRONIQUE DE 3 JEUX

Trois Américains à Paris
CHILL
STORMBRINGER
PENDRAGON

22 SILENCE ON VAPORISE

« Tu seras un clone, mon fils... » Un scénario pour Paranoïa

26 LA VOIX DE SON MAÎTRE

Coke & Sulfateuses

27 LE PAVE D'OUTRE MONDE

Les MONSTRES



43 CE-ACATL

« Pour toute trace, l'assassin n'a laissé que quelques plumes... » Un scénario pour Chill

48 L'HABITANT DU BLIZZARD

Un scénario réfrigérant pour RuneQuest

54 TRAUMA

LE COURRIER. Qui vit par le M16 périra par le M16...
FUSILS & CARABINES. Merci, monsieur Plus !
LES DIAMANTS NOIRS. Des p'tits trous, des p'tits trous, toujours des p'tits trous...

61 ENCRE

Passeport pour les étoiles

63 ADDITIFS AU PANORAMA DU N° 6

Une affaire à suivre

65 CHRONIQUEZ VOUS

Ceil pour ceil, dent pour dent



CHRONIQUES D'OUTRE MONDE. N° 7. Publié par Guy Dovert, 96 avenue de la République, 75011 PARIS. Tél. : 48.07.23.66. Télex : 630737. RC 302 902 758. Directeur de publication : Guy Dovert. Comité de rédaction : Stéphane Dovert, Dominique Granger, Christian Lehmann, Frédéric Leygonie. Secrétariat de rédaction : Sylvie Rodriguez. Maquette : Ty Taraud. Couverture : Tignous. Textes : Raymond Audemard, Azir, Jérôme Bohbot, Pascal Bousquet, Stéphane Dovert, Christophe Entzmann, Fang, Dominique Granger, Alexis Lang, Philippe Lepeintre, Christophe Louvet, Christian Lehmann, Frédéric Leygonie, Patrice Mermoud, Pénélope, Philippe Sallerin, Francis Schall, Shotgun Shorty, Pierre Xavier. Illustrations : Actéon, Azir, Jérôme Bohbot, Christophe Bonnetterre, Fredy, Olivier Hug, Philippe Millot, Jean-Charles Rodriguez, Shotgun Shorty, Tignous, Stéphane Truffert. Périodicité : bimestrielle. Commission paritaire : 68410, ISSN 0764-8197. Dépôt légal à parution. Distribution NMPP. Service des ventes : Option Presse Diffusion, Mrs Marc Gaudin et Pierre Lebreton : 48.75.07.57. Photocomposition, photogravure : Atelier Alfortville, Impression : RFI, bd de Beaubourg, Emerainville, 77200 TORCY.

© LES TENTACULES ASSOCIÉS 1986, Paranoïa est une marque déposée par Jeux Descartes et West End Games, RuneQuest est une marque déposée par Games Workshop et Chaosium, Chill est une marque déposée par Pacesetter et Schmidt International, Trauma et Chroniques d'Outre Monde sont des marques déposées par les Tentacules Associés.

VITRINE

Jeux de Rôle



CHILL Schmidt International

Le célèbre jeu de PACESETTER est maintenant disponible en français. SCHMIDT vient d'éditer *Initiation au jeu d'Epouvante* et *Extension au jeu d'Epouvante* sous une présentation identique à celle de l'autre JdR de sa gamme, L'OEIL NOIR. Pour tout savoir sur CHILL, lisez vite notre **CHRONIQUE DE 3 JEUX**.

Et comme un jeu de rôle vient rarement seul, SCHMIDT, décidément très efficace, a déjà sorti 4 scénarios en français : *Tournée mortelle*, *Le village du crépuscule*, *La nuit de Thoutmes*, *Le bayou de la mort*. Vous pourrez donc frissonner en toute tranquillité !

STORMBRINGER Oriflam

On vous l'avait prédite cette traduction, elle est arrivée, superbe, revue et corrigée. Peuples des Jeunes Royaumes, unissez-vous (trahissez-vous ou étriez-vous)... Pour en savoir plus sur ce JdR basé sur la célèbre et inoubliable saga de Michaël Moorcock, foncez immédiatement sur notre **CHRONIQUE DE 3 JEUX**.

ORIFLAM démarre très fort puisque cette jeune et dynamique maison d'édition nous propose également un **ECRAN** superbement illustré, création entièrement originale (et efficace) puisqu'aucun écran n'avait complété la version américaine. Il est, de plus, fourni avec un scénario original...

ZONE Siroz Productions

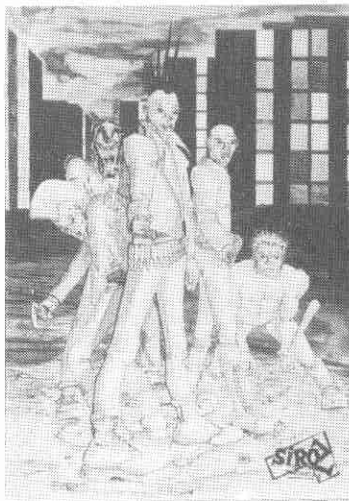
« La zone c'est ici, maintenant et derrière toi !... Ce jeu met en scène les derniers aventuriers du monde moderne... Les zonards, quand ils descendent dans la rue, ce n'est pas le futur car il n'y a pas de futur, ce n'est ni le laser, ni les épées, ni les dragons... »

Ce sont les concerts craignos, les bastons dans les terrains vagues, les Hell's Angels, les chaînes de vélo, les poings américains...

« ZONE » est la rue, la grise rue glauque des cités, le rire des H.L.M., l'angoisse du métro, les bandes de copains, les clans qui se cartonnent sans cesse pour quelques mètres de bitume...

Alors toi aussi, si rien ne t'effraie, si tu as un cœur d'or sous ton cuir tanné, enfile tes docs, saisis ta batte de base-ball, et viens défendre ton honneur et ta vie... »

(extrait du texte de présentation du jeu)



ZONE est un jeu de rôle 100 % français (cela fait plaisir de temps en temps) et c'est le premier jeu à explorer la banlieue et surtout sa faune si typique.

Le jeu se présente sous la forme d'une chemise cartonnée contenant deux livrets au format A4 : — Un livret de règles de 48 pages.

— Un livret d'aides de jeu (une banlieue complète et un scénario) de 18 pages.

La présentation du texte est correcte et les illustrations, quoique assez nombreuses, sont souvent moyennes.

Les règles sont simples, faciles à assimiler et cohérentes, le personnage est défini par 6 caractéristiques (force, intelligence, constitution, dextérité, rapidité et beauté), des attributs secondaires qui en découlent (poids portable, esquive, etc.) et des compétences où le niveau est exprimé par un pourcentage. Rien de bien nouveau donc, mais les règles marchent de manière très satisfaisante. Là où ça devient très bon, c'est dans la gamme de personnages pro-

posée, où le joueur aura à choisir entre :

— Les rockers, divisés en plusieurs classes : cats, rebels, teddy boys et rockys...

— Les punks, divisés aussi en plusieurs classes : punk 77, nazi-punk et punk's not dead...

— Les skinheads et leur variante : les redskins.

— Et enfin, les hardrockers, divisés en : graisseux, beer drinkers et hardkillers...

Leurs descriptions ne manquent pas d'humour et donnent une bonne idée des motivations (souvent « destroy ») de chacun...

L'univers. *Mocheville*, la banlieue décrite, est croustillante à souhait, avec ses bandes, les flics, les milices, etc. On s'y croirait. Ceci dit, rien n'empêche un maître de jeu de localiser l'action dans des lieux qui lui sont plus familiers.

Que dire d'autre qui ne gâcherait pas le plaisir de la lecture de ce jeu étonnant, car il faut souligner qu'il est écrit dans un style excellent, soutenant sans aucun problème la comparaison avec des productions plus ambitieuses. Simplement que c'est une réussite, qu'y jouer demande quand même une bonne maîtrise des JdR et que vous aurez probablement du mal à le trouver dans votre boutique habituelle (petite diffusion). Voici donc l'adresse où vous pourrez obtenir tous les renseignements sur les points de vente du jeu (ou éventuellement le commander).

THERY-BOUCHAUD et Cie, 8 rue Galliéni, 78220 Viroflay.

EMPIRES & DYNASTIES PB Productions

Présenté pour la première fois au Salon des Jeux de Réflexion, **EMPIRES & DYNASTIES**, se compose d'un livret de règles, d'un scénario, d'une carte en polychromie, de feuilles de personnages (très kitschs et peu lisibles) et de dés (4.6.8.10.20 faces), le tout bientôt en boîte. Le livret de règles, sous couverture couleur de CAZA, regroupe 37 pages de règles proprement dites et une quarantaine de pages sur le monde de RHEA, dans lequel est située l'histoire de **EMPIRES & DYNASTIES**.

Un personnage verra ses caractéristiques déterminées par la moyenne de celles de ses parents (ce qui oblige à tirer deux personnages pour en créer un... spécial !). Ce système sera ap-

pliqué pour les caractéristiques des enfants que le PJ pourra avoir avec un autre PJ ou un PNJ. Si le PJ meurt, le joueur peut reprendre un de ses enfants comme PJ et suivre ainsi la dynastie créée par son premier personnage. Ce système était déjà « suggéré » dans *PENDRAGON*.

La carte est bien réalisée, et assez agréable.

Le scénario, linéaire de l'auteur même de son auteur, est mal écrit, plein de fautes d'orthographe, et n'est guère plus qu'une suite de batailles, de piè-

ges, et de créatures plus ou moins monstrueuses, que les PJ devront affronter sans avoir vraiment le choix, étant guidés tout du long par les PNJ de l'histoire.

Finalement, un système relativement lourd (pas mal de calculs, de jets de dés et de consul-

tation de tables diverses pour presque chaque action des PJ), mal présenté (un tableau essentiel manque), plaqué sur un monde médiéval fantastique dont l'originalité, si elle existe, n'apparaît pas au premier abord. Le tout forme un ensemble très décevant.

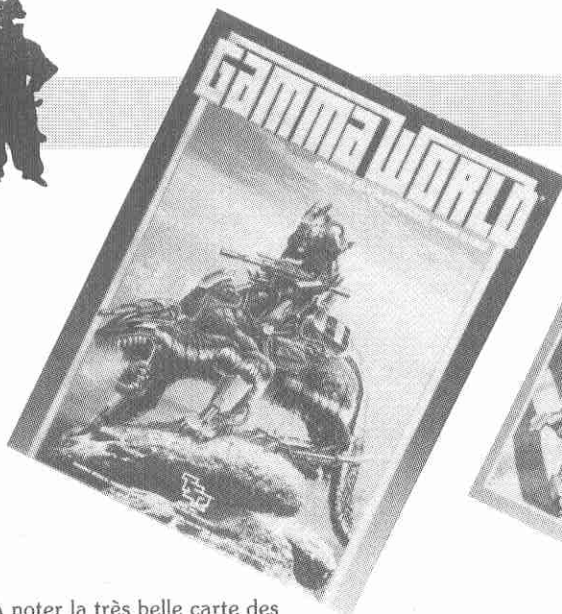
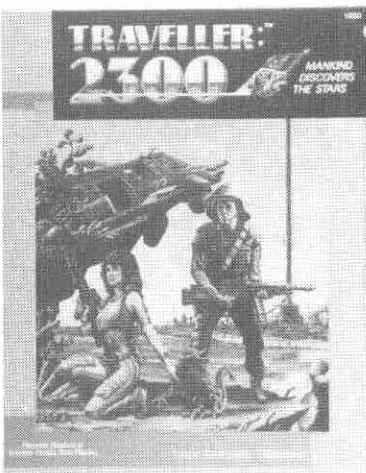
Jeux de Rôle

GAMMA WORLD 3^e édition TSR

Un vétéran fait peau neuve ! Sorti en 1978, dans la foulée de AD&D, *GAMMA WORLD* met en scène un monde post-cataclysmique peuplé de mutants bizarroïdes, d'origine humaine, animale ou végétale... TSR le réédite aujourd'hui après en avoir totalement refondu le système de jeu. Le système d'origine, inspiré de AD&D, disparaît. On n'utilise plus que les dés de pourcentage et une table unique et colorée, similaire à celles de *CONAN* et *MARVEL SUPER HEROES*. La politique de simplification menée par TSR se poursuit donc, avec ce jeu mineur mais amusant pour changer de ton, durant une partie.

TRAVELLER 2300 Game Designer's Workshop

Les auteurs du célèbre *TRAVELLER* ont décidé de refondre leur système de jeu complexe pour permettre à leurs joueurs de connaître enfin les plaisirs d'un réalisme jouable dans le jeu de rôle de SF... Et effectivement, au niveau des règles comme du décor de cet univers du 24^e siècle, le pari semble tenu... Mais il est probable que les aficionados de *TRAVELLER* réservent un accueil mitigé à ce jeu qui tente de supplanter leur idole, d'autant plus que les deux systèmes semblent incompatibles...



A noter la très belle carte des étoiles qui accompagne les deux livrets et la qualité des illustrations... Mais l'absence de scénarios bien développés laisse pour l'instant le game-tester dans le doute...

On applaudira cependant la manière dont le staff de GDW a créé le décor des quatre siècles prochains... et donc le background de cet Empire des Etoiles du 24^e siècle. Chacun des dix membres de GDW avait en mains la destinée de trois ou quatre nations, et a tenté au cours de deux années du grand jeu « The Game », de mener à bien les pays dont il disposait au cours d'une simulation diplomatique - militaire - économique - sociologique - politique... Les petits Français diront une prière fervente cette nuit pour John Harshman (France, Argentine et Israël), qui a mené notre belle contrée à la tête du pouvoir pendant plus d'un siècle à la suite de la Troisième Guerre Mondiale... tout au long de cette période que vos livres d'histoire baptiseront, dans les siècles à venir, The French Peace... car comme chacun sait, la France fut (sera) le seul pays à sortir indemne de WWII. Bravo, John !!!

THE PRICE OF FREEDOM West End Games

Ça y est ! Bon sang, j'aurai dû écouter ma maman... Depuis le temps qu'elle me répétait que les Russes étaient à trois heures de tank de Paris, j'aurai dû me rendre compte qu'un jour, fatalement ils arriveraient à démar-

commettront pas les bons petits Américains endoctrinés par West End Games... Car le russe, le soviétique, le bolcho, c'est l'ENNEMI... Oublions les querelles passées avec nos voisins Anglais ou Allemands... La bête vient de l'Est, et son souffle chaud nous frigidifie déjà le dos...

Ce premier paragraphe volontairement humoristique cache mal mon malaise et ma déception... Laissez-moi ouvrir mon petit cœur tendre à votre compassion éplorée, chers lecteurs... Pour être Tentacule, on n'en est pas moins homme... Et la déception que vient de causer West End Games avec la publication du torchon qu'est *PRICE OF FREEDOM*, n'est pas prête d'être oubliée...

Voilà des gens qui nous offrirent dans le passé *PARANOIA* (Hosanna au plus haut des cieux...) et *GHOSTBUSTERS* (Allah est grand...) et qui aujourd'hui commettent un crime contre les joueurs de rôle auprès duquel la délation de Jean Moulin aux Allemands est de la bibine... J'ai nommé, LE PIRE DU PIRE, CELUI QU'ON NE DOIT PAS NOMMER... LE PRIX DE LA LIBERTÉ...

Le Prix de la Liberté, c'est celui que devront payer les bons Américains joueurs de ce jeu face à l'envahisseur soviétique, dans un futur hypothétique proche où un président américain (certainement démocrate...) aura faibli un instant dans le bras de fer perpétuel qui oppose la LUMIÈRE (Stars and Stripes forever !) aux TENEBRES (Potemkine). Par la faute de ce scélérat, les USA sont livrés poings et pieds liés à

l'hégémonie soviétique... Comme le reste du monde libre d'ailleurs... Tous les « grands penseurs », Pauwels, Mickey Mouse, Le Pen (qui a les plus grandes oreilles ? NDLR) etc. sont passés par les armes... Seuls au fin fond de l'Amérique Profonde, de vrais Américains résistent encore et toujours à l'envahisseur.

Les auteurs de ce jeu n'hésitent pas à affirmer qu'ils ont voulu mettre les Américains dans l'exaltante position des résistants français de la seconde guerre mondiale... Chouette ! A quand le nouveau jeu « CALL OF TREBLINKA » ? Assez de haine et de fiel... Autopsions le cadavre ensemble...

Une belle grosse boîte plus proche a priori d'un boardgame ou d'un wargame que d'un jeu de rôle.

Des illustrations édifiantes, du style « gros-bill à la Springsteen, poing levé vers le ciel, FM en main, walkman coincé sur les oreilles, T-shirt proclamant bien fort PLUTOT MORT QUE ROUGE... »

Un premier livret, le Player Book, de 32 pages, détaille les concepts de base du jeu, les attributs et compétences, le système de combat... et se termine sur dix pages bourrées d'informations sur l'ENNEMI.

Le Gamemaster Book, illustré par le faciès de Lénine, comporte dans ses 64 pages tout le nécessaire pour créer des aventures dans un climat d'endoctrinement maximum... Les têtes de chapitres sont d'ailleurs édi-

fiantes... « Violence Sadique, Pourquoi Nous Vaincrons, etc... ».

Les règles sont claires, et le système du jeu annonce la couleur d'emblée, avec l'attribution aux Héros Américains (vous et moi) d'un potentiel de Points d'Héroïsme permettant aux personnages de se livrer aux escapades les plus folles au nez et à la barbe de ces cons de soviets... Cet artifice lamentable fera la joie des Rambo de banlieue... tant pis pour la simulation, et le Jeu en général...

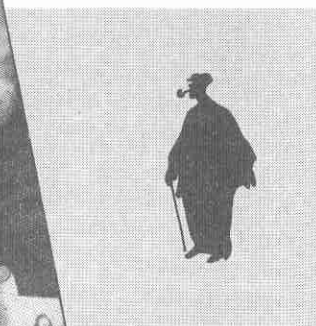
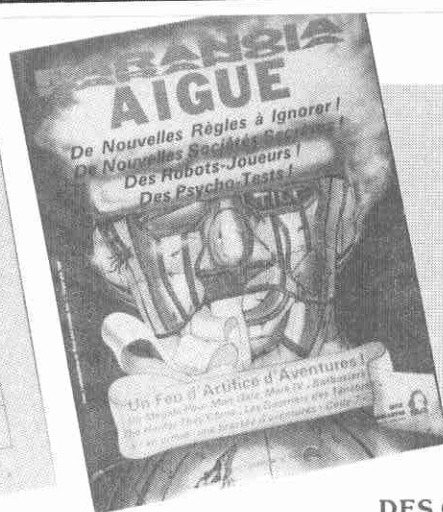
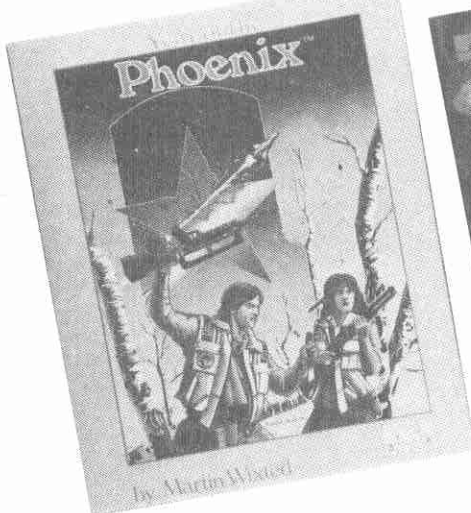
Une planche de pions de type wargame, et quelques plans... et voilà le modèle type du jeu conçu uniquement dans le but de faire du fric avec la paranoïa ambiante des beaufs...

Mais la frange de l'électorat reaganien la plus réactionnaire pourra s'amuser à casser du bolcho dans son fauteuil entre deux canettes et deux vidéos de Stallone, l'Étalon Italien... Attiser la haine entre deux peuples que tout déjà a tendance à séparer... bel effort pour West End Games... Et l'humour second degré que les auteurs distillent au long de ce pensum n'enlève rien au côté sordide de l'entreprise... La « Note aux Lecteurs Libéraux » qui accompagne le jeu est d'ailleurs révélatrice... Les auteurs dévoilent qu'ils ne pensent pas non plus (comme vous, cher gauchiste en herbe qui avez acheté nos produits jusqu'à ce jour et que nous craignons de perdre...) que les russes vont s'abattre sur le monde demain telle la vérole sur le bas-clergé... Leur défense est simple... Voici le seul jeu au monde vous permettant de jouer votre propre personnage, qu'importe si les positions politiques sont simplistes à l'extrême... un bon américain saura bien s'y retrouver... Contre ces montres qui (je cite texto!) « veulent voler votre magnétoscope, votre voiture, endoctriner vos enfants et supprimer le ketchup... », vous saurez vous défendre... Mange du plomb chaud, chien de communiste !...

L'existence de JAMES BOND et de TRAUMA prouve qu'il n'est nul besoin de faire appel aux plus bas instincts de l'être humain pour créer un jeu contemporain... Profitons donc des vrais jeux de rôle...

YEAR OF THE PHENIX F.G.U.

Les membres d'une équipe anti-terroriste américaine, le Phoenix Command, se retrouvent transportés au cours d'une opération de récupération d'une station spatiale à travers une déchirure de l'Espace-Temps, deux siècles dans le futur. Et en redescendant sur notre bonne vieille Terre, comment trouvent-ils l'Amérique ? Vous avez



trente secondes pour répondre... Envahie par les Soviétiques, voui, monsieur !

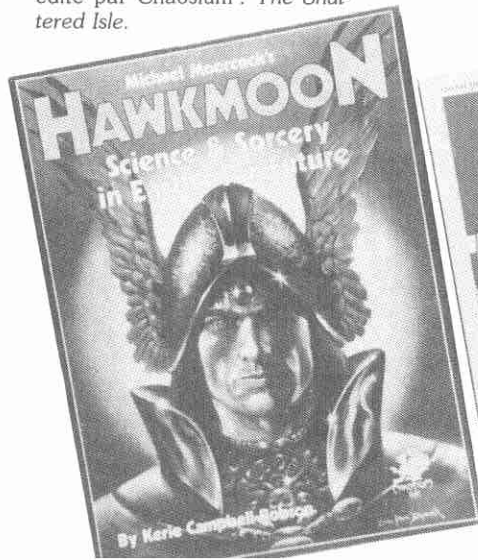
Le thème est identique à celui de Price of Freedom, le système de jeu est nettement plus simple, et au demeurant, assez agréable, et le tout est issu dernièrement de chez F.G.U., l'éditeur qui publie des jeux plus vite que je ne peux les acheter...

HAWKMOON Chaosium.

The Empire strikes back ! Mais cette fois, c'est l'Empire de Granbretane, dans un jeu inspiré de la « Saga des Runes », de Michael Moorcock (publié jadis, en France, par Lattès, dans la collection Titres-SF, et que ce serait bien qu'un éditeur décide de la rééditer). Dorian Hawkmoon, duc de Höln, remplace Elric, la précédente incarnation, et résiste (encore et toujours), au Ténébreux Empire Granbretan...

Second jeu dans la série de l'Eternel Champion, le thème fétiche de Moorcock, HAWKMOON fait suite à STORMBRINGER (cf Chronique de 3 jeux), est entièrement compatible avec lui, et devrait être publié en français par ORIFLAM, vers la fin de l'année.

Un premier supplément, regroupant des suppléments de règles et des scénarios (utilisables avec HAWKMOON ou STORMBRINGER), a déjà été édité par Chaosium : The Shattered Isle.



Scénarios et Extensions

PARANOIA AIGUE Jeux Descartes

On se disait gentiment : plus flippant que PARANOIA, tu meurs. Eh bien le pire vient d'arriver : PARANOIA AIGUE est là, aïe aïe aïe ! Il va y avoir du clone brûlé, fondu, ratatiné, atomisé, éclaté...

Nous disons donc, au menu des nouvelles cruautés directement applicables aux vaillants clarificateurs :

— Des psychotests à brouter la moquette (celle des silos à nourriture...)

— Des substances chimiques amusantes qui, combinées entre elles, donnent de charmantes drogues aux effets aussi imprévus que variés.

— Des nouvelles sociétés secrètes encore plus débiles que le compte rendu d'une session du Sénat.

— Des additifs de règles pour pouvoir jouer des robots...

— Une méga-aventure, 3 mini-aventures et 8 aventures code 7 (espèce de gentillesse où il faudra au minimum 7 clones à chaque joueur pour espérer la finir...).

En deux mots : PARANOIA AIGUE, c'est tout bon...

DES CLONES DANS L'ESPACE

Un scénario pour PARANOIA Jeux Descartes

Voici une aventure palpitante pour de vaillants clarificateurs d'accréditation rouge. Ceux-ci vont être lancés dans une mission dont ils ne savent strictement rien... Ils vont être les cobayes de nouvelles et joyeuses réjouissances : Décompression Explosive, Mort par le Vide, Joie de l'Apesanteur et bien d'autres encore... Cette aventure est censée être tellement mortelle que les clarificateurs la démarrent directement avec leurs six clones, et il est tout à fait possible d'emmener ses frères et sœurs... Géant !

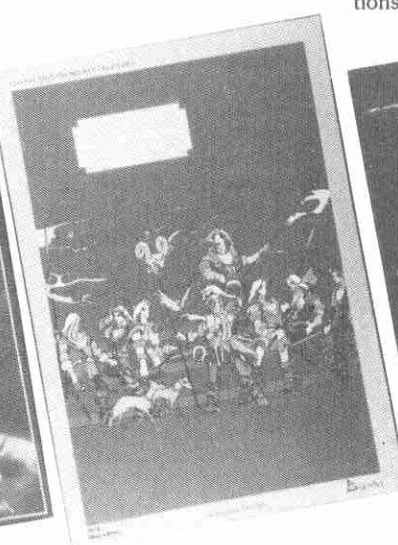
ADDITIFS PREMIERES LEGENDES Jeux Descartes

Ecran du MJ pour Légendes Celtiques

Voici un écran à quatre volets, joliment illustré et contenant toutes les informations et tableaux nécessaires pour diriger une partie. Il est très clair, complet, précis et d'un maniement aisé... Que demander d'autre à un écran ?

Accessoires du MJ / Accessoires des joueurs

Ce livret de 38 pages, à la présentation originale (suivant le sens dans lequel on le prend, on a soit la partie du MJ, soit celle des joueurs) contient un récapitulatif des principales informations dont peuvent avoir rapide-



ment besoin MJ et joueurs en cours de partie. Dans la partie réservée au MJ, on trouve des infos sur les compétences, la santé, les combats, la magie, la religion, le prestige, les créatures ainsi que des références diverses (saut en hauteur, chutes, etc.), la liste complète des sortilèges, une fiche de personnage et enfin l'index alphabétique du jeu. La partie destinée aux joueurs comprend elle des infos sur la création d'un personnage, le milieu social d'origine, les classes de personnages, la taille et le poids de ceux-ci, la magie, les compétences, les métiers, les armes, les armures, une silhouette de localisation et enfin un descriptif complet de tous les sortilèges.

Une aide de jeu bien pensée et bien réalisée.

P.S. Arrive à l'instant à la rédaction un livret d'aide de jeu pour « LA TABLE RONDE ». Présenté comme celui de « LÉGENDE CELTIQUES », il réunit aussi le même type d'informations.

ECRAN DU GARDIEN DES ARCANES L'APPEL DE CTHULHU Jeux Descartes

Il était temps de changer l'ancien écran, il était moche, peu pratique et les illustrations n'avaient qu'un vague rapport avec le jeu. Là, c'est du grand art : une magnifique illustration sur quatre volets, vraiment dans le ton, et des informations qui ont été remaniées, triées et complétées, tout cela pour rendre la vie plus facile au Gardien...

Avec l'écran, il y a aussi un petit scénario de 16 pages, un bonus en quelque sorte. Malheureusement, celui-ci est bien moyen et ne laissera pas dans les esprits une trace bien profonde...

LA TERREUR VENUE DES ETOILES Scénario pour l'APPEL DE CTHULHU Jeux Descartes

Traduction de « *Terror from the Stars* » paru chez CHAOSIUM en juillet dernier (voir **Chroniques** n° 1), ce recueil comprend :

— Deux scénarios : *Les puits de Bendal-Dolum* et *Le Temple de la Lune*. Ils sont plutôt du style aventure que du style enquête et permettront aux investigateurs de voyager jusqu'au Honduras et au Pérou (et peut être plus loin...). Ces deux scénarios sont de bonne qualité mais ne vous attendez pas à y retrouver le souffle épique et les situations inoubliables des *Masques de Nyarlathotep*.

— Le manuel de la Société *The Iron Marks* : un petit bonus

représentant le journal d'un investigateur, André Stalin, écrit en 1929. Ce journal conte l'histoire d'une société dont l'objectif était le combat contre les créatures du Mythe. On y trouve des anecdotes, des conseils ainsi qu'une réflexion sur cette lutte... Intéressant.

TREGOR, Univers médiéval-fantastique Editions Dragon Radieux

Voilà un créneau délicat, celui des univers complets prêts-à-jouer. Il y en a déjà quelques-uns qui s'y sont frottés et qui ont renoncé. Il faut dire que la production anglo-saxonne détient le haut du pavé dans ce domaine, avec ce chef d'œuvre qu'est *HARN*... Bon, j'ai compris, l'anglais représentant toujours pour vous l'ennemi héréditaire, vous avez refusé, dans un vaillant élan de patriotisme, d'apprendre cette langue barbare à l'école, quitte à en pâtir par la suite dans votre vie professionnelle (mais je serai agriculteur quand je serai grand, moi, monsieur !)... Je vous comprends et compatis... Nous disons donc : *TREGOR*, un univers médiéval-fantastique complet et en français. Il comprend :

— Une grande carte en bichro, en deux parties, assez jolie mais pas tellement lisible.

— Une feuille de personnage déterminant ses liens avec les races, familles et religions de *TREGOR* (elle est compatible avec n'importe quel système de jeu).

— Un livret illustré de 58 pages contenant toutes les informations sur le monde (peuples, religions, races, relief, économie, politique, diplomatie, etc.) ainsi que deux scénarios. Le tout est d'un bon niveau.

Le monde décrit se rapproche, par ses structures, de celui du *SEIGNEUR DES ANNEAUX* (mais comme dit la vieille dame en solex : c'est incontournable !) : outre les humains, il y a des elfes et des nains plus quelques autres races de moindre importance ; on arrive aussi facilement à différencier les bons des méchants. Bref, le monde est cohérent et agréable et, si vos personnages se baladent à travers des portes interdimensionnelles d'univers en univers, vous pouvez les fixer sur *TREGOR*, ils y trouveront leur place sans problème.

REVE DE DRUIDE Schizoïde

Présentation attrayante pour ce scénario (AD & D - niveaux 5 à 7) du groupe Schizoïde : un

livret de 68 pages (rappelant les ancêtres de D & D... aux vieux briscards que nous sommes) pour l'aventure proprement dite et un livret de douze illustrations (atmosphère garantie) à présenter aux joueurs au fil de l'action.

Je ne déflorai pas le scénario, mais sachez simplement que sa présentation est claire, qu'il foisonne de bonnes idées et de rencontres dangereuses et qu'il m'a presque réconcilié avec AD & D (Pendez-le, hurle Gyax !).

En comparaison avec certaines des dernières livraisons de TSR, et pour son prix (50 francs franco de port à *SCHIZOÏDE*, 60 rue du Cherche-Midi 75006 PARIS), ce scénario tient tout à fait la distance... Savoir si vos joueurs en feront autant... « *mel-buc'h œil torve, ch't'ai suivi dans pas mal de coups foiresques, pas*

Scénarios et Extensions

S.H.A.D.O.W OVER SCOTLAND Hero Games

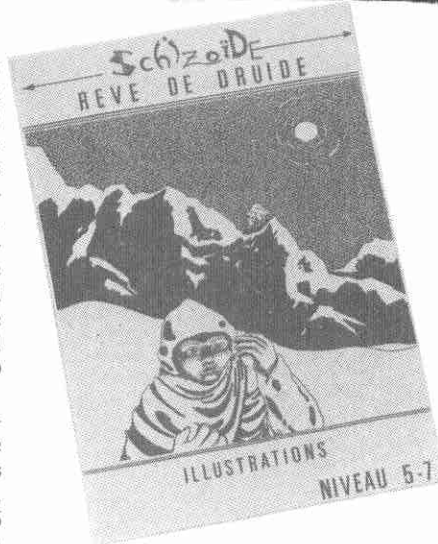
Un vampire se terre dans un sinistre château, écossais, au-dessus de la petite ville de Dunross. D'intrépides aventuriers vont tenter de mettre ce monstre hors d'état de nuire... Mais ce vampire est-il aussi inoffensif qu'il en a l'air ? Ou bien n'est-il qu'une façade dissimulant une réalité plus terrible encore ?

Premier supplément officiel pour *DANGER INTERNATIONAL* (ou *CHAMPIONS*, ce scénario de 48 pages décrit en détail l'organisation S.H.A.D.O.W, (*Strategic Headquarter for the Absolute Domination Of the World*, tout un programme !), nouvel avatar des organisations de subversion mondiale, et digne successeur des S.P.E.C.T.R.E., TRUSH, et autres KAOS...

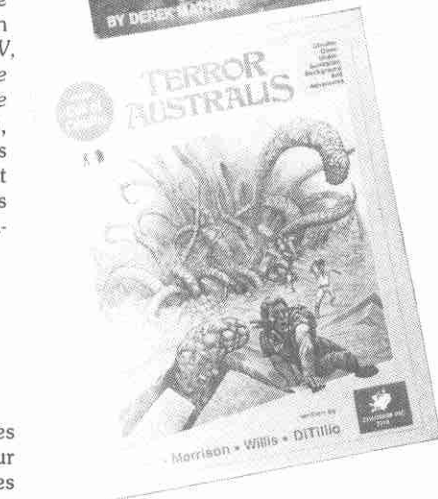
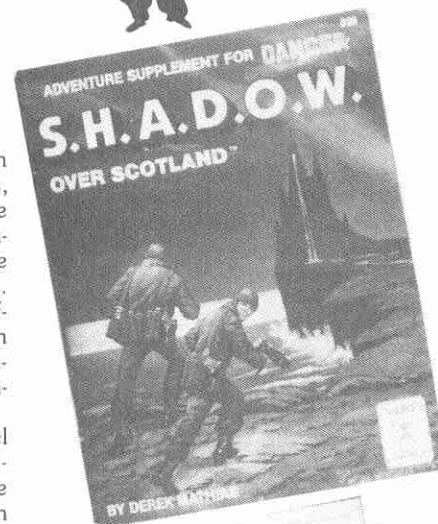
TERROR AUSTRALIS Australian background and adventures Chaosium

Ce gros livret de 130 pages contient tout le nécessaire pour s'aventurer dans l'Australie des années 20... Une très belle carte en bichromie sépia (nouveau chez Chaosium...), des chapitres variés et instructifs sur la nation australienne, la langue, l'histoire, les aborigènes... Et quelques créatures démoniaques tout droit sorties d'Alcheringa, le Monde des Rêves des Aborigènes Australiens...

Penelope Love (si, si, je ne vous mens pas) et Mark Morrison, les deux auteurs de la partie « documentaire » de cette ex-



mal malsains, et plutôt derrière que devant, j'dirais même. Mais là, j'dois dire, j'dois dire, ça sent l'embrouille bastarde... ».



tension, sont australiens. Leur adaptation aux exigences du jeu d'un concept aussi mystique que celui du *Temps du Réve* des aborigènes, est très réussie, Morrison avait déjà commis un scénario redoutable dans *Dreamlands*, et nous avions eu la chance de pouvoir publier son premier article *Terreurs nocturnes* dans **Chroniques** n° 4. Il se dépasse à nouveau dans les deux premiers scénarios de

cette extension... *Pride of Yrrimburra*, et *Old Fella That Bunyip*...

Pourquoi les fondateurs de la ville d'Yrrimburra décèdent-ils l'un après l'autre en plein sommeil ?

Qui rôde autour des berges de la Baie et du Jardin Botanique de Melbourne, tuant et dévorant sans laisser de traces autres que des restes humains broyés...

Intrigue et atmosphère garanties... Je n'en dirai pas trop pour ne pas faire hurler de rage les pauvres Gardiens des Arcanes qui ne possèdent pas suffisamment la langue de Shakespeare et de Crocodile Dundee... Sachez simplement que la trame en est à chaque fois nouvelle, et que le dépaysement est total dans ce monde à peine colonisé, où civilisation et préhistoire cohabitent... Pas de nouveaux sorts dans ces scénarios (il y en a déjà suffisamment avec l'extension parue dans *Fragments d'Épouvante* et *Dreamlands*...)

mais une nouvelle créature mythique... et des situations fort périlleuses pour les investigateurs, en dehors des sentiers maintenant un peu trop souvent empruntés par des scénaristes en mal de renouvellement : sectes d'adorateurs fous, maisons hantées, byakhees sanguinaires dans les cimetières de Boston et d'Arkham... Voici du neuf et du rafraîchissant (si l'on peut dire).

Enfin, ce volumineux livret se termine, chose promise, chose due, par *LE SCENARIO MANQUANT DES MASQUES DE NYARLATHOTEP*... Dans *City Beneath The Sands*, les investigateurs pourront enfin affronter le génial et démoniaque psychiatre fou, le malheureux Dr Robert Huston, que Nyarlathotep a totalement perverti à sa cause... Impressionnant.

Alors, Gardiens des Arcanes anglophones, n'hésitez pas... Offrez à vos joueurs une mort poétique et grandiose dans les déserts perdus d'Australie... En vente dans toutes les bonnes librairies d'occultisme...

THIEVES WORLD COMPANION : Sanctuary Roleplaying under the Beysibs Chaosium

La suite de l'excellent *SANCTUARY*, une des villes les plus étranges et les plus cohérentes que nous ait offert le jeu de rôle médiéval... et l'une des plus dangereuses, car *SANCTUARY* n'est un sanctuaire pour rien ni personne... Une faune sordide s'y déchire, dans des conditions de misère morale et matérielle aberrantes...

Au départ, il y eut l'idée de R.L. Aspryn de demander à de nombreux auteurs de SF et de fantastique (Farmer, Abbey, Van Vogt, etc...) de créer une histoire dans l'univers cohérent d'une ville qui grandirait, histoire après histoire, gagnant en intrigues et en complexité... D'où le sentiment de véracité de tous ces PNJ aux motivations complexes, d'où le sentiment d'arpenter réellement les ruelles de la ville...

Les MJ anglophiles ont un avantage certain, puisqu'ils bénéficient avec les deux offrandes de *CHAOSIUM* et les six

tomes de la série d'une mine pour bâtir leur propre campagne...

ALPHA FACTOR - GWE TSR

Un nouveau scénario de *GAMMA WORLD*, avec encore plus de mutations bizarroïdes que d'habitude...

GAMEMASTER PACK PRICE OF FREEDOM West End Games

Un écran de soviet suprême, un livret d'aventures de 16 pages, et un plan de votre hôtel de ville... Faisons sauter la ville pour montrer à ces bolchos que l'Amérique de Reagan a des couilles ! Tant pis pour les civils à l'intérieur... Eh, Steve, passe-moi une Budweiser, BROOOOTTTT...

YOUR OWN IDAHO West End Games

Super ! Une vraie grande aventure véridique pour *Price of Mental Debility* ! gosh ! Wow ! Blood and Guts !... Avec les règles pour les hélicos, tu te rends compte, Ronnie boy...

PRICE OF FREEDOM, le jeu qui vous fait regretter *Twilight 2000*...

Jeux de Plateau



LE JEU DES MILLE ET UNE NUITS Gallimard

Traduction de *TALES OF THE ARABIAN NIGHTS* de West End Games, le *LE JEU DES MILLE ET UNE NUITS* est un jeu de plateau passionnant qui vous demandera entre autres des talents de conteur et de comédien pour pouvoir vous y exprimer pleinement. Le thème du jeu : partir avec un personnage à la découverte de l'univers merveilleux de Sinbad le marin, Ali Baba et Aladin.

Le jeu permet de faire d'en jouer quatre, avec des niveaux de complexité et d'interaction différents :

— *Le jeu simple*, où les personnages partent à l'aventure, font des rencontres, les résolvent, gagnent des points (Histoire, Destinée et Fortune) et doivent revenir à Bagdad pour y devenir Sultan, à la place du Sultan.

— *Le jeu du conteur*, (sûrement le plus interactif et le plus intéressant) c'est le jeu simple ou le jeu de l'aventure agrémenté de la possibilité de gagner des points supplémentaires en contant ses rencontres aux autres joueurs de la meilleure manière possible.

— *Le jeu de l'aventure* : c'est une variante qui demandera plus de sens tactique que les autres (utilisation de talents, déplacements et combats sont plus importants).

— *Le jeu en solitaire*, proche des livres interactifs bien connus.

Cependant, il fallait s'y attendre (on ne s'appelle pas Gallimard pour rien !) quelques erreurs de traduction se sont glissées dans les règles et, beaucoup plus grave, des informations indispensables ont été omises sur le plateau (patience et bon sens peuvent cependant aider à trouver des solutions). C'est dommage car le *LE JEU DES MILLE ET UNE NUITS* est vraiment un grand jeu, pas vraiment simple mais riche en possibilités et quasiment inépuisable pour tous ceux qui sont dotés d'une imagination fertile.

LE MANOIR DES TÉNÉBRES Le jeu de plateau de CHILL Schmidt International

A partir d'un jeu de rôle simple et sympa, Schmidt nous a concocté un jeu de plateau d'un niveau malheureusement nettement moins bon...

Chaque joueur dirige un personnage et le fait évoluer sur un plateau se construisant au fur et à mesure de la partie. Il y a deux types de personnages :

— Les émissaires, qui sont des investigateurs s'aventurant dans le Manoir des Ténèbres pour en tuer le maître (une créature

maléfique dont on ignore l'identité au début de la partie).

— Les séides du maître (il n'y en a qu'un seul au début de la partie) qui eux connaissent son identité et qui doivent le protéger.

Il s'agira donc, pour tous les joueurs, de trouver d'abord quel est l'objet pouvant détruire le maître (il y a 10 objets et 10 maîtres différents). Pour gagner, les émissaires devront ensuite démasquer le maître, aller dans son repaire avec l'objet et enfin le tuer ; le (ou les) séides doivent par contre amener ce même objet en dehors du manoir pour qu'il ne puisse plus nuire...

Il y a quelques bonnes idées à la base du jeu (la surface évolutive, les changements de camp des personnages) mais insuffisamment exploitées et les règles ne sont pas à proprement parler un exemple de clarté... Ceci dit, même si *Le Manoir des Ténèbres* ne satisfera pas un board-gamer exigeant, il fera quand même passer de bons moments aux plus jeunes joueurs...

LES AIGLES Jeux Descartes

Tiens un Wargame ? et *Chroniques* en parle ? Bizarre... Oui, malgré le fait que nous nous y connaissions à peu près autant en wargame qu'en physique nucléaire, nous parlons de celui-là. Pourquoi ? Simple

parce qu'il n'a pas l'air rébarbatif comme le sont (malheureusement ?) beaucoup d'autres, qu'il est bien présenté, que le sujet est sympa (baston générale entre les armées françaises de Napoléon premier et les armées

anglaises de (cet enfoiré de) Wellington. De plus cette nouvelle version, améliorée et unifiée, des règles est (à priori) claire et le matériel fourni agréable à manipuler... **LES ALGÈS** sont à jouer éventuelle-

ment avec les pions fournis mais, de préférence et de loin, avec des figurines. Pourquoi ne pas se laisser tenter, une soirée où l'on n'est que deux, sans maître de jeu... et sans petit(e) (s) ami(e) (s) disponible(s)

pour vous consoler de ne pouvoir vous adonner à votre JdR favori ?

Une bonne occasion de s'initier au jeu d'histoire avec (ou sans) figurines.

A paraître

ORIFLAM

Courant juin devrait voir la parution de **Démons et Magie**, une extension à **STORMBRINGER** regroupant toutes les règles sur les démons et leurs pouvoirs ainsi que deux scénarios, et du **Compagnon de Stormbringer** apportant de nouvelles règles ainsi que des éléments complémentaires sur les Jeunes Royaumes, lui aussi accompagné de deux scénarios.

Juillet-août nous apportera **Le voleur d'âmes** ainsi que **L'épée noire**, deux scénarios présentés sous forme de deux livrets distincts et composant une gigantesque campagne dans le monde d'Elric.

D'autres suppléments et scénarios suivront à un rythme régulier, vous aurez vraiment de quoi faire. Et en plus, **ORIFLAM**, qui ne recule devant rien pour satisfaire les fans de Moorcock, annonce également pour la fin de l'année la publication du nouveau jeu de Chausium, **HAWKMOON**, basé sur « La saga des Runes »....

JEUX DESCARTES

Blues en jaune pour une boîte noire. C'est le titre du prochain scénario de **PARANOIA** bientôt disponible et, paraît-il, à mourir de rire (tiens, une nouvelle technique d'extermination des traîtres). Il est à noter qu'il a été conçu par un écrivain de SF. Si les écrivains se mettent à créer des scénarios de JdR, il faut espérer que les scénaristes pourront bientôt publier des romans...

La musique adoucit les meurtres. Le prochain scénario de **MALEFICES** promet bien du plaisir aux membres du Club Pythagore et va sortir incessamment.

Le premier scénario des **LEGENDES DE LA TABLE RONDE** s'appellera **Les chevaliers de l'orage** et a été joué au Championnat de France de **LEGENDES** de 1986.

Les Accessoires pour les Mille et une Nuits fourniront aux Maîtres des Légendes un écran version orientale et un mini scénario. Une aventure supplémentaire, **Le tigre jaillissant** devrait sortir en même temps.

Si vous commencez à vous dire que vous avez épuisé toutes les possibilités de **RENCONTRE COSMIQUE**, vous pourrez bientôt vous ruer vers l'ex-

tension n° 1 (d'autres, de plus en plus folles suivront). Avec ses 15 nouveaux pouvoirs et ses systèmes solaires permettant de jouer à 5 ou 6, elle vous promet du bon temps.

Emules de Sherlock Holmes, vous allez bientôt pouvoir vous creuser les méninges sur la troisième extension de **DETECTIVE CONSEIL : L'Affaire de Queen's Park**.

LES ELFES

Une aide de jeu pour **FEERIE** devrait sortir courant juin. Elle aura pour titre **GAHAN** et proposera une carte du monde en couleurs, des informations historiques et géographiques, des légendes et explications sur les différents peuples et leurs habitats, le tout agrémenté de quelques idées de scénarios.

KABBALE, le prochain JdR de cet éditeur, et **ETOILE FILANTE** (Pion d'or de Jeux de Stratégie en 1980) sortiront également courant juin.

SCHMIDT

Fans de **L'ŒIL NOIR** soyez tranquilles, vous pourrez vous assurer de longues soirées de jeu pendant les vacances grâce aux 6 nouveaux scénarios qui doivent sortir à la fin du mois (de mai).

HEXAGONAL

La fin du mois de mai devrait voir la sortie d'une **carte des Terres du Milieu**, pour **JRTM**, illustrée par Rosinsky (le dessinateur de **Thorgal**) ainsi que la première campagne en français : **ANGMAR**.

LES LAPINS EN FOLIE n'en peuvent plus de se faire attendre. Ce jeu de plateau délirant, inspiré de **Tex Avery** et traduction de **WABBIT WAMPAGE**, devrait sortir courant juin.

PACESETTER

Encore des lapins, toujours des lapins... La suite de **WABBIT WAMPAGE**, **WABBIT'S WE'VENGE**, va arriver. Un jeu de plateau à épisodes, original non ? Le même système de jeu est utilisé, seuls changent le décor (urbain) et les objectifs.

ICE

Un nouveau module pour **MERP**, **Gates on Mordor** proposera aux fans de Tolkien 3 petits scénarios liés par une trame cohérente.

Sea Lords of Gondor, une nouvelle campagne pour **MERP**, devrait voir le jour fin mai, début juin.

Robin Hood se présentera sous la forme d'un livret proposant à la fois un mini-JdR et une campagne pour **ROLEMASTER** utilisable également avec **WARHAMMER**, **MERP**, **AD&D** et **FANTASY HEROES**. Devinez quel en sera le sujet !

FGU

Les aficionados de **VILLAINS & VIGILANTES** n'ont qu'à bien se tenir, ils pourront bientôt se procurer **Secret in the swamp** et **Great iridium con**, deux nouveaux scénarios.

FASA

Pour information, **FASA** est maintenant distribué par **HEXAGONAL**.

BATTLETECH est à l'honneur : un scénario **The grey death legion** et une extension **The mercenary's handbook** vont être disponibles incessamment.

FASA édite également une série de romans d'aventure et de BD située dans l'univers de **BATTLETECH**. Déjà parus : un premier roman **Decision at thunder rift** et une BD **The**

spider and the wolf. A paraître : **The sword and the dagger** (roman).

GAMES WORKSHOP

Le deuxième volume de la série, relié et illustré en couleur, **ADVANCED RUNEQUEST** (original comme titre...) comprendra 160 pages d'extensions : des armes, des sorts et de nouvelles professions dans le domaine de la magie. Pour les MJ, il inclura des tables de rencontres aléatoires, des conseils pratiques pour mener à bien une campagne de **RUNEQUEST** et bien d'autres choses encore... En prime, vous aurez l'insigne honneur de bénéficier d'un scénario d'introduction. Chouettos, non ? !

WEST END GAMES

Ça y est, enfin, c'est pas trop tôt, depuis le temps qu'on l'attendait, mais qu'est-ce qu'ils ont fichu jusqu'à présent... Les droits de **STAR WARS** ont enfin été acquis par un éditeur de jeux qui nous promet toute une ligne de produits issus de la célèbre saga Skywalkerienne.

A tout seigneur, tout honneur, **West End Games** commence évidemment par le **STAR WARS RPG** qui devrait sortir à l'automne. En l'attendant, profitez-en pour revoir les films...

En vrac

PORTE DE VERSAILLES

Le 2^e Salon National des **Jeux de Réflexion**, qui s'est déroulé du 28 mars au 5 avril à Paris, a accueilli plus de 120 000 visiteurs : en comptant ceux du **Salon de la Maquette et du Modèle Réduit** qui se tenait dans le même local... En ce qui concerne les produits présentés par les éditeurs, ils sont détaillés dans **Vitrines**. Il y a eu tout plein de super-chouettes-zanimations : le Kurgan de Highlander, de plus en plus énigmatique et obscène (jusqu'où ira-t-il mon Dieu ? **NDLR**), y a décollé une tête sous nos yeux égrillards... Une splendide bataille de tartes à la crème entre **Croc** et un **Tentacule**... Et une partie de Bitume sur le beau stand de **Chroniques** (le magnifique stand de **Chroniques**, gobelet des Alpes ! **NDLR**). Qui a dit qu'il ne se passait jamais rien pendant les salons ?

Le salon de l'an prochain de-

vrait se tenir en partie durant les vacances scolaires, c'est une idée géniale ça ! Moi je n'y aurai jamais pensé, et vous ?

CONCOURS SHERLOCK HOLMES

Le mercredi 29 avril à 19 h, au magasin **JEUX DESCARTES**, 40 rue des Ecoles à Paris, a eu lieu la remise des prix du concours **SHERLOCK HOLMES**. Rappelons que les questions du concours portaient sur « **L'affaire de l'oiseau de papier** » (écrit par Jacques et Nadine **THIRIAT**), extension du jeu **DETECTIVE CONSEIL** publié par **JEUX DESCARTES**...

1^{er} prix : un chèque de 15 000 F gagné par Gerburg **DUQUENNE** de Thionville.

2^e prix : un chèque de 5 000 F gagné par Frédérique et Hervé **KERMOGANT** de la Garde.

3^e prix : un chèque de 2 000 F gagné par Laurence **CAUSADE** de Toulouse.



En jeu

TROPHEE SUPERGANG - GRANDES ECOLES 87

Ça y est ! Le car de flics a été gagné ! Dorénavant, l'Ecole Centrale peut s'enorgueillir d'un moyen de transport hors du commun !

Pour ceux qui ne seraient pas au courant, il s'agit d'un tournoi de **Supergang** auxquels participent des étudiants de l'enseignement supérieur ; ceux-ci, par équipes de trois, défendent les couleurs de leur école. Et le premier prix était un **authentique car de police...** (sic) Génial, non ? On peut remarquer que l'école la plus vampeuse est Normale Sup, la plus meurtrière l'ENSHEIT-Toulouse, la plus décimée ESIGETEL ; le joueur ayant totalisé le plus d'années de taule est Franck Rameau de l'ESAE, et les meilleurs dealers sont inscrits à l'ESA-3 et Rangueil de Toulouse, ceux de cette dernière école étant quand même plus fins tireurs... Si vous devez vous inscrire quelque part, n'oubliez pas de tenir compte de ces résultats pour vous orienter !!!

CITADEL FRANCE

CITADEL FRANCE continue à nous proposer toujours plus de modèles de figurines. Nouveautés du mois de mai : les nouveaux magiciens, des nains du chaos de plus en plus monstrueux et le dragon de feu. A sortir en juin : la cavalerie des gobelins, les Normands médiévaux et le dragon des glaces. En prévision : une série SF et des boucliers en métal...

Et pour vous faire craquer encore plus, CITADEL FRANCE distribuera à partir du mois de juin, les figurines CITADEL UK (Lord of the Rings, Paranoïa, Judge Dredd...).

Faites votre choix.

BROOS N° 2

Ce fanzine de 58 pages propose quatre scénarios à suivre (Runequest, MERP...) et quelques aides de jeux (table univ-

selle et temps solaire pour Runequest). La présentation est agréable, le prix (15 F) correct. Si la publication de la suite ne tarde pas trop, voici une bonne addition au petit monde des fanzines...

Dans votre magasin de jeux, ou écrire à Fabrice Lamidey (zanimaux) : 190, rue de la Convention, 75015 PARIS.

JEUX DESCARTES PLUS Volume 1 Jeux Descartes

Cette dynamique maison d'édition vient de sortir le n° 1 d'un périodique trimestriel. On y trouve : des infos sur les Jeux Descartes récents ou à paraître, et surtout des aides de jeux (articles, additifs, documentation) pour les jeux de rôle Paranoïa, Maléfices, Légendes et L'Appel de Cthulhu, les wargames Friedland, Amiraute et les jeux de plateau (Junta, Armada et Rencontre Cosmique) édités par Descartes.

De bonnes aides de jeu pour de bons jeux, on ne peut pas faire mieux : c'est tout simplement excellent, 32 pages, en bichro avec une maquette agréable. En vente dans les boutiques spécialisées.

SENS

La MJC de Sens organise un Donjons et Dragons semi-réel, les 27 et 28 juin prochain. Attention, les places sont limitées à 50 joueurs maximum. Alors, renseignez-vous (ou inscrivez-vous) vite : MJC Sens - Rue René Binet, 89100 SENS - Tél. : 86.64.44.42.

PARC DU VERCORS

Les Paladins des Traboules (le grand club lyonnais) et l'association GAEL (qui dirige le serveur minitel du même nom) organisent un séjour réservé aux jeunes de 13 à 17 ans dans le cadre des Semaines de l'Hexagone. Pour 3 990 F, vous pourrez profiter de toutes les animations ludiques, créer un micro-serveur, profiter de randonnées et de la piscine...

Réservations et inscriptions au Centre de Loisirs UFCV 8, rue Constantins, 69281 LYON Cedex 01. Tél. 78.28.06.40.

MAISONS-LAFFITE

Un tournoi organisé par le club Feathalion, les 10 et 11 octobre 1987 ; samedi 10 : l'Oeil Noir et l'Appel de Cthulhu. Dimanche 11 : AD&D et Les Trois Mousquetaires. Inscriptions avant le 3 octobre à : Philippe Simon, 93 av. du Gal de Gaulle, 78600 Maisons-Laffite (39.62.14.74 entre 18 et 20 h).

DIFFERENT WORLDS N° 45

Dans ce numéro **SPECIAL CTHULHU**, un scénario « LES LUMIERES DE LA FOLIE », pour investigateurs débutants, une étude assez approfondie sur Cthulhu dans les années 80, et une mention de... **CHRONIQUES...** a new monthly role-playing game magazine featuring adult art and comics... Sympa !

PARADOXES

Driinnnnngggg...

— Allo, le château de Versailles ? Passez-moi Louis...

(bip... bip... bip...)

— Louis XIV, nous écoutons.

— Allo, Loulou, c'est Jules...

J'en peux plus, Cléo m'a de plus en plus dans le nez, je craque !

— Ne t'inquiètes pas, nous avons la solution : **Paradoxes** !

« **PARADOXES** », association de type loi 1901, organise des jeux de rôle grandeur nature, où vous voulez, quand vous voulez. Nous ne sommes limités que par votre imagination. Pour tous renseignements : **Paradoxes, 27 bd Malesherbes 75008 Paris. Tél. 42.66.56.00 (entre 10 h 30 et 15 h 30).**

A.I.R.

Ciel ! Un grandeur nature dans ma salle de bains ! **A.I.R.** a encore frappé... L'Association des Imaginaires Réalisés vous propose des grandeur nature chez vous ! Tout sera organisé par l'association, pour un prix variant entre 150 et 335 francs par convive. Les époques : 1930, 1940/1945, l'après-guerre, aujourd'hui. Les ambiances : roman noir, horreur gothique, Agatha Christie, espionnage. Alors téléphonez vite au 43.07.69.25 ou écrivez à : **A.I.R. 31 rue de Citeaux, 75012 PARIS.**

INITIATIONS A PARIS

Si vous avez envie de découvrir un jeu, ancien ou nouveau, de rencontrer des joueurs ou simplement de regarder une partie, n'hésitez pas à vous renseigner sur les après-midi de **STRAT**.

Téléphonez ou passez pour demander le programme des initiations, certaines proposées par les auteurs en personne. Profitez-en !

STRATEJEUX - 13, rue Poirier de Narçay, 75014 PARIS - Tél. : 45.45.45.87.

MILLAN

Le **C.U.N. du Larzac** organise les 6, 7 et 8 juin et du 5 au 11 juillet des journées consacrées aux jeux de rôle et de stratégie, en collaboration avec le **M.A.N. (Mouvement pour une Alternative Non-violente)**. Contacter le C.U.N. du Larzac, 12100 Millan ou téléphoner au 65.60.62.33.

CHATENAY-MALABRY

Les 30 et 31 mai la **Guilde des Aventuriers** vous convie à un tournoi d'AD&D, l'Appel de Cthulhu et Rolemaster ainsi qu'à des démonstrations. Le lieu : le campus de l'Ecole Centrale. Renseignements et inscriptions : La Guilde des Aventuriers, Ecole Centrale Paris, 2 av. Sully Prudhomme, 92290 Chatenay-Malabry.

SAINT MALO

Enfer et Contre Tout organise le samedi 6 juin 1987 un grandeur nature « science-fiction » ; pendant ce même week-end se déroule le 107^e festival de bande dessinée dans lequel la Guilde de Bretagne dispose d'un stand et de tables de jeu qui entreront en action le dimanche 7. Pour tout renseignement et inscription s'adresser à Patrick Hederman (99.31.38.84) ou Patrice Mealier (99.33.13.73).

LES GRANDEURS NATURE DE PARADOXE

Calendrier des manifestations d'été :

— 27/28 juin : aventure celtique en région parisienne.

— 11/12 juillet : aventure médiévale-fantastique à Parthenay (79).

— 20/21 septembre : aventure dans le monde de Tolkien, en région parisienne, en collaboration avec les Compagnons de l'Anneau.

Pour de plus amples renseignements sur l'association, allez voir dans **EN VRAC...**

A LA MONTAGNE

La **Compagnie Française des Ludophiles** organise un jeu de rôle grandeur nature inspiré de l'univers de Lovecraft cet été. Cet **APPEL DE CTHULHU** se déroulera sur une période de 7 jours, du 5 juillet au soir au 12 juillet au soir. Une semaine pour perdre de la santé mentale pour la modique somme de 2 000 F (tout compris : transport, hébergement, repas, assurance et bien sûr, participation au jeu). Attention : âge minimum, 18 ans.

Demandez le dossier d'inscription à LA COMPAGNIE FRANÇAISE DES LUDOPHIQUES, 23, chemin de la Surprise, 95800 CERGY. Tél. 30.73.27.21.

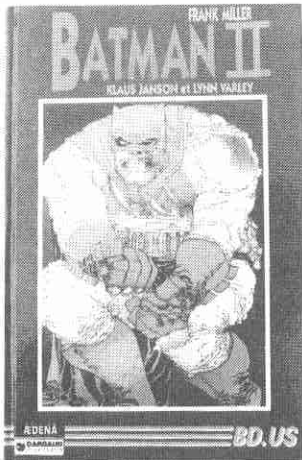
bulles

BATMAN II Frank Miller / Ed. Aedena

Nous ne devons pas leur rap-
peler que des géants marchent
sur la Terre...

Ce deuxième et dernier épi-
sode des aventures de Batman
est un joyau aussi pur que le
précédent (voir **Chroniques** n°
5). La revanche de Batman sur
le Joker, super-vilain dégénéré
et pervers, est un morceau d'an-
thologie... Le chapitre final
conte l'affrontement fratricide
entre le héros ambigu et som-
bre, Batman, fasciné par sa
propre violence, et le défenseur
de la Moral Majority Améri-
caine, Superman... le seul su-
per-héros à avoir accepté de
travailler aux ordres du pouvoir
américain, c'est-à-dire d'un Rea-
gan plus sénile encore qu'au na-
turel... Sombre est le destin des
héros oubliés...

« C'est fini, Clark, pour toi et
moi »



MIL Andreas / Ed. Humanoïdes Associés

Ce magnifique album est la
suite de *Cyrrus*, du même au-
teur... Voilà à peu près la seule
chose qu'on peut en dire avec
certitude, notons aussi qu'An-
dreas est insatisfait de la qualité
du tirage de son ouvrage.

Voilà... Mince, non...

C'est que, malgré mon amour
pour tout ce qui touche à l'hor-
reur cosmique, malgré le génie
réel d'Andreas (*Cromwell Stone*,
La Caverne du Souvenir sont
des sommets de la BD...), la
confusion du scénario de *Cyrrus*
et de *Mil* est telle que même
Lovecraft n'y retrouverait pas
ses petits... L'œuvre n'est pas
terminée. Attendons alors pour
juger...

LE SORCIER DES ABYSSSES Claremont et Bolton / Ed. Guy Delcourt

Ce deuxième tome des aven-
tures de *Marada la Louve* est
légèrement inférieur au premier
au niveau du scénario. L'utilisa-
tion d'un *deus ex machina* à
l'avant-dernière page est peu
convaincante, et ne ravira pas
les joueurs habitués à des intri-
gues plus solides... Mais le des-
sin de Claremont est toujours
aussi lumineux, *Marada* est tou-
jours aussi sensuelle, et les dé-
mons des abysses aussi ignobles
et fétides que Lovecraft les au-
rait rêvés.

La participation exception-
nelle d'un pirate de haute-mer,
Taric Mainrouge, donnera sûre-
ment des idées aux maîtres de
jeu à la recherche de PNJ pitto-
resques.

PHANTOM, Blue II Gauckler et Houssin / Ed. Les Humanoïdes Associés

Dans un univers futuriste
rongé par la haine et la dé-
bauche, Tout-Gris réussit à s'in-
filtrer dans Angelina, la Vil-
le-Perversion, avec l'aide de Co-
bra, un mutant aux pouvoirs fort
peu ragoûtants (son venin fait
enfler ses victimes jusqu'à l'ex-
plosion)... Quelques faiblesses
au niveau du scénario, et une
impression de nausée à la lec-
ture de certains passages... pour
adultes, comme dirait l'office
catholique...

LA VOIX DU SOLEIL Wendy et Richard Pini / Ed. Vents d'ouest

Ce cinquième tome d'une
série américaine, *Elfquest*, sur
laquelle est basé le jeu de chez
Chaosium, poursuit la saga des
elfes à la recherche d'une
« Terre Promise », après leur
rencontre avec une tribu aux
mœurs bien différentes des
leurs. Entre les Maîtres-Loups et
le Peuple du Soleil, une amitié
difficile va naître. Le dessin est
attachant mais vise les plus jeun-
es, alors que certains concepts
(la notion de reconnaissance
dans un couple, de polygamie...)
rattachent l'histoire à un cou-
rant plus adulte. Une réussite, à
l'origine d'un véritable culte aux
USA. Mais peut-être est-il plus
aisé de triompher au pays des
Marvel Comics qu'au pays de
La Quête de l'Oiseau du
Temps ?

**Hétéroclite est la BD ce mois-ci,
Décousue donc est cette rubrique,
Frappé en est son auteur,
(AINSI PARLAIT ZARATHOUSTRA,
avec un coup dans le nez)**

SHUKUMEI Yann et Conrad / Ed. Glénat

ENFIN ! La suite des aventu-
res de Mac, Tim, Tony, et Raoul
le cochon... (Voir **Chroniques**
n° 1)...

Ou plutôt le départ, puisque
dans la grande tradition Indiana
Jones, nous avons droit à un
épisode antérieur de la vie de
ces trois héros des temps mo-
dernes, bourré de gags aussi
grotesques que ceux d'*Aventure
en Jaune*... Partis dans la forêt
de Bornéo à la recherche d'un
bombardier perdu pendant la
seconde guerre mondiale, nos
héros affronteront des japonais
retournés à l'état sauvage, les
éléments déchaînés, la malaria,
et leur propre lâcheté... Impaya-
ble !

LA LUMIERE D'ITSU Birger et Rafael / Ed. Glénat

Trois cadavres de samourais
encore animés de vie, un yéti,
des sages tibétains, des merce-
naires paumés, la Grande
Armée de Libération Populaire
Chinoise et un nabot tatoué s'a-
fontent pour une quête mysti-
que dont le sens m'échappe
complètement. Il est dommage
que la bande dessinée à suivre
oublie les règles du découpage
par tomes...



MULBERRY STREET De silence et de sang Corteggiani et Males / Ed. Glénat

Il était une fois en Améri-
que... *Ciro Villanova* et Gio-
vanni Macaluso... Les auteurs
de cette BD éclairent d'un jour
nouveau les zones d'ombre de la
naissance de l'empire américain
par excellence... la Mafia... Une
histoire de famille, en somme,
non dénuée de chaleur humaine
et de nostalgie...

CONTES GLACES Tha et Zentner / Ed. Glénat

Médiocre essai de transposi-
tion de la technique littéraire la
plus fade à une œuvre de BD
indigeste à la consommation...
Dommage, le scénariste de Mr
Griffaton et de Dieter Lumpen a
eu une petite faiblesse...

LA BULLE DU MOIS

LE SOLEIL DES LOUPS Gonnort, Qwak et Ralph / Ed. Vents d'Ouest

« J'ai façonné mon propre
bourreau... Tout ce sang... Je...
Je vois des rivières de sang !...
des rivières de sang » Korfou le
mage.

Le vieillard va mourir. Et
avec lui disparaîtra la magie de
la forêt, la magie des loups.
Terré dans sa mesure, il attend
l'héritier que ses maîtresses, les
sœurs de Lune, lui ont promis.

« Regarde ! Voici la cause de
mon tourment ! Cette plaie béan-
te, noire et purulente renfermant
en son sein le plus sûr des sup-
plices ! » Vêridié Voïvod, déchet
de prince, égorgé de femmes.
Le prince fouille les entrailles du
monde à la recherche de son
ennemi, pour laver à jamais le
nom de sa race de la malédic-
tion.

« Maintenant je sais la puis-
sance de ce pouvoir qui est en
moi... et pourtant... je n'ai pas
retrouvé cette chose qui me fût
arrachée... la paix ». Dabriel,
l'aveugle, l'élus, le martyr, l'ar-
me.

Une histoire au souffle sha-
kespearien (si, si, je n'exagère
pas...) servie par un dessin fabu-
leux, dense, lourd de menaces
et des merveilles d'un monde
possédant sa vie propre, où le
lecteur pénètre avec appréhen-
sion et joie...

Un rythme époustouffant, un dé-
coupage parfait, des scènes de
violence que Peckinpah n'aurait
pas reniées...

Un souffle nouveau dans la
bande dessinée, une première
œuvre totalement maîtrisée.
J'en ai déjà trop dit.

Il ne faut pas parler du *Soleil
des Loups*. Il faut l'acheter.
« Sans soleil et sans lune
sont ces mondes enveloppés de
ténèbres
où, partis d'ici, vont tous ceux
qui assassinent leur âme. »

Fang



DOLLS (D.R.)

... Le Diable lui-même et un de ses damnés contrats ; un vieil homme qui meurt parmi des enfants muets d'horreur devant un arbre de Noël en matériaux de récupération ; un bombardier fou et son équipage d'anciens militaires aux méninges lessivés par la guerre ; quelques dizaines de poupées cannibales ; et plusieurs dizaines de pauvres humains qui parlent de la Mort et des pistes du Paradis...

J'étais là, égaré loin des miens et je cherchais le moyen de retrouver leurs traces. J'endossais la peau d'un journaliste de cinéma, me disant qu'ainsi peut-être, par la bande et par les bandes, je pourrais trouver sur l'écran noir de vos fantasmes quelques signes des miens, les Monstres... Foutaises ! Je vous ai découvert vous, humains, et j'ai commencé à trembler : il y a des définitions à refaire, des mots à appliquer inversement. Monstres ? Humains ?... voilà ce que j'ai découvert de vous...

CHRONIQUE D'UN MONSTRE EGARE SUR LA TERRE ET QUI VOUDRAIT ALLER AU CIEL

« Ils disent qu'il y a juste assez de religions dans le monde pour que les hommes se haïssent pas pas assez pour qu'ils s'aiment ». C'est dans **ANGEL HEART** (Aux portes de l'Enfer), d'Alan PARKER. Sujet : New-York, 1955. A sa grande surprise, un « privé » minable est contacté par un important cabinet d'avocats de la ville puis présenté à un client pour le moins particulier : LE DIABLE. Celui-ci le charge de retrouver un certain Johnny... ex-crooner, disparu en pleine guerre, retrouvé amnésique... et redépartu comme par enchantement. Or : 1) le Diable n'aime pas les magouilles magiques dont il n'est pas à l'origine 2) comme il le dit lui-même : « **J'aime que mes comptes soient justes !** ».

J'avoue, depuis MIDNIGHT EXPRESS (que je considère toujours, après trois visions comme une bande cliparde, nauséuse et raciste !!!), avoir un fort non-penchant, pour ne pas dire une aversion certaine pour Alan PARKER. D'ailleurs ici encore : musique pachydermique, plans du style de ceux des vidéo clips, l'exemple parfait (!?) du « m'astu-vu-en-traveling », du « cadrage-super - à - ne - pas - manquer-de-faire », etc. Exit pour le réalisateur ! Mais pour le reste, bra-

vo, l'épouvante à merveille ! L'histoire est tout bonnement géniale (adaptée du roman de la Série Noire « Le Sabbat de Central Park » de William Hjortsbert) et l'interprétation remarquable ; on concèdera à PARKER un talent de directeur d'acteurs certain ! Ah, Mickey Rourke en détective paumé sur sa propre route... et De Niro en Louis Cyphre/Lucifer... il est démon ! A voir et à revoir pour bien mouiller sa chemise avant l'été.

Vous me direz : « Vous en savez des choses pour un Monstre, vous en avez vu ! ». Ben c'est que mon errance et ma quête par salles obscures interposées dure depuis... Depuis ?

Enfin, votre enfer sur la Terre comme en ses profondeurs me fait froid dans le dos...

Et vos guerres ? Hein ? Vos guerres réduisant vos semblables et vous avec, bientôt, à une bande d'effarés enfouis sous terre comme dans le post-apocalypse nucléaire et néanmoins chef-d'œuvre à ne manquer sous aucun, mais AUCUN prétexte, **LETTRES D'UN HOMME MORT** de cet assistant génial et prophétique de TARKOSKI, je veux dire Constantin LOPOUCHANSKI. Des séquences qui vous feront pleurer comme moi, devant tant d'aberrations et d'horreurs que ça en devient beau, époustouffant ! J'ai déjà décrit la séquence du sapin de Noël : tout le film est prenant, poignant dans cette veine. L'apothéose du suicide

collectif, tourné un peu avant le drame de Tchernobyl ! (sortie le 3 juin, après sa présentation à Cannes).

Et le Vietnam ? Voilà un pays qui après avoir rapporté beaucoup de sales et gros sous aux marchands de canons commence à emplir la manne des producteurs de films... avec ou sans bonnes intentions, culpabilisatrices ou non, **HANOI HILTON** de Lionnel CHETWYND (sortie le 17 juin), raconte avec beaucoup de larmes dans le fond des images le séjour tortueux et torturé des soldats américains prisonniers entre 1963 et 1975. Tortueux parce que la politique et autres magouilles sinistres se sont allègrement associées pour les manipuler, quand ce n'était pas tout simplement les oublier ; torturé parce que deux croissants au petit déjeuner, bien sûr c'est pire que trois... Allez comprendre. Ou plutôt, allez voir : je ne nierai pas qu'il y a dans ce film une démagogie militariste évidente, mais c'est tout de même diablement (tiens, encore !) instructif. Ne serait-ce que pour apprendre à faire la part des choses propagandistes !

Vietnam toujours : **THE AMERICAN WAY** de Maurice PHILIPS (sortie le 27 mai). Cette fois on est des années après le conflit ; et plus près du ciel, ce qui commence à me plaire. Comprenez : là-haut un commando jadis spécialisé dans les missions d'intox (re ! c'est une affaire qui marchera toujours chez vous...) s'est donné pour but de pirater l'ensemble du réseau américain de télévisions, d'état et privées. Je ne vous dis pas le pied qu'ils se prennent ces napalmisés du cerveau (mais fort sympas au demeurant, dans leurs délires !) à détourner les journaux quotidiens ou mieux encore les émissions des chaînes proto-religieuses (comme on dit proto-historique...). Vont même, les braves rescapés fêlés, jusqu'à s'inscrire en contre à la candidature d'un (?), là, hilarante surprise du film, pied de nez aux

acteurs politiques par Freud interposé... vous comprendrez si vous avez l'iconoclastie d'aimer ce genre de film et en vous y engageant d'une paire d'yeux ferme) d'un, disais-je, président aux « ways » du pays. **AMERICAN WAY** : Amérique, tes voies sont impénétrables tant tu t'emmêles dans ta bannière étoilée... « Tout près du ciel » comme chantait l'autre...

Puis, un après-midi, voilà t'y pas que je tombe sur **DOLLS**, Chic ! m'exclamai-je, des consœurs ! Stuart GORDON, son réalisateur, qui nous mitonne un **ROBOJOX** dont nous reparlerons plus tard, ainsi qu'un **GRIS GRIS**, avec poulets égorgés sur fond de cérémonies vaudou (démon again !), Stuart GORDON, donc, a réussi là une de ces petites bobines dont il a le secret. Parce que les adultes sont des cons et les enfants pas encore, ces charmantes créatures de bois et de porcelaine prennent la défense des seconds au détriment des premiers qui se font tout bonnement cannibaliser. C'est moral à souhait... mais je reste sur ma faim de monstres ; finalement, ce ne sont encore que de vos créations manipulées par des êtres à la solde du Diable (vous avez dit « toujours » ?).

Et vint le jour béni où d'un coup je découvris un film rare : **HEAVEN**, réalisé par Diane KEATON, ex-complice et compagne de Woody ALLEN, un des vôtres à qui bien des choses seront pardonnées le Jour du Jugement venu, et LA LISTE, l'avant programme de rêve du **16^e FESTIVAL INTERNATIONAL DE PARIS DU FILM FANTASTIQUE ET DE SCIENCE-FICTION** qui se déroulera du 10 au 16 juin inclus au Temple des SSS (comprendre Sang, Sexe et Schlockoff(s)... les organisateurs). D'abord **HEAVEN**. C'est un régala de montage d'interviews de gens comme vous et vous, sauf qu'ils sont américains, qui répondent (du moins tentent...) aux éternelles et mystiques questions : d'où venons-nous ? « de Dieu, là-bas à droite... ou à gauche » ; où allons-nous ? « ...au Paradis, parce que c'est tellement mieux qu'ailleurs, et surtout qu'en Enfer » ; qui sommes-nous ? « ...des hypermarchés bourrés de friandises, quelle question ! ». Etouffé de rire j'étais, plié en dix (c'est mon type de physiologie qui veut ça !) devant tant d'innocence, de stupidité crasse, de foi bonasse, de peurs perverses. A s'en mordre les tentacules de joie ! Et puis entre tous ces propos hilarants (parfois touchants, reconnaissons-le) un montage ultra-rapide de séquences de films manipulées avec un génie que j'embrasserais volontiers sur les deux hémisphères de son cerveau, qu'elle doit avoir bien

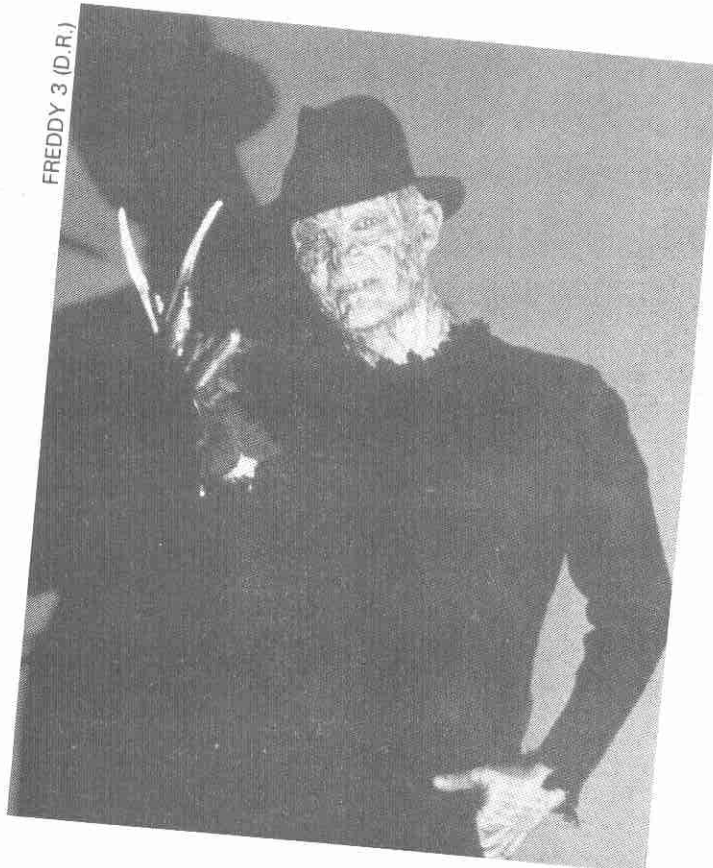
beau, KEATON, Diane... C'est présenté à Cannes à « La Quinzaine des Réalistes » et passera donc à la Cinémathèque (Chaillot ou Beaubourg) dès la rétrospective du Festival, à partir du 20 mai. Guettez bien attentivement ! C'est du bonbon rose à délirer en y repensant pendant des nuits entières. Cela posé, je sais où je veux absolument aller maintenant ; au Paradis, au CIEL !

Mais pas avant la Fête du « Grand Rex » citée plus haut où Je vais là, ENFIN, retrouver quelques un de mes congénères. Jugez plutôt ce qu'on nous annonce : de mon frère abominable issu des cauchemars, **FREDDY 3: THE DREAM WARRIORS** de Chuck RUSSEL ; des vampires parmi les moins pires, **RETURN TO SALEM'S LOT** de Larry COHEN, le fou qui avait jadis fait copuler Jésus Christ Super Hermaphrodite avec son double flic dans MEURTRES SOUS CONTRÔLE ; **STREET TRASH** de Jim MURO, la révélation du jeune cinéma améri-

cain du genre (cf « Les Toiles de PENELOPE » ; **THE FARM** de David KEITH, d'après notre Maître à tous, H.P. Lovecraft ; une Grace/ieuse JONES en vampire dans une comédie fantastique de Richard WENK, intitulée... **VAMP**, ipipire hurra ; et encore : **THE KINDRED** dans lequel un jeune savant et son équipe, dans une maison abandonnée, sont au chevet d'une femme qui vient d'accoucher d'un monstre (chic !... un petit frère !), **MONSTER IN THE CLOSET** (ça, c'est pas ma tanière favorite, est-il utile vraiment de le préciser ?...). Enfin la VRAIE FÊTE !

Bon, suffit, faut que je m'appête pour lui faire honneur. Quant à vous... bonne chance avec vos démons !

Un Monstre Anonyme et qui tient à le rester ! (Francis Schall pour la traduction).



FREDDY 3 (D.R.)

LES NEWS DE PENELOPE

TOILES EN VRAC...

◆ C'est parti pour un **RAMBO III**. Une nouveauté tout de même : Stallone remplacera les mitrailleuses et les lance-roquettes par des cimenterres. Ce sera moins explosif mais à coup sûr tout aussi saignant !!! Attendons. ◆ Frédéric de Foucault frappe un grand coup, après de nombreux courts métrages brillants il se lance dans la « robinsonnade » post-atomique : **ORN**. Tournage à Malte en octobre. Budget exceptionnel pour ce genre de production en France (mais co-produit avec le Canada), 3 milliards de francs. Casting impressionnant : Donald Sutherland, Gabrielle Lazure, Ingrid Thulin ; ...Scope, Dolby, Möbius en architecte et Gerry Fisher (**HIGHLANDER**) en photographe ! ◆ Agatha Christie a encore frappé ! Sa victime ? Michael Winner qui se consacre au tournage de **APPOINTEMENT WITH FEAR**. Je vous laisse deviner qui tiendra le rôle d'Hercule Poirot, initiales P.U., faites vous sauter la cervelle... c'est facile !!! ◆ Paul Madden commence le tournage de **MEDIM RARE** à Los Angeles. « C'est un croisement entre l'univers de Russ Meyer et celui de "The Rocky horror picture show". C'est sa définition. ◆ Une galerie de jeux peuplée de personnages bizarres, violence et confusion y règnent, une fillette y est prise au piège. Réalisé par Haydn Keenan, **PANDEMONIUM** vous fera frissonner d'épouvante. ◆ Qui a dit que les matrices des ordinateurs étaient inviolables ? Au 21^e siècle tout est permis ! **NEUROMANCER**, les aventures d'un individu qui peut projeter son esprit à l'intérieur de ces formidables « mémoires ». Des surprises à vous déconnecter les neurones... ◆ Aux orties le Grand Méchant Loup : Mémé est poursuivie et enlevée par une meute d'extra-terrestres dans **GRAN'MA GOES TO SPACE**, une bande B genre **CRITTERS**... ça promet de belles dents ! ◆ A vos scénarios ! ...aux dernières nouvelles le Pont de la Rivière Kwai est toujours sur piliers puisqu'on nous promet un **RETURN OF...** pour enfin le liquider... Ah ! les beaux décors increvables ! ◆ Inspiration again : Michael Cimino, qui a bien repris du poil de la bête depuis qu'il s'est cogné la tête dans **LA PORTE DU PARADIS**, prépare **MICHAEL COLLINS** sur fond de rébellion irlandaise dans les années 20... En attendant, préparons-nous au bandit **LE SICILIEN** qu'il vient de terminer avec Christophe Lambert en Salvatore Guiliano. Un des Grands Evénements dont on reparlera !

SUPER-HEROS...

◆ Une reine dotée du pouvoir d'influencer les rêves est enlevée par un affreux plein de biscottes et un sorcier méchant décidés à lui arracher son secret... Mais la souveraine a pondu des jumeaux qui deviennent grands (et pleins de biscottes !), courent, avec leur frangine amazone et un dragon remettre les choses en ordre : la couronnée raptée se nomme Canary (!) et le film **THE BARBARIANS**. C'est produit par la Cannon qui, dans le registre « gros bras », prépare également un **MASTERS OF THE UNIVERSE**, skelter contre He-Man, entre l'Amérique contemporaine et la belliqueuse planète Eternia. Eh ! Cannon produit la version du **ROI LEAR** de Godard... ◆ Encore eux !... qui n'oublient pas les petits ! Cannon réalise le 9^e conte pour enfants en Israël **PUSS IN BOOTS** (tiré du « Chat botté » de Charles Perrault). ◆ Pour un cachet fabuleux et la garantie d'être co-auteur du scénario, Christopher Reeve accepte de reprendre la cape pour **SUPERMAN 4**. Retour de l'idéalisme premier

degré et du réalisateur Richard Donner. Cette fois Lex Luthor (toujours Gene Hackman) balance sur le monde un homme nucléaire qui se ravitaile directement à l'énergie du soleil !...

GORE...

◆ W. Craven, G. Romero et T. Hooper font un petit ; dès le 24 juin ça va gicler sur les écrans avec **STREET TRASH** du jeune (22 ans) Jim Muro. Clochard explosif, chiotte englobante, nécrophile et -phage... de son propre (!) aveu le réalisateur a cherché les côtés les plus dégueulasses de New-York. Abominable et effrayant, mais aussi véritablement délirant, et à ce stade, à éclater (gaffe !) de rire.

FLICS STORIES...

◆ Tripots, popotins et pas d'pôt : Matt Dillon et Diane Lane (déjà accouplés dans **OUTSIDERS** et **RUSTY JAMES**) traversent, fulgurants, **THE BIG TOWN**, chronique du Chicago des années 50. ◆ Prévu aux USA cet été (pouvez toujours y aller prendre de l'avance !) et chez nous le 21 octobre, **THE INTOUCHABLES**, le film après la célèbre série TV. Brian de Palma (eh ! **SCARFACE** !) tourne sur un scénario d'Oliver Stone (**L'ANNEE DU DRAGON SALVADOR** et **PLATOON**), Kevin Costner sera Ness, Sean Connery, Jim Malone, et Robert de Niro, Capone !... Fait tous les diables celui-là... ◆ **LETHAL WEAPON** (« Une arme mortelle ») C'est le « jujitsu » que pratique Mel Gibson, flic, ex-vétérans du Vietnam dépressif et casse-cou, sous la direction de Richard Donner (qui collectionne les **Supermen** !). Hollywood Boulevard transformé en Bd du crime et piste de cascades. Du tonnerre... et un peu de patience ; sortie en août.

MANIFESTATIONS DIVERSES

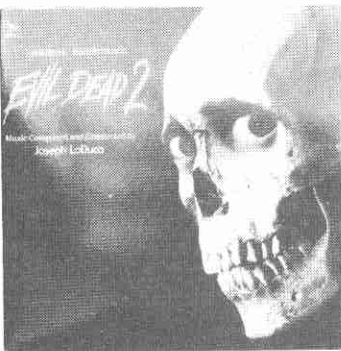
◆ Du 2 au 4 juin, re-FÊTE DU CINEMA : avant-premières (le 2), la « Nuit des grands Classiques » (le 3) et le désormais recherché « ticket pour toute la journée » (le 4). Dans toutes les salles de France !... et à la Cinémathèque, la FNAC, autour de la Grande Halle de la Villette... à ne plus savoir où mettre les yeux ! ◆ Du 14 au 22 juin, à Paris, le **DEUXIEME FESTIVAL INTERNATIONAL DU FILM ET DE LA JEUNESSE**, 7 l'UGC Ermitage. Une sélection mondiale de 10 films inédits en compétition, plusieurs rétrospectives et animations. Le premier Festival du nom avait été une réelle surprise par sa qualité (pour mémoire, avaient été primés : **REAL GENIUS** (USA), **THE SILENT ONE** (Nouvelle-Zélande) et **DREAMCHILD** (G-B). ◆ N'oubliez pas : **CANNES** à la Cinémathèque (Chaillot et Beaubourg) dès le 20 mai. Toutes les sections parallèles et une rétrospective du Prix « La Caméra d'Or ». ◆ **INDISPENSABLE !** Le 16^e **FESTIVAL INTERNATIONAL DE PARIS DU FILM FANTASTIQUE ET DE SCIENCE-FICTION**. Au Grand Rex, du 10 au 16 juin. En plus des titres cités ailleurs dans ces pages, en toutes dernières nouvelles : **HOUSE 2**, **EVIL DEAD 2** et **THE BOY WHO COULD FLY**... On y va à tire d'ailes... de vampires, « of curses » ! ◆ Stages d'initiation à l'écriture de scénario en juin et juillet. Rens. : CINESCRIPT, BP 162, 92304 LEVALLOIS-PERRET CEDEX. Tél. (1) 47.48.03.75

Pénélope et Le Chat...

SILLONS

EVIL DEAD 2 Varese Sarabande Import Pathé Marconi STV 81313

Dès les premières notes (Behemoth), l'auditeur est transporté par cette musique tour à tour angoissante et nostalgique, qui possède un punch fabuleux. Il suffit de fermer les yeux pour ressentir ce plaisir subtil de l'amateur de cinéma fantastique qui s'enfonce en frissonnant d'aise dans son fauteuil dans l'obscurité de la salle... Pour cette suite du célèbre film de Sam Raimi, le compositeur Joseph Lo Duca a créé à nouveau un fantastique concert d'horreur. Les thèmes nombreux sont



orchestrés avec un goût appuyé du baroque, mais l'ensemble garde une grande cohérence.

A noter un thème d'amour au piano (*Ash's dream*) dont la mélodie semble se disloquer d'une étrange manière... comme si le héros succombait aux *Terreurs Nocturnes* (cf *Chroniques* n°4).

THE KINDRED Varese Sarabande Import Pathé Marconi STV 81308

David Newman a créé pour *The Kindred*, et son monstre proche d'*Alien*, une musique originale, rappelant le choc de *The Fly*... Pour les amateurs de sueurs froides.

Espérons que le film est à la hauteur de cette bande-son... ce dont on peut douter à la lecture du générique, où pas moins de cinq scénaristes sont nommés... Lorsqu'une histoire a besoin d'être remaniée cinq fois avant d'être présentée au public, à de rares exceptions (il était une fois en Amérique...) ça laisse des traces... Il nous restera toujours en tout cas cette musique symphonique sinistre...

APOLOGY Varese Sarabande Import Pathé Marconi STV 81284

Pour cette série télévisée américaine, notre Maurice Jarre national a composé une bande sonore agréable, sans grande surprise, réminiscente de celle de nombreux films de science-fiction de ces dernières années. Un son plaisant, mais impossible à retenir... On est loin de *Lawrence d'Arabie*...

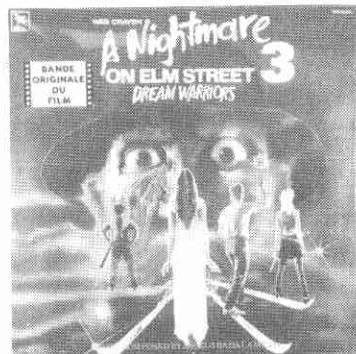
DEATH BEFORE DISHONOR Varese Sarabande Import Pathé Marconi STV 81310

Pour ce film qui semble présenter un héros auprès de qui Stallone fait figure d'intellectuel de gauche, Brian May (*Mad Max 1 et 2*, *The Survivor*) a composé une subtile musique, où les thèmes militaires sont étrangement adoucis, rappelant le miracle du *Pont de la Rivière Kwai*... Les thèmes d'action sont fort bien menés, et l'ensemble fort utilisable pour un jeu de rôle d'action contemporain (TRAUMA).

NIGHTMARE ON ELM STREET 3

Varese Sarabande
Import Pathé Marconi
STV 81314

Lorsque les scénaristes abrupts de la nouvelle Hollywood trouvent un héros bien gore pour faire frémir les foules d'adolescents attendus du Midwest américain, ils ne le lâchent plus... Plus résistant que Jason, ce bon Freddy avait à peu près supporté ses deux premières moutures... Si celle-ci est



aussi attrayante et originale que sa bande sonore, il est mal barré... Angelo Badalamenti (*Blue Velvet*) semble avoir pondu une musique de commande, sans âme, pour ce film gadget.

A éviter absolument.

Fang

ABONNEZ

308 F : 12 NUMEROS + 2 CADEAUX

Vous recevrez avec le début de votre abonnement 1 EXEMPLAIRE D'UN NUMERO DEJA PARU (au choix), + UN BLOC DE FEUILLES DE PERSONNAGES DE TRAUMA

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 ☐ N° 5 ☐ N° 6 ☐ N° 7 ☐
 de 28 F.

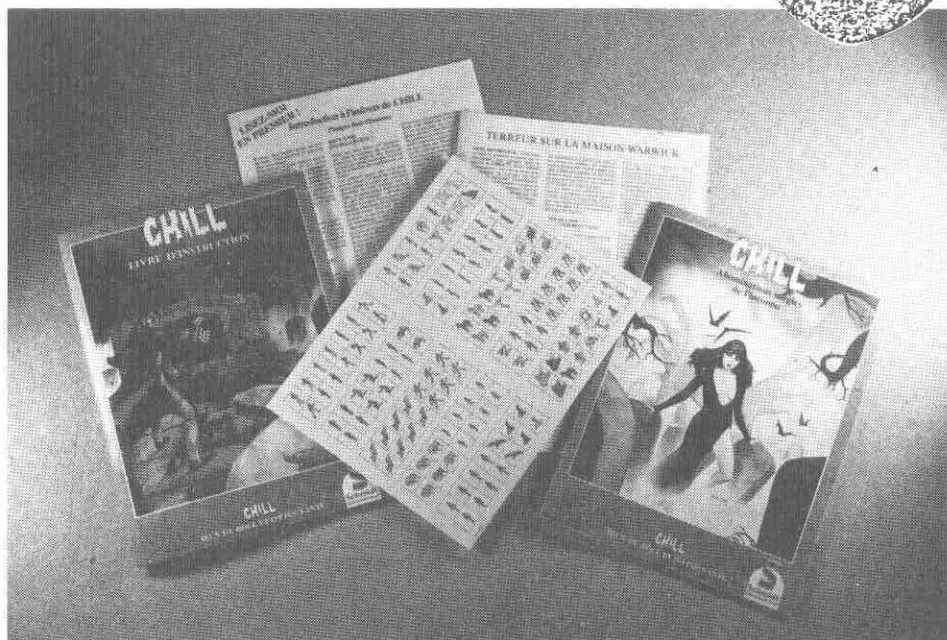
☐ N° 1 ☐ N° 2 ☐ N° 3 ☐ N° 4 ☐ N° 5 ☐ N° 6 ☐ N° 7

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.

VOUS!

CHRONIQUE

de 3 jeux



CHILL

LA FORME

Editeur : PACESETTER Ltd

Editeur français : SCHMIDT INTERNATIONAL

Date de parution : 1984, 1987 pour l'édition française

Auteur : Michael WILLIAMS

Suppléments : une dizaine de livrets de scénarios (en anglais), 4 déjà traduits : Le bayou de la mort, Tournée mortelle, La nuit de Thoutmés et Le village du crépuscule.

Après "L'initiation au jeu d'aventure", alias L'ŒIL NOIR, et ses compléments divers, SCHMIDT nous présente aujourd'hui "L'initiation au jeu d'épouvante". La boîte de base arbore une illustration de Jim Holloway qui ornait déjà la version américaine.

CONTENU DE LA BOITE

- Un livret d'introduction de 8 pages.
- Deux livrets de règles, dont un destiné à l'arbitre, appelé ici "Maître des Frissons", ou MF.
- Un court scénario "Terreur sur la maison Warwick"
- 3 plans utilisés dans le scénario.
- Une planche de pions destinés à représenter les personnages des joueurs et leurs adversaires.
- 3 dés à 10 faces.

Le premier livret, intitulé « Lisez moi en premier », est composé de plusieurs fiches de personnages débutants, d'une exposition des principes du jeu de rôle en général, et de ceux de CHILL en particulier.

Dans CHILL, les joueurs incarnent des agents d'une organisation secrète appelée la S.A.U.V.E., ce qui correspond à l'acronyme

d'une expression latine signifiant « Société Eternelle de l'Indispensable Voie Blanche ». Cette société a pour seule raison d'exister la lutte contre les manifestations de l'Inconnu à travers le monde. L'Inconnu est une autre dimension peuplée de créatures étranges et maléfiques dont les apparitions sur Terre ont donné naissance aux contes et légendes de vampires, démons, etc... Après avoir acquis la conviction de l'existence de l'Inconnu, le Docteur Charles O'Boylan a créé cette organisation en 1844, pour tenter de repousser la menace qu'il représente pour l'espèce humaine.

Le premier livret des règles proprement dites, le « Livre d'Instruction », contient tout ce que les joueurs doivent savoir : création du personnage, compétences, système de jeu, et l'Art, — la discipline mentale qui donne certains pouvoirs particuliers aux membres de la S.A.U.V.E. —, l'histoire et les codes de cette organisation, et toutes les règles concernant les personnages non-joueurs, les animaux et les créatures.

LE PERSONNAGE

Un personnage est défini par huit caractéristiques, variant de 26 à 80 pour un personnage débutant : Force, Dextérité, Agilité, Personnalité, Perception, Volonté, Chance et Endurance. Une caractéristique supplémentaire, égale à la moyenne de sa Force et de son Agilité, et appelée « Combat », sera utilisée lors de conflits si le personnage ne possède pas de compétence spéciale correspondant à l'arme ou à la forme de combat qu'il désire utiliser.

Le joueur a ensuite un nombre de points variable, de 2 à 5, à dépenser pour que son personnage acquière des compétences parti-

culières. Celles-ci couvrent les divers modes de combat et les armes qu'il est possible d'utiliser, les compétences directement liées à une profession (médecine, théâtre, journalisme...), et les compétences dites ordinaires (déguisement, jeu, crochetage...). Ces compétences sont elles-mêmes définies par le rang de connaissance qu'en a le personnage : Elève, Maître ou Initié. Ce rang influera sur le calcul des chances de réussite du personnage dans l'utilisation de cette compétence. Ce score sera égal à la moyenne de plusieurs caractéristiques augmentée du bonus correspondant à son rang : un personnage Maître en jeu, ayant une Perception de 62 et une Chance de 59, aura un score en jeu de 61 ($59 + 62/2 + 30$ (bonus) = 91).

Si les scores du personnage en Volonté et en Perception sont suffisamment élevés, le nouvel agent de la S.A.U.V.E. pourra disposer de discipline(s) de l'Art, une forme d'entraînement psychique qui permet d'obtenir des résultats incroyables (télépathie, voyance, sphère de protection...). Chaque personnage dispose de la discipline « Perception de l'Inconnu », dont le score est égal au cinquième de sa Perception (le joueur de tout à l'heure a une « Perception de l'Inconnu » égale à $62/5 = 12,4$ soit 13).

Le personnage pourra, par la suite, améliorer ses caractéristiques et ses compétences en dépensant des Points d'Expérience, qu'il reçoit pour avoir détruit ou repoussé un monstre.

LE SYSTEME DE JEU

Le système de CHILL repose sur deux principes appliqués selon les circonstances : le test simple et le test particulier de caractéristique.

Le test simple consiste en un jet de dés de pourcentage comparé à la valeur d'une caractéristique ou d'une compétence. Si le résultat est inférieur ou égal à la valeur en question, le test est réussi. Ceci convient pour toutes les situations pour lesquelles une réponse « Oui-Non » suffit à déterminer l'issue.

Le test particulier compare également un jet de dés avec un score de caractéristique ou de compétence, mais affine le résultat pour préciser dans quelle mesure le personnage a réussi son action. Il utilise pour cela une table colorée appelée « Table d'Action », située au dos de chaque livret de règles. Une fois le résultat du dé connu, il faut retirer celui-ci de la valeur de la caractéristique. Le résultat est reporté sur la table dans la « Colonne d'Attaque », ceci déterminant une ligne de la table. Le MF se reporte ensuite à la ligne supérieure pour trouver la « Colonne de Défense », et se reporte ensuite à l'intersection de la ligne et de la colonne ainsi définies pour y lire le résultat de la tentative. Celui-ci est donné par une lettre (E, L, M, H, C) correspondant à la portée du succès obtenu (Echec, Limité, Modéré, Honorable ou Complet).

Dans le cas de combat, cette même table sera utilisée en conjonction avec les compétences de combat du personnage, ou sa compétence « Combat », et les résultats seront interprétés par le MF avec l'aide d'une table figurant sous la Table d'Action. Les dégâts se comptent de deux manières différentes : des points de dégâts font baisser l'Endurance, d'une part, et d'autre part, selon les résultats obtenus sur la Table d'Action, le joueur cochera sur sa feuille des cases correspondant à divers états de blessures : égratignures, légères, moyennes, graves, critiques. S'il a coché toutes les cases correspondant à un type de blessure, il devra, s'il en reçoit une autre identique, cocher une case pour une blessure supérieure (Jack a reçu deux blessures légères et une créature lui en inflige une troisième ; Jack devra cocher une case « blessure moyenne »). Lorsque l'Endurance atteint zéro, le personnage tombe inconscient s'il n'a pas reçu de blessure critique, et meurt s'il en a reçu une.

L'INCONNU

La tâche des personnages n'est pas de tout repos, car en face d'eux se dressent des créatures de cauchemar dotées des pouvoirs de la « Voie Maudite », un équivalent maléfique de l'Art, aux multiples facettes. Une dizaine de ces monstres, ainsi que les pouvoirs de la « Voie Maudite », sont décrits en détail dans le second livret des règles, « Abominations surgies de l'Inconnu ». Ces abominations vont du simple zombie au terrifiant vampire (des Carpathes ! La nuance est d'importance, vu le nombre d'espèces différentes de ces bestioles ; sachez toutefois qu'un certain comte transylvanien appartient à la catégorie « carpathienne »), en passant par le fantôme et le lycanthrope. De quoi peupler les premiers scénarios du MF débutant !

LE JEU

Conçu par des transfuges de TSR, ce jeu se ressent de l'influence du jeu vedette de Gy-gax. Les scénarios confrontent le plus souvent les envoyés de la S.A.U.V.E. à des monstres de plus en plus étranges, qu'ils doivent défaire au terme d'affrontements plus ou moins épiques. Le principe des points d'expérience distribués en récompense de la défaite des monstres n'est pas fait pour arranger les cho-

ses. Toutefois, *CHILL* se prête bien à un jeu plus en finesse et en atmosphère, grâce à son système très simple.

En lui-même, ce jeu rappelle par bien des points *L'APPEL DE CTHULHU*, mais attirera probablement des joueurs plus jeunes que ce dernier, de par son aspect plus facilement « combattif ». Il pose pour des joueurs plus adultes le même problème que son aîné : la création et le maintien d'une ambiance de peur et d'angoisse, tout au long de la partie.

L'EXTENSION AU JEU D'EPOUVANTE

SCHMIDT diffuse en même temps que la boîte de base une première boîte d'extension pour *CHILL*. Elle contient les premiers compléments sortis aux Etats-Unis.

Things, un livret détaillant de nouvelles disciplines de la « Voie Maudite » et de nouvelles créatures de l'Inconnu (dont deux nouveaux types de vampires, le « Hollandais Volant », le « Loup-Garou » et la « Vieille Dame d'en face » !!!). A tous égards, ce livret n'est autre qu'un « Manuel des Monstres » comparable à ceux publiés pour AD & D.

— *Le Château du Comte Dracula*, un court scénario mettant un joueur dans la peau de Jonathan Harker lors de son voyage en Transylvanie (ceux qui ne voient pas de quoi il est question devraient relire leurs classiques !).

— *L'écran du Maître des Frissons*, clair et fonctionnel.

— *Une carte du monde* avec les points où l'Inconnu s'est manifesté, marqués du symbole de la S.A.U.V.E. (cette carte se trouvait à l'origine dans la boîte de base).

— *Trois dés à 10 faces*.

Le tout s'avère relativement intéressant, en particulier le livret « Things », très utile pour le MF en mal de créatures pour ses histoires.



LA VERSION FRANÇAISE

Dans l'ensemble, la traduction est bonne, bien que parfois approximative : certaines phrases sont traduites dans l'idée plutôt qu'en

suivant exactement le texte original. Quelques fautes sont quand même présentes : le chapitre « Utilisation des points d'expérience » (le seul contresens que j'ai trouvé dans la traduction) ; une compétence a disparu purement et simplement (« Art Criticism ») ; « Modeling » est devenu « Apparence » et dans la définition de cette compétence, la caractéristique Personnalité a été traduite par « Apparence » également ; le scénario est partout appelé « La terreur plane sur la maison Warwick », sauf sur son propre livret ; le calcul de score d'une compétence est erroné : au lieu de « Antiquités : (PCN + VOL)/2 », il faut lire « (PCN + CHN)/2 ».

Problème de présentation : le tableau des armes a été divisé en deux à la maquette et les notes concernant les informations données se trouvent au verso du tableau lui-même.

Enfin, le dernier problème repose sur la langue anglaise, plus riche que la nôtre pour nommer les monstres, ce qui aboutit à deux « Loups-Garous » (la version originale comprend les mots anglais et français pour désigner ces monstres) et deux Revenants différents, dans les règles et le supplément « Things ». Ces quelques détails ne doivent cependant pas cacher la qualité générale de la traduction, qui respecte bien l'esprit et l'humour de l'original américain.

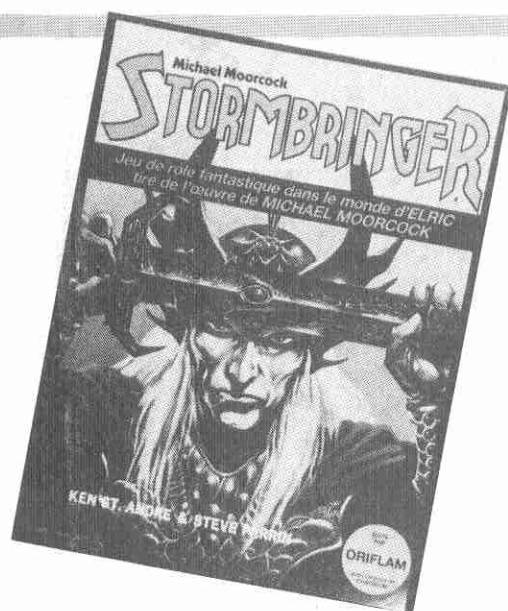
CONCLUSION

CHILL est un jeu dont l'abord est facilité par la clarté et la simplicité des règles, basées sur le principe de la Table Unique pour résoudre toutes les situations qui se présentent. Son atmosphère, plus optimiste que celle de *L'APPEL DE CTHULHU* (ici, les personnages ont une chance de vivre et même de vaincre), le destina plutôt à des joueurs jeunes, adeptes de scénarios plus orientés vers l'action et la destruction des « Forces du Mal », aisément reconnaissables dans les manifestations de l'Inconnu (il y a même une compétence de l'Art pour aider les personnages à les reconnaître) que vers les histoires plus psychologiques et plus sombres de *L'Appel*. Peut-on pour cela rejeter ce jeu ? Il s'avère difficile de le négliger. Sa simplicité, son optique, différente de celle de son prédécesseur, la qualité du travail fourni, malgré quelques problèmes de traduction, pourront plaire à tous ceux qui souhaitent un jeu basé sur le thème de l'horreur et qui n'ont pas opté pour Cthulhu. Cependant, même ceux qui pratiquent *L'Appel* pourront apprécier de changer d'ambiance, le temps d'une partie (Ah, avoir enfin une chance de leur montrer à ces f... vampires !)...

L'AUTEUR

Michael WILLIAMS a travaillé plusieurs années chez TSR, avant de quitter cette firme, lors de remaniements de personnel, il y a quelques années. Il rejoint alors les autres personnes licenciées par TSR, et tous créent la firme PACESETTER. Le premier jeu édité par PACESETTER se trouve être le sien, *CHILL*. Depuis, *Michael WILLIAMS* n'a pas fait parler de lui, et s'occupe de superviser les nouveaux jeux de PACESETTER.

STORMBRINGER



LA FORME

Editeur : CHAOSIUM

Editeur français : ORIFLAM

Date de parution : 1981, 1987 pour l'édition française.

Auteurs : Ken ST ANDRE et Steve PERRIN

Suppléments (en anglais) : "Stormbringer Companion" et "Demon Magic", deux suppléments de règles, et plusieurs scénarios ("Black Sword" et "Stealer of Souls").

C'est sous un aspect très classique que la société ORIFLAM présente le dernier jeu de rôle traduit en français, **STORMBRINGER**, une création de CHAOSIUM (qui semble décidément intéresser les éditeurs français), inspirée des œuvres de l'anglais Michael Moorcock, publiées en France chez Presses-Pocket.

Dans ses récits le monde n'est que le théâtre et l'enjeu de l'affrontement sans fin que se livrent les dieux de la Loi et du Chaos, les représentants de l'Immobilisme et de la Stabilité, ceux de l'Entropie et du Changement ; ce conflit est arbitré par la Balance Cosmique, symbole d'Equilibre. Mené le plus souvent par l'intermédiaire de pions humains, cet affrontement sert également de contexte aux aventures d'une incarnation de l'Eternel Champion, un être opposé au Chaos et connu, selon le monde dans lequel il s'incarne, sous les noms de Corum, Erekoze, Hawkmoon ou Elric.

CONTENU DE LA BOITE

Quatre livrets et une carte constituent le matériel fourni dans la boîte :

- Le livre des Joueurs regroupe toutes les informations concernant la création d'un personnage et l'utilisation du système de jeu.

- Le livre de Magie contient toutes les règles sur la magie et les religions des Jeunes Royaumes, permettant de faire de son personnage un émule d'Elric ou de Theleb Kaarna.

- Le livre du Maître contient des règles supplémentaires et des conseils pour le MJ, les données en termes de jeu des créatures et des principaux protagonistes des nouvelles de Moorcock, et un scénario d'introduction, "Le Piège".

- Le livret de Référence regroupe sur 16 pages toutes les tables les plus fréquemment utilisées, et des feuilles de personnages joueurs et non-joueurs.

- Une carte de Jeunes Royaumes, le monde de base de **STORMBRINGER**.

LES PERSONNAGES

Un personnage de **STORMBRINGER** est défini par sept caractéristiques principales : la Force, la Constitution, la Taille, l'Intelligence, le Pouvoir, la Dextérité et le Charisme. Ces caractéristiques sont générées par le lancer de trois dés à 6 faces, modifié éventuellement par la race (la nationalité) du personnage. Plusieurs caractéristiques secondaires en découlent : les Points de Vie (dépendant de la Constitution et la Taille), le seuil de Blessure majeure et la Santé Mentale (SAN, égale à cinq fois le Pouvoir).

Le joueur détermine alors la profession de son personnage, aléatoirement ou de son propre chef, selon le choix du MJ. Ces professions vont du Noble au Mendiant, en passant par le Marin, le Guerrier et le Prêtre. Il est certain que certaines professions sont moins désirables que d'autres : être Mendiant, en particulier, impose d'importantes restrictions au personnage et laisse peu d'espoir d'arriver à réellement améliorer sa situation.

De chaque profession découlent des avantages matériels et des compétences acquises par le personnage.

Le choix de ces compétences constitue l'étape suivante de la création du personnage. Le joueur peut rajouter de 3 à 8 compétences à celles que le personnage connaît déjà par sa profession. Ces compétences se voient attribuer un score égal au résultat d'un dé de pourcentage divisé par deux.

Le joueur calcule ensuite les bonus que ses caractéristiques peuvent apporter à ses compétences, et applique les bonus obtenus aux scores précédemment calculés.

LE SYSTEME

Le système de résolution de **STORMBRINGER**, d'un classicisme éprouvé, n'est autre que le système CHAOSIUM, commun à tous les jeux de la firme (à l'exception de **PENDRAGON**).

Une situation quelconque peut se prêter à trois types de résolution, souvent à la discrétion du MJ :

- Le lancer des dés de pourcentage sous une caractéristique multipliée par un chiffre allant de 1 à 5 : pour toutes les situations relevant directement d'une de ces caractéristiques, (par exemple soulever une charge imposante dépendra d'un lancer sous la Force, le multiplicateur dépendant de la charge elle-même).

- Le lancer sous le score d'une compétence : pour tous les cas où une compétence correspond au problème posé (repérer un intrus qui s'approche à l'horizon relèvera de la compétence voir).

- Le lancer de dés sur la Table de Résistance : pour simuler le cas où deux forces s'affrontent, ou le cas où une résistance à l'action entreprise peut la faire échouer (un duel de bras de fer se règle par un lancer de Force contre Force ; défoncer une porte est

résolu par un lancer de Force contre la Force (Résistance) de la porte...).

Aucun de ces systèmes ne dépaysera les amateurs de **L'APPEL DE CTHULHU**, ni les anglophones qui pratiquent déjà **RUNEQUEST**.

Les combats fonctionnent sur le même principe, par application des compétences en utilisation des armes. Les dégâts sont variables, obtenus par le jet d'un dé dépendant de l'arme. De ce chiffre, on retire la protection offerte par une éventuelle armure, également variable.

Un système de réussites critiques et d'échecs critiques (maladresses) s'ajoute au système lui-même, et peut aboutir à des conséquences inattendues (une arme qui se brise, ou un combattant qui se blesse lui-même par exemple).

Ce système est dérivé de celui de **RUNEQUEST**, tout en étant plus facile d'utilisation : il n'y a pas de localisation des coups portés, sauf pour la création de l'ambiance, ce qui simplifie la gestion des combats et des dégâts infligés. On obtient toutefois une simulation réaliste, sans tomber dans les excès de **CHIVALRY & SORCERY** ou **ROLEMASTER**, et il est possible de mettre en scène des combats rapides. On notera que ces combats sont plutôt sanglants, et souvent même mortels ! Les joueurs auront donc tout intérêt à les éviter autant que possible.

LA MAGIE ET LES CULTES DES JEUNES ROYAUMES

Le système de magie de **STORMBRINGER** se distingue nettement de ceux des autres jeux de rôle médiévaux-fantastiques.

Dans **STORMBRINGER**, la magie est l'émanation du Chaos et ne peut exister que par lui. Or les humains sont des créatures de la Loi, quelles que soient leurs convictions, et sont donc totalement incapables de pratiquer la magie.

Pour obtenir des effets de sorcellerie, les humains sont obligés soit de faire alliance avec des êtres dont l'appartenance au Chaos leur permet d'arriver aux résultats désirés, soit de les asservir...

Selon ses connaissances (exprimées par ses compétences) et ses objectifs, le sorcier conjurera un élémentaire ou un démon et passera un accord avec lui pour une tâche précise, ou l'asservira pour le garder à son service. Cela se traduit par un lancer de dés sous la compétence "Invocation" suivi, s'il souhaite lier le démon ou l'élémentaire invoqué, par un jet de Pouvoir contre Pouvoir sur la Table de Résistance.

Les conséquences d'un échec peuvent être dramatiques ce qui peut expliquer le petit nombre de sorciers dans les Jeunes Royaumes et convaincre les joueurs de n'utiliser la magie que lorsque cela s'avère vraiment nécessaire.

Les règles détaillant les divers types d'invocations et les êtres mis en cause sont regroupées dans le "Livre de Magie".

Un autre élément important de **STORMBRINGER**, directement issu des nouvelles de Moorcock, vient d'au-delà de ce monde : les dieux de la Loi et du Chaos, s'ils agissent la plupart du temps par mortels interposés, n'hésitent cependant pas à intervenir personnellement sur la Terre des Jeunes Royaumes. Arioch est présent dans presque tous les récits de Moorcock, et même Domblas, le Seigneur de la Loi, apparaît pour aider Elric malgré sa politique de non-ingérence !

Les humains, de leur côté, peuvent choisir d'œuvrer pour l'avènement de la Loi ou du Chaos, ou bien encore pour augmenter le pouvoir d'une divinité élémentaire en se joignant au culte correspondant.

La hiérarchie des cultes comprend les adorateurs, les Prêtres et les Agents, ces derniers étant les émissaires directs du dieu sur Terre.

Etre Prêtre ou Agent amène quelques restrictions dans la liberté d'action s'apparentant aux règles de vie de tous les religieux mais également certains avantages. Ceux-ci sont surtout représentés par une caractéristique secondaire appelée Elan. Cet Elan est une mesure de l'importance du personnage auprès de son dieu tutélaire. Il varie en fonction des actions du personnage et détermine ses chances de faire appel à son dieu avec succès.

LE JEU

STORMBRINGER bénéficie d'un système de jeu qui a fait ses preuves depuis sa création au point d'avoir été repris par la grande majorité des jeux, avec éventuellement de légères modifications de forme (utilisation d'un dé à 20 faces au lieu des dés de pourcentage) ce qui démontre, si besoin en était encore, sa qualité.

D'une grande souplesse, ce système a été ici très bien adapté aux Jeunes Royaumes et les chapitres consacrés à la sorcellerie et aux

cultes traduisent parfaitement l'ambiance du monde d'Elric. Le seul élément des récits écrits par Moorcock absent du jeu (ce qui n'est pas vraiment une mauvaise chose) est l'esprit tragique des nouvelles : on peu donc souhaiter aux personnages des joueurs un destin plus agréable que celui d'Elric !

LA VERSION FRANÇAISE

La version d'ORIFLAM se présente comme une "réadaptation de l'édition précédente". La traduction est particulièrement fidèle (une agréable surprise après la récente expérience d'une traduction d'un autre jeu de CHAOSIUM), et semble avoir été beaucoup travaillée.

Le travail de "réadaptation" se situe surtout dans l'addition d'un sous-système qui n'existait pas dans la version américaine du jeu. Considérant qu'il était difficile d'admettre que la fréquentation des démons et autres monstres issus du Chaos ne laisse aucune trace sur le psychisme des pauvres mortels, les traducteurs ont repris les règles de Santé Mentale de **L'APPEL DE CTHULHU** pour les incorporer dans **STORMBRINGER**. Une bonne idée car même si, à première vue, ce système semble un peu plaqué artificiellement sur les règles d'origine, il permet de rendre beaucoup mieux l'Etrangeté des monstres et des dieux du Chaos.

La deuxième modification est située à la fin des règles. Le scénario d'introduction original, "Tower of Yrkath Florn", d'une saveur très "donjon" (une tour abandonnée ayant appartenu à un magicien et remplie de monstres...) s'est vu substituer un scénario bien plus intéressant, "Le Piège".

De plus ORIFLAM a rajouté plus de soixante illustrations (monstres, personnages, armes, ...) qui rendent la lecture des règles bien plus agréable que dans l'édition originale.

Cette version française ne trahit en rien son modèle américain et laisse augurer beaucoup de bien des projets d'ORIFLAM (la traduction entre autres du jeu frère de **STORMBRINGER**, **HAWKMOON**, prévue pour la fin de l'année).

CONCLUSION

STORMBRINGER présente un monde fascinant, plus facile d'accès que la Terre du Milieu, et tout aussi riche. Un monde plus violent, plus contrasté, en parfaite correspondance avec la philosophie manichéenne qui sous-tend toute la saga d'Elric le Nécromancien, un monde en rapide transformation, où des personnages valeureux peuvent, avec un minimum de chance, se construire un destin mémorable digne d'être narré et de rester dans les mémoires.

L'exploration de ce monde est facilitée par un système souple et agréable, comme tous les adeptes des jeux CHAOSIUM ont déjà pu s'en rendre compte.

STORMBRINGER pourra intéresser tous les amateurs de jeux à thème médiéval fantastique et représente un must pour tous ceux qui ont aimé les nouvelles du cycle d'Elric.

LES AUTEURS

Steve PERRIN est l'un des piliers de **CHAOSIUM**. Il a été l'un des concepteurs de **RUNEQUEST**, aux côtés de Greg Stafford, et a participé depuis à la création de tous les jeux de la firme : **STORMBRINGER**, bien sûr, mais aussi **WORLDS OF WONDER**, **ELFQUEST**, **SUPERWORLD**...

Ken ST ANDRE est également un vétéran des jeux de rôle, puisque ses premières créations remontent à 1975 : **STARFARING**, disparu depuis, et **TUNNELS & TROLLS**, dont la carrière continue encore aujourd'hui.

Quelques erratas nous ont été signalés par l'éditeur :

— Livre de Magie, page 12 : il manque la fin de l'exemple « Vadin-Gor désire que son démon puisse changer de forme »...

— Livre du Maître, page 31 : **ZAROZINIA** a 11 points de vie et non 1 !

Pendragon

LA FORME

Editeur : CHAOSIUM (sous le titre « King Arthur Pendragon »)

Editeur français : GALLIMARD

Date de parution : 1985, 1986 pour l'édition française.

Auteur : Greg STAFFORD

Suppléments (en anglais) : « The Pendragon Campaign », un complément indispensable, « Nobles Book » et « The Grey Knight », le premier scénario.

Matériellement, **PENDRAGON** se présente sous une forme à laquelle GALLIMARD nous a accoutumés, puisque plusieurs jeux ont déjà été édités sous cet aspect : celui d'une boîte plastique sous forme de livre, agrémentée d'une illustration du peintre anglais Peter Jones.

CONTENU DE LA BOITE

— un livret de règles, dit « Livre du joueur », de 110 pages.

— un livret de références, dit « Livre du Meneur de Jeu », d'une vingtaine de pages.

— un paravent, pour le Meneur de Jeu.

— une planche regroupant les blasons des principaux protagonistes de la saga arthurienne.

— une carte couleur, grand format, de « la Bretagne du Roi Arthur », c'est-à-dire la Grande-Bretagne.

— un bloc de feuilles de personnages.

— un dé de 20 faces, et six dés à 6 faces, un stylo bille noir.

LES PERSONNAGES

Dans **PENDRAGON**, les joueurs ont la possibilité d'incarner un écuyer ou un cheva-

lier nouvellement adoubé.

Une fois l'origine du personnage établie, il faut maintenant dresser son portrait psychologique par l'affectation d'un score à douze traits de personnalité (Chasteté, Energie, Indulgence, Générosité, Honnêteté, Justice, Clémence, Modestie, Piété, Tempérance, Confiance, Courage), en prenant le total de trois dés à 6 faces. Ces sommes sont modifiées selon la religion du personnage (un homme élevé dans la religion chrétienne sera probablement plus porté à la clémence, en vertu de la parole du Christ « Pardonnez à vos ennemis », qu'un adorateur d'Odin pour lequel le combat, et la mort de ses ennemis, sont des moyens de montrer sa valeur aux dieux !).

De la même manière sont définies les Passions, sentiments très forts éprouvés par le chevalier (Loyauté, Amour, Haine...), qui compléteront ce profil psychologique et pourront éventuellement le guider dans ses actions.

Ce n'est qu'alors que sont tirées les caractéristiques proprement dites, au nombre de cinq : Apparence, Constitution, Dextérité, Force et Taille. D'elles découlent plusieurs caractéristiques secondaires telles que les points de vie. L'étape suivante, très rapide, consiste à dresser la liste des compétences du

personnage ; les scores de départ sont donnés directement, en fonction de la culture, de la classe sociale et du sexe du personnage, et le joueur pourra ensuite « l'individualiser » en répartissant un certain nombre de points dans l'ensemble de ces compétences, et, éventuellement, en faisant agir une procédure d'expérience préalable. Il ne reste plus qu'à équiper le personnage, selon ses moyens, à définir son blason, s'il est chevalier, sa renommée...

On peut noter que, à l'opposé de la tendance « égalitariste » de la plupart des jeux de rôle, **PENDRAGON** ne considère pas qu'un personnage féminin ne soit qu'une copie d'un personnage mâle affublée d'un nom de femme. Le chapitre consacré à ces personnages montre une reconnaissance nette du fait qu'une femme peut être un personnage aussi intéressant qu'un homme, tout en conservant une spécificité propre à son sexe. Pour cela, le personnage féminin voit ses caractéristiques tirées de manière différente. Une liste distincte de compétences est proposée. Si une femme ne peut devenir Chevalier pour aller combattre aux côtés des hommes (sauf sur dérogation du Meneur de Jeu), elle pourra se consacrer aux intrigues de la cour et, éventuellement, à l'étude de la sorcellerie, suivant en cela la belle Morgane.

LE SYSTEME

Un système de résolution unique sert à régler toutes les situations qui se présentent : la comparaison d'un lancer du dé à 20 faces et du score d'une caractéristique, d'une compétence, d'un trait de personnalité ou d'une passion, indique la réussite (lancer de dé inférieur ou égal au score), ou l'échec (lancer supérieur au score considéré). Un résultat de 20 sur le dé sera considéré comme un échec critique, aux conséquences particulièrement désagréables, et un résultat égal au score visé comme un succès critique, aux résultats inespérés. Il est à noter qu'un score supérieur ou égal à 20 élimine les risques d'échec critique, et peut augmenter les chances d'obtenir un succès critique.

D'autres règles couvrent des sujets aussi divers que les batailles de grande envergure, les événements divers qui interviennent dans la vie des chevaliers (mariages, naissances, décès,...), l'Amour Courtois, la Renommée des personnages...).

Une absence notable, surtout lorsque l'on compare **PENDRAGON** à d'autres jeux de rôles à thème médiéval fantastique, est celle de la magie, ramenée à une vingtaine de lignes dans le second livret. Greg Stafford estime en effet que, d'une part, la magie ne doit pas avoir un rôle d'artillerie lourde (qu'elle a dans certains jeux), mais participer à l'élaboration de l'atmosphère d'une partie, et par voie de conséquence, n'exister que sur décision du Meneur de Jeu, et d'autre part, que le scénario ne doit surtout pas dépendre d'elle quant à sa résolution. Le Meneur de Jeu saura donc toute latitude pour créer ses propres effets de sorcellerie au gré des aventures qu'il développera.

Le deuxième livret de règles regroupe des conseils pour l'arbitre, quelques créatures monstrueuses extraites du mythe arthurien, un résumé de l'histoire de la Table Ronde et un très court scénario d'introduction.

LE JEU

Contrairement à **LEGENDES**, qui s'attache à faire vivre des personnages quelconques de l'époque d'Arthur, **PENDRAGON** est axé sur une catégorie sociale précise, celle des cheva-



liers. En cela, il se rapproche plus des grandes épopées de Chrétien de Troyes et de Malory, ou d'un film comme « Excalibur » pleins de bruit et fureur, de romance et d'esprit chevaleresque. Ce choix de l'auteur aide à justifier l'idée de personnages cherchant sans cesse l'Aventure, et permet en outre d'éviter l'écueil, fréquent dans les JdR, des personnages aux professions diverses réunis le temps d'une aventure, sans motivations cohérentes.

Au niveau du déroulement du jeu lui-même, le système utilisé est d'une grande simplicité, puisqu'il ramène toute résolution d'action à un lancer de dé à 20 faces.

Au niveau de l'atmosphère du jeu, deux points s'avèrent particulièrement intéressants.

Le premier est l'idée de concevoir la vie d'un chevalier comme une suite d'aventures entrecoupée de périodes de repos, en général hivernal, tout à fait conforme à une certaine réalité féodale, où tout s'arrêtait durant l'hiver (les règles vont même jusqu'à suggérer une aventure par an). Par voie de conséquence, le passage du temps s'en trouve accéléré, et le chevalier vieillit assez rapidement. A sa mort, ou lorsqu'il devient trop âgé pour continuer, son fils reprend le flambeau, devenant le nouveau personnage du joueur, et poursuivant ainsi ce qui pourra être une lignée se perpétuant durant toute la période arthurienne (soit environ 75 ans). Un problème se posera probablement à la fin de cette période : jouer dans un moyen-âge plus conventionnel, ou créer une nouvelle histoire pour faire suite à celle d'Arthur. Dans tous les cas, il paraît difficile, à ce stade, de revenir au début de l'épopée d'Arthur, et les chevaliers qui viendront par la suite perdront à la fois un but et un idéal, avec la disparition de la Table Ronde. Toutefois, de nombreuses et agréables parties attendent les joueurs avant que ce problème ne se pose.

Un deuxième élément intéressant est l'apparition des Traits de Personnalité. Ceux-ci servent surtout de base au joueur inexpérimenté pour appréhender cette donnée impalpable que sont les passions et pulsions internes de son personnage. Il reste toutefois à craindre qu'ils ne deviennent le moyen de résoudre tous les problèmes psychologiques et moraux par des jets de dés, sans laisser au joueur le moindre libre-arbitre. Cela pourrait s'avérer frustrant, et risquerait de ramener l'expérience du Jeu de Rôle à une simple suite de jets de dés décidant des actions du personnage (idée très en vogue au tout début de AD&D pour décrire le comportement des personnages « chaotiques »). Ces traits, et les valeurs strictes qui leurs sont associés, ne devraient donc être utilisés que dans des situations très délicates et avec beaucoup de prudence, pour ne pas nuire à l'idée même du Jeu de Rôle. Les arbitres pourront les utiliser

s'ils jugent que le joueur fait agir son personnage d'une manière trop opposée à sa personnalité, mais ne devraient en aucun cas y avoir recours systématiquement, ou pour tenter de forcer leurs actions.

LA VERSION FRANÇAISE

La première remarque qui vient à l'esprit est que le traducteur a apparemment décidé de ne pas suivre exactement la version originale : il manque certains éléments de l'édition CHAOSIUM (en particulier le livret où se trouvaient réunies les fiches des principaux protagonistes de l'épopée Arthurienne, Arthur, Gauvain, Guenièvre, Lancelot, Merlin et Perceval, notamment). Quant à la traduction des règles elles-mêmes, elle relève souvent plus de l'interprétation... Des ajouts de compétences ont été réalisés, pour adapter le jeu au public français : « Langue » et « Coutumes françaises ». Les noms géographiques ont été « traduits » par des équivalents modernes chaque fois que cela a été possible, et parfois d'une étrange façon (l'Anglia devient l'Est-Anglie). Plus grave, Wotan devient Odin et sa religion germanique, alors que les Vikings (qui ne sont pas germaniques mais scandinaves) ne se feront pas remarquer notablement en Grande Bretagne avant quelques siècles...

On passera rapidement sur les erreurs de traduction dans les règles pures (le calcul des dégâts infligés en combat devrait s'écrire : FOR+TAI/6, et pas FOR+CST), heureusement peu fréquentes.

Dans l'ensemble, la version française présente des erreurs, erreurs de traduction ou mauvaise interprétation du texte original, qui, si elles ne posent pas d'obstacles réels pour jouer, peuvent amener des invraisemblances ou des ambiguïtés parfois gênantes.

CONCLUSION

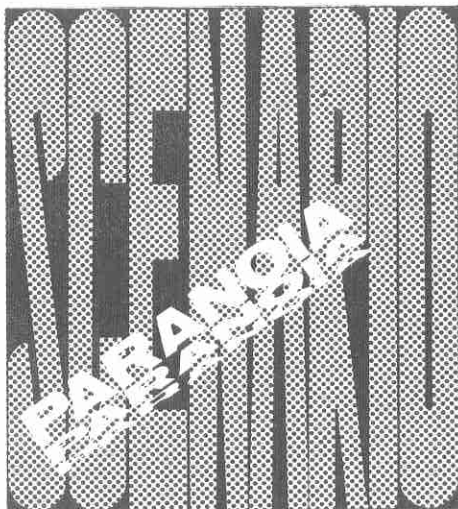
Avec **PENDRAGON**, GALLIMARD aurait pu transformer la tentative d'édition de jeux de rôle opérée avec **L'OEIL NOIR** en succès, et se présenter finalement comme un véritable éditeur de jeux de rôle. Tout était réuni pour obtenir ce résultat : un excellent jeu, au système simple et efficace, sur un thème fascinant. Mais l'éditeur a préféré sortir rapidement une version traduite sans soin, pensant la faire accepter à sa clientèle grâce à une présentation splendide. On espérait beaucoup de ce **PENDRAGON**, mais son ramage n'est vraiment pas à la hauteur de son plumage, et il est de beaucoup préférable pour ceux qui le peuvent de s'y intéresser dans sa langue originale...

L'AUTEUR

Greg STAFFORD est un vieux routier du jeu de rôle puisqu'il appartenait déjà à l'équipe de CHAOSIUM lorsque celle-ci préparait la première édition de **RUNEQUEST**. Il a, depuis, mis la main à la pâte dans la réalisation de pratiquement tous les produits de la société : on le retrouve notamment au générique de **WORLDS OF WONDER**, de **RUNEQUEST III**, **PENDRAGON** et, plus récemment, **GHOSTBUSTERS**, conçu par CHAOSIUM pour le compte de la firme WEST END GAMES. Il surveille actuellement les développements du **RUNEQUEST** que diffuse AVALLON HILL, et des jeux en cours de conception à CHAOSIUM même.

Patrice Mermoud

Les Clarificateurs dont les noms suivent sont priés de se présenter immédiatement au bureau de SPIEL-B-ERG-5 faisant office d'adjoint suppléant à titre temporaire du sous-directeur de la branche D&D (Design & Déguisement) du Service de Préservation et Développement de l'Habitat et Contrôle Mental, pour se voir attribuer une mission.
Merci pour votre coopération.



SILENCE, ON VAPORISE !

1. INTRODUCTION

Résumé de l'aventure pour le MJ

Un groupe de Clarificateurs a pour mission, sous couvert de tester une nouvelle méthode de lutte anti-Commies, de participer (bien involontairement) au tournage d'une vidéo dont le scénario est totalement généré aléatoirement par L'Ordinateur. Ils seront accompagnés, discrètement, par le robot Panabot-35 mm-C, sorte de Multicorder à roulettes.

Toutefois, pour simplifier cette mission, au demeurant fort périlleuse, SPIEL-B-ERG-5 (qui appartient aux Romantiques), a quelque peu modifié la programmation du scénario de L'Ordinateur.

Informations pour le MJ : Le Secteur CAN 5

Le Secteur CAN 5, récemment redécouvert, est un ancien studio de tournage de téléfilms datant d'avant les Evénements. On y trouve encore les décors de certains feuilletons célèbres et les Commies qui y ont élu domicile, y sont aussi sauvages que pénétrés de la mythologie télévisuelle d'antan. L'Ordinateur a cru bon (et il a toujours raison !), d'y faire entrer clandestinement des robots-acteurs pour faire de la figuration et ainsi préserver l'intégrité de son scénario. CAN 5 est une succession de plateaux de tournage, dont les équipements d'éclairages et cinématographiques ont été pillés il y a déjà bien longtemps. On peut considérer que ce sont des pièces de 30 x 30 x 15 m avec une large porte au nord et une large porte au sud.

Informations pour le MJ : Les caisses d'équipements de « Combat Adapté au Milieu »

PDH & CM a réussi à mettre la main sur d'anciens costumes d'acteurs (respectivement : Phil Marlowe, L'Ange Bleu, Conan,

Luke Skywalker, Freddy, Mary Poppins). Malheureusement, ils proviennent de Recherche & Conception qui les a ramenés de CAN 5 et a tenté, sans grand succès, de les rendre « utiles ». Seul SPIEL-B-ERG-5 a su saisir l'impact visuel (et télévisuel) d'un tel équipement.

Il y a six caisses d'équipement. Elles mesurent 1 x 2 x 0,5 m et comportent une fiche de prise en compte stipulant formellement l'interdiction de mélanger les différentes pièces d'équipement avec celles contenues dans les autres caisses.

CAISSE 1 : un chapeau mou, un imperméable mastic, une bouteille d'eau teintée (marquée Johnny Crawler), un colt 45, un costume 3 pièces gris et un briquet tempête.

Colt 45 : c'est un pistolet de cinéma qui fait un très joli « PAN » quand on presse la détente et... c'est tout !

Briquet tempête : modifié par R&C, il peut être considéré comme un lance-flammes (colonne 11), toutefois il ne marche que dans 60 % des cas. De plus ses risques de défaut de fonctionnement sont de 80 %.

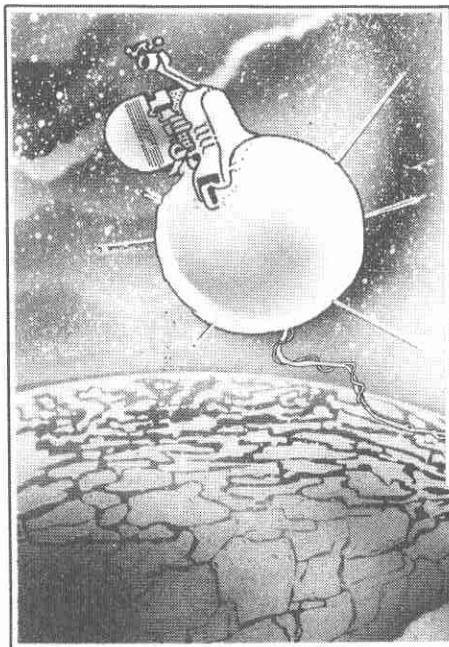
CAISSE 2 : un chapeau haut de forme, un bustier moulant noir, des bas résille noirs et un porte-jarretelles, un fume-cigarette, une paire de chaussures à talons aiguilles de 12 cm, un tabouret.

Fume-cigarette : considéré comme un lance-projectiles ne tirant que des cartouches de fumée. Petit détail amusant, pour tirer il faut aspirer fortement ; dans le cas où un Clarificateur soufflerait, se croyant en présence d'une sarbacane, la fumée se répandrait dans ses poumons. Effet visuel garanti... (dégâts de type F).

Talons aiguille : leur utilisation normale entraînera pour toute action un jet d'Agilité à 3D10. En cas d'échec, un (et un seul) des talons casse (destruction du matériel de l'Ordinateur) et le Clarificateur devra réussir, avant toute action, un jet à 4D10 d'Agilité pour éviter de tester avec son crâne la dureté du sol.

Tabouret : dimensions : 1,50 m de haut pour 18 kg... ! Dans le cas où un autre personnage que son possesseur légitime s'assièrait sur le tabouret, une lame de 25 cm de long en jailli-

Christophe Entzmann
Philippe Sallerin



rait pour rappeler à l'ordre le fautif (dégâts : colonne 7).

CAISSE 3 : un exosquelette, un casque, une hache, un pagne en peau de panthère (taille 58).

Exosquelette : c'est une armure cybernétique de 2,06 x 1,40 x 0,50 m à la ressemblance d'un corps humain puissamment musclé. Il augmente la Force de celui qui le porte de 10 ! Toutefois, celui qui l'enfile est soumis au « mauvais vouloir » du MJ qui lancera un D100 quand il le voudra, pour déterminer le dysfonctionnement de l'exosquelette :

de 01 à 20 : blocage complet de l'armure pour 1D10 mn

de 21 à 40 : la jambe droite se lève de façon intempestive, chute garantie (gag !)

de 41 à 65 : le bras droit se détend puissamment de préférence vers la mâchoire du Clarificateur le plus proche

de 66 à 80 : armé de sa hache, le Clarificateur massacre tout ce qui est à sa portée (équipement, Clarificateurs...)

de 81 à 00 : le Clarificateur accomplit avec brio une série de 10 saltos arrière avec demi-virille bouclée (très rare !!) ce qui l'entraîne à 15 mètres en arrière de sa position précédente (bien entendu aucun obstacle ne peut arrêter notre gymnaste émérite, qui se rend à la colonne 8 des Dégâts pour le verdict du Jury)

Hache : c'est une magnifique hache de guerre de 12 kg pour 0,38 m hors tout, ce qui n'est pas sans poser quelques problèmes de préhension... (dégâts : colonne 9).

Casque : c'est un casque de chevalier avec visière rabattable qui d'ailleurs se rabattra immédiatement et irrémédiablement lors de la première mise en place. Le Clarificateur goûtera alors au calme de l'obscurité totale.

NOTA : ni l'exosquelette, ni le casque n'offrent la moindre protection aux dommages, ils ne doivent en aucun cas être considérés comme des armures.

CAISSE 4 : une combinaison blanche, une épée laser, un communicateur dépliant, une paire d'oreilles en pointe.

Combinaison : il s'agit d'une combinaison thermo-régulée, censée préserver son possesseur des excès de la température ambiante. Malheureusement, elle a été réglée sur 42° et le moindre choc la fera passer instantanément à -18° et inversement. Le passage d'une température extrême à l'autre, outre les désagréments mineurs qu'il entraîne, fera subir à l'heureux Clarificateur des dommages à la colonne 5.

Epée laser : lorsque l'on appuie sur la protubérance qui dépare son esthétique, on peut entendre un pialement du plus bel effet accompagné d'un splendide rayon lumineux vert fluo. L'Ordinateur est absolument sûr que le Clarificateur saura goûter la parfaite harmonie de cet ensemble et saura s'en contenter : c'est le seul effet notable de cette « arme ».

Communicateur : lorsque l'on déplie le communicateur, une voix d'outre-monde hurle

inlassablement : « ICI L'ENTREPRISE COORDONNEES ESPACE-TEMPS 01984-46 » (fascinant, non ?). Reformer le communicateur augmente bien évidemment la puissance sonore.

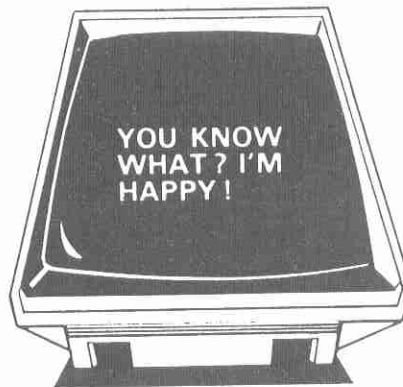
Oreilles postiches : une paire d'oreilles en pointe rose fluo qui, une fois mises en place, sont fixées de façon définitive grâce à un puissant adhésif.

CAISSE 5 : paire de gants avec griffes rétractables, 4 cicatrices auto-collantes, un chapeau noir à larges bords, une salopette bleue, un ticket.

Paire de gants : c'est un modèle à boutons-pressions qui se bloqueront une fois enfilés. Les gants possèdent chacun trois griffes rétractables de 29 cm de long (dégâts : colonne 7). Ces griffes ont une tendance très nette à fonctionner de manière intempestive autant qu'indépendante. Le MJ les fera sortir ou se rétracter à sa seule volonté (bien sûr il peut jeter des dés).

Cicatrices : elles se placeront obligatoirement sur le visage ainsi que le précise la notice. L'adhésif utilisé est fortement urticant (nous laissons le MJ saisir les intéressantes interactions « possibles » avec les gants... !)

Ticket : marqué : REX - ENTREE GRATUITE POUR LE VENDREDI 13.



CAISSE 6 : un parapluie, une capeline, une jupe longue noire, un sac à main.

Parapluie : c'est un grand parapluie noir avec, en guise de pommeau, une tête de canard aux yeux mobiles auxquels rien ne semble échapper. Une lanière de cuir permet, comme le précise la notice, de ne pas risquer de le perdre. Ce qui bien sûr est totalement impossible puisque la lanière, une fois passée au poignet, se rétracte. Deux boutons se trouvent sur le manche. Le premier ouvre le parapluie et déclenche les deux réacteurs qui sont à l'intérieur. Pour permettre une propulsion efficace, ces derniers ont été astucieusement placés de façon à ce que leurs jets de flammes soient dirigés vers le bas du manche. Le Clarificateur se voit donc gratifié de deux effets intéressants :

1) une élévation aussi brutale « qu'agréable » de sa température externe (dégâts : colonne 11)

2) une propulsion, aussi acrobatique qu'aléatoire jusqu'au plafond, ressemblant à s'y mé-

prendre à celle d'un ballon de baudruche se dégonflant. Cette propulsion s'arrête au bout de 15 secondes, de préférence à l'apogée du vol. Elle se caractérise par la fermeture soudaine du parapluie...

Le deuxième bouton, efficace uniquement lorsque le premier a été pressé, permet d'entendre avec ravissement le pommeau chanter, d'une voix nasillarde : « I'm singing in the rain » avec accompagnement de claquettes (il est bien sûr recommandé au Clarificateur d'accompagner lui-même ce succès impérisable en claquant des dents).

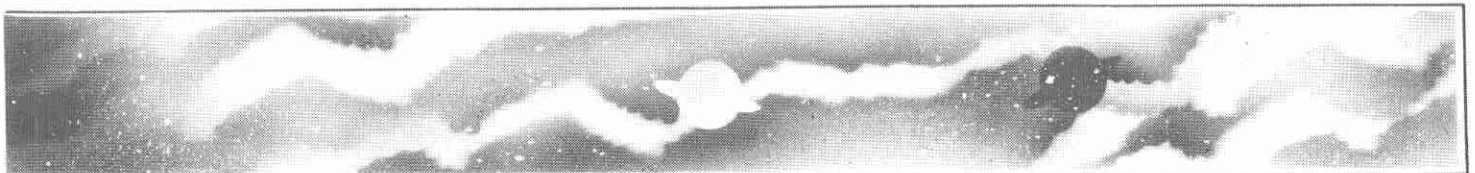
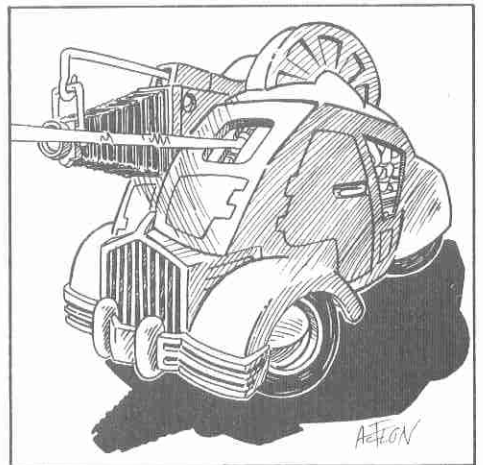
Pour les MJ soucieux du confort et recherchant toujours plus de variété pour les Clarificateurs, il est possible que ce parapluie se déclenche de par sa propre volonté : par exemple, il peut s'ouvrir, le pommeau se mettre à chanter et pleuvoir « à l'intérieur » du parapluie déployé.

Sac à main : d'un poids approximatif de 14,346 kg, il ne peut s'ouvrir. Pourtant, lorsqu'on le secoue, il semble empli d'objets intéressants.

Tout cet équipement sera transporté jusqu'à l'entrée du Secteur CAN 5. Là, les Clarificateurs devront se déshabiller intégralement (armes comprises) et revêtir, enfin, leurs merveilleuses tenues. Leurs anciennes affaires seront soigneusement comptabilisées, étiquetées et rangées dans des boîtes en carton par 4 membres de l'Escadron Vautours. Ceci fait, les 4 gardes vaporiseront scrupuleusement les sus-dites boîtes.

Informations pour le MJ : LE ROBOT PANABOT-35 mm-C

Description : le PANABOT-35 mm-C est de forme anthropoïde et ressemble à un nain (dimensions : 1,20 x 0,40 m). Sur le sommet de son crâne on peut remarquer une visière métallique, fixée par l'intermédiaire d'un élastique. Son œil gauche est remplacé par un énorme objectif à soufflet, le droit par un laser de combat rouge (équivalent à un laser normal rouge — 70 % — et son armure décale de trois colonnes vers la gauche). A l'emplacement de sa bouche se trouve un magnifique porte-voix métallique.



Incapable de se déplacer par lui-même, il est juché sur un fauteuil de metteur en scène doté de roulettes qu'il manipule avec maestria. Dans son dos, un bandeau de toile précise : LUC-K-007.

La fonction de PANABOT est de mettre en scène et de filmer selon les directives de l'Ordinateur auquel il est relié directement. De plus, par l'intermédiaire de l'Ordinateur, il peut désactiver momentanément les robots acteurs ce qu'il fait au cri de : « COUPEZ ! On la refait... »

Il va donc suivre subrepticement les Clarificateurs pour filmer le moindre de leurs faits et gestes. Il n'apparaîtra qu'au moment où un Clarificateur sera sérieusement blessé, pour faire de magnifiques gros plans de ses blessures. Il invectivera ce malheureux Clarificateur pour qu'il cesse de bouger et de geindre.

Le PANABOT est essentiellement là pour permettre au MJ de relancer l'action dans le cas bien étonnant où elle se ralentirait. Il ne devra jamais préciser la raison de sa présence et, en cas de tentative d'attaque physique, il répondra avec vigueur (laser), en hurlant : « ARTICLE 29 ALINEA 45 : DETRUIRE DU MATERIEL DE L'ORDINATEUR EST UNE TRAHISON ».

2. LE BRIEFING PREALABLE A L'AVENTURE

Les rumeurs ci-dessous ont été entendues par les membres des services cités :

PDH & CM : si un PJ cherche à obtenir des renseignements en passant par la voie hiérarchique, il n'en obtiendra aucun. Mais à son retour de mission, il recevra 2 points de trahison supplémentaires pour avoir osé outrepasser ses ordres. En effet, cette mission est classée Top-Secret bien que l'Ordinateur ait omis de le préciser.

Sécurité Interne : le secteur CAN 5 est un repaire de Commies aidés par un traître de PDH & CM.

Service Technique : le secteur CAN 5 est un champ d'expérience Commies pour de nouveaux robots à forme humaine. En ramener un en parfait état serait très bien vu. Par contre, détruire des pièces d'équipement de la plus haute importance serait une trahison.

Forces Armées : une division Commies a envahi le secteur CAN 5 et teste une nouvelle forme de combat : il faut nettoyer ce secteur.

Production, Logistique & Intendance : Ah Non ? il existe un secteur CAN 5 ?!!

Service de l'Energie : le secteur CAN 5, bien que totalement inhabité, consomme une quantité non négligeable d'énergie. En découvrir la source serait très bien vu (note pour le MJ : c'est impossible !).

Recherche & Conception : une série d'équipements ultra-secrets est testée dans le secteur CAN 5, il est donc formellement interdit de détruire ou d'interférer en quoi que se soit avec cette expérience de la plus haute importance.

Unité Centrale de Traitement : d'importantes banques de données de littérature Commies ont été injectées dernièrement dans l'Or-

dinateur par un traître de PDH & CM.

Voici quelques rumeurs d'intérêt général à distribuer au hasard parmi les joueurs :

— Toute personne ayant testé de nouvelles formes de combat a surtout testé de nouvelles formes de vaporisation sur elle-même.

— Une maladie d'origine indubitablement Commie (l'ADIS) décime les acteurs. Il semblerait que Teela-O-Maley en soit victime.

— L'Ordinateur a trouvé une nouvelle forme d'élimination des traîtres.

— Un nouveau parfum de nourriture va bientôt apparaître : La Sublime Harmonie.

Note pour le MJ : essayez, en fonction de la société secrète de chaque Clarificateur, de lui trouver une mission plausible en provenance de celle-ci.

3. L'ORDRE DE MISSION

SPIEL-B-ERG-5 accueillera les Clarificateurs dans son bureau. Celui-ci se présente comme un cube de 4 x 4 x 4 m percé de trois portes, celle par laquelle sont entrés les Clarificateurs et deux autres à l'est et à l'ouest du bureau.

SPIEL-B-ERG-5 leur dira, sans relever la tête de ses dossiers : « Votre mission est extrêmement simple. Vous allez entrer par une porte, appelons-la « A » et ressortir par une autre porte, appelons-la « B ». C'est tout. Ah, j'oubliais ! Il traîne des Commies dans ce secteur mais nous comptons sur vos nouveaux équipements pour vous sortir indemnes de toutes les situations... Bonsoir ». SPIEL-B-ERG-5 ne dira rien de plus. Si les Clarificateurs jettent un œil « discret » sur ses dossiers, il y verront en fait un press-book de Teela-O-Maley.

4. LE SECTEUR CAN 5

C'est une enfilade de pièces. Le MJ supprimera les pièces correspondant à des caisses qui n'ont pas été prises.

Pièce n° 1 (caisse n° 2)

L'entrée du secteur CAN 5 est signalée par un grand « A » sur une lourde porte blindée. C'est ici que les Clarificateurs se déshabillent. Une fois entrés, la porte se referme définitivement derrière eux avec un rugissement féroce (lion de la MGM).

C'est un décor de jungle touffue, entièrement réalisé en plastique. Les Clarificateurs pourront rapidement remarquer des travées de 4 mètres de large, sillonnant le décor en tous sens, où la verdure est écrasée.

A peine entrés, les Clarificateurs entendront un bruit, qui se dirige vers eux, ressemblant à celui d'une chenillette lancée à pleine vitesse. Bientôt, ils verront apparaître un être velu à l'apparence vaguement anthropoïde de 5 mètres de haut (c'est le fils caché de King Kong). Lorsqu'il verra le clarificateur vêtu de l'équipement de la caisse n° 2, l'être, le premier instant de surprise passé, se précipitera sur lui en hurlant tendrement (!) quelque chose comme : « mmmmmnnn » (un mélange de bandes

vidéo ayant eu lieu, il tente de crier : maison !).

Si les Clarificateurs tentent une quelconque action violente contre lui, l'être tombera à genoux et pleurera à gros sanglots. Il saisira le Clarificateur le plus proche et le câlinera délicatement, ainsi qu'un enfant avec son ours (dégâts : colonne 6). Dans les 3 minutes qui suivent, l'équivalent de cet être, mais multiplié par deux, apparaîtra. Cependant, ce n'est ni la peine ni la même joie qui peuvent se lire sur le faciès de ce nouveau venu : c'est la haine... Il attaquera immédiatement les Clarificateurs à 68 % sur la colonne 12. Sa protection déplace les dégâts de 3 colonnes vers la gauche.

Si les Clarificateurs parviennent à le mettre hors de combat, PANABOT-35 mm-C hurlera, sans se montrer : « ARTICLE 29 ALINEA 45 : DETRUIRE DU MATERIEL DE L'ORDINATEUR EST UNE TRAHISON... ON REPREND ! » Les deux êtres se relèveront, repartiront, et la scène reprendra au début (au départ de cette pièce).

Si les Clarificateurs ne réagissent pas violemment, l'être saisira le Clarificateur ayant la tenue de la caisse n° 2 et le calera tendrement sur son épaule, il se dirigera alors directement vers la porte de la pièce suivante et déposera le Clarificateur devant l'entrée béante après un dernier baiser visqueux.

Pièce n° 2 (caisse n° 6)

Les Clarificateurs arriveront dans un décor de campagne idyllique. Loin devant, ils verront une porte verrouillée, bien entendu. En plein milieu de la pièce, les Clarificateurs pourront voir 15 armoires, 34 buffets, 13 coffres à jouets, le tout, débordant d'objets et vêtements divers. Deux enfants se précipiteront vers eux, un petit garçon et une petite fille. Ils ont 3, 4 ans. Ces derniers leur demanderont de les aider à ranger. Tout autre Clarificateur que celui vêtu de l'équipement de la caisse n° 6 qui tentera de ranger, déclenchera l'arrivée totalement imprévue de 15 pingouins. Ceux-ci ont un bec en acier (Attaque à 62 % colonne 7. Protection, 2 colonnes à gauche) et dérangeront au fur et à mesure tout ce qui a été rangé.

Si seul le Clarificateur adéquat range, un manège de chevaux de bois sortira du sol lorsque tout sera bien ordonné. Les enfants les entraîneront sur ce manège qui démarrera



alors à 50 tours par minute. Au bout de 2 minutes les chevaux quitteront le manège, toujours fixés à leur barre centrale. Ils se déplaceront en montant et descendant le long de celle-ci jusqu'à la porte du fond qui s'ouvrira. Une fois la porte passée, les chevaux de bois tomberont inanimés.

Pièce n° 3 (caisse n° 1)

Les Clarificateurs débarquent dans un bar typique des années 30 (il s'agit du BLUE PARROT de CASABLANCA). Une cinquantaine de personnes en costumes d'époque discutent, boivent et vaquent à de nébuleuses activités. Dans un coin trône un splendide piano à queue. A côté de celui-ci, juché sur un perchoir, se morfond un écureuil bleu. A leur entrée, un lourd silence s'installe et les regards se dirigent sur eux, puis sur le piano. Tout autre Clarificateur que celui équipé avec le contenu de la caisse n° 1 qui s'installera au piano, aura les jambes subitement prises dans des bandeaux d'acier. Lors l'écureuil exhibera une pancarte où est inscrit : « Play it again, Sam ». Au même moment, une main gantée de blanc, au bout d'un bras articulé, giflera sauvagement le malheureux (colonne 5). Cette main continuera à le gifler jusqu'à ce que le Clarificateur équipé avec le contenu de la caisse n° 1 appuie sur le clavier, ce qui libère les bandeaux d'acier. Dans le cas où celui-ci s'installe au piano une porte apparaîtra derrière le bar.

Pièce n° 4 (caisse n° 4)

C'est un décor de désert avec en son centre un siège baquet doté d'un joystick et d'un viseur. Au fond, surmontant une porte verrouillée, un compteur lumineux géant affiche : « 0000 ». Lorsqu'un Clarificateur s'installe dans le siège, des trappes au sol libèrent des robots en forme de Space Invaders (jeu vidéo) qui se dirigent droit vers les personnages en tirant des rayons laser sporadiquement (laser : 20 %). En appuyant sur le bouton du joystick, le Clarificateur déclenchera un rayon laser vert qui détruira un robot. Le personnage se retrouve dans une partie classique de Space Invaders. Seul le Clarificateur équipé avec le contenu de la caisse n° 4 a de bonnes chances de tirer le groupe de ce mauvais pas : il dis-

pose en effet d'un bonus de 40 % en tir avec ce laser. Au MJ de décider en fonction de la combativité de ses personnages du nombre de robots. Petit détail amusant, chaque robot détruit affiche 20 points supplémentaires au compteur (les personnages pourront constater aisément qu'ils ne disposent que d'une « vie »). Lorsque tous les robots auront été désintégrés la porte s'ouvrira.

Pièce n° 5 (caisses n° 3 et 5)

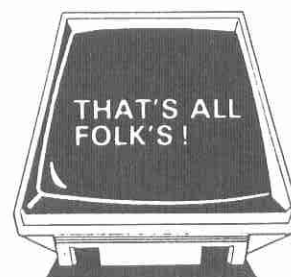
Les Clarificateurs se retrouveront dans un décor de montagne. Un petit chemin mène à une caverne. Au fond de cette grotte de 3 mètres de haut, ils pourront remarquer une porte lumineuse (fermée). Une fois descendus dans cette caverne, ils seront attaqués par un petit lapin blanc qui effectue, très rapidement, des bonds de 2 mètres (dégâts colonne 6). Le lapin étant ignifugé, seuls les personnages équipés avec le contenu des caisses n° 3 et 5 (griffes et hache) ont de faibles chances de le détruire. Il conviendra, pour le MJ, de rendre ce combat épique (ce qui ne devrait pas poser de problèmes étant données les particularités de ces équipements). Le lapin, à la première attaque réussie, en se détruisant, déclenchera l'ouverture de la porte.

En passant cette porte, les Clarificateurs se retrouveront dans le bureau de SPIEL-B-ERG-5 qui leur désignera alors la lettre inscrite sur cette ouverture (la porte est) : C. Puis il leur désigne la porte ouest en précisant : « j'avais dit la porte B ».

Les Clarificateurs sont donc forcés de repasser, en sens inverse, la porte est. Une fois traversée celle-ci se referme. (Pièce n° 6).

Pièce n° 6

Cette pièce est dotée d'un nombre impressionnant de boutons et cadrans de couleurs et de tailles diverses. Leur manipulation entraîne une série d'effets aussi impressionnants qu'inoffensifs (bruits, lumières...). Au fond, se trouve une porte qui, elle, n'est pas verrouillée. En la passant, les Clarificateurs se retrouveront dans le bureau de SPIEL-B-ERG-5. Celui-ci se tournera vers eux et leur dira d'une voix calme : « Vous voyez ce n'était pas si difficile »...



5. DEBRIEFING

Si le robot PANABOT-35 mm-C a été détruit ou endommagé par les Clarificateurs, SPIEL-B-ERG-5 appuiera sur une touche de l'interphone placé devant lui et déclarera d'une voix navrée : « Les Clarificateurs dont les noms suivent sont priés de se déshabiller, de ranger soigneusement leurs affaires et de se rendre immédiatement au Centre d'Extinction le plus proche ».

Dans le cas contraire, au bout de cinq minutes, PANABOT-35 mm-C apparaîtra et tendra à SPIEL-B-ERG-5 une grosse boîte ronde (une bobine de film). SPIEL-B-ERG-5 introduira celle-ci dans une fente prévue dans son bureau, un écran géant s'éclairera derrière lui et les Clarificateurs pourront suivre avec une joie ineffable leurs désopilantes aventures. SPIEL-B-ERG-5 les regardera avec une franchise et sincère bonhomie, en se gavant de pop-corns. Il notera avec application toutes les destructions occasionnées par les Clarificateurs, y compris les robots Space-Invaders. Pour toute destruction perpétrée par les Clarificateurs dans une pièce, il attribuera généreusement 1 point de Trahison par Clarificateur et par pièce. Par contre, pour toute action d'éclat, ou particulièrement amusante (utilisation du parapluie, dysfonctionnement de l'armure...), il attribuera des points de Confiance.

Si le total de points de Confiance dépasse celui de Trahison, il leur déclarera : « Votre prestation étant particulièrement intéressante, vous êtes engagés pour tourner les 84 autres épisodes de cette nouvelle série : Les Chroniques d'Outre Monde, fascinant, non ?... »

6. LA MISE EN SCENE DE L'AVENTURE

Les MJ devront garder en permanence présent à l'esprit que les Clarificateurs ne possèdent que les connaissances du monde de PARANOIA. Ils devront donc décrire les équipements et éléments du décor en termes choisis pour entretenir au maximum la confusion : par exemple, la paire de bas résille (caisse n° 2) sera décrite comme une sorte de filet tubulaire à grosses mailles, d'environ 70 cm de long...

De même, les différentes scènes devront être menées tambour battant avec un humour noir de très bon aloi. Rappelez-vous que PANABOT-35 mm-C et les diverses pièces de l'équipement fournis aux Clarificateurs sont là à cet effet.



La Voix de son Maître

Alexis Lang

Le rêve Américain

Salvatore Alberto GAMBINI est né en 1901 dans un petit village de Sicile. En 1902, sa famille émigre aux Etats-Unis. Salvatore, qu'on appelle désormais Charlie, passe son enfance dans le décor mouvant des rues, des palissades et des terrains vagues. Sa mère doit s'occuper de ses frères et sœurs plus jeunes, son père travaille sur les quais du port. Livré à lui-même, Charlie ne tarde pas à devenir un parfait voyou. Il a seize ans quand il purge sa première peine : une patrouille l'a surpris en plein vol à la tire.

A sa sortie de prison, Charlie emprunte quelques dollars à un certain Freddie GILGIUANI. Freddie est le garde du corps de Dominico BORETTI, gérant d'un dancing appartenant au syndicat.

Arrive l'échéance. Charlie ne peut pas rembourser. On lui remet un pic à glace et on le persuade que le plus sûr moyen de payer sa dette est d'exécuter la victime qu'on lui désigne. Il s'acquitte de cette mission avec célérité et discrétion. On lui en confie d'autres. Charlie devient un punk, c'est-à-dire un demi-sel, un tueur à la petite semaine.

"One Way Ride"

Avec les années, Charlie passe du statut de punk à celui de membre du gang à part entière. Il est considéré comme un expert du "one way ride", promenade en voiture qu'on offre aux amis devenus trop bavards ou trop exigeants. A l'occasion, il n'hésite pas à retrousser ses manches. Truelle en main, il confectionne des chaussures en béton pour ses victimes avant de les initier aux joies de la plongée sous-marine. Mais son outil préféré reste "Lucille", son colt 45 automatique. Il lui a donné le nom de son ancienne maîtresse, un moyen de se souvenir qu'il doit l'abattre quand il la retrouvera. Sur le conseil d'un collègue, Charlie prend toujours soin de frotter ses balles à l'ail. Il espère que les blessures s'infecteront si le coup n'est pas mortel.

Tueur efficace, Charlie n'est pas assez intelligent pour s'élever dans la hiérarchie du gang. Il atteint le sommet de sa carrière quand Dominico BORETTI lui confie la responsabilité de son deal de cocaïne. Charlie commet alors la faute, celle qu'on ne pardonne pas à un mafioso : il se met à consommer le produit qu'il vend. Douze mois d'usage intensif font de lui un homme fini : il s'emporte facilement, souvent sans raison. Quand il reste une heure sans prendre une ligne, ses mains tremblent et il lui arrive de manquer sa cible. Paranoïaque, il se persuade facilement que l'inconnu rencontré dans la rue est un homme envoyé pour l'abattre. Ce que Charlie redoute risque fort de se produire. Son chef sait qu'il n'est plus digne de confiance et n'attendra pas sa première erreur pour le liquider. Charlie "one shot" est un cadavre en sursis. Avant de se faire abattre, peut-être trouvera-t-il une place dans vos scénarios et dans les cauchemars de vos joueurs.

Charlie ressemble au SCARFACE joué par l'acteur Al PACINO. Ajoutons que le célèbre Lucky LUCIANO faisait à ses débuts le même travail que notre personnage. Mais si LUCIANO est un homme qui a réussi et SCARFACE un magnifique perdant, Charlie n'est qu'un minable et un raté.

Une journée de Charlie Gambini

11 heures A.M.

Charlie s'éveille dans une chambre d'hôtel du quartier italien. D'un geste devenu machinal, il se fait une ligne sur le marbre de la table de nuit.

12 heures 30

Après s'être habillé et coiffé avec le plus grand soin, Charlie considère son reflet dans la glace : chapeau de feutre, costume trois pièces, œillet à la boutonnière... la classe ! Mais Charlie constate qu'il s'est coupé en se rasant et que des cernes se creusent sous ses yeux. Il pose une paire de lunettes noires sur son nez busqué.

13 heures 30

Charlie se rend au Black Cat, le bar-restaurant-dancing de BORETTI. On lui remet un volumineux paquet enveloppé de papier brun. Il entreprend alors une tournée qui le mène dans les plus beaux quartiers de la ville. Charlie est reçu dans des bureaux luxueux, les chambres des grands hôtels et les coulisses des théâtres. Argent et cocaïne changent de mains.

21 heures

De retour au Black Cat, Charlie reçoit les instructions du chef :

« Ta journée n'est pas terminée, prends Lugi avec toi et va rendre visite à ton copain O'BRIAN. Il a oublié de me rendre 500 dollars qu'il me doit ».

22 heures

La visite de ses vieux amis cause à O'BRIAN une vive émotion. Il en tombe à la renverse et s'embroche sur son coupe-papier. En sortant de chez l'Irlandais, les deux tueurs se séparent sur un signe de tête. Charlie est nerveux : il se retourne fréquemment et caresse la crosse de "Lucille". Un remontant lui ferait du bien...



Minuit

Charlie avait un rendez-vous au Bullfrog Coffee. Il arrive avec deux heures de retard. La fille ne l'a pas attendu. Charlie s'installe au comptoir et commande un bourbon.

Des personnages ne sauraient plus mal choisir leur moment pour lui poser des questions bizarres ou indiscretes. On ne se moque pas impunément de Charlie "One shot" GAMBINI. Surtout pas maintenant...

POSSESSIONS

— **Sur lui :** Colt 45 automatique, couteau à cran d'arrêt, flacon rempli de cocaïne pour les « prises d'urgence », portefeuille en croco contenant : papiers, argent, une photographie de sa défunte mère, le numéro de téléphone du Black Cat, de Lugi et de Freddie, sans mention de noms.

— **Dans la poche à gants de sa voiture :** 38 spécial, munitions, goussets d'ail, enveloppe bourrée de cocaïne, miroir et paille d'argent.

— **Chez lui :** seize costumes noirs, gris et bleu-nuit, autant de chapeaux, trois fois plus de cravates et de chemises de soie, une collection d'armes (du poignard de Tolède à la mitraillette Thompson).

CARACTERISTIQUES

Les chiffres donnés ne sont que les moyennes. Le Maître du Jeu doit augmenter les scores de Charlie quand il vient de prendre une ligne et les diminuer quand il est en manque.

CARACTERISTIQUES - APPEL DE CTHULHU

FOR : 13, DEX : 18, INT : 10, CON : 8, APP : 14, POU : 12, TAI : 12, SAN : 30, EDU : 10, PV : 10.
Compétences : Baratin : 10 %. Conduite automobile : 60 %. Crédit : 17 %. Discrétion : 67 %. Droit : 30 %. Ecouter : 70 %. Grimper : 75 %. Marchandage : 30 %. Sauter : 50 %. Se cacher : 70 %. Suivre une piste : 75 %. Coup de poing : 70 %. Cran d'arrêt : 80/90 %. Automatique 45 : 65 %. Mitraillette Thompson : 50 %.

CARACTERISTIQUES-DAREDEVILS

WT : 10, WL : 12, STR : 16, DFT : 26, SPD : 22, HLH : 8.

Compétences : conduite (60/12). Discrétion (67/13). Loi (30/6). Culture Américaine (50/10). Culture Italienne (80/16). Anglais (68/13). Italien (74/14). Sous-culture criminelle (86/17). Rhétorique (28/5). Pistolet (70/14). Fusil (35/7). Armes automatiques (60/12). Couteau (90/18). Bagarre (75/15).

Vêtements : costume rayé (AV 1).

Notes : ses attributs chutent lorsqu'il est en manque, et les ST à appliquer en ce cas devront être recalculés. On considérera son Will comme étant égal à 5 pour tout ce qui peut le priver de drogue, et à 20 pour tout ce qui peut lui faire obtenir une dose plus vite.

Hihihihihihi



PAVE

D'OUTRE MONDE

Qu'est ce qui fait couler le plus de sang et le plus d'encre dans les JdR ?

Les monstres, bien sûr !

Voici le premier pavé nouvelle formule de **Chroniques**, seiz pages détachables bien saignantes bourrées d'articles, d'aides de jeu... et de monstres ! Avec leurs photos, s'il vous plaît ! Si, si...

Tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur les monstres sans jamais oser le demander...

Les MONSTRES

Sommaire

28 Le monstre à travers les âges
Qui est-il exactement ?

29 L'écran monstrueux
Des monstres de celluloid, avec leurs photos et leurs caractéristiques pour de nombreux jeux.

35 A postroll
La tribune libre des griffes & tentacules...

36 Le monstre, mode d'emploi
Quelques idées pour les utiliser au mieux.

38 La vie secrète des monstres
Plongez dans leur intimité !

40 Le demi-frère
Ceux qui ne le sont qu'à moitié.

42 La beauté cachée des laids
Et s'ils n'étaient pas tous affreux ?

ÇA VA PAS
MON
FRÈRE ?



GRR!
BON?

TIGRUS

Vous connaissez tous les monstres tels qu'ils sont utilisés dans les JdR ; mais vous êtes vous jamais demandé ce qui a amené l'homme à imaginer un tel bestiaire et ce qu'il représente pour lui ?

LE MONSTRE...

à travers les âges

La peur, écrivait LOVECRAFT, est le sentiment humain le plus ancien et le plus profond.

C'est aussi le sentiment que les joueurs de jeux de rôle reconnaissent et apprécient le plus facilement, avec celui du triomphe, lorsque leur personnage sort victorieux d'un affrontement...

Mais pour que la peur se cristallise en affrontement, il fallait un objet, en termes clairs un MONSTRE.

Un MONSTRE qui allait représenter, pour l'homme des cavernes comme pour nous, en cette fin de 20^e siècle, toutes nos terreurs, l'angoisse aussi de notre mort.

Mais de même que nos peurs ont changé souvent de visage, de même nos monstres ont-ils subi à travers les âges des liftings successifs... C'est ce sujet que nous allons tenter d'aborder.

Le monstre, pendant longtemps, est né de l'imagination de l'homme apeuré, qui recréait dans sa tête la réalité en plus terrifiant encore... d'où la représentation pendant l'Antiquité et le Moyen-Age du Loup, par exemple, comme un animal proprement monstrueux, d'une cruauté et d'une voracité sans égales... Et encore récemment, malgré les preuves scientifiques du contraire, le Grand Méchant Loup est pour les enfants la représentation du Monstre Absolu.

Comprenant inconsciemment que « l'homme est un loup pour l'homme », la sagesse populaire tente de repousser la peur de l'anormalité sur autrui. D'où, au fil des siècles, la triste épopée des brûleurs de sorciers... Un grain de beauté sous un sein, et une femme trop jolie était vouée au bûcher pour sorcellerie... Ce tétou surnuméraire lui permettait bien évidemment de nourrir son familier, sorte de démon domestique, qui lui servait de messager et d'entremetteur avec Satan... Des sourcils trop rapprochés, et un homme était écartelé en place publique pour lycanthropie ou vampirisme... Le manant se rassurait sur sa propre humanité en rejetant ses fautes sur un bouc-émissaire, sur un Monstre... après duquel le peuple faisait figure d'Ange...

Le Siècle des Lumières, et l'ère du rationalisme, repousse pendant un moment dans l'obscurité les monstres nés de l'imagination du peuple, mais ceux-ci renaîtront bien vite, pervertissant l'œuvre de civilisation entreprise par les Savants... Le microbe devient, dans l'esprit des foules et les caricatures, non pas un micro-organisme inconscient de sa propre existence, mais un petit Monstre miniature, assoiffé de meurtre... les Monstres de la fin du siècle dernier ont pour noms Lèpre, Choléra, Bacille de Koch, Fièvre Espagnole...

Plus près de nous, le Monstre réintègre

notre inconscient, au début de ce siècle, avec l'apport des théories de Freud sur la sexualité. Pressentie déjà par R.L. Stevenson dans le célèbre « Dr Jekyll and Mr Hyde », la coexistence simultanée en chaque être humain de la part de la lumière et de la part de l'obscurité est révélée au monde puritain de l'après-guerre par les études du psychanalyste viennois. Que dit Freud ?... Qu'en chacun de nous existent, réprimées par notre conscience, des pulsions sexuelles, sadiques, de mort, totalement réfractaires au vernis de civilisation que nous affectons et inculquons à chaque génération à nos enfants. Le tollé général outragé qui accueille ces révélations couvre la voix de Freud... Il ne s'agit pas pour lui de prouver que l'homme est naturellement mauvais, mais de tenter de comprendre le processus qui fait taire la bête en chacun de nous au profit de l'homme...

Ce message mettra longtemps à passer dans notre inconscient collectif... car pendant de nombreuses années, le monstre sera à nouveau extériorisé à outrance... Ce seront alors les films hilarants des années 40 et 50 aux USA : « Godzilla rencontre la Momie », ou encore « Le Retour du Fils des Araignées Géantes »... Il faudra l'avènement des années 70, et l'intégration de la psychanalyse à la vie quotidienne, pour que le monstre pénètre enfin à l'intérieur de nous-mêmes. Et cette intégration se fera au niveau du cinéma d'horreur, matrice de tous nos phantasmes, selon une progression infernale au fil de trois films qui comptent sans doute parmi les chefs-d'œuvre les plus dérangeants de ces dix dernières années...

ALIEN... « Jouer ce rôle était déjà traumatisant, mais c'est ensuite que ça a été difficile pour moi... Vous devriez voir la cicatrice... ! »
John Hurt, à propos de son rôle dans Alien.

Lorsque l'alien première mouture explose dans une gerbe de sang des entrailles de John Hurt secoué de spasmes d'agonie, tous les spectateurs ont dû faire un effort pour ne pas fermer les yeux... C'est la première étape, celle où le monstre vit en nous pour mieux nous déchirer...

to be or not to be !!!

Christian Lehmann



Puis John Carpenter tourne « THE THING », le film le plus lovecraftien de toute l'histoire du cinéma.

Dans une station polaire, un groupe de scientifiques isolé du reste du monde recueille un chien de traîneau poursuivi par les deux derniers membres survivants d'une équipe norvégienne voisine. La mort des deux norvégiens laisse planer le doute. Pourquoi avoir blessé deux américains pour tenter de tuer ce chien ? Le survol de la base voisine dévastée ne donnera aucun renseignement aux américains et ne leur permettra pas d'éviter le pire... Car tout a commencé le jour où les norvégiens, détectant sous la calotte glaciaire un objet métallique, ont mis à jour les restes d'un organisme Alien venu d'ailleurs, un monstre protéiforme, caméléon, qui peut prendre l'apparence de toutes les formes de vie qu'il a rencontrées au cours de son existence interplanétaire, et qui habite déjà le chien recueilli par les américains... Commence dans la base un combat désespéré entre ces hommes dont certains, sous leur apparence normale, sont déjà infectés par LA CHOSE, et ceux qui en sont encore indemnes... L'enfer, c'est l'autre, celui qui sans doute est déjà un monstre malgré son attitude apparemment normale... Mon ami de toujours est maintenant mon ennemi... Je dois le tuer pour survivre...

Finalement, en 1986, David Cronenberg nous amène au comble de l'horreur avec THE FLY.

Nous suivons pas à pas la transformation, et la terrible dégradation physique et morale, de Seth Brundle, le sympathique jeune chercheur qui, lors d'une expérience de téléportation, pénètre dans son habitacle avec une mouche, par inadvertance, et se retrouve fusionné génétiquement avec elle. A travers le regard de la femme qu'il aime, tout le drame de sa lente déshumanisation nous est narré, jusqu'à la nausée et au-delà. Plus de conte de fées... Pas de Belle et de Bête... Nous sommes loin des boucles blondes de Jean Marais... Seth Brundle s'arrache les ongles, perd ses oreilles, son nez, sa mâchoire... L'innommable s'accomplit devant nous, sans espoir de retour. L'être qui rôdait au-dehors est maintenant nous-mêmes.

Les voici ! Ceux qui ont remporté l'Oscar du plus laid, du plus méchant, du plus impitoyable ! Ne vous y trompez pas, ils ne sont qu'en celluloïd, mais redoutables... Bonne chasse !

**Francis Schall (Textes)
Patrice Mermoud et
Pascal Bousquet (Adap-
tations)**

ECRAN MONSTRUEUX

Alien

NE DANS : ALIEN

PARENTS : Ridley SCOTT, James CAMERON. Concepteur : H.R. GIGER

DATES : 1979, 1986

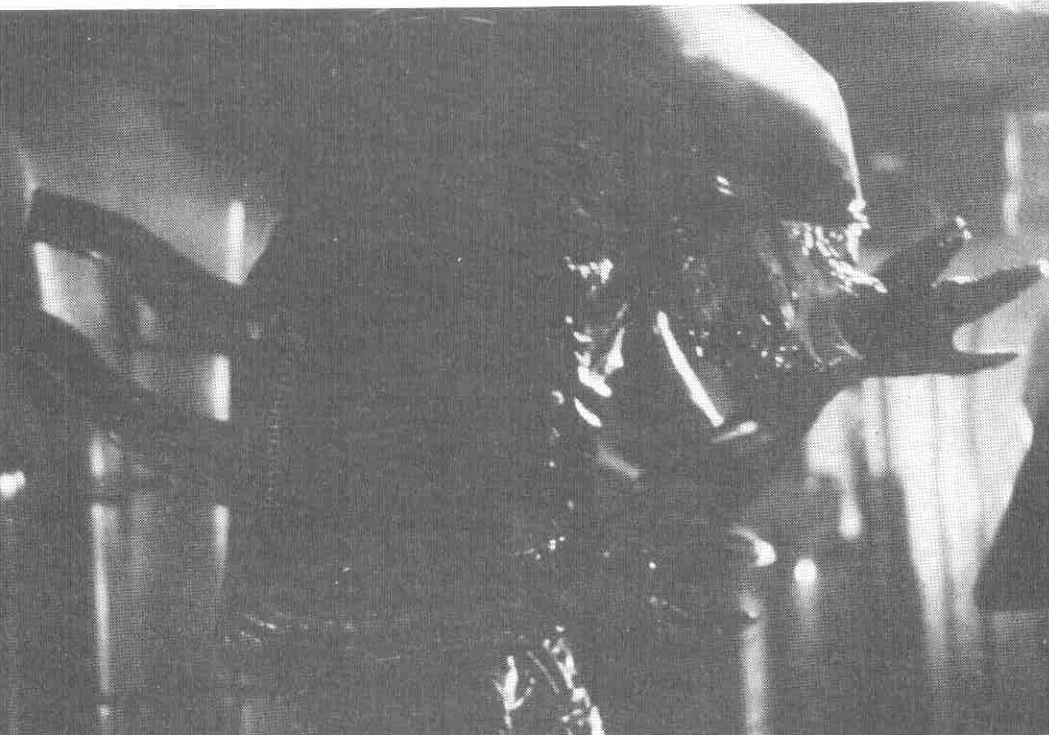
ORIGINE : Inconnue, venu du fond de l'Espace. Première découverte sur la planète Acheron dans la carcasse d'un vaisseau extra-terrestre.

PHYSIQUE : Se présente d'abord sous forme d'œufs alignés géométriquement. Au moment de l'éclosion une sorte de crabe tentaculaire se rue sur le visage du premier passant venu. Même si on arrive à retirer la bête, elle aura eu le temps d'introduire dans le corps de sa victime un parasite qui se développera à l'intérieur comme dans un cocon. Arrivée au stade de la chrysalide, la créature jaillit du corps squatté, tuant évidemment son propriétaire. Un jeune ALIEN vient de naître : il va pouvoir commencer sa chasse meurtrière et devenir très grand (deux à trois fois la taille d'un homme).

MŒURS : Au repos, les ALIENS, de quelques tailles/âges qu'ils soient, forment un conglomérat assez répugnant qu'une personne non avertie pourra confondre avec une structure de galeries souterraines. Bien que craignant le feu, ils apprécient la proximité de zones chaudes. Leur but semble de se propager le plus rapidement dans la galaxie par éclosions multiples. Il semblerait qu'ils aient trouvé le meilleur modèle de cocon du côté des humains !

COHABITATION : Impossible ! L'ALIEN se rue sur tout ce qui bouge, toutes griffes dehors et gueule meurtrière claquante. Un ALIEN adulte, et tout principalement la REINE-MERE, est quasiment increvable. Seul espoir de s'en débarrasser : le renvoyer dans l'Espace qu'il n'aurait jamais dû quitter !

PRECISIONS DANS : Métal Hurlant « Spécial Alien » n° 43 bis, L'Ecran Fantastique n° 73 et Starfix n° 41.



(D.R.)

RuneQuest

FOR 3d6+6 (17) Mvt : 3
CON 3d6+8 (19) PdV : 18
TAI 3d6+6 (17) Fatigue : 34
INT 2d6 (7)
POU 3d6 (11)
DEX 3d6 (11)

Localisation	Mêlée	Missile	Points
tête	01-03	01-02	0.40
thorax	04	03-05	0.40
abdomen	05-06	06-09	0.33
bras droit	07-09	10-11	0.25
bras gauche	10-12	12-13	0.25
jambe droite	13-15	14-16	0.33
jambe gauche	16-18	17-19	0.33
queue	19-20	20	0.25

Arme	SR	% Att.	Dégâts
Griffes	5	65+5	2d10+1d6
Langue	7	60+5	1d10+1d6

Compétences : Sneak (75+7), Hide (55+7)
Armure : 5 points

Empire Galactique

TA : carnivore
Comportement : attaque
Dépl. : terrestre
Endurance : 12
Force : 11
Habilité : 8
Arme : 5 (dents, griffes)
Armure : 3
Taille : 2,30 m
Poids : 150 kg

Star Frontiers

Type : grand carnivore
Nombre : 1 ?
BI/VdR : 7/70
Endurance : 200
Déplacement : moyen
Attaque : 80

Dégâts : 4d10
Att. spéciales : langue
70,3d10
Monde d'origine : Archéon

Space Opéra

Classe : J
Carrying Cap. : 100 %
Facteur de dégâts : 50
Stamina : 100
Cr Choc : 16
Corps à corps : 50
Arme naturelle : E
Mouvement : moyen
Armure : F
Type : carnivore

La Chose

NEE DANS ET DE : Le roman de John William CAMPBELL Jr., les films de Howard HAWKS et Christian NYBY, puis de John CARPENTER

DATES : respectivement 1938, 1951, 1981

ORIGINE : Une CHOSE extra-terrestre congelée est découverte dans les glaces de la banquise ; son vaisseau spatial en panne s'est écrasé au Pôle Nord. Planète, et même galaxie, totalement inconnues...

PHYSIQUE : Par CAMPBELL : créature tentaculaire, d'un mètre vingt de haut, à la double paire d'yeux rouges, et au sang

(enfin ce qui s'en écoule !) vert.

Par Howard HAWKS : on ne fait que l'entrevoir fugitivement, sauf au moment de sa mort. Cette CHOSE quasi invulnérable a l'apparence d'un légume vaguement humanoïde (on pense parfois à une carotte sur pattes...).

Par John CARPENTER, le génial Rob BOTTIN au maquillage et Roy ARBOGAST qui s'occupe des effets spéciaux : difficilement identifiable, on l'a qualifiée de « caméléon extra-terrestre »...

MŒURS : Version CAMPBELL : capable de scissiparités multiples, elle s'introduit

dans les organismes et les esprits des êtres vivants passant à sa portée, ce sans modifier leur apparence extérieure (du coup voilà le monstre télépathe !).

Version HAWKS : s'éloignant du texte de CAMPBELL lui supprime la possibilité de s'emparer des esprits et son don de télépathie. Devient une légumineuse se nourrissant de sang humain. Les vampires sont bizarres dans les profondeurs de l'espace...

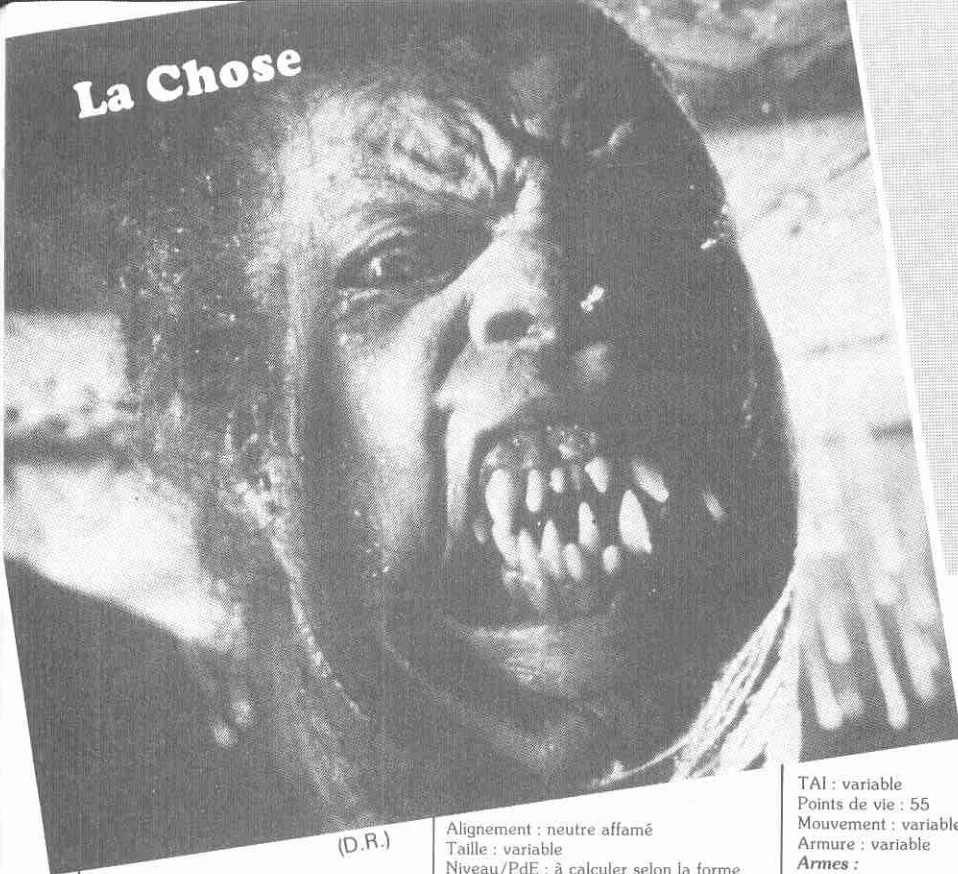
Enfin pour la dernière version : ELLE est particulièrement versatile et peut se transformer en n'importe quoi de vivant. De plus, quand la bestiole en a le temps (on ne

peut pas se dupliquer à longueur de nuits !) elle essaye de reconstruire sa soucoupe volante pour quitter ce monde ma foi bien inhospitalier !

COHABITATION : CAMPBELL : une fois la créature et ses « dons » découverts, la grande question glaciale au sein de l'équipe des scientifiques sera : « Mon voisin est-il encore un pote avec toute son individualité... ou est-il déjà devenu un monstre ? »

CARPENTER : les scientifiques imaginent une prise de sang régulière parmi eux pour vérifier leur « état » (on n'est pas très loin de la psychose du Sida !)

La Chose



(D.R.)

AD&D

Fréquence d'apparition : très rare
Nb par apparition : 1
Classe d'armure : variable selon la forme
Mouvement : variable
Dés de vie : 1 par partie du corps
% dans son repère : NA
Nb d'attaques : variable
Dommages par attaque : 1-6 (gueule), 1-6 (tentacules)
Attaque spéciale : enlacement (tentacules), cf ci-dessous
Défenses spéciales : division en parties indépendantes
Résistance à la magie : 20 %
Intelligence : élevée

Alignement : neutre affamé
Taille : variable
Niveau/PdE : à calculer selon la forme
Enlacement : cf le sort « Toile d'Araignée »
La Chose peut prendre la forme qu'elle veut, les cumuler, les mêler... à volonté. Si la Chose prend l'apparence d'un animal, elle prendra également ses caractéristiques, jusqu'à ce qu'elle change de forme.
Les dés de vie dépendent du nombre de parties de la chose : chaque partie de la taille d'un membre représentera 1 dé de vie (exemple : sous forme humaine, elle aura une tête, quatre membres, un torse, soit six parties différentes, donc six dés de vie).

Appel de Cthulhu

FOR : 50 INT : 15
CON : 50 POU : 35

TAI : variable DEX : variable,

Points de vie : 55
Mouvement : variable
Armure : variable
Armes :
griffes (65 %, dégâts 1d6+3d6)
tentacules (50 %, dégâts 1d3/3d6)
Le nombre des attaques est variable selon la forme adoptée par la créature, le nombre de têtes, de membres...

Compétences : Trouver objet caché (40 %). Ecouter (35 %). Camouflage (95 %). Grimper (minimum 65 %).

Sortilèges : néant
Capacités spéciales : métamorphose (changement de forme à volonté), dédoublement, absorption de ses victimes (2 points de POU).

Effet sur la SAN : voir la créature sous une forme horrible (un corps sans tête en train de déambuler, par exemple), coûte 1d8 points de SAN, sauf si l'on réussit un jet de SAN. Assister à une transformation ou à un

dédoublement coûte 1d10 ou 1d3 points de SAN, selon si le jet est manqué ou pas. Etre témoin de la mort et de l'absorption d'une des victimes coûte 2d6 ou 1d4 points de SAN.

Chill

FOR 6(90) END 8(120)
DEX variable (*) CVM 150
AGL variable (*) Effroi : variable (*)
VOL 7(105) Att. : 1 par partie/75
PER 2(25) Mouvt : variable (*)
PCN 4(50) P.E. : 3600

Disciplines Voie Maudite : métamorphose (discipline unique), dédoublement multiple (discipline unique), mutation (absorption de ses victimes, discipline unique).
(*) selon la (les) forme(s) prise(s), mais toujours supérieur à l'original.

Marvel Super Heroes

Combat : Etonnant (Amazing -50)
Agilité : Variable (6 à 75)
Force : Incroyable (40)
Endurance : Inhumaine (Unearthly -100)
Raison : Remarquable (30)
Intuition : Etonnante (50)
Psyche : Incroyable (40)
Santé : Variable (196 à 265)
Karma : 120

Pouvoirs : Métamorphose. La créature peut prendre la forme de son choix, sur un simple effort de volonté, au rang Monstrueux (75). Un effet spécial de son pouvoir consiste à prendre la forme exacte de sa victime, et à absorber sa mémoire (et son Karma et ses pouvoirs éventuels), au moment où elle la tue. Reconnaître la créature sous sa nouvelle forme requiert un jet de Raison de couleur variable selon le degré de connaissance que l'on avait de la victime (vert pour un familier, rouge pour quelqu'un qui ne l'avait rencontrée qu'une fois ou deux).

Un autre effet est de pouvoir se partager en plusieurs « corps » distincts, autonomes et différents. Ce pouvoir est limité par le Karma de la créature : celui-ci est partagé entre les diverses parties du monstre, et chacune d'elles doit en conserver au moins 10 points.

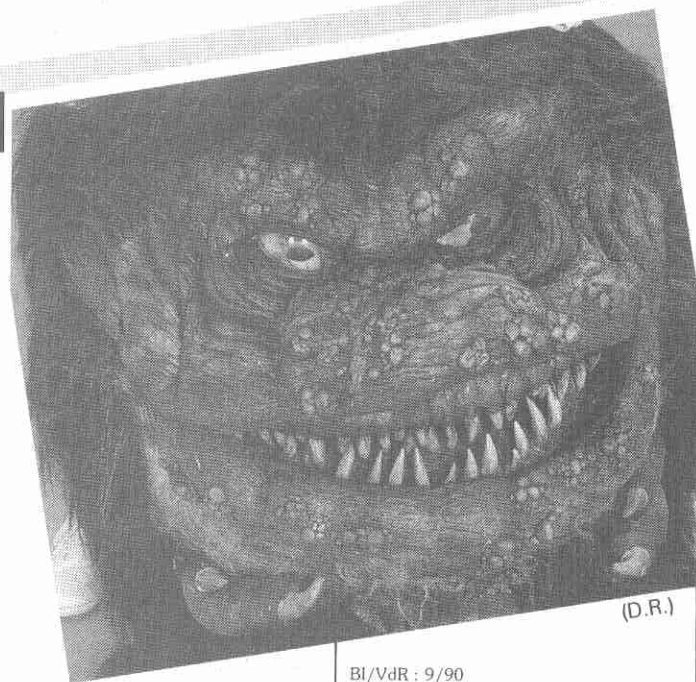
Les Critters

NES DANS : Le film CRITTERS
PARENTS : Stephen HEREK. Conception, les frères CHIODO
DATE : 1986
ORIGINE : Ce sont des « outlaws » de l'Espace en rupture de pénitencier galactique.

PHYSIQUE : Boule de poils noirs informe dotée de très grosses dents qui coupent comme des rasoirs, le CRITTER est haut comme trois grenades prêtes à exploser. Il file à une vitesse hallucinante (à tel point qu'on est incapable de remarquer s'il avance sur ses pattes ou s'il roule sur lui-même !). Une certaine ressemblance à pu être dégagée par quelques observateurs survivants avec le Diable de Tasmanie.

MŒURS : Leur unique plaisir apparent, faire le mal sous toutes ses formes. Féroces et gloutons, ils parlent entre eux un langage absolument incompréhensible (qu'il a même fallu sous-titrer !) mais vraisemblablement stupide et des plus orduriers !

COHABITATION : A éviter impérativement ! Ces malfaisants diaboliques ont de plus la facétieuse habitude de projeter (d'où ? apparemment du fond de leurs gorges ???) de petites aiguilles mortelles. De surcroît, s'il venait à l'idée de quelqu'un de leur balancer un bâton de dynamite dans les gencives, ils n'en feraient qu'une bouchée... suivie d'un rot des plus polis !



(D.R.)

Star frontiers

Type : petits carnivores
Attaque : 60 (dents), 40 (dards)
Nombre : 2-20
Dégâts : 2d10 (dents), 2 (dards)
Déplacement : rapide
Att. Spéciales : poison G15/D10 (dards)

BI/VdR : 9/90
Endurance : 40
Monde d'origine : inconnu

AD&D

Fréquence d'apparition : rare
Nb par apparition : 1-10
Classe d'armure : 2
Mouvement : 24"

Dés de vie : 2+2
% dans son repère : néant
Nb d'attaques : 1
Dommages par attaques : 2-12 (morsure)
Attaque spéciale : dards empoisonnés, JdP ou mort
Intelligence : moyenne
Alignement : chaotique mauvais
Taille : S (30 cm)
Niveau/PdE : 105+3/PdV, niv. 3

RuneQuest

FOR 1d3 (2) Mvt : 12
CON 3d6 (11) PdV : 7
TAI 1d6 (3) Fatigue : 13
INT 3d6 (11)
POU 2d6 (7)
DEX 3d6+6 (17)

Localisation Mêlée Missile
Corps 1-20 1-20

Arme SR % Att. Dégâts
Dents 4 60 2-12
Dards - 40 1+poison de force 15

Compétences : Dodge (85), Dévorer (180).
Armure : 3 points

Empire Galactique

TA Carnivore
Comportement agressif
Dépl. terrestre Endurance 6
Force 3 Habileté 6
Taille 30 cm Poids 15 kg
Arme 3 (dents et dards) Armure 1
Dards empoisonnés (si le jet de survie est manqué, la Force descend de 7)

La Créature du Lac Noir

NEE DANS : L'ETRANGE CREATURE DU LAC NOIR (Créature from the Black Lagoon)

PARENTS : Le réalisateur Jack ARNOLD, Ben CHAPMAN pour la « création »

DATES : 1954 (notons que la CREATURE ressuscite dans deux autres films)

ORIGINE : Inconnue, les scientifiques qui l'ont étudiée la supposent issue d'un rameau bâtard de l'Evolution surgi par aberration entre les branches des piscidés et des humanoïdes.

Cette créature antédiluvienne a été découverte quelque part en Amazonie, dans les eaux d'un lac perdu.

PHYSIQUE : Pour sa part humanoïde, elle présente bras et jambes (elle peut d'ailleurs progresser sur ses deux membres inférieurs lorsqu'elle est hors de l'eau) ; de son héritage aquatique elle a gardé des extrémités palmées, une crête dorsale présentant l'aspect d'une longue et fine nageoire, et elle est dotée de branchies. Elle est bien sûr

amphibie, et sa force, tant sous l'eau qu'en dehors, est peu commune.

MŒURS : Se contenterait de continuer de vivre peinardeusement sa vie (dont la durée est un de ses grands mystères...) à folâtrer dans son lagon, à se nourrir tranquillement de poissons et d'algues (elle est sans doute omnivore...) si l'Humanité toujours curieuse de ses sources ne venait l'importuner. Semble avoir un penchant pour les belles naïades humaines...

COHABITATION : Apparemment pacifique, peureuse même, elle devient très, très méchante lorsqu'on l'attaque... elle, ou quelqu'un(e) pour qui elle aurait de l'affection : oui ! on l'a vue aller jusqu'à défendre un être humain. Par la suite (cf les deux moutures suivantes : REVENGE OF THE CREATURE et THE CREATURE WALKS AMONG US) on a tenté de l'acclimater en piscine, puis par diverses opérations, de lui donner forme humaine. Sans résultat probant...

PRECISIONS : « Cent Monstres du cinéma fantastique » J.P. ANDREVON, A. SCHLOCKOFF. Editions Jacques Glénat. 1978.

AD&D

Fréquence d'apparition : très rare
Nb par apparition : 1-6
Classe d'armure : 2
Mouvement : 9"/18" dans l'eau
Dés de vie : 4
% dans son repère : 20 %
Nb d'attaques : 2 (griffes)
Dommages par attaque : 2-8/2-8
Résistance à la magie : standard
Intelligence : faible
Alignement : neutre
Taille : M (2 m)
Niveau/PdE : 4,85+3/PdV

Appel de Cthulhu

FOR : 3d6+6 (17) INT : 2d6 (7)
CON : 4d6 (14) POU : 3d6 (11)
TAI : 2d6+6 (13) DEX : 3d6 (11)

Points de vie : 14
Mouvement : 6
Armure : 4 points

Note : sous l'eau, DEX = 3d6+6

Compétences : nager (95 %), discrétion (65 %)

Armes : griffes (65 %, dégâts : 1d8)

Effet sur la SAN : Perte de 1d3 points de SAN si le personnage manque un jet de SAN.

Chill

FOR 8(110) PER 1(15)
DEX 2(25) PCN 6(75)
AGL 3(40) END 9(130)
VOL 3/45 CVM -
Effroi : 3
Att. : 2/65 %
Mouv. : T 150 E 300
P.E. : 600

Discipline Voie Maudite : aucune

Note : sous l'eau, AGL = 80

Daredevils

Perc 15 AV 5
Coor 9 Taille 1
Hih 18 Fer -
Dft 8
Att. Griffes (BCS 15, dégâts 2d10)
DRT 30+2d10
Mouv. 2/8/15 CDA 2

Notes : Au contact, elle utilise ses griffes, ou si c'est possible, étirent son adversaire pour l'entraîner sous l'eau, où sa Dft est de 16, et sa CDA de 4.



(D.R.)

Razorback

NE DANS : Le film Razorback

PARENTS : Peter BRENNAN (romancier), Russel MULCAHY. Conception Bob McCARRON

DATES : 1984

ORIGINE : Dans la tradition hyperboréenne, le SANGLIER figure l'autorité spirituelle. Dans la tradition chrétienne, il symbolise le Démon... faites votre choix.

PHYSIQUE : Sanglier géant, à peu près de la taille d'un grand bison. Faciès redoutable, groin et cornes imposants, mâchoires particulièrement meurtrières, sabots idem ; un de ses grands plaisirs est de piétiner ses victimes avant de les bouffer toutes crues ! Rien que son grognement dans la nuit lunaire du désert australien a déjà de quoi vous faire crever de trouille...

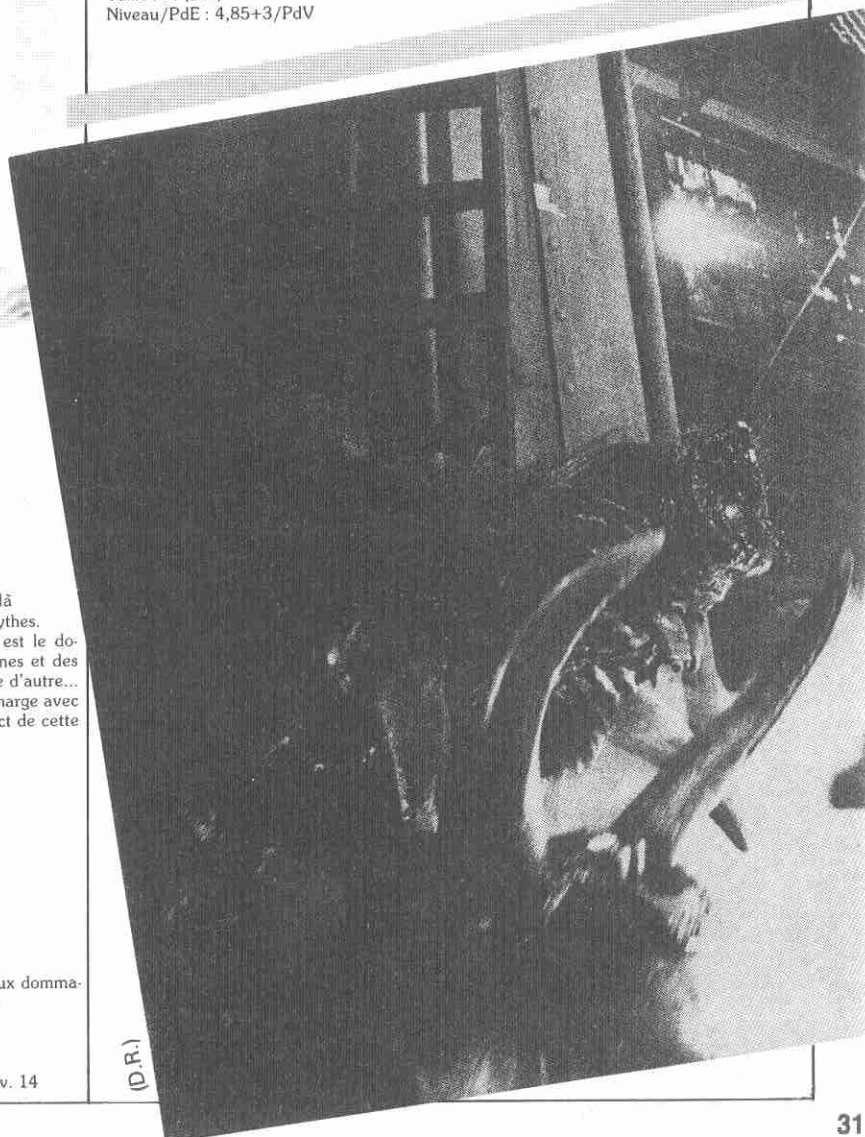
MŒURS : C'est un peu le Seigneur-Garde de l'« Outback », vaste étendue aride au centre de l'Australie. Par-là, on doit trouver une des Portes des Enfers : de-là à ce qu'il en vienne... Il voue une haine inconditionnelle aux humains qui ne viennent traîner leurs ivresses et leurs calibres que pour flinguer du pauvre kangourou. Dans la mythologie aborigène le kangourou est sacré... RAZORBACK, détruisant sans pitié leurs

assassins, se présente donc là encore comme le gardien des mythes.

COHABITATION : L'Outback est le domaine des animaux, des aborigènes et des dieux : l'homme n'a rien à y faire d'autre... que le mort ! RAZORBACK se charge avec conscience et efficacité du respect de cette loi...

AD&D

Fréquence d'apparition : unique
Classe d'armure : 5
Mouvement : 18"
Dés de vie : 14 (PdV : 112)
Nb d'attaques : 3
Dommages par attaque :
3-18 défenses
2-12 sabots
2-8 gueule
Attaque spéciale : charge : x2 aux dommages des défenses, +4 au toucher
Intelligence : moyenne
Alignement : neutre
Taille : large 2,5 m au garrot
Niveau/PdE : 1800+18/PdV, niv. 14



(D.R.)

Gamma World

PS 110 (+5) MS 3 (-3)
DX 20 (+3) IN 3 (-3)
CN 20 (+3) CH 3 (-3)
Moral 12
Armure 5 (-25)
Dés de vie 40 (190)
Vitesse : 32
Attaques : charge (20), défenses (15), dents (5), sabots (10)
Mutations : gigantisme

JRTM (MERP)

Niveau 12 PdC 190
Nd app. 1 TA CM
Vitesse : MR BD 40
Taille G
Att. : gueule 30 MO Crit. : PE
sabots 35 TS CO

RuneQuest

FOR 30 Mvt : 15"
CON 18 PdV : 21
TAI 24 Fatigue : 48
INT 6
POU 15
DEX 11

Localisation : cf Ours

Arme	SR	% Att.	Dégâts
Défenses	6	35	4d6
Gueule	9	20	2d6
Sabots	8	35	2d6
Charge	3	70	6d6

Compétences : sentir 65. Ecouter 40
Armure : fourrure 5 pts

L'Homme-Mouche

NE DANS : « Les Nouvelles de l'Anti-Monde » et THE FLY, les films

PARENTS : Georges LANGELAAN, Kurt NEUMANN, David CRONENBERG

DATES : 1955, 1958, 1986

ORIGINE : L'erreur humaine ! L'inattention fatale ! Enfin !... résultat de la rencontre d'un homme, d'une mouche et d'une cabine expérimentale (transfère-t-on la matière ? voyons !) dont la porte était mal fermée...

PHYSIQUE : Prenons la version 1958 (désuète à souhait). Imaginez une tête de mouche géante sortant du col d'un strict complet veston et une patte du même diptère de la manche gauche de la veste. De temps en temps, la mouche savante (ou plutôt le savant mouche ?) se couvre d'une cagoule, principalement lors de nouvelles expériences. A ce moment, la senestre pince est dissimulée dans la poche de sa blouse. Quant à l'insecte véritable, quand on le découvre dans une toile d'araignée hurlant de terreur, il a une minuscule tête affolée de Professeur mal compris par le progrès et un petit bras blanc qu'il agite avec angoisse au milieu de cinq pattes velues.

MŒURS : Quoi de plus érotique qu'une patte velue caressant le corps d'une femme et une trompe embarrassée embrassant la gorge d'une femme évanouie ? (et cela reste moral puisqu'en fait ce n'est que le savant perturbé penché sur sa femme). Quoi de plus altruiste que la dite épouse s'y prenant à deux fois pour écraser son époux dénaturé sous une presse hydraulique ?... Ça a quand même plus de gueule qu'un flic incrédule écrasant une pauvre mouche dont la petite tête humaine, roulant des yeux fous, crie « au secours ! »...

COHABITATION : A priori aucun danger... à condition de se tenir éloigné des machines farfelues et des toiles d'araignées...

PRECISIONS : Rien ne vaut la nouvelle de LANGELAAN qui laisse libre place à la plus folle imagination.

Paranoïa

Force 22
Endurance 19
Agilité 13
Dextérité 9
Adaptabilité 15
Aplomb 8
Aptitude mécanique 20
Pouvoir 10
Capacité de transport 75
Dommages +2
Bonus macho -2
Bonus môle +5
Bonus armes à distance -2
Bonus compréhension +7 %
Bonus crédibilité -3 %
Bonus réparation +80 %
Compétences : Services techniques, ingénierie, électronique -5. Basique, maintenance armes : armes énergétiques -4. Environnement hostile, guerre primitive, armes de poings -3. Service : en théorie, Recherche & Conception. Pouvoir mutant : mécanique, émission d'acide (dégâts cpl. 8).

Appel de Cthulhu

FOR : 20 INT : 17
CON : 14 POU : 12
TAI : 11 DEX : 8
Points de vie : 13
Mouvement : 8
Armure :
projection d'acide (20 %, 6d6)
Compétences : trouver objet caché (45 %). Ecouter (15 %). Physique (90 %). Mécanique (75 %). Biologie (75 %).
Sortilèges : néant
Effet sur la SAN : jet de SAN ou perte de 1d8 points

Maléfices

Aptitude physique : 19
Spiritualité : 3
Habilité : 9
Ouvert. d'esprit : 17
Culture générale : 17
Fluide : 7
Perception : 15
SPMB : - SPMN : -
Arme : Acide projeté
Réussite de type A : Tête : mort
B : torse : 7
C : ventre : 5
C : membre : 2
Portée courte : -2
moyenne : -4
longue : -6

L'Homme-Mouche



(D.R.)

Les Morlocks

NES DANS : THE TIME MACHINE, LA MACHINE A EXPLORER LE TEMPS

PARENTS : H.G. WELLS, Georges PAL. Concepteur : William TUTTLE

DATE (du film) : 1960

ORIGINE : Très souterraine ! Résultat d'un abaissement dû à un conflit atomique antérieur radical ! Première rencontre en l'an 802.701 par H.G. WELLS.

PHYSIQUE : Chevelure blond-sale tirant sur le grisâtre, des yeux rougeâtres à moitié dissimulés sous des paupières lourdes de tous les courants d'air qui doivent encombrer leur cerveau bestial. Ils sont nyctalopes (ce qui est préférable quand on vit sous terre !) et leurs yeux rougeaient dans l'obscurité. Trapus, lourdauds, ils ne sont guère plus hauts qu'un homme moyen et leurs épaules, leurs bras ainsi que leurs jambes sont couverts d'une pilosité assez importante. Leurs dents ressemblent à une garniture de crocs mal plantés (un régime à base de chair humaine n'est pas l'idéal pour combattre le scorbut !) ; les ongles des mains (de vrais battoirs !) et des pieds ont la sinistre apparence de griffes.

MŒURS : Ces monstres simiesques, installés dans leur royaume souterrain, y « cultivent » les Eloi, seconde race de cette terre bête. Ces derniers, tous jeunes et beaux mais complètement hors de la réalité des choses de la vie, font de parfaits esclaves pour extraire les divers minerais qui

semblent être d'une quelconque utilité aux MORLOCKS. Ils leur servent en prime de garde-manger... les affreux étant évidemment cannibales ! Le règne du fouet et de la terreur...

COHABITATION : Voir « Mœurs » !... Et choisir le Club Méd !

PRECISIONS : L'incroyable chef-d'œuvre de WELLS...

Star Frontiers

Type : Omnivore Attaque : 50
Déplacements : lents Dégâts : arme
Nombre : 3-30
Déf. spéciales : nyctalopie
FOR/END : + 10, DEX/VRP : -10, INT/LOG : -5, SOC/AUT : 0
Armes : gourdin, fouet (dégâts 1d10, Défense Inertie)

Empire Galactique

TA : carnivore
Poids : 90 kg
Dépl. : terrestre
Taille : 1,80 m
Apparence humanoïde
Comportement : agressif
Politique : communauté
Population : 1000 (?)
Niveau techno. : 2
Culture guerrière
V7 : I6 - H6 - E9 - F9 - C6
Armes : bâton (3), fouet (4)



Les Gremlins

NES DANS : Le film GREMLINS
PARENTS : Joe DANTE, Stephen SPIELBERG. Conception : Chris WALAS
DATE : 1984
ORIGINE : Trouvé au fin fond de la sombre boutique d'un marchand chinois. Proviendrait d'une contrée perdue de ce pays gigantesque... ou indirectement issu d'une légende de là-bas (le mystère reste entier !).

PHYSIQUE : A l'origine la bestiole est adorable et se nomme « Mogwai ». Beau comme un ours en peluche, doté de larges oreilles duveteuses et d'un poil qu'on devine très doux, il a à peine la taille d'un chat.

MŒURS : Mogwai, il est joueur, chanteur, câlin : ce pourrait être le compagnon idéal si... si on évitait de trop l'exposer à la lumière (cela l'effraie au plus haut point !), si on ne lui donnait pas à manger passé minuit (quelle mauvaise habitude pour un tel petit être !)... Toujours est-il que cela le transforme en chrysalide putride d'où ne tarde pas à surgir sa face « Mr Hyde », le GREMLIN enragé. Et si de plus on laisse tomber, ne serait-ce qu'une goutte d'eau sur son corps maintenant écailleusement laid... il se multiplie de façon démoniaque.

COHABITATION : Les GREMLINS n'ont qu'une joie dans l'existence (en plus d'aller vers la foudrification !) : détruire tout ce qui se trouve sur leur passage. Vu leur provocation et leurs fâcheuses habitudes, on pourrait croire qu'ils sont la réincarnation des Huns jadis de si mauvaise réputation ! Enfin... ils font tout pour qu'on y pense ! Les pires catastrophes sont à prévoir sur leur passage !
 Seule une lumière très puissante (et celle du jour — comme pour les vampires ! — est encore la plus efficace...) les réduira en

un magma absolument dégoûtant avant leur disparition totale.

Star Trek

Forme de vie : spéciale
 Alimentation : omnivore
 FOR : 15 END : 20
 DEX : 45 MENT : élevée
 Armure : néant Taille : très petit
 Combat : 50 (dents) Dégâts : D10+3
 AP 8

Chill

FOR 1(15) PER 4(60) Effroi : 2
 DEX 2(30) PCN 4(60) Att. : 1/50
 AGL 3(45) END 3(45) Mouvt : T30
 VOL 3(45), 8(120) pour les questions de nourriture
 CVM : NA P.E. : 200

AD&D

Fréquence d'apparition : rare
 Nb par apparition : 1 selon les circonstances
 Classe d'armure : 5
 Mouvement : 15"
 Dés de vie : 1+1
 Nb d'attaques : 2
 Dommages par attaque : 1-6 griffes, 1-4 dents
 Intelligence : moyenne
 Alignement : chaotique - mauvais
 Taille : S (45 cm)
 Niveau/PdE : 65+2/PdV, niv. 2
 Prolifération grâce à l'eau : 1d10 Gremlins pour un verre

Ghostbusters

Brain : 1
 Muscle : 1
 Cool : 7
 Moves : 3
 Pouvoir : 0
 Trouver nourriture : 4
 Démolition : 4
 Charme 10 (Mogwai)
 Musique 6 (Mogwai)
 Farces 10 (Gremlin)
 Déguisement 6 (Gremlin)
 Capacité spéciale : Murphy
 Aqua-reproduction

(D.R.)



(D.R.)



AD&D

Fréquence d'apparition : rares
 Nb par apparition : 3-30
 Classe d'armure : 8
 Mouvement : 12
 Dés de vie : 4
 % dans son repère : 90 %
 Nb d'attaques : 1
 Dommages par attaque : Arme + 2
 Intelligence : moyenne
 Alignement : mauvais loyal
 Taille : M
 Niveau/PdE : 60+4/PdV, niv. 4
 Note : -2 à leurs jets de dés lorsqu'ils sont au soleil
 Nyctalopie : vision nocturne à 10"

RuneQuest

FOR 4d6 (14) Mvt : 2
 CON 3d6+3 (14) PdV : 12
 TAI 3d6 (11) Fatigue : 28
 INT 2d6+3 (10)
 POU 3d6 (11)
 DEX 2d6 (7)

Localisation : cf humains

Arme	SR	% Att.	Dégâts
Gourdin	2	55	1-6
Fouet	—	50	1-4

Compétences : Mineral Lore (50). Craft (45). Listen (60). Scan (05, 50 dans le noir). Hide (45).
Armure : 1 point

Les Skekses

NES DANS : Le film DARK CRYSTAL
PARENTS : Jim HENSON, Frank OZ
DATE : 1983
ORIGINE : Hors du temps et de l'espace, sur une terre où personne n'a jamais pénétré. Au centre de leur empire les SKEKSES règnent dans leur château sinistre...

PHYSIQUE : Imaginez ce que pourrait être le squelette vivant résultant du croisement d'un ptérodactyle et d'un vautour gigantesque. Un paquet d'os, de dents et de griffes, couvert de plaques granuleuses. Et plus grand que le plus grand des hommes. Laid ! mais laid à faire peur ! Rien que son cri, strident gargouillis, aura déjà raison de la raison des plus faibles ! L'abomination vivante !

MŒURS : Vivant pour, par le Mal... c'est une race cruelle et diabolique qui célèbre les rites de la Puissance à travers le pouvoir démoniaque du Cristal Noir, ancien Joyau bénéfique brisé par une « colère » jaillie jadis des profondeurs de la planète. Pour se protéger, car les SKEKSES frôlent la dégénérescence, ils disposent d'une armée de guerriers aussi terribles qu'horribles : les GARTHIMS.

COHABITATION : Seuls les fous, ou les Grands Sages, peuvent avoir l'idée de lutter contre les SKEKSES : les premiers en meurent très vite... les seconds arment les derniers héros véritables et leur confient mission de reconstituer l'Ancien Cristal. Si cette quête insensée aboutit, reviendra le Temps de la Lumière éblouissante... qui entraînera la fin des créatures des ténèbres. Si...



Skekses

AD&D

Fréquence d'apparition : rare
Nb par apparition : 1-20
Classe d'armure : 7
Mouvement : 12"
Dés de vie : 3+3
% dans son repère : 90 %
Nb d'attaques : 2
Dommages par attaque : 1-6 (bec),
1-8 (griffes)
Attaque spéciale : néant
Défenses spéciales : néant
Résistance à la magie : standard
Intelligence : élevée
Alignement : neutre mauvais
Taille : M (2 m)
Niveau/pdE : 4, 85+3/PdV

Empire Galactique

(D.R.)

TA : omnivores Poids : 90 kg
Dépl. : terrestre Taille : 2,50 m
Force : 5 Endurance : 6
Intelligence : 12 Volonté : 10
Habilité : 7
Comportement : agressif
Armure : 1
Armes : 2 - Epée
2 - Dague

Rêve de Dragon

Taille 1d10+10 (15)
Apparence 1d4+2 (4)
Constitution 1d10+8 (13)
Force 1d6+6 (9)
Agilité 1d6+6 (9)
Dextérité 1d6+6 (9)
Vue 1d10+5 (10)
Oùie 1d10+5 (10)
Odorat 1d10+5 (11)
Goût 1d10+5 (10)
Volonté 1d10+10 (15)
Intellect 1d10+10 (15)
Empathie 1d6+6 (9)
Eloquence 1d10+5 (10)
Chance 1d10+5 (10)
Rêve 1d10+5 (10)
Mêlée 9
Tir 9
Lancer 9
Dérobée 7
Points de vie 14
Endurance 28
Bonus dommages +1
Vitesse 12/24/48
Protection 1d4

Compétences : épée (niveau 3), comédie (niveau 2), astrologie (niveau 5).

RuneQuest

FOR 2d6+3 (10) Mtv : 2
CON 3d6 (11) PdV : 13
TAI 1d6+12 (15) Fatigue : 21
INT 3d6+3 (14)
POU 2d6+6 (13)
DEX 2d6+3 (10)

Localisation	Mêlée	Missile
Tête	01-02	01
Torse	03-06	02-03
Abdomen	07-10	04-08
Aile droite	11-13	09-12
Aile gauche	14-16	13-16
Patte droite	17-18	17-18
Patte gauche	19-20	19-20

Arme SR % Att. Dégâts

Bec 6 40+4 1d4+1d4
Griffes 5 50+4 1d6+1d4

Compétences : se cacher (20), voir objet caché (45), écouter (40), astronomie (75), mécanique (60)

Armure : 2 points

Rêve de Dragon

Taille 1d6+15 (18) Points de vie 16
Constitution 1d10+10 (15)
Endurance 33+2d6
Force 1d10+8 (13) Bonus dommages : +2
Vitesse 12/24/48

Perception 1d10+5 (10)
Volonté 1d10+5 (10) Protection 1d4+2
Rêve 1d10+5 (10)
Survie en montagne 1d10+8 (13), niveau 5
Conduite 1d10+8 (13), niveau 3
Esquive 1d10+3 (8), niveau 3
Note : Se déplace en vélo (24/48/64).

Les Mange Pierre

NES DANS : « L'HISTOIRE SANS FIN »
PARENTS : Michael ENDE (le roman),
Wolfgang PETERSEN (le film)
DATES : 1979/1984
ORIGINES : Le Pays Fantastique, un monde merveilleux dans lequel on pénètre par la lecture d'un livre dont il n'existe apparemment qu'un exemplaire : L'HISTOIRE SANS FIN...

PHYSIQUE : Entièrement constitués de pierre grise, très dure, les MANGE-PIERRE mesurent environ 20 pieds de haut (6,60 m). En dehors d'être une des races les plus anciennes du Pays Fantastique, ils vivent très vieux et leurs visages (qui paraissent petits par rapport au gigantisme de leurs épaules) sont souvent, malgré leur résistance, marqués par les intempéries. Leur dentition est saillante et évoque une rangée de burins d'acier. Ce genre de constitution présente bien évidemment un certain nombre d'avantages, celui d'éteindre un feu du plat de la main par exemple...

MCEURS : Ces êtres vivent dans une montagne très, très lointaine et très, très ancienne qu'on nomme la Montagne aux Galeries parce qu'elle ressemble à un immense emmenthal, plein de trous et de terriers. Cet état est dû au fait que les MANGE-PIERRE, se nourrissant de rochers, vivent de la Montagne qu'ils dévorent petit à petit. Heureusement ils sont d'une nature économe et une seule bouchée de celle-ci leur permet de subsister des semaines, voire des mois.

LES MANGE-PIERRE sont aussi très bricoleurs et, avec les rochers de la Montagne, ils se fabriquent tout ce dont ils ont besoin : vêtements, meubles, outils, moyens de locomotion (notons que PJORNACHZARCK le MANGE-PIERRE du livre se déplace sur une bicyclette qui a tout du rouleau com-

presseur à pédales), et même pendules à coucou... Tous ces objets peuvent bien sûr leur servir, si nécessaire, de nourriture !

COHABITATION : Bons comme le bon pain !... Mais n'essayez surtout pas d'en croquer !

PRECISIONS : Dans le très beau bouquin de Michael ENDE paru au « Livre de Poche » n° 6014.

AD&D

Fréquence d'apparition : très rare
Nb par apparition : 1
Classe d'armure : 2
Mouvement : 6"
Dés de vie : 8+4
% dans son repère : 20 %
Nb d'attaques : 1
Dommages par attaque : 3-18
Résistance à la magie : standard
Intelligence : moyenne
Alignement : Neutre très Bon
Taille : G (6m)
Niveau/PdE : 600+12/Pvd, Niv 9

Stormbringer

FOR 5d10
CON 6d10
TAI 5d10
INT 1d10
POU 3d6
DEX 2d6
Points de vie : identique à la CON
Compétences : Parler le langage commun (50 %). Voir (35 %).

Arme	Gourdin
ATT	50 %
Dégâts	3d10
Parade	30 %

(NB : ne s'en sert jamais pour frapper !)
Armure : 30 points (n'oublions pas qu'il est fait de roche).
Effet sur la SAN : Le voir fera perdre 1d6 points de SAN à tout aventurier qui le croirait hostile et manquerait un jet de SAN, sinon, il n'y a pas de perte de SAN.



(D.R.)

Laissons-leur la parole : une émission 100 % « made in Stremonland ».



« Mesdames et Messieurs, nous voici à nouveau réunis pour votre émission favorite, Apostroll !

Ce soir nous allons aborder un sujet dramatique, la mauvaise influence qu'exerce l'humanité sur notre belle jeunesse griffue et son rapport avec la délinquance juvénile croissante que nous déplorons tous chez nos petits monstres...

— Grrmp ! Kontesse quon monge ! Snorrk

— Ah, bien sûr pour commencer je vais vous présenter les invités, en débutant par notre Candide que vous venez d'entendre, Sharlamt Dents Noires qui, comme vous pouvez le voir, est un Gobelin des montagnes du nord. Sharlamt, voulez-vous dire quelques mots à nos téléspectateurs ?

— Brrrp ! Euh... Ponjourr.

— Merci Sharlamt ! Passons maintenant au docteur Nafrak, un réputé shaman Orc qui pourra sans aucun doute nous faire partager ce soir sa sagesse et son savoir.

— Hmm... Eh bien... Par Gruumsh, pour résoudre le problème, je propose que nous commençons par exterminer tous les Gobelins, et...

— Et voici quelqu'un que vous connaissez tous, le premier écrivain Troll de sexe féminin, Nayargassada Chachlik qui va nous parler ce soir de son best-seller, *Les recettes de tante Chachlik*, qui nous offre de délicieuses recettes à base d'humain, principalement mijoté.

— Avez-vous déjà goûté le ragoût aux yeux de paladin parfumé aux...

— Bien sûr, Nayargassada, mais laissez-moi vous présenter nos deux autres invités, Bron Denneth, un farouche guerrier nain de la Barrière Bleue, qui pourra nous donner ses impressions d'homme de guerre, et Sermishka la fameuse militante pour la condition de l'ogresse...

— Oui ! Et je tiens à faire remarquer à toutes et à tous que pour trois invités masculins, il n'y en a que deux féminins ! C'est un scandale ! C'est comme ça que...

— Qu'est-ce qu'il y a bougresse d'ogresse ? Tu veux goûter ma hache ?

— Snorrk ! On la bouffe ?

— Par la barbe de Gloïn, ça pense qu'à baffrer un Gobelin. Sale race ! On devrait tous les exterminer ! Les Orcs aussi d'ailleurs !

— Je vous en pr...

— Voilà un comportement typiquement masculin ! La violence ! Les gens comme vous on devrait les éliminer !

— Snorrk !

— Messieurs, je...

— Ah, vous fermez-la, par Gruumsh !

— Dites-moi, monsieur Denneth, vous...

— Ai faim ! Sslurp !

— Mais, qu'est-ce que vous... Aaaaaaah !

— Prend ça, sale nain !

Shtonkk !... « Salope ! J'ai toujours haï les trolls ! »

Scronch ! Flouitch ! « Grr ! » Boiiiing ! « Ahhhh ! Oiiiiie ! »

Splotch ! « Snorrk ! Miam... »

Chers Tentacules,

Enfin un journal où l'on parle de nous en bien ! Au nom de tous mes camarades, merci ! D'ailleurs, je n'en attendais pas moins d'une publication réalisée par des êtres aussi tentaculaires, visqueux, méchants et répugnants que vous ! (Je suis moi-même l'heureux possesseur de sept tentacules d'un beau rose aux reflets verdâtres... Comment sont les vôtres ?) Je suis tombé par hasard sur votre magazine en dépouillant les cadavres de quelques unes de ces immondes créatures roses et glabres qui n'ont que quatre membres - leur vue me révolte, comment peut-on être aussi laid ? - et je vous écris pour une raison bien particulière : j'ai remarqué en page 28 de votre numéro 6 une demoiselle de mon espèce qui s'apprête à débarasser la terre d'une de ces créatures ignobles mentionnées plus haut. A vrai dire, j'en suis tombé follement amoureux car j'entre actuellement dans ma période de smyr. Pourriez-vous me communiquer ses coordonnées ? Merci d'avance !

Sylglostr, Tern de la tribu des Yarglub

A favoriser notre existence autonome et instaurer de meilleures conditions de vie dans la liberté la plus grande.

ET A CES FINS

A pratiquer la tolérance et à vivre en paix partout où la puissance de nos voisins nous empêche de régner ;

A unir nos forces pour sauver ceux d'entre nous qui sont menacés par l'extension humaine ;

A accepter des principes immoraux et instituer des méthodes garantissant notre puissance et nos pouvoirs sur le monde.

AVONS DECIDE D'ASSOCIER NOS EFFORTS POUR REALISER CES DESSEINS

En conséquence, nos représentants respectifs, parfaitement légitimes, monstres parmi les monstres et réunis dans la Cité Dégoulissante ont adopté la présente charte de la préservation des intérêts monstrueux et établissent une organisation inter-créatures qui prendra le nom de **Monstruosités Unies**.

LA CHARTE DES MONSTRES UNIS

NOUS, MONSTRES DES UNIVERS PARALLELES ET PARALLAXES, résolus

A préserver notre progéniture et nous-mêmes des fléaux, des chasses et quêtes sanguinaires, extravagantes et xénophobes qui nous ont infligé d'indicibles souffrances ;

A proclamer enfin notre légitimité aux droits monstrueux fondamentaux, à la dignité, à la magnanimité et à la viscosité ; cela pour toutes nos espèces, races, et sous-races ;

A créer, par les forces des démons s'il le faut, les conditions nécessaires au maintien de la justice en notre faveur et du droit au pillage né du respect de nos droits coutumiers ;

Frapper n'est pas jouer ! Un monstre peut être fascinant à jouer ou à rencontrer. Rendez-le monstrueusement vivant !

Dominique Granger

LE MONSTRE, MODE D'EMPLOI

Vous avez tous rencontré des monstres, et ceux d'entre vous qui sont MJ en ont tous utilisé dans des scénarios. Mais, dans le secret de votre âme de joueur, n'avez-vous jamais pensé « Pff, encore un qu'il va falloir massacrer... » sans que cela ne vous procure plus d'émotions qu'un mauvais hamburger froid et gluand ? Si, ne fut-ce qu'une fois dans votre vie de joueur ou de MJ, vous avez ressenti une certaine lassitude, un certain sentiment de déjà vu par rapport aux monstres, alors cet article peut vous aider. Oubliez les monstres ternes et sans relief qui vous ennuiant et essayez donc :

CEUX QUI SE DEFENDENT...

Trop peu de MJ jouent les monstres à fond, ils ne les considèrent souvent que comme un moyen pour les personnages de se défouler et de progresser. Un exemple typique d'AD&D est le dragon : combien de personnages se vantent d'en avoir abattu une pléthore, alors que les pauvres petits animaux n'ont quasiment pas eu le loisir de se défendre ? Combien de DM font combattre bêtement un dragon au sol, alors qu'il est fait pour voler ? Evidemment, un dragon qui effectue quelques passages en rase-motte en soufflant avant même que l'idée de se poser ne l'effleure est autrement plus dangereux... et risque fort de réduire le nombre de participants à la suite du scénario. Il est aussi permis d'imaginer un dragon de quinze mètres de long se laissant gracieusement et malicieusement tomber de quelques mètres de haut sur un fier cavalier bardé d'acier. Un peu fruste comme ouvre-boîte, mais efficace. En passant, je conseille vivement la lecture de l'article *Give'em a fighting chance* de Gregory Rihn paru dans Dragon n° 50 (ou *Best of Dragon* vol. III).

Dans beaucoup de cas, il est peu probable qu'une créature combatte jusqu'à la mort ; si elle le peut, il est plus logique pour elle de rompre l'engagement, quitte à revenir se venger plus tard, peut-être en s'y prenant de façon différente. Si vous êtes MJ, imaginez que « vos » monstres sont vos personnages et faites tout pour qu'ils survivent (tout en restant objectif et sans pénaliser les personnages) de la même manière qu'un joueur fera tout



pour que son personnage s'en sorte. Relisez bien les descriptions des monstres de votre jeu favori, vous découvrirez sûrement des tas de moyens de les rendre plus durs à cuire et par là-même d'accroître l'intérêt des rencontres.

Il est impératif d'utiliser toute la gamme des pouvoirs dont dispose la créature, qu'il s'agisse d'invulnérabilité à certaines attaques, de pouvoirs magiques, d'attaques particulières, etc. Notons au passage qu'une créature qui sait utiliser la magie sera dans la plupart des cas loin d'être bête, et se servira sûrement en premier lieu de ses connaissances, ce qui est moins risqué qu'une attaque physique. Il ne faut surtout pas se borner à utiliser les attaques et capacités physiques d'un monstre en oubliant les « détails » qui peuvent le rendre beaucoup plus dangereux ; si les chiens de Tindalos n'étaient pas invulnérables aux armes non enchantées — celles qui le sont étant si rares dans l'Appel de Cthulhu — qui les craindrait vraiment ? La combinaison de certains sorts et d'une attaque physique peut parfois se révéler mortelle ; utilisez le plus judicieusement et le plus vicieusement possible toutes les options qui vous sont offertes.

N'hésitez surtout pas, avant s'entamer la partie, à mettre au point la tactique d'attaque ou de défense la mieux adaptée à votre monstre, sans oublier que si vous n'avez que cinq minutes à y consacrer, son espèce a probablement eu quelques millénaires pour la perfectionner ; il n'y a donc aucune raison pour qu'elle ne soit pas réellement efficace. Et n'oubliez jamais que si de votre point de vue ce monstre ne prendra qu'une petite place dans votre scénario, de son point de vue, c'est la plus importante, il s'agit de sa vie.

CEUX QUI REFLECHISSENT...

Et s'ils réfléchissaient, eux aussi ?

S'ils se mettaient à utiliser à fond toutes leurs compétences, en particulier pour les PNJ ?

On a beau être monstrueux, on peut être laid mais pas forcément idiot. Il est aussi important pour le MJ d'avoir en tête une visualisation précise du physique de la « bête » qu'une idée claire de son quotient intellectuel.

Quelle sera sa façon de penser et d'agir, ses réactions réfléchies ou instinctives. Ne négligez pas le fait que certains monstres peuvent avoir déjà rencontré des personnages et en avoir tiré des leçons qu'ils n'oublieront pas. Un monstre peut tendre des pièges, essayer d'impressionner ses adversaires, tirer parti du terrain, et, s'il est assez intelligent, repérer les points faibles du groupe qui lui fait face.

Une créature suffisamment intelligente pour évaluer la puissance du groupe qu'elle risque d'affronter peut très bien se rendre compte qu'elle ne gagnera rien à une confrontation directe ; elle pourra trouver des moyens d'affaiblir ses adversaires ou même de les diviser. L'appât du gain ou certaines discussions internes peuvent se révéler utiles. Ceci nous mène naturellement aux « monstres » parmi les plus dangereux qui soient, les PNJ. Parmi les plus dangereux car en général mieux joués par les MJ : il est plus facile de se mettre dans la peau d'un humanoïde que dans celle d'un être qui nous est totalement étranger. Un PNJ, hostile ou non, doit si possible être joué comme le personnage d'un joueur. Par conséquent, en cas de conflit il semble naturel au MJ de le jouer à fond, en particulier s'il s'agit d'un personnage possédant des pouvoirs particuliers. Suivez le même raisonnement pour les autres types de créatures : essayez de jouer le moindre monstre non-humanoïde de la même façon, en endossant son rôle sans se borner à le considérer comme un pantin que l'on manipule. Il est certain que cela semble ridicule pour un escargot géant qui n'aura peut-être en « tête » qu'une immense feuille de salade, mais même ce cas extrême est loin d'être inintéressant : si attaquer de malheureux aventuriers ne lui viendra pas à l'esprit, il leur passera sans arrière-pensée sur le corps s'ils sont sur le chemin de cet appétissant champ de laitues. De manière évidente, plus l'intelligence du monstre est élevée, plus il devient intéressant à jouer.

CEUX QUI ONT UNE RAISON D'ETRE...

Si les monstres avaient une existence propre, des mœurs, et enfin une raison valable pour se trouver là ?

Hormis les cas logiques tels que des loups dans une forêt ou un serpent à sonnette dans le désert, le principe des monstres errants atteint le summum du manque d'imagina-

tion... **Donc de la bêtise !** L'idée même de tirer au hasard un monstre sur une table sous-entend que ceux-ci ne sont que des sortes de pièges vivants qu'on saupoudre au hasard d'un scénario ; ces créatures ne sont que des automates qui se trouvent à un endroit donné, dans une sorte d'animation suspendue, pour ne se réveiller que lorsque les personnages traversent le champ de leur radar. Navrant. Ce genre de rencontres a sa place dans un jeu vidéo, pas dans un JdR. On en arrive souvent à un foisonnement invraisemblable de créatures hétéroclites ; le pauvre aventurier qui rencontre à chaque lieue un monstre, parfois théoriquement rarissime, ne sait plus où donner de la tête. Sans compter que cela crée des cohabitations totalement improbables de monstres incompatibles entre eux qui n'auraient logiquement qu'une envie, s'entre-dévorer joyeusement. Pourtant, ils attendent sagement dans leur coin qu'un personnage pointe le bout de son nez. Et que penser quand la ronde commence à vingt kilomètres d'une grande ville, sur une route assez fréquentée ? Notre pauvre voyageur doit penser que les dieux lui en veulent tout particulièrement...

Il est nettement plus intéressant pour le MJ qui crée un scénario de placer des monstres en sachant pourquoi ils sont là, ce qu'ils font, quelle est leur vie, quelles sont leurs ambitions. Imaginez les heures d'amusement en perspective lorsque vous élaborerez la tribu de gobelins de Schmurrk Trois Doigts, son habi-



tat, qui sont ses membres principaux, quelles sont leurs occupations ; même s'il est probable que beaucoup des détails que vous aurez conçus ne serviront pas, vous y prendrez un grand plaisir : celui d'imaginer, d'inventer. Pensez à l'étonnement des personnages lorsqu'au détour d'une colline ils apercevront douze gobelins à l'air niais, mais terriblement sérieux, en train de courir de manière anarchique dans un pré en essayant désespérément de taper avec des bâtons dans un truc rond ; lorsqu'ils s'apercevront que le reste de la tribu se met parfois sans raison apparente à hurler sauvagement et à trépigner de joie... Ceci n'est qu'un exemple parmi bien d'autres, je vous fais confiance, vous trouverez sûrement des tas d'idées savoureuses ! Et continuez toujours à broder, inventer, improviser...

Un monstre peut lui aussi avoir une histoire, des souvenirs. S'il s'agit d'un élément clef de votre scénario, il devient alors impératif qu'il ait une personnalité détaillée, surtout s'il est intelligent. Lorsque l'on vient d'effectuer toute une quête insensée en braving des périls dignes d'Ulysse, rien ne peut laisser un goût plus amer que de réaliser que le redoutable nécromancien que l'on vient

d'abattre n'est qu'une poupée gonflable... Pourquoi s'être donné tant de mal ? Pour une cible de foire en papier mâché ? Non, merci.

CEUX QUI CREENT LES LEGENDES...

Une rencontre terrifiante, surtout quand il sait qu'il a failli y laisser la peau de son personnage, reste dans la mémoire du joueur ; il suffit de peu de souvenirs tels que ceux-ci pour donner une vie et une force à un personnage qu'il n'acquerra jamais en jouant à la moulINETTE à orcs. Les adversaires nombreux mais anonymes ne laissent pas de trace notable — sauf cas particulier, du style combat homérique, entassement de cadavres à la Conan... — alors qu'un adversaire puissant focalise l'attention et, s'il est bien joué, laisse souvent un souvenir durable. Il n'est d'ailleurs pas indispensable de tuer un monstre pour s'en rappeler ; le simple fait de se rendre compte que le « morceau est trop gros » peut devenir plus effrayant que de savoir qu'on a une chance de le tuer. Ce n'est plus la vie du monstre qui est sur la balance, mais celle du personnage... Il n'essaye plus de tuer, mais juste de ne pas mourir. Ce genre de rencontre s'oublie rarement, surtout si la fuite s'est opérée de justesse. Et que d'histoires à raconter en perspective qui vont rehausser la puissance du monstre, donc donner de l'intérêt au jeu, donner lieu à de nouvelles aventures.

Si vous voulez tester tout ce qui précède, rien de plus facile ; créez un scénario simple dans lequel interviendra un monstre puissant qui jouera au chat et à la souris avec des personnages, en gardant l'affrontement pour la fin. Par exemple une histoire dans le style de Dracula — ou Ravenloft épuré... — avec un château peuplé uniquement ou presque d'un ou deux vampires ; jouez-les à fond en prenant en compte que tout mort-vivant qu'ils soient, ils sont intelligents, cruels et connaissent l'esprit humain. Utilisez tous leurs pouvoirs, toutes les possibilités. Faites-les prendre leur forme gazeuse dès qu'ils encaissent des coups, faites-les se régénérer ; mettez leur cerceuil ailleurs que dans la prévisible crypte : ils ne sont pas idiots et se savent sans défense lors de leur repos diurne... Trouvez la raison pour laquelle ils sont devenus ce qu'ils sont, inventez leur une histoire. Une histoire tragique, sordide, n'importe pourvu qu'on retienne son souffle en l'écoutant. Donnez-leur des buts, des émotions, des raisonnements personnels. L'angoisse est garantie... Vous

surprendrez désagréablement vos joueurs, croyez moi ! Ceux qui s'en sortiront ne pourront à l'avenir s'empêcher de frissonner lorsqu'ils entendront mentionner le mot « vampire »...

...CEUX QUI VIVENT

Une rencontre bien amenée, bien décrite et bien jouée est vingt fois plus angoissante qu'une tribu de chair à vorpales. Si vous êtes un joueur, évitez les réflexions du style « Monster Manual 1, page 62 ; bof, deux dés de points de vie, c'est nul ! » Si le MJ décrit le monstre avec précision mais sans dire plate-ment « ben ouais, c'est un Stremzezzgloui mauve de type III », si vous essayez d'oublier les règles que vous connaissez trop bien, si le MJ joue le monstre à fond, décrit les blessures reçues par les personnages, les hurlements, râles, battements d'ailes, râlements de griffes... Si vous oubliez qu'il s'agit d'un jeu, si vous voyez la créature devant vous, si vous gardez présent à l'esprit que la chair et les os, les vôtres surtout, ceux qui vous tiennent le plus à cœur, sont tellement faciles à endommager... Essayez et vous verrez qu'une créature que vous aviez toujours considérée comme étant « nulle » peut devenir inquiétante. Oubliez points d'expérience, niveaux et avancements divers ; par contre, n'oubliez pas que le but du jeu est de jouer son personnage, d'avoir des sueurs froides et d'être envahi par un agréable sentiment de soulagement après avoir triomphé d'un adversaire mortel. Ou simplement d'avoir couru assez vite !

Par pitié, ne banalisons pas les monstres ! Si rencontrer « Alien » devient de la routine, où se trouve l'afflux d'adrénaline que nous avons tous découvert avec joie en jouant pour les premières fois ? Pourquoi s'exposer à perdre ce plaisir ?

Le remède : mettre moins de monstres s'il le faut, mais les jouer à fond ; leur donner une personnalité, une représentation physique vivace dans l'esprit des personnages, une histoire, un comportement, des raisons d'agir, les rendre immondes, beaux, cruels, retors, naïfs, séduisants, terribles, repoussants, intelligents, obsédés, paresseux, heureux, malheureux...

Faites-les vivre... et vos personnages vivront.



Au péril de sa vie et de ses tentacules, notre envoyé spécial a tenté une plongée dans leur vie privée et leurs mœurs. Il nous a ramené une mine de renseignements de première main sur

Propos recueillis par
Stéphane Doyert

LA VIE SECRETE DES MONSTRES



LA VIE SEXUELLE DES MONSTRES

Bon... c'est un peu comme chez les... enfin non, pas tout à fait... quoi, vous connaissez le principe, non ?!

Voyez-vous, il semblerait que dans la plupart des cas, les monstres se divisent en deux sous-ensembles ; les mâles et les femelles. Contrairement à ce que l'on pourrait croire, ce n'est pas l'article qui précède le nom de la créature qui définit son sexe ; une gargouille, ce n'est pas forcément femelle, et un basilic, pas forcément... enfin, vous avez compris ! Certains penseront que cette précision est superflue, mais on fait rarement assez attention à ce que la distinction entre les sexes peut impliquer, étant bien entendu que, quelle que soit l'espèce, les femelles sont toujours plus ..., plus ..., et moins..., que les mâles (NDLR : Nous faisons confiance au lecteur pour remplacer les propos du professeur Merlin, illisiblement transcrits par notre rédacteur).

Les monstres, comme nous tous, ont besoin de se reproduire pour perpétuer leur espèce. Selon les variétés, on peut imaginer qu'ils s'auto-reproduisent, qu'ils se fractionnent, ou tout simplement qu'ils sont éternels. **Mais dans la plupart des cas, ce sont bel et bien deux êtres, de race semblable mais de sexes opposé qui doivent se réunir. Cela peut se produire à la bonne franquette ou nécessiter un cérémonial très compliqué...** A vous de l'imaginer.

Je vous vois venir, vous êtes en train de penser que l'on oublie un peu les aventuriers dans tout ça, et que ce radotage n'a aucun sens face à vos rapières bien aiguisées... Mais ne vous en faites pas, je vais vous répondre ; ne soyez pas si égocentriques.

L'attitude de deux créatures en train de copuler, vis à vis d'un éventuel intrus, peut être très variable. Selon leur caractère et leur humeur, les amants surpris, si l'on peut présenter ça de cette manière, pourront, soit tenter de vous punir pour votre indiscrétion, soit vous prendre pour le service de restauration rapide — quand même, l'exercice, ça creuse —, soit vous ignorer royalement, soit encore vous trouver tout à fait sympathique (comme chacun sait, l'amour adoucit les mœurs)... Ce sera selon.

Quoi qu'il en soit l'expression **mal baisé** appliquée à un monstre peut avoir des conséquences plutôt néfastes pour tout aventurier en vadrouille dans les environs.

LES PREMIERS PAS, UNE ENFANCE HEUREUSE ?

Après une période de gestation plus ou moins longue selon les cas, et un accouchement plus ou moins difficile, si tant est qu'il y en ait un, voici nos petits monstres baguenaudant dans les prés fleuris — bien que je ne sois pas sûr qu'au pays de Mordor, par exemple,

BONJOUR A TOUS... Il me semble que vous êtes, au complet... Tant mieux, nous allons pouvoir commencer le cours immédiatement.

Vous rappelez-vous de la grenouille, cette mignonne bestiole verte qui se transforme en prince charmant à l'occasion (à moins que ce ne soit le crapaud, ma mémoire est soudain défaillante). Bref, cet aimable batracien, généralement disséqué sur les tables d'opérations des cruels professeurs de science naturelle fous, peut nous servir d'exemple pour comprendre la vie secrète des monstres.

Comme chacun sait (ou devrait le savoir... Honte à vous !), la grenouille naît têtard, petit animal pourvu de branchies et d'un appendice caudal développé, puis progressivement... oh miracle ! (c'est encore plus fort que le coup du prince charmant !), la transformation s'opère ; la bête perd sa queue, sort de l'eau et se met à coasser.

Bon, bien... Ma question est simple (et que je ne voie aucun cahier sur la table !) : qui sait sous quelle forme naît un troll, ou un Otyugh ?... Je suis sûr que vous l'ignorez ! Et pourtant, vous avez autant de chances d'en rencontrer au cours de vos aventures qu'une misérable grenouille. Vous savez comment ça se reproduit un Black Pudding ? Où ça vit ? Si c'est un monstre en voie de disparition ? Qu'est ce que (ou qui) ça mange ?... Non ?...

Le professeur Merlin, qui a eu la gentillesse de se déplacer jusqu'ici, va tenter de répondre à toutes ces intéressantes questions, et à celles que vous voudrez peut-être lui poser.

Mmh, mmh, messieurs... Je vais vous demander un peu de silence... Merci !

Je voudrais d'abord remercier le jeune Ulric, au nom de toute la classe. En effet, c'est lui qui nous a ramené le merveilleux spécimen de dragon blanc (*draco rigidus frigidus*) qui va servir de base à notre étude. Etant donnée la taille du vivarium où nous avons dû l'entreposer, nous allons devoir sortir l'observer dehors. Je vous suggère donc de me suivre dans la cour...

En fait, mes chers enfants, il y a deux manières de présenter un monstre ; vous pouvez :

— soit mesurer sa force, sa constitution, ses défenses spéciales, sa rareté... Mais pour tout ça, je crois que je peux vous faire confiance (dimanche dernier, j'en ai surpris plus d'un chassant l'ours-hibou dans la forêt...) ;

— soit, et c'est l'approche que nous choisirons aujourd'hui, mener votre étude sous un angle plus scientifique. Sachez, mes enfants, qu'étant moi-même la science infuse, je suis tout habilité à travailler cet aspect des choses. Merci d'avance pour votre compréhension.

Bon ! Vous devez bien comprendre qu'un dragon, ce n'est pas seulement un adversaire dangereux qui crache le feu et dont la tête, impressionnante et fort décorative, orne le mur du salon des plus adroits d'entre vous. Un dragon, ça a aussi une vie en dehors de vos altercations avec lui. Tentez de comprendre comment ça copule, comment ça communique, et où ça vit.

Il m'est arrivé d'entendre de curieuses histoires, pour tout vous dire assez incongrues, de monstres qui vivaient en vase clos, enfermés dans de petites pièces, et ayant pour seul objectif de protéger un trésor. Eh bien, croyez-moi, ces histoires ne sont que contes de bonnes femmes et billevesées. Comment voulez-vous qu'un être normalement constitué, fût-il monstrueux, puisse respirer et obtenir son pain quotidien, ce à quoi il est légitimement en droit d'aspirer, s'il est toujours enfermé au même endroit, sans espoir de sortie. Dans ces conditions, on peut certes comprendre qu'il soit hargneux et fonce que tout ce qui bouge, tant sa situation est absurde ! Un peu de rigueur, que diable !

Si vous le voulez bien prenons maintenant les choses dans l'ordre ; ce dragon blanc qui dort (et rêve !) sous vos yeux fait partie de la famille des draco (latin), sous-groupe de la vaste communauté des monstres. Si l'on se réfère à la définition du petit Bilbo, un monstre est un être, animal fantastique et terrible. Voyez-vous dans cette définition un passage qui sous-entendrait que ces créatures n'ont pas de vie propre ?... Moi je n'en vois pas. Commençons donc par le début.

les près fleuris abondent forcément.

Pendant leur période d'apprentissage, les jeunes sont généralement assez maladroits — inconscients ? — et prennent souvent des vessies pour des lanternes ; **il n'est pas impossible qu'un bébé diplodocus puisse avoir envie de s'amuser avec un groupe d'aventuriers** (il n'est pas méchant, il veut juste jouer !) Imaginons maintenant que les aventuriers soient dépourvus de sens de l'humour et qu'ils décident d'éliminer le plaisantin (sont-ils sinistres ?)... Alors là... gare ! Papa et maman veillent, et bien que généralement pacifiques, ils ne comprendraient pas forcément que l'on fasse du mal à leur rejeton.

Il y a fort à parier que l'enfance des monstres va quelquefois faire réfléchir les aventuriers sur la pertinence du mot *petit*, s'agissant d'un être encore immature. Certes, un bébé bulette est plus petit qu'un bulette adulte, mais à la naissance, il doit quand même mesurer au bas mot deux mètres de long pour trois cents kilos... C'est quand même encombrant quand ça veut faire un calin ou grignoter une friandise. Mais non, je ne vous ai pas traités de friandises !

LE REGIME ALIMENTAIRE

Qu'ils soient herbivores, carnivores, omnivores, anthropophages, elfophages, ou quoi que ce soit d'autre, il est souvent préférable de le savoir. C'est une information pour le moins précieuse, ne serait-ce que pour avoir une idée du danger qui vous menace. Mieux vaut nager à côté d'une baleine bleue que d'un requin blanc, cheminer avec une dryade qu'avec un tyrannosaure.

Chez les mangeurs de viande (espèce que nous redoutons le plus), tous les goûts sont dans la nature, même les plus répugnants. On peut aimer manger son beef(man) steak frais et cru, avarié, cuit sur le feu ou bouilli dans l'eau (quels monstres hideux peuvent bien manger ça ?) Quelques convives choisiront seulement certains morceaux particuliers — le cerveau est spécialement apprécié par les Mind flayers, le cœur par les Rotgrub —, mais la majorité d'entre eux, moins gourmets, ne feront pas les fines gueules. Chaque race a ses préférences, et certains monstres choisiront peut-être la monture plutôt que le cavalier, alors que d'autres...

Un ranger zoologue averti (NDLR : Chic ! Une nouvelle classe de personnage) devrait pouvoir déterminer à quelle race un monstre appartient (et s'il est repu) rien qu'en se penchant sur les reliefs de l'un de ses repas.

LES MONSTREZERRANTS

Tout comme il est rare qu'une créature puisse vivre en permanence dans une pièce fermée, il serait surprenant de rencontrer des hordes de monstres carnassiers au cœur d'un désert ; il y a bien un aventurier à croquer de temps à autre, mais c'est assez aléatoire.

Pareillement, on imagine mal des créatures à fourrure au cœur d'un pays où la chaleur est accablante. On ne croise pas n'importe qui n'importe où. Chaque endroit a ses charmes, sables mouvants, crevasses, cyclones..., et ses rencontres (vous n'avez que l'embarras du choix). Ne mélangez pas tout mes enfants... **Si vous voyez un profond au milieu d'un aride désert de cailloux, n'y faites pas attention, c'est sûrement un mirage**, à moins qu'il n'ait été négligemment envoyé sur vos traces par un Grand Ancien distrait.

LE TERRIER, LE VILLAGE, LE NID...

« Oh, regardez... Une grotte ! Grongo, barbare puant, va donc y ramasser un peu de salpêtre, notre réserve est épuisée ».

Avec la crise du logement qui sévit à l'heure actuelle, il y a fort à parier que l'endroit est habité. Mais l'inconscient Grongo va rentrer innocemment dans le trou sombre et peu accueillant. Maudits soient les méfaits de l'ignorance !

Vous n'avez pas idée du nombre incroyable de saletés qui peuvent vivre là-dedans, d'autant plus qu'attention, et c'est là que la cotte de mailles blesse, ce n'est pas parce que c'est dangereux qu'il y a un trésor au fond... La plupart du temps, ceinture !... Que dalle ! Un peu de paille, la progéniture de l'ancien (?) occupant des lieux, une réserve de délicieuses charognes en tous genres... Rien que de l'inutile et du désagréable. En conséquence, si vous voyez une grotte... Laissez les vivre !

De même, méfiez-vous des trous d'arbres, des huttes de branchages, des terriers de lapins dont l'ouverture fait trois mètres de diamètre... Tout ça c'est louche et pas forcément sympathique. Généralement, il vaut mieux ne pas chercher le contact, pour vous, comme pour les habitants !

Je vous concède volontiers que le melting pot universel est souhaitable, et qu'il n'y a rien de mieux qu'une conviviale confrontation de points de vue... Mais nous sommes peu de chose, et tout le monde n'a pas forcément les mêmes conceptions que vous. Quand vous serez maître de l'univers, tout cela changera peut-être, mais en attendant...

EST-CE QU'UN MONSTRE ÇA A QUELQUE CHOSE DANS LA CALEBASSE ?

Eh bien jeune homme, cette question est judicieuse, bien que posée dans des termes bien peu scientifiques. Ce n'est pas parce qu'une créature ne vous ressemble pas qu'elle est idiote. C'est à votre professeur d'éthique et d'alignement de voir ça avec vous, aussi, je ne me lancerai pas dans un long discours sur le droit à la différence. Cependant, si je peux me permettre un conseil, je suis professeur, j'ai tous les droits, ne sous-estimez pas ces bêtes curieuses qui vous entourent. Certaines d'entre elles ont un mode de vie, des systèmes sociaux et des coutumes très élaborées. S'il y a parmi vous des vocations d'ethnomonstrologues, ils ont du pain sur la planche.

Point ne suffit de savoir si des créatures sont fortement armées, bien que je connaisse des barbares qui s'en contentent. On rencontre des monstres plus méchants que d'autres, affaire entendue, mais si en plus ils sont intelligents... Il peut être intéressant de connaître les structures des sociétés auxquelles on va se confronter (connais ton ennemi pour mieux le combattre).

Mmh... je sens que l'assistance se fatigue, et ces bruissements de feuillages autour de nous ne me disent rien qui vaille. Il est peut-être préférable de ne pas s'attarder.

La semaine prochaine, nous parlerons de l'évolution du mode de préparation des champignons à la crème, dans la cuisine hobbit... En attendant, sortez les vorpales, je sens qu'il va y avoir du grabuge.



Nous avons eu une pensée émue pour celui qui n'est ni totalement monstrueux, ni totalement humain, ce demi-frère haï par tous. Basé sur un exemple que tous connaissent, le demi-orc, voici

Christian
Lehmann

LE DEMI-FRERE

« Il y a un conflit dans chaque cœur humain entre le rationnel et l'irrationnel, entre le Bien et le Mal... et le Bien ne sort pas toujours vainqueur de cet affrontement... Parfois le côté sombre de notre nature triomphe de nos instincts les meilleurs ».
Le général, dans APOCALYPSE NOW, de F.F. COPPOLA.

« Le seul bon demi-orc est un demi-orc mort ».
Argûn troll-slayer

« Il existe trois problèmes majeurs pour le joueur qui désire incarner un demi-orc : ils sont dégoûtants, tout le monde les déteste, et ils ne vivent pas vieux ».
Allan Miles, dans WHITE DWARF n° 85

Le demi-orc, à en croire TSR, ne mérite pas qu'on s'y arrête... Créé par opposition au demi-elfe, il représente tout ce qu'il y a de plus bestial dans l'être humain, et comme le souligne Allan Miles, tout le monde le hait ou, au mieux, le tolère avec quelque méfiance... Tout ce que Gary Gygax nous apprend sur les demi-orcs, en-dehors des problèmes de règles, dans le Player's Handbook et le Monster Manual, c'est que les orcs, naturellement féconds, procréent très fréquemment avec des humains pour créer des demi-orcs, dont certains (10 %) réussissent à passer pour humains... Dans la plus grande tradition TSR, les habituelles limites au charme, à l'intelligence, etc... nous sont assénées, mais personne ne semble s'intéresser au demi-orc en tant que personnage.

D'où viennent les demi-orcs ? Pourquoi tentent-ils de s'intégrer à la société humaine qui les rejette ?...

Tâchons donc d'oublier les inutiles et pénibles discussions sur les alignements possibles pour un demi-orc, et revenons en arrière, au tout début... à cet acte de procréation dont les règles refusent de parler. (On n'est pas Chaosium, ici, monsieur, allez faire ces cochonneries ailleurs...).

« Alors Alyuna se serait jetée du haut du pont de Khazad-dûm, mais un hurlement l'en empêcha.

— Femelle humaine ! Darken te veut vivante pour sa couche, et non morte !

Alyuna se retourna vers le chef des orcs, géant de son espèce, hirsute et menaçant, et vit entre ses mains Erelas, son compagnon, qui s'était séparé de ses amis au pied des Montagnes Brumeuses, pour retarder l'avance de leurs poursuivants.

— Si tu veux qu'il vive jusqu'à demain, rends-toi...

Erelas tenta de lui crier de refuser, mais Darken lui serra la gorge de sa main puissante et amena la pointe de sa dague sous l'œil du prisonnier. Alors Alyuna revint lentement en arrière, et quittant les abords du pont de Khazad-dûm, avança au milieu de ses ennemis ».

Chroniques de Fang Bloodwyn-Mate.

Au début de la carrière d'un demi-orc, qu'il soit destiné à servir de chair à canon dans la Guerre des Cinq Armées ou à se tailler un trône dans l'Empire du Milieu, comme Fang Bloodwyn-Mate, il y a un accouplement entre une femme humaine et un orc... un accouplement... ou, pour être plus précis, un viol... Le péché originel, la trace de la Bête que portent déjà sur eux à la naissance tous les demi-orcs, c'est bien la mémoire inexpiable du viol de leur mère...

Prisonnière livrée aux caprices d'un chef de tribu, esclave humaine offerte aux orcs-guerriers... peu de femmes survivent à ce supplice... Mais que l'une d'entre elles se trouve enceinte, et son importance au niveau du groupe s'en ressent aussitôt. Car les orcs savent d'instinct que les demi-orcs ont en eux quelque chose qui leur fait si cruellement défaut, ce détail qui fait que leur force brutale se brise à chaque fois contre les remparts de leurs adversaires plus faibles... l'Intelligence.

La naissance d'un demi-orc se fait le plus souvent au milieu de la tribu de son père (ou de ses pères, en cas de viol collectif, malheureusement fréquent...), sans la moindre précaution d'hygiène, avec pour conséquence quasi-inévitable la mort de sa mère... Si cette terrible loi n'était pas instaurée par la Nature, il y a bien longtemps déjà que la Comté aurait été anéantie... Isolé au milieu de brutes, le potentiel d'intelligence du bâtard dépérit, et son existence se termine souvent au cours de ces sanglants affrontements avec ses demi-frères jaloux... Ceux qui survivent sont par conséquent très souvent devenus de véritables machines à tuer...

« Fang apprit à se battre, il apprit à tuer, à mentir et à se méfier, à boire le sang de ses ennemis pour pacifier le Dieu-Balrog, à déchirer les ventres et à arracher les yeux...

Et son père lui donna un tuteur, un vieil hobbit capturé qui lui apprit à lire et à penser.

Et partout Darken se vantait de son fils Fang, le protégeant des attaques des autres clans, sachant qu'un jour la chair de sa chair foulerait sous ses pieds les trônes de Lorien et Minas Tirith ».

Chroniques de Fang Bloodwyn-Mate.

Les velléités d'humanité d'un demi-orc sont vite noyées sous l'éducation immonde et mal-faisante à laquelle ils sont forcés au milieu de leurs congénères. La lueur d'intelligence et de bonté qui pourrait exister à leur naissance est vite submergée... Ceux d'entre eux, très rares, dont la mère réussit à s'échapper pour rejoindre la civilisation humaine, grandissent le plus souvent en s'intégrant totalement à la race humaine. Que ce soit par la symbiose avec leur environnement ou grâce à l'influence de leur mère, qui survit alors souvent à l'accouchement, grâce aux soins des magiciens et des prêtres. La seule différence avec un humain, c'est leur impossibilité à procréer... Comme tout hybride (le mulet par exemple) les demi-orcs sont stériles...

Et traiter un homme sans enfant de demi-orc est une insulte qui se paie dans le fracas des épées, ou dans l'éclair vif d'une dague...

Pour les autres, pour ceux, si nombreux, qui vivent leur courte existence au sein des tribus d'orcs, l'Humanité reste comme un rêve inaccessible, le douloureux souvenir enfoui d'un autre Univers, dans lequel leur âme prisonnière aurait pu s'épanouir. Leur souffrance se cache sous une cruauté encore plus atroce que celle de leurs géniteurs, et c'est là qu'il faut chercher la haine particulière que leur voue la plupart des autres races. Un orc, c'est une bête malfaisante. On la tue par nécessité... Un demi-orc, c'est un homme failli, un monstre... On le tue avec dégoût et rage, avec la nausée aux lèvres...

Le demi-orc qui réussit, par chance ou par envie, à se séparer de sa tribu pour pénétrer dans le vaste monde des humains, porte souvent déjà en lui la soif d'apprendre, d'être reconnu par ceux qu'inconsciemment il considère comme les siens... C'est lui, le plus souvent, que les joueurs de rôle incarnent sans même s'en rendre compte... Non pas un abruti sadique et veule, mais un être complexe, à la recherche de la lumière sous ses dehors bestiaux et frustrés... Par pitié, plus de demi-orcs débiles et cruels... Qui diable voudrait s'aventurer dans un donjon avec un pareil taré ?...

Le demi-orc est par-dessus tout un être tiraillé entre son humanité naissante et la cruauté qui a bercé son enfance... Et quand il rencontre des orcs d'un clan ennemi, c'est le carnage... Après tout, il a une mère à venger...

« Erelas se mit debout sur le pont et, ôtant ses mains rougies de sang de son visage aveugle, maudit Darken par-dessus le tumulte.

— Réjouis-toi de ta victoire, serviteur de la flamme noire d'Udûn !



Rejoins-toi sur les cadavres mutilés de tes ennemis !

Réjouis-toi du sang que tu as versé !

Mais tes jours sont comptés... Le sang que tu verseras encore cette nuit sera ton propre poison, et tu en mourras ! Ton sang et ta chair même te haïront, et te détruiront ! » Puis, dans un silence percé seulement par le cri d'Alyuna, Erelas se laissa tomber du haut du pont de Khazad-dûm »

Chroniques de Fang Bloodwyn-Mate.

« Le Maître de Jeu devrait permettre un avancement illimité dans chacune des deux classes (voleur et assassin) pour tout joueur assez stupide ou pervers pour vouloir jouer un demi-orc. »

Allan Miles dans WHITE DWARF n° 85.

Le demi-orc a jusqu'à présent trop souvent servi de caution aux grosbills pour défendre leur manière de « jouer »...

Après tout, argumentent-ils, si Dieu, c'est-à-dire Gyax, a créé un être aussi répugnant que le demi-orc et a permis aux joueurs de l'incarner, alors même que le Dungeon Master's Guide déconseille de jouer des monstres (vampire, licorne, kobold, owlbear..., etc...) pour garder à l'univers humano-centrique du médiéval fantastique sa cohésion, c'est que tout leur est permis dans le cadre de cette race... Ainsi les joueurs qui tentent de jouer un demi-orc autrement que comme un débile profond assoiffé de sang se retrouvent avec un sérieux désavantage... Parfait, diront les grosbills... Après tout, nous sommes faits pour être hais, autant en profiter...

Permettez-moi de rectifier... Si un demi-orc est sans doute, plus qu'un autre personnage, capable de sadisme et de cruauté, il serait vite évacué du groupe, et si possible mis hors d'état de nuire définitivement, si son apport au jeu s'arrêtait là... Si ses compagnons tolèrent

souvent ses traits de caractère les plus répugnants, c'est que le demi-orc sait quand même les réfréner lorsque cela est nécessaire, et montre un réel désir de s'intégrer au groupe... Qui a besoin dans une situation périlleuse d'avoir à ses côtés un dégénéré, même si sa force est herculéenne, d'une bêtise et d'une violence aveugle ?

De toutes les races qui cohabitent dans AD & D, et à fortiori dans JRTM, le demi-orc est celui qui a le moins de chances d'attirer la sympathie au premier abord. Il devient dès lors évident qu'aucun groupe d'aventuriers en pleine possession de leurs moyens ne s'embarasserait de lui si quelques qualités ne venaient pallier ses défauts...

« Fang se pencha une dernière fois sur le prisonnier :

— Tu refuses de parler, chien de Set...

— La mort ne me fait pas peur, le Dieu-Serpent punira votre iniquité et saura récompenser mon silence...

— Tu as sûrement raison, mais mes compagnons sont réticents à t'accorder ce privilège...

Aragorn et El-Reyn se détendirent un instant.

Fang se pencha en avant vers le prêtre et lui chuchota :

— Mais moi, je te donne mon absolution...

Avant que les paladins aient pu intervenir, il prit la tête du prêtre entre ses mains et tout en l'embrassant violemment sur la bouche, lui fit éclater le crâne ».

Chroniques de Fang Bloodwyn-Mate.

Finalement, notons que dans le patrimoine fantastique de notre Moyen-Age, un seul être s'apparente au demi-orc du monde de Tolkien et d'AD & D.

Suffisamment proche de l'humain pour pouvoir passer pour un homme, mais trahi par son goût immodéré pour le sang et la violence,

oscillant entre son Humanité et sa Bestialité, le Lycanthrope se rapproche étrangement du demi-orc... Pas au niveau des règles de TSR, bien évidemment, mais au niveau de sa place dans la société médiévale de l'époque... Et que sait-on des loup-garous ? Contrairement à l'opinion populairement admise, le loup-garou était plus souvent un objet de légende que de procès, à une époque où pourtant on était prompt à envoyer au bûcher tout ce qui sentait un peu le soufre... Dans la mythologie populaire, l'homme-loup (l'homme-bête... le demi-orc...) n'était pas toujours considéré comme une créature diabolique. Dans certains pays d'Europe Centrale, il s'agissait d'hommes courageux qui, la nuit venue, s'en allaient combattre les forces du mal en se transformant eux-mêmes...

De là à ce qu'une nouvelle génération de grosbills débarque dans nos campagnes, cet article à la main, insistant lourdement que leur demi-orc vient de convertir au christianisme et que son alignement est désormais Lawful Good pour les siècles et les siècles, Amen, et nous en viendrons à regretter le temps du bon vieux carnage sanguinaire de nos aïeux... (Merde, un demi-orc, il va encore nous arroser d'images pieuses...).

« Les orcs en auraient bien fait une chanson. Une chanson d'orc, avec du sang et des doigts brisés, avec des cris et des têtes éclatées. Mais Darken perdit son dernier combat, pour la possession d'une humaine, et Fang sortit de la fosse, seigneur de Dol-Guldur, pour déposer l'épée et les emblèmes de son père aux pieds de Bloodwyn, au milieu des murmures hostiles des guerriers rassemblés pour l'épreuve du Fer... »

Chroniques de Fang Bloodwyn-Mate.

Et ceux qui ne nous veulent pas de mal ?
Ceux dont le seul tort
est d'être différent ?

LA BEAUTE CACHEE DES LAIDS...



Drigg "la Hache", Rudus "le Violent" et Fonzho "Destroy" sont au fin fond d'un labyrinthe souterrain. Cela fait maintenant deux jours et deux nuits qu'ils n'ont ni dormi, ni mangé. Ils errent dans un couloir qu'ils n'ont pas encore exploré quand soudainement une porte s'ouvre sur leur droite et une créature humanoïde en sort. Elle est repoussante : ses bras sont trop longs et noueux, sa peau grisâtre est recouverte de pustules luisantes et nauséabondes ; son visage est hideux : elle a un œil plus gros que l'autre et son menton fuyant dévoile une dentition irrégulière. Immobile, elle lève une main dans un signe de... A quoi bon, nos trois larrons lui sont déjà tombés dessus et la transforment en steak tartare en très exactement quatre secondes huit dixièmes...

Ce n'est que quelques minutes plus tard, quand nos trois "héros" auront proprement fouillé les restes de la chose et qu'ils y auront trouvé une besace contenant de quoi écrire (?) ainsi qu'une douzaine de pommes (elle en tenait aussi une à la main...) que Drigg commentera l'incident : "Cette horreur voulait sûrement nous lancer ses pommes à la figure pour nous assommer..."

Cette scène est extraite d'une partie de AD&D et il est probable que vous avez déjà dû en vivre une similaire. Dans le cas présent, le pire est que le Maître de Jeu va donner des points d'expérience aux joueurs pour ce meurtre...

Il n'est pas rare, à travers la vision du monde que nous donnent les jeux de rôle, que l'on ne juge une rencontre (créature ou personnage) que sur la description physique qu'en donne le Maître de Jeu et l'on assimile très facilement la notion de laideur avec celle de méchanceté. Malheureusement, certains jeux aux bases manichéennes exagérées encouragent cette attitude en utilisant l'opposition laid/méchant et beau/bon traduite par une caractéristique physiquement quantifiable du monstre. Par exemple, le charisme négatif dans AD&D où le monstre qui en est pourvu déclenche automatiquement un sentiment de peur chez le personnage qui le regarde. Et quand on regarde l'alignement de ces monstres (ou dieux !), il est systématiquement "evil"...

Ceci n'est pas un réquisitoire contre AD&D, c'est un très bon jeu si l'on assimile et accepte les postulats quelquefois partiaux qui en sont la base. Simplement, ces constatations soulèvent une question délicate : les monstres peuvent-ils avoir un comportement où sont présents des sentiments (propres à l'homme) tels que la bonté, la générosité ou la pitié (voire l'amour) ?

Il n'y a hélas pas de réponse catégorique possible, les cas d'espèce étant absents pour servir de référence. Nous pouvons quand même extrapoler et imaginer quels pourraient être ces "gentils monstres", trop souvent ab-

sents de nos parties de jeux de rôle. Et là, les exemples développés dans la littérature fantastique et le cinéma ne manquent pas : le monstre de Frankenstein (à sa création, il est "gentil", si, si...), la Créature du Lac Noir, le Géant de Pierre de l'"Histoire sans fin", etc... Il est par ailleurs intéressant de noter qu'ils ne prennent une dimension vraiment monstrueuse (tueurs...) qu'en réaction à l'attitude des hommes par rapport eux.

Fabriquons donc un "gentil monstre" :

- Il est laid et repoussant.
- Son apparence fait peur.
- Il ne mange pas de chair humaine (facultatif).
- Il est intelligent (sinon il a un comportement animal, sans aucune conscience des notions de Bien et de Mal).
- Il est sociable.
- Il n'a pas conscience de son apparence monstrueuse.
- Il n'a pas spécialement peur des humains.
- Il a les armes (naturelles) qui en feraient éventuellement un adversaire redoutable.
- Il faut ensuite affiner sa personnalité pour en faire un être crédible.

Que faire de ce magnifique monstre ensuite ? L'utiliser dans les JdR bien sûr...

Un Maître de Jeu astucieux (et peut-être un petit peu sadique aussi...) pourra le faire intervenir à l'intérieur d'un scénario médiéval fan-

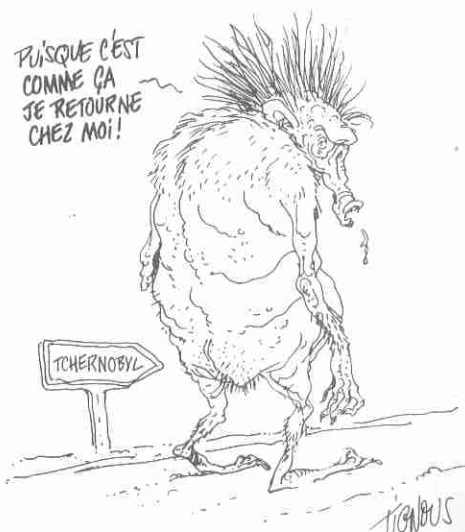
tastique, de SF ou d'horreur pour lui donner une dimension supplémentaire. Cela peut, par exemple :

— Chambouler les habitudes des personnages joueurs évoluant normalement dans un univers où l'on "casse" systématiquement du monstre (hélas, ces univers sont légion... et les PJ qui aiment ça aussi...). A la longue, il est ainsi possible de les amener à réfléchir et à observer avant qu'ils ne frappent (ou tirent).

— Faire douter ces mêmes personnages joueurs sur les valeurs, croyances et lignes de conduite qui sont les leurs (imaginez la tête d'un paladin, dans AD&D, rencontrant une créature aussi laide et repoussante qu'un beholder lui proposant d'une douce voix de partager son repas du soir ainsi que son abri pour la nuit... il y a de quoi se poser des questions sur la nature du monde, l'universalité du Bien et du Mal, etc...).

— Enfin, l'utilisation la plus sadique qu'un Maître de Jeu sans scrupules (eux aussi sont légion) peut en faire consiste à faire perdre tout point de référence à ses PJ en utilisant des monstres ni systématiquement "gentils", ni forcément "méchants", mais ayant un comportement intelligent et élaboré à partir de leurs motivations du moment (comme la plupart des humains). De quoi devenir parano...

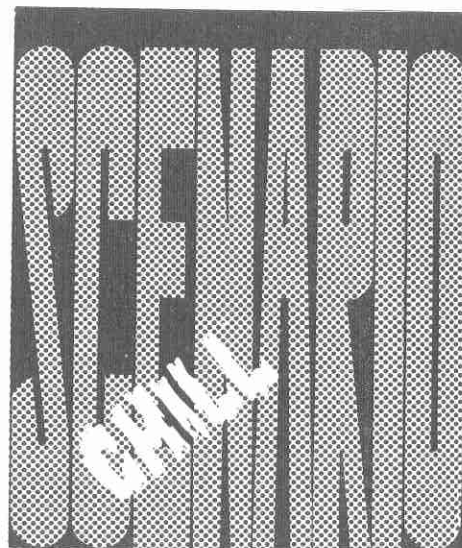
Azir



Ce scénario est conçu pour un groupe de trois ou quatre personnages débutants. Il est conseillé aux MF (CM) sans expérience car il est un peu directif ; de plus ils pourront profiter de cette aventure afin de faire tirer des personnages à leurs joueurs. Il serait préférable que ceux-ci soient français, et que leurs professions puissent les faire entrer de manière cohérente dans la partie (journalistes, scientifiques, aventuriers seraient les bienvenus). Ils ne se connaissent pas forcément. Il faudrait que l'un d'eux possède le talent *Hypnose (Hypnotism)*.

Tous les termes techniques de jeu sont indiqués en français ; cependant, pour ceux qui jouent avec la règle originale, ces termes sont aussi indiqués en anglais, en italique.

Un conseil au MF : si l'un des personnages est amené, lors de sa création, à posséder une *Discipline de l'Art*, il peut être intéressant de ne pas lui indiquer tout de suite, dans la mesure où il ne sait rien de l'Inconnu. Il serait plus intéressant de lui faire découvrir petit à petit qu'il est doué de pouvoirs particuliers, d'autant que cela ajouterait d'une part de l'ambiance dans la partie, et d'autre part plus de crédibilité au personnage.



« Ce - Acatl »

CHAPITRE 1 : « CONFERENCE DE PRESSE... »

Acte 1 : « L'événement de la soirée. »

Tous les personnages ont reçu leur invitation pour le « Gala au Profit des Orphelins des Pionniers de l'Aviation », une grande soirée annuelle qui attire toujours les personnalités les plus célèbres du moment. Tous y sont, des journalistes venus faire leur travail aux riches dilettantes, en passant par les vedettes en vogue et les savants. L'événement de la soirée sera la conférence de presse de Paul Daber, dont les déboires ont été mentionnés dans la presse (Illustration du Samedi 12 Mai (*document 1*), qui aura été remis à l'un des personnages que l'on supposera abonné).

Note au MF : Cette soirée, qui exalte le courage des pionniers de l'aviation qui ont amené la France au premier rang mondial, présente un grand intérêt pour les joueurs qui vont se trouver plongés dans une terrible et fantastique aventure. Ils vont faire deux rencontres essentielles, tout d'abord avec un dénommé Daurat, dont l'aide leur sera plus tard précieuse, et ensuite avec Paul Daber en personne, qui va se confier à eux.

soudain, les flashes des journalistes se mettent à crépiter quand deux hommes sortent d'une Rolls rouge avec chauffeur. Tous deux assez grands et d'une pâleur alarmante, ils semblent épuisés, démoralisés, malgré leurs efforts pour effacer de leurs visages ces tristes expressions : il s'agit de Paul Daber et d'Henry Bouvier, les deux véritables vedettes de la soirée. Dans une heure le mystère aura été levé sur le tragique destin de leur expédition...

Note au MF : C'est à ce moment précis que l'un des personnages va faire connaissance avec un PNJ important pour la suite des événements. Pour déterminer ce personnage, faites faire à chaque joueur un Test de Chance (*General Luck Check*) : le personnage obtenant la meilleure réussite se fera bousculer par un homme grand et sec, entre deux âges et à l'aspect rêveur... Il s'agit de Roger Daurat, qui s'excusera poliment et se présentera ; il essaiera d'entamer la conversation, sur la soirée, et surtout sur l'aviation. Il semble être très sympathique et n'hésitera pas à vouloir se lier d'amitié avec la victime de sa maladresse.

Tous les invités ont maintenant pénétré dans le grand salon et se sont installés autour de tables rondes, de huit places chacune. Tous les PJ, qu'ils se connaissent ou non, vont se retrouver à la même table, en compagnie de Roger Daurat (le hasard...).

A lire aux joueurs : Quelques numéros sont déjà passés, la soirée est remarquable et le

Trame des événements jusqu'au samedi 12 mai 1935 :

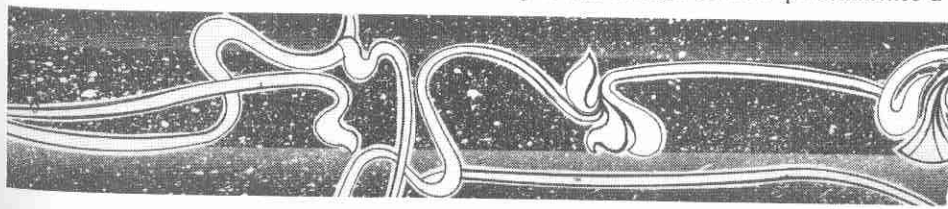
- 14 janvier 1935 : Départ de « l'Expédition Daber »
- 4 mai 1935 : Retour des trois survivants de l'expédition
- 8 mai 1935 : Communiqué à la presse signé Daber
- 12 mai 1935 : Gala au profit des orphelins des pionniers de l'aviation.

Acte 2 : « Pour toute trace, l'assassin n'a laissé que quelques plumes... »

A lire aux joueurs : Les grands salons de l'Hôtel de Ville de Paris ont été spécialement aménagés pour cette soirée de Gala où les plus grands artistes français sont venus faire chacun leur numéro. Il est à peine vingt heures, et déjà le tout Paris se bouscule dans le grand hall, en smokings et robes du soir. Puis

repas excellent. Arrive enfin l'heure de la conférence... Les deux explorateurs semblent tendus alors qu'ils montent sur l'estrade et prennent place derrière les micros, le décor est relevé et laisse paraître comme toile de fond un austère rideau rouge. Paul Daber prend la parole le premier : « Mesdames et Messieurs... », il s'interrompt tout à coup et pousse un cri effroyable, Henry Bouvier fait une terrifiante grimace et s'écroule de tout son long devant la foule terrifiée qui commence à

Jérôme Bohbot



Document 1

12 mai 1935

Illustration

Recher de l'Expédition Daber.

Paris. Il y a trois mois à la recherche de la mythique Tolla, la capitale perdue de l'Empire Toltèque. Paul Daber et six de ses amis, historiens et aventuriers se sont lancés à l'exploration des mystères mexicains.

Malheureusement, il semblerait que l'issue de cette expédition se soit révélée tragique. En effet, trois seulement des six explorateurs sont revenus la semaine dernière, il s'agit de Paul Daber, Henry Bouvier et Auguste Blanchard qui a dû être immédiatement interné à l'établissement de Sainte-Anne, pour troubles psychiques graves.

Quant aux deux autres, sains et saufs, ils se sont retrouvés à l'exploration, et ce n'est que tard dans la semaine qu'un communiqué émanant de Paul Daber en personne est parvenu à la presse. Il indiquait que la mission avait été un échec, "nous n'avons strictement rien découvert, pas même la moindre trace d'une cité oubliée". De toute évidence, ils n'ont rencontré que désert et sécheresse.

Les trois morts seraient l'œuvre de Blanchard, pris d'une crise de folie, suite à une curieuse maladie tropicale. Bien des points nous attendons avec impatience la conférence de presse qui doit se tenir le 12 mai au cours du gala au Profit des Orphelins de Pionniers de l'Aviation.

E. Soubert

Aurat, le célèbre pionnier de l'aéropostale vient tout juste de créer sa compagnie aérienne. Elle assurera le transport du courrier entre la France, le Sénégal et le Brésil. Pour Aurat, c'est le rêve de toute une vie qui se réalise, sous le nom d'Air Bleu.

La compagnie possède déjà plusieurs avions bi-moteurs spécialement équipés pour les vols sur de longues distances, ces appareils ont déjà de nombreux records à leur palmarès.

La première liaison aéropostale par l'Atlantique sud, effectuée par Mermoz dans le courant de l'année 1930, nous sommes lui bonne chance.

J. Stéphane

8^e Gala au profit des Orphelins de Pionniers de l'Aviation

Samedi 12 Mai 1935 A l'Hôtel de Ville - 20h

Après avoir consulté X.Y.Z. pour vos BIJOUX DUNES VOYEZ DUNES

MARIE BRIZARD, ROGEE

CH. HEUDEBERT

PHILIPS 1/2 WATT

hurler... Bouvier gît un couteau planté dans le dos. Daber sort une arme du spencer qui compose le haut de son costume, et agrippe violemment le rideau qui cède pour ne laisser apparaître qu'une ombre ponctuant sa fuite d'un ricanement sinistre. Pour toute trace, l'assassin n'a laissé que quelques plumes, qui traînent par terre...

Note au MF : La panique s'empare alors de l'assemblée toute entière qui se disperse dans un chaos épouvantable, les efforts du service d'ordre sont vains. Daber observe la scène le regard horrifié, puis il se baisse pour ramasser les indices laissés par l'assassin, comme s'il désirait cacher quelque chose... Il se met alors à examiner l'arme du crime.

Vous devez décider les personnages, si ces derniers n'y ont pas déjà pensé, à porter secours à Paul Daber. Vous pouvez par exemple faire intervenir Daurat en le faisant s'écrier « Venez, il faut l'aider ! », ou « On ne peut pas le laisser comme ça ! ». Lorsque les personnages s'approcheront de Daber, ils devront tous procéder à un Test de Perception (*General Perception Check*). Ceux qui réussiront pourront l'entendre murmurer « Un poignard Toltèque... Quetzalcoatl... » Il ne faut pas oublier que tout cela se passe dans la cohue et la panique, Paul Daber qui semble avoir encore tous ses esprits va vouloir rentrer chez lui.

Les personnages sont libres de le raccompagner, s'ils le désirent. Daurat repartira quant à lui de son côté tout en leur laissant une carte de visite à l'en-tête d'Air-Bleu.

CHAPITRE 2 : LE TERRIBLE DESTIN DU PROFESSEUR DABER

Acte 1 (réservé au MF) : « Pour Daber tout avait débuté le 6 décembre 1934... »

Pour Paul Daber, professeur d'histoire à la Sorbonne, tout avait commencé le 6 décembre 1934 par un coup de téléphone du docteur Ernest Blanchard, son supérieur hiérarchique dans l'échelle de la S.A.U.V.E. Ce dernier venait tout juste de recevoir des informations en provenance de Dublin, de l'un de ses émissaires curieusement disparu sans laisser aucune trace, quant à des faits mystérieux survenus dans un ancien site Toltèque. Paul Daber contacta John Sinclair, aventurier et soldat de fortune, Paul Gauvin, archéologue travaillant pour le musée du Louvre, Jacques Humbert, éminent spécialiste de l'Amérique Centrale, Auguste Blanchard (le cousin d'Ernest Blanchard), écrivain, et Henry Bouvier, photographe, afin de leur donner rendez-vous le 12 décembre au cabinet du docteur Blanchard. Le but de cette convocation était de mettre sur pied une expédition vers le Mexique.

Officiellement, l'expédition répondait au nom de « Mission Daber », elle devait découvrir la mythique Tolla, des Toltèques, une des « merveilles citées d'or ». Pour la S.A.U.V.E., il s'agissait en fait de la « Mission Toltécayolt », qui devait déceler et combattre l'Inconnu dans un site archéologique.

L'expédition, prête à la mi-janvier, arriva

trois semaines plus tard à Mexico, transita à Tachuca, et enfin le 6 février arriva sur le site désertique de Tula.

Un camp de base fut dressé pour passer la première nuit avant de commencer les recherches. Un climat étrange et pesant régnait sur ce site, mais tout semblait normal... Soudain, alors que la nuit venait de tomber, un cri terrible réveilla tout le monde, les explorateurs sortirent l'arme à la main des tentes pour buter sur le cadavre de Paul Gauvin : ils étaient attaqués par d'étranges hommes-jaguars, semblant issus d'un lointain passé, qui rapidement s'avèrent être des zombies. Le combat fut terrible, mais la victoire revint à Daber et ses amis... enfin, ceux qui étaient encore vivants, car trois des six membres de l'expédition avaient déjà perdu la vie.

A cause de l'étrangeté de ces événements, l'exploration commença rapidement, et une cache fut découverte dans la grande pyramide après quelques heures seulement de recherches. L'entrée fut dégagée en deux heures et Auguste Blanchard y pénétra le premier. A peine avait-il disparu qu'il ressortit, les yeux exorbités, la bave coulant de la bouche. Il dégaina son arme en grognant et grimaçant. Daber et Bouvier n'eurent la vie sauve que parce que son pistolet s'enraya et le maîtrisèrent difficilement. Lorsqu'il fut assommé et ligoté, les deux survivants rebouchèrent rapidement l'entrée de la cache et s'enfuirent avec Blanchard (qui était devenu fou en voyant une momie se diriger vers lui...)

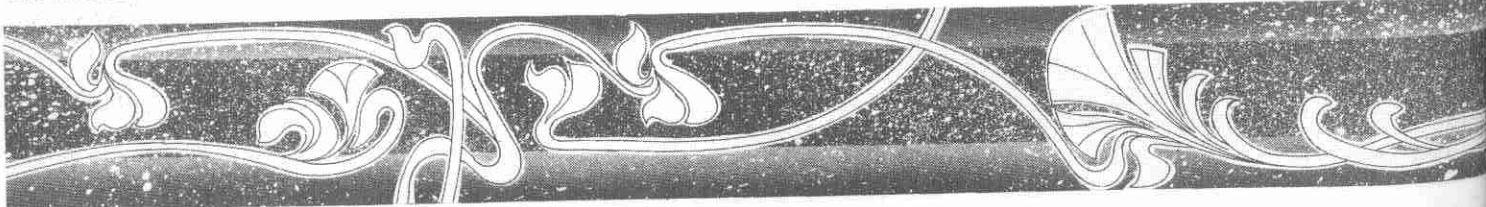
Lorsqu'ils rentrèrent en France, Blanchard était possédé par la terrible créature qu'il avait vue. Ils arrivèrent le 4 mai 1935 et Auguste Blanchard fut immédiatement interné à l'asile psychiatrique de Sainte-Anne. Les seules informations divulguées furent celles parues dans l'illustration du 12 mai (*document 1*).

Acte 2 : « S'il m'arrive quelque chose prenez ce dossier... »

Note au MF : Selon l'option prise par les personnages au cours de la soirée, ils vont soit rentrer chez eux, dans ce cas passez à l'acte 3, soit raccompagner le professeur Daber dans ce cas continuez la lecture de cet acte.

Paul Daber est terriblement choqué, il ne dira pas un mot pendant tout le voyage. Une fois arrivé chez lui, Daber se sentira un peu mieux, il ira dans le salon, et rangera le couteau, après l'avoir soigneusement nettoyé, dans une vitrine où il semblait manquer, il dira « Cette arme a été volée par l'assassin... C'est une arme rituelle Toltèque », ensuite il s'installera dans l'un des gros fauteuils de cuir du salon et se servira un verre d'alcool. Il évitera de parler de l'expédition aux personnages, mais montrera cependant qu'il leur fait confiance. Après quelques minutes, il se lèvera et ira dans son bureau, d'où il donnera un coup de téléphone. Faites lancer un test de Perception (*General Perception Check*) à chacun, celui ou ceux qui réussiront pourront entendre la conversation :

« Allo ? Docteur Blanchard ? Ici Daber, Bouvier vient d'être assassiné au gala, sous mes



yeux... Mais je n'ai rien pu voir !... Où est votre cousin ? Comment ! ? Echappé... En tuant deux infirmiers ? Mais par quels moyens ? J'ai bien peur que l'Inconnu ait signé notre arrêt de mort... »

En revenant du bureau, le professeur portera un dossier sous le bras (il s'agit du document 2), une chemise cartonnée semblant contenir plusieurs papiers. Il le montrera aux personnages et le posera sur un rayon de sa bibliothèque en disant : « Si jamais il m'arrivait quelque chose, prenez ce dossier, et appelez de ma part le Docteur Blanchard, vous trouverez sa carte à l'intérieur ».

Les personnages ont maintenant le choix de passer la nuit chez le professeur pour veiller sur lui (dans ce cas poursuivez la lecture de l'acte 2), ou de rentrer chez eux (dans ce cas passez à l'acte 3). Daber n'interviendra pas dans leur décision.

En réalité la nouvelle annoncée par le docteur Blanchard a achevé le professeur, qui est persuadé que ce n'est pas Auguste Blanchard, mais une créature de l'Inconnu qu'ils ont ramené. Il prendra une dose de cachets, dont le tube est encore sur la table de nuit, avant de s'endormir, dans le but de mettre fin à ses jours. Quand les personnages le découvriront, il sera trop tard...

Le lendemain matin la police arrivera vers 10 heures afin d'interroger Daber sur les événements de la veille au soir, les personnages ont donc intérêt à partir avant s'ils veulent éviter des ennuis... Pour l'ambiance de la partie, n'hésitez pas à faire peur aux personnages, mais évitez quand même de les faire arrêter.

Acte 3 : « J'ai connu trop de drames en bien peu de temps... »

Si les personnages décident de rentrer chez eux, Paul Daber fera un échange de cartes de visite avec eux, puis repartira dans la voiture qui l'a amené une heure plus tôt.

Le lendemain matin, un des personnages (désignez-le en faisant procéder à un test de Chance, *General Luck Check*) trouvera une grosse enveloppe non timbrée dans sa boîte à lettres. Elle a été amenée par le chauffeur du professeur et contient le dossier (document 2), avec une lettre manuscrite (document 3).

Note au MF : Il est capital pour l'aventure que les personnages entrent en possession du dossier, s'ils sont restés chez Daber et s'ils ne pensent pas à le prendre, faites leur procéder à un Test de Chance (*General Luck Check*) : celui qui le réussira se souviendra qu'il faut emporter le dossier. Dans le cas contraire, la seule alternative restant alors aux personnages est d'abandonner, ou de contacter le docteur Blanchard.

Le document 2 est composé de plusieurs éléments :

- une photographie des membres de l'expédition, sur laquelle Bouvier n'apparaît pas,
- une photographie d'ensemble de la pyramide de Quetzalcoatl-Tlahuizcalpantecuhtli,
- un plan du site de Tula,
- une carte sommaire indiquant les principales villes et le réseau ferré permettant de se rendre à Tula,

- deux pages de notes,
- une carte de visite.

Note au MF : Les personnages ne pourront trouver de documents sur Quetzalcoatl et les Toltèques qu'avec un talent Histoire (*History*) ou Archéologie/Anthropologie (*Archeology/Anthropology*). En cas de succès dans leurs recherches ils trouveront une vague histoire de la cité de Tollan, une des mythiques cités d'or (voir Chapitre 6), et apprendront que Quetzalcoatl (ou serpent à plumes) était une divinité assez répandue dans les croyances mésoaméricaines précolombiennes.

CHAPITRE 3 : L'INCONNU EST PARMI NOUS

Acte 1 : « Messieurs, si l'un d'entre vous a peur de risquer sa vie, qu'il sorte ! »

Le docteur Ernest Blanchard est un éminent psychanalyste parisien, cousin d'Auguste Blanchard, et instigateur de cette expédition.

Les personnages peuvent soit lui téléphoner, soit se rendre chez lui ; il ne les recevra cependant que s'ils se présentent comme venant de la part du défunt professeur Daber. Il est très préoccupé par ce qui se passe, mais garde la tête froide. Il a reçu un mot de Daber et sait qu'il a mis fin à ses jours.

Quoiqu'il en soit, les personnages auront rendez-vous avec Ernest Blanchard, à son cabinet. Il sait pertinemment ce qui s'est passé au Mexique, et recherche de nouveaux Émissaires, les personnages constituent donc une chance inouïe à ses yeux. Au bout d'un moment, pendant lequel vous devrez faire paraître le personnage profond, mystérieux derrière son aspect sévère et sa grosse barbe noire, il dira « Messieurs, si l'un d'entre vous a peur de risquer sa vie pour protéger notre monde, qu'il sorte, ce qui va suivre ne le concerne plus ! », puis il marquera une petite pause tout en dévisageant chaque personnage l'un après l'autre, après quoi il commencera à parler de la S.A.U.V.E. à ceux qui sont restés. Il en expliquera le but et le fonctionnement général, leur parlera de l'Inconnu, mais restera assez vague. Il sera d'ailleurs interrompu dans son discours par la sonnerie du téléphone...

Le coup de téléphone provient du docteur Moreau, chef de service à Sainte-Anne : il annonce à Blanchard que l'on a réussi à rattraper son cousin, et qu'on l'a enfermé dans une cellule de sécurité après lui avoir administré une bonne dose de calmants. Après la conversation téléphonique, qui se déroule devant les personnages, le docteur leur dit « Messieurs, il faut maintenant vous décider, soit vous laissez tomber, soit vous désirez prêter main forte à notre cause, auquel cas vous pouvez venir avec moi ».

Acte 2 : « Malgré les parois capitonnées on peut entendre les râles du fou »

Les voitures des personnages et du docteur arrivent devant l'établissement psychiatrique de Sainte-Anne. Le docteur demande alors

aux personnages de le suivre et se dirige vers la réception. Il demande d'annoncer au docteur Moreau qu'il est arrivé et n'attend même pas la réponse pour se rendre au large ascenseur qui se trouve au fond du couloir. La montée est lente, et Blanchard demande aux personnages d'être discrets car, bien que Moreau soit un ami, il ignore tout de la S.A.U.V.E.

Enfin le petit groupe arrive au cinquième, le docteur Moreau se tient là, devant la porte de l'ascenseur, les présentations sont faites, courtoisement mais rapidement, et tout le monde se dirige alors vers la cellule d'Auguste Blanchard.

Malgré les parois capitonnées et la morphine, on peut entendre les râles du fou. Le docteur Moreau avoue n'avoir jamais vu une telle violence et une telle force, plus qu'extraordinaire. Le malade a déjà brisé deux camisoles.

Le docteur Moreau va alors se retirer et laisser un infirmier avec le groupe. Le docteur Blanchard ouvrira le judas, observera son cousin puis demandera à chaque personne de regarder également. Auguste est dans un état lamentable : comparé à la photographie du dossier de Daber, il a terriblement maigri, et les expressions de son visage ne laissent paraître que le mal et la haine. Le docteur Blanchard dira alors : « J'ai déjà observé de pareils cas. Pour en avoir le cœur net, il faut l'hypnotiser... »

Note au MF : Il est donc important que l'un des personnages possède la compétence Hypnose (*Hypnotism*). Le but de cette séance sera d'entrer directement en contact avec la créature qui a pris possession d'Auguste Blanchard, ce qui promet d'être assez terrifiant !

Acte 3 : « Tremblez faibles mortels... »

Le docteur Ernest Blanchard entre tout d'abord dans la cellule, commence calmement à parler avec son cousin, puis ne dit plus un mot et le regarde fixement, ... il semble se calmer. Le docteur utilise en fait une discipline de l'Art, la Télépathie (*Telepathy*), afin de convaincre son cousin de se laisser approcher par des étrangers et hypnotiser ; il hésite puis semble accepter. Ernest Blanchard fait alors entrer les personnages, la séance d'hypnose peut commencer.

Faites tirer les dés au personnage qui essaie d'hypnotiser Auguste, mais ne lui permettez pas de regarder le résultat, vous pouvez considérer que le succès de cette entreprise est automatique.

Dès la première réponse, Auguste prendra la voix de la créature, une voix sèche et cavernueuse, et aura son haleine fétide. Il est important que vous mettiez une certaine ambiance dans cette scène, à grands coups de ricanements sinistres, de malédictions, de menaces... La créature peut se servir de la Discipline Vision Trouble (*Blur Vision*) afin de faire croire que les murs bougent, ou bien d'une



Vague de Brouillard (*Wave of Fog*) qui sortirait de la bouche d'Auguste... Il existe encore bien des moyens de mettre de l'ambiance.

La créature livrera quelques uns de ses terribles secrets, et annoncera : « Tremblez faibles mortels du monde Connu, car bientôt sera mon jour de gloire, lors de la prochaine pleine lune viendra le retour du Serpent à Plumes... et quiconque ne l'aura pas vénéré durant toutes ces années se verra terriblement châtié ! » Ou encore « Tous ceux qui dans Tollan mettront les pieds mériteront de périr de la main de mes fidèles guerriers... »

La prochaine nuit de pleine lune est dans à peine dix jours, le seul moyen assez rapide pour se rendre au Mexique est l'avion. Les personnages ont la possibilité de contacter Daurat qui se mettra en quatre pour préparer le voyage dans les plus brefs délais. Seule sa compagnie est capable de transporter des personnes et du matériel au-dessus de l'Atlantique Sud...

CHAPITRE 4 : ENVOL POUR LE MEXIQUE

Acte 1 : un voyage mouvementé

Les avions seront prêts deux jours après que Daurat ait été contacté ; il y a deux appareils Latécoère 28, spécialement équipés pour les vols sur de longues distances, l'un transportera les personnages, l'autre le matériel de l'expédition, qui ne doit pas dépasser 500 kilogrammes, vivres compris (la S.A.U.V.E. fournira ce matériel dans les limites du raisonnable), car il est impossible de trouver la nourriture nécessaire au Mexique. Le départ aura lieu tôt le matin ; la première partie du voyage qui prendra quatre jours, sera Paris-Santiago du Chili ; il faudra ensuite faire une halte d'une demi-journée afin de réviser les appareils, et repartir en direction de Mexico, ce qui prendra un jour et demi. Les personnages seront donc à Mexico 8 jours après qu'ils aient décidé de partir.

Cependant le voyage ne sera pas de tout repos, la créature fera tout pour effrayer les personnages avant qu'ils n'arrivent au Mexique : Vision Trouble (*Blur Vision*), Modifier la Température Extérieure (*Change Temperature*)... A partir du moment où les personnages vont se rapprocher de Mexico, elle deviendra plus méchante, et utilisera des disciplines comme Tempête (*Change Weather*) ou Grouillement (*Swarm*). Vous ne devez cependant pas empêcher les joueurs d'atterrir. La liaison entre Mexico et Tula se fait par train jusqu'à Tachuca (10 heures) et ensuite par voiture (il y a possibilité d'en louer à Tachuca), cinq heures supplémentaires.

Acte 2 : Le Mexique de l'Epoque

Depuis 1934 le président de cette « dictature démocratique » est le président Lázaro Cárdenas. Le régime mexicain revêt certains aspects du totalitarisme (contrôle des élections, président qui choisit sa succession) sans pour autant être absolument dictatorial. Il

existe un parlement, inefficace, et un appareil judiciaire qui jouit de peu d'indépendance tout comme les Etats et municipalités. La liberté d'expression existe, cependant elle reste sans effets.

La Mordida, ou corruption, est chose normale à tous les échelons gouvernementaux ; le politicien qui ne s'enrichit pas dans l'exercice de ses fonctions est si exceptionnel qu'on le regarde soit avec admiration, soit avec un mélange de pitié et de mépris.

CHAPITRE 5 : DENOUEMENT

Acte 1 : Histoire de Tula

La cité de Tula a une connotation mythique et fabuleuse ; capitale présumée de l'empire Toltèque, sa renommée fut telle, que tous les peuples postérieurs ont revendiqué une filiation à la civilisation Toltèque. Tula était implantée à la limite nord de la Mésoamérique de l'époque, et occupait une position stratégique importante.

Pour les archéologues, Tula fut tout d'abord ce que l'on appelait le « centre cérémonial principal », découvert au XIX^e siècle. La confrontation entre les récits et les réalités de l'archéologie est riche d'enseignements, il apparaît que cette fabuleuse cité, aux « bâtiments d'or et d'argent », n'a laissé que de bien modestes vestiges, et il faudra attendre 1941 pour que l'on sache avec certitude que la petite Tula de l'Etat d'Hidalgo était bien la « Tollan Toltèque ». De nos jours, les fouilles ne sont pas encore terminées, la ville devait être plus étendue que l'on peut le penser, et on distingue en fait deux sites : Tula grande, la grande Tula et Tula chico, la petite Tula. L'étude de différents modèles de céramiques permet de situer la cité dans l'histoire entre 700 après JC et le début de la période coloniale espagnole. Néanmoins sa grandeur semble bien relever davantage du mythe que de l'histoire.

On associe Tula grande à l'âge d'or de la civilisation Toltèque appelé *Toltecayotl*, qui va même jusqu'à posséder des livres, dont les tardives copies permettront d'expliquer l'histoire de la cité. Il s'agit des *Annales de Cuauhtitlàn* et de la *Relation de la Genealogia*. D'après ces ouvrages, tout débuta par les conquêtes d'une horde de Chichimèques dirigée par Mixcoatl (de par son nom calendaire ce *Tecpal* : « couteau de sacrifice », nom porteur d'une vocation guerrière), il soumet plusieurs petits peuples avant de se fixer à Colhuacan. A sa mort, son fils ce *Acatl* (« roseau »), *Topiltzin* (« Notre prince »), *Quetzalcoatl*, déplace la capitale à Tulacingo puis vers 968 à Tula.

Grand prêtre du clergé de Quetzalcoatl, ce *Acatl* promeut les arts et les techniques, prône la sagesse et les formes les plus élevées de la méditation, il préfère aux sacrifices sanglants, l'autosacrifice ou le sacrifice symbolique de fleurs. Mais bientôt son pouvoir est menacé par Tezcatlipoca, qui représente les idées nouvelles venues du nord (la guerre, les sacrifices humains, les castes guerrières, la nuit et les maléfices). Par trahison ce dernier parviendra à vaincre ce *Acatl*, qui quittera Tula en pleurant, accompagné d'une poignée de fidèles. Il s'exilera sur un radeau de serpents,

promettant de reconquérir son peuple lors d'une année ce *Acatl*. Cette promesse allait être lourde de conséquences historiques, car c'est au cours d'une année portant la date ce *Acatl* dans le calendrier indigène (1519) que les Espagnols débarquèrent au Mexique. Plusieurs souverains de la lignée Tezcatlipoca dirigèrent encore la cité et la ville fut définitivement détruite vers 1160 (1156 ou 1168). Tula fut en partie peuplée par les Aztèques (farouches adversaires du pacifisme et défenseurs du sacrifice humain), qui ne se privèrent pas de piller allègrement ce bastion nord du monde « civilisé ». En effet, cette cité des arts ne livre qu'une céramique assez grossière, ainsi que de rares objets d'art.

Acte 2 : Le Tombeau de « ce-Acatl »

En cette année 1935, la cité de Tula n'est pas particulièrement connue des archéologues. Les premières fouilles ont été effectuées dans la cité au XIX^e siècle, mais seules quelques ruines avaient été découvertes. Le site est construit sur un éperon rocheux ; il est le premier connu et le plus spectaculaire des ensembles architecturaux Toltèques.

Autrefois, les édifices étaient ornés de frises recouvertes de stuc et peintes. Les fresques représentaient des jaguars en laisse et des aigles tenant des cœurs humains entre leurs serres. On trouvait aussi de petits autels soutenus par des personnages vêtus comme des guerriers, dont les bras tendus soutenaient la dalle composant l'autel lui-même. De nombreuses statues porte-étendards se dressaient de-ci de-là. A l'est, plusieurs édifices furent détruits, probablement par des Aztèques. Il faut noter qu'il n'est pas rare de trouver des caches contenant des objets déposés par les Mexicas qui firent halte à Tula.

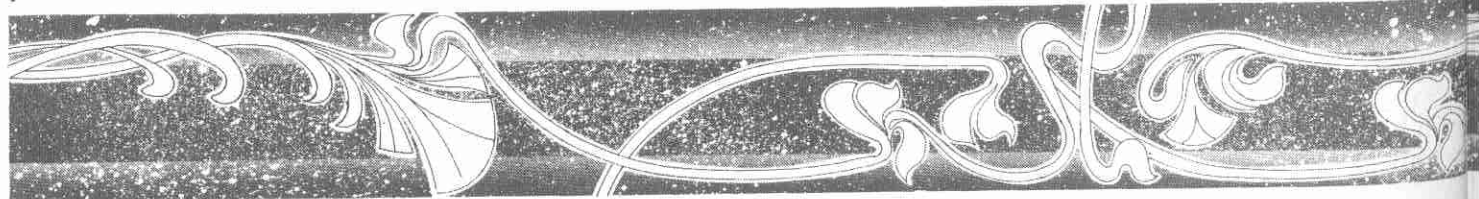
1. Pyramide de Quetzalcoatl-Tlahuizcalpantecuhtli

Au nord se trouve la Pyramide de Quetzalcoatl-Tlahuizcalpantecuhtli. Il s'agit d'un sous-bassement, surmonté de statues hautes de 4,50 mètres, représentant Quetzalcoatl sous sa forme de Tlahuizcalpantecuhtli (Vénus ou l'étoile du matin). Il est figuré dans une position assez statique, inscrite dans un rectangle allongé, tout comme un guerrier en armes, il porte une coiffe de plumes, et tient dans ses mains un propulseur¹ et une bourse à encens (qui rappellent sa double vocation de guerrier et de prêtre). On trouve aussi quatre grands piliers carrés ornés de bas-reliefs guerriers qui servaient également à soutenir un toit plat. L'entrée du sanctuaire fut autrefois ornée de deux gigantesques serpents dont le corps soutenait un linteau² et dont la gueule béante reposait sur le sol. Devant le temple se trouve une grande salle hypostyle³, dont les piliers sont pratiquement tous brisés. Derrière la pyramide se trouve le coatepantli, muraille de pierre sculptée de manière à figurer un mur de serpents.

2. Les salles de jeu de balle

— Salle de jeu de balle nord : complètement en ruine, ainsi d'ailleurs que la plupart des édifices du reste de la cité, il n'y a rien d'intéressant à y trouver.

— salle de jeu de balle sud : beaucoup plus grande que la précédente, elle a été utilisée



Document 3

Le 13 mai 1935, 2 heures AM

Cher Ami,

A l'heure où vous recevrez cette lettre j'aurai mis fin à mes jours, car j'ai connu trop de drames en bien peu de temps. Je ne vous connais pas depuis fort longtemps, mais je vous fais confiance, vous trouverez dans ce paquet un dossier, contenant notes et photos de l'expédition Daber. Personne d'autre ne sait qu'il existe, si ce n'est la Société. Contactez Blanchard de ma part, la vie de bon nombre de personnes en dépend.

Amicalement
Paul DABER

Toulon le 4 Mai 1935

Voici la photographie de notre expédition vers une cité perdue du Mexique, que je soupçonne d'être la Grande Tula, capitale de l'Empire Toltèque.

À droite, debout, se trouve le défunt John Sinclair aux côtés de Paul Gauvain, ainsi que son voisin, Jacques Humbert, tous trois décédés au cours de cette saute-moutarde aventure. Les deux personnes assises au premier plan, sont Auguste Blanchard, aujourd'hui interné à Sainte Anne, et moi-même.

Monny Bawier, notre photographe n'est pas sur le cliché, et pour cause ! Lui et moi, sommes les deux seuls Émissaires survivants, et sains d'esprit.

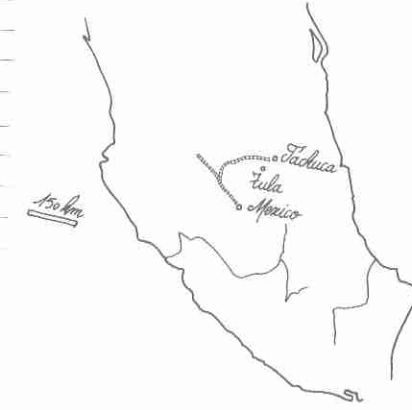
Cependant nous nous attendons à de nombreuses difficultés, car si notre mission se voulait "scientifique", elle n'en était pas moins commanditée par la S.A.U.V.E. qui avait eu des nouvelles de l'un de ses émissaires, dont on ne retrouvait nulle trace, quant à des phénomènes étranges.

Toulon le 6 Mai 1935

Je pense que la cité que nous avons découverte est la mythique Tula, capitale de l'Empire Toltèque. Elle se dresse à une centaine de kilomètres à peine de la capitale de l'État d' Hidalgo, les indications de la S.A.U.V.E. nous ont permis de la découvrir très rapidement en pleine zone semi-désertique. Tout se déroula pour la mieux, du moins jusqu'à notre arrivée ou plutôt la promesse nuit sur le site, nous fûmes attaqués par de très étranges hommes léopards, armés d'épées antiques, nos fusils ne semblaient pas très efficaces contre eux, mais grâce à l'Ast, nous sommes parvenus à nous débarrasser de ces immenses créatures, ceci nous aurait cependant coûté la vie de trois d'entre nous !

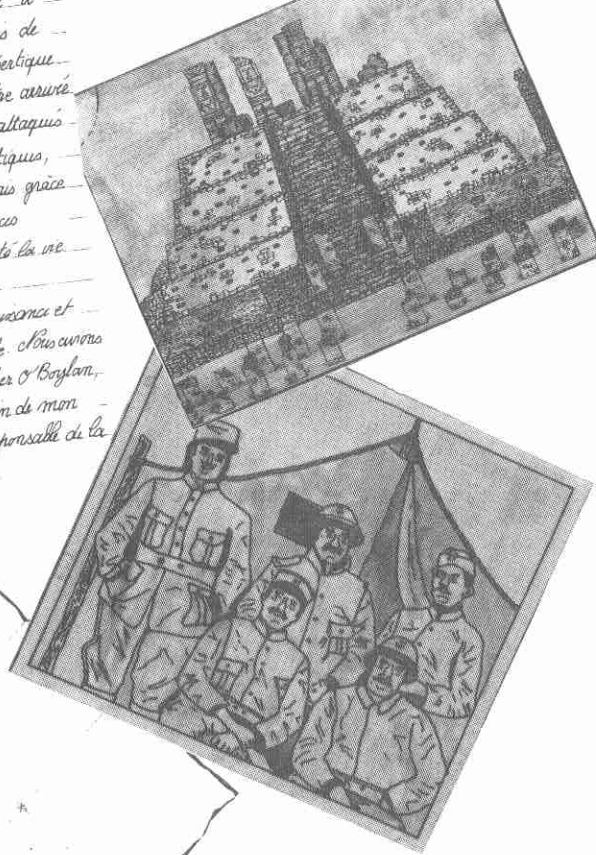
Mais tout cela fut bien peu, comparé à la puissance et à l'horreur de ce que recelait la grande pyramide. Nous avons sous-estimé notre ennemi, ce qui fut fatal à ce cher O'Boylan, le fut pour l'esprit d'Auguste Blanchard, le cousin de mon grand oncle le docteur Blanchard, éminent responsable de la S.A.U.V.E. en France.

Document 2



Docteur Ernest Blanchard
psychanalyste

96 bd. Raspail 75006 Paris tel. Raspail 52 14



par une tribu Mexicas qui occupa la ville après les Aztèques. Une étude des ruines permettra d'y trouver des vestiges de cette occupation.

3. L'Oratoire Central

Ce petit bâtiment de forme pyramidale se dresse sur une stèle de pierre, il est semblable aux autres vestiges. Une fouille attentive de l'édifice révélera une dalle qui n'est pas scellée : il s'agit d'une cache renfermant plusieurs objets datant de l'occupation Mexicas (statuettes de turquoise, vases et céramiques diverses...) Ces objets ont une grande valeur commerciale (entre 500 et 1 000 \$ pièce, il y en a 20). Mis à part leur intérêt archéologique, ils n'ont aucune utilité, et peuvent être revendus à un musée.

4. La Grande Pyramide

Il est important d'insister sur la différence radicale entre la pyramide-tombeau égyptienne, et la pyramide socle mexicaine qui fit office en de très rares occasions de sépulture. Encore en partie enseveli par les sables du désert, cet édifice est en bien piètre état, pour ne pas dire en ruine. Il ne reste rien du temple qui dominait le corps de la pyramide. Sur la face sud du bâtiment se trouve un passage hâtivement rebouché, il s'agit de la crypte où se terre la créature.

Peu après que les personnages soient arrivés sur le site, ils seront attaqués par trois zombis habillés tels d'antiques Hommes-Jaguars. Leur costume est entièrement fait de peau de jaguar et ils portent un masque en forme de tête de félin. Ce sont de simples cadavres animés, (Animated Corpse, voir Livret Abominations). Ils se battent avec des épées Toltèques que l'on peut considérer comme des glaives. Ils ont respectivement 40, 55 et 60 points d'Endurance.

Lorsqu'on leur retire leur masque, on peut s'apercevoir qu'il s'agit en fait des trois victimes de la précédente expédition... Ce qui mérite un Test de Peur (Fear Check).

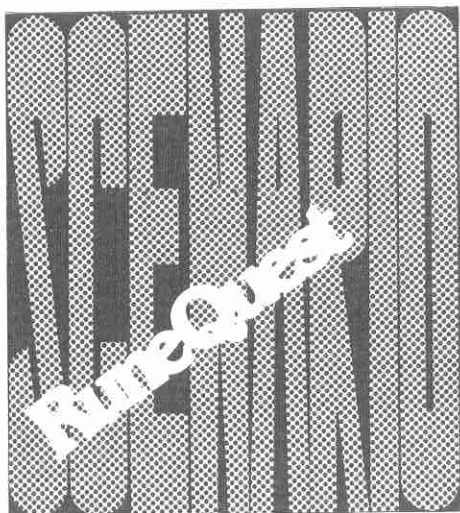
Quant à la créature, elle est la momie de « ce Acatl » que quelques fidèles ont ramené à Tula après la domination aztèque. Depuis, la momie a décidé d'augmenter son pouvoir, jusqu'à l'ultime année « ce Acatl » (1935), où il pourra revenir à la vie et reconquérir son peuple...

On peut considérer cette créature comme une momie classique (Livret Abominations page 24) à ceci près qu'elle possède aussi les disciplines Séide⁴ (Minion), Tempête (Change Weather), Grouillement (Swarm), et que toutes ses disciplines n'ont pas de limite de portée. Sa CVM (EWS) est de 155, et son Endurance est de 90.

La salle dans laquelle elle se trouve est un petit caveau de trois mètres sur trois qui a été creusé pour elle, il n'y a rien dedans excepté quelques vieux objets Toltèques de grande valeur.

1. Pièce de bois permettant de lancer un javelot.
2. Pièce de pierre qui se met au-dessus d'une porte pour former la partie supérieure et en soutenir la maçonnerie.
3. Salle dont le plafond est soutenu par des colonnes.
4. Cette discipline se trouve dans le livret THINGS, dans l'Extension au Jeu d'Epouvante.





« L'Habitant du Blizzard » est un scénario pour la troisième édition de RuneQuest, conçu pour 6-9 aventuriers d'expérience moyenne, ayant

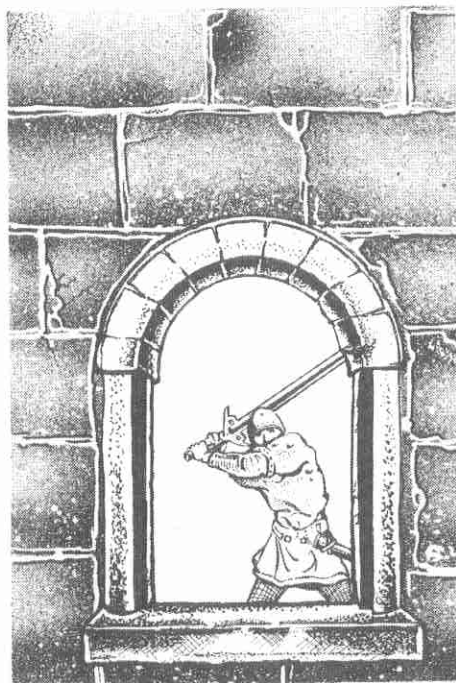
des compétences tournant autour de 50-60 %. De par sa conception, cette aventure s'insère facilement dans n'importe quelle campagne en cours.

L'HABITANT DU BLIZZARD

Informations pour les joueurs

Alors qu'ils se reposent dans une ville de passage après maintes aventures, les PJ ont l'occasion d'entendre des marchands parler de leur périple dans la Passe des Géants, à travers les Montagnes Blanches. Cette passe doit son nom à la présence, dans un lointain passé, de telles créatures cyclopéennes et l'on croyait ces légendes oubliées depuis longtemps. Mais, depuis une quinzaine d'années, une créature mythique est revenue hanter cette région. Il s'agit de l'Habitant du Blizzard, un monstre sauvage et colossal, mi-animal, mi-démon, capable d'engendrer des tempêtes. Rares sont les traces qu'il laisse derrière lui et personne ne l'a jamais aperçu. D'après les marchands, l'Habitant du Blizzard serait âgé d'au moins un siècle. Bien des aventuriers ont tenté de mettre un terme à sa carrière, mais aucun n'en est jamais revenu vivant. D'autant plus qu'on lui connaît une progéniture, plus petite, mais tout aussi invisible... : les « Enfants du Blizzard ». Malgré le danger, la Passe des Géants reste le passage le plus sûr à travers les montagnes. Au cœur de cette région se trouve un petit village barbare où personne ne semble croire à l'existence d'un monstre invisible et meurtrier, « un gang de bandits, tout au plus, habiles et terriblement malins ». Les marchands achèvent leur récit en parlant des richesses perdues durant toutes ces années, maintenant cachées dans les montagnes.

Pierre Xavier



Informations pour le MJ

Le récit des marchands devrait être suffisant pour exciter la curiosité des PJ et il leur sera facile d'obtenir la localisation exacte de la Passe dans les Montagnes Blanches. Celle-ci et les détails du voyage jusqu'au village des barbares sont laissés à la discrétion du MJ.

LES MONTAGNES BLANCHES

« Les Montagnes » est le nom donné à la région entourant le village formée de pics très élevés, se dressant comme des piliers tout au long de la Passe des Géants. Dotée d'un climat hivernal très rigoureux, cette région est couverte de neige presque toute l'année (fondant à basse altitude pendant les deux mois d'été) et les températures ne dépassent jamais 10°. Bien que des légendes racontent que des Géants creusèrent la Passe il y a fort longtemps, aujourd'hui les Montagnes sont essentiellement habitées par des animaux sauvages, habitués au climat quasiment polaire (loups, ours, léopards des neiges, condors, harfangs, etc...)

LE VILLAGE DE RANIR

C'est un petit village de huttes construit dans la vallée, à l'écart des sapins, gardant l'entrée de la Passe des Géants. Il est conseillé de faire arriver les PJ par la vallée et non par la Passe. L'endroit est habité par une cinquantaine de barbares, regroupés en 9 familles vivant dans 14 huttes. Le chef du village est un géant roux du nom de Ranir. Austères et observant les règles élémentaires de l'hospitalité, ces montagnards sont surtout préoccupés par la survie du village et n'ont pas de temps à perdre avec des aventures sans lendemain. En cas de conflit, le village dispose d'une vingtaine de guerriers, participant tous à la survie de la tribu. Leurs principales ressources sont l'élevage et la chasse, la cueillette et la pêche lorsque les fontes de neige le permettent. De par leur présence, les PJ seront tenus de participer aux tâches quotidiennes au moins deux heures par jour (approximativement), et à la chasse une fois par semaine, s'ils décident de rester plus de quelques jours.

Table de Rencontres dans les Montagnes Blanches

Jour	Nuit	Type de créatures (nombre)
01-05	01-08	Ours polaire (1). Voir Bear, brown (RQ3, p.56)
06-15	09-25	Loups (1D8+3). Voir Wolf (RQ3, p.71)
16-18	26-30	Léopards des Neiges (1D2. Voir Lioness (RQ3, p.64)
19-99	31-85	Animaux inoffensifs (?). A vous de voir !
	86-97	Orcs (1D4+10. Voir « Les Enfants du Blizzard »
	98	« Grands-Pas ». Voir « La créature des Neiges »
00	99-00	Gornak. Voir « L'Habitant du Blizzard »

Dans leurs relations avec le village, les PJ auront pour principal interlocuteur Ranir. Les autres barbares ne sont pas ou peu bavards. Ranir est très distant et considérera les personnages comme des étrangers de passage qui ne font que gêner la communauté dans sa survie. Il ne semble pas attacher d'importance aux événements extérieurs et ne se sent nullement concerné par la menace que représente l'Habitant du Blizzard, que les barbares appellent « Grands-Pas ». Si d'autres villageois sont interrogés à son sujet, les aventuriers se heurteront au mur du silence ou bien recevront des réponses désinvoltes. Ils pourront sentir le secret qui entoure « Grands-Pas » et surtout l'indicible crainte que ce nom engendre.

Le secret du village

Il y a une vingtaine d'années, une tempête de neige d'une terrible intensité faillit détruire le village des barbares. Durant ce blizzard, un esprit très puissant se manifesta, disant s'appeler Gornak, le fantôme de l'Hiver. La tempête cesserait si lui était offerte la vie d'un enfant encore pur. N'ayant pas de religion bien définie, ni de shaman, les hommes de la tribu livrèrent à Gornak un enfant débile de trois ans, et la tempête s'arrêta. Dès ce jour, il fut décidé que le village offrirait, chaque hiver, un enfant de la tribu au Fantôme de l'Hiver. Aujourd'hui ce rituel continue à être pratiqué dans le plus grand secret. Et, habituellement, seuls les enfants anormaux sont offerts en sacrifice...

Depuis l'apparition de l'esprit, Gornak et « Grands-Pas » sont devenus une seule et même entité démoniaque, car à chaque sacrifice, des traces de « Grands-Pas » sont retrouvées dans les alentours des lieux où sont laissés les enfants (que personne n'a jamais revus vivants).

Des traces dans la neige

Lorsque le MJ le jugera nécessaire, les PJ seront confrontés à un événement qui confirmera l'existence de « Grands-Pas » et des « Enfants du Blizzard ».

Un matin, ils apercevront une mince colonne de fumée noire s'élevant de l'entrée de la Passe. Comme d'habitude, les villageois ignoreront la présence de cette fumée et Ranir déclarera n'être pas concerné par l'événement. Sur les lieux, les PJ trouveront un bûcher sur lequel brûlent encore cinq cadavres, vraisemblablement des marchands. Autour des traces de combat, les PJ possédant la compétence de *Track* et de *Scan*, pourront repérer deux types d'empreintes. Les plus nombreuses, en forme de Y, sont longues d'un demi-mètre et sont entourées de traces de pas légèrement inférieures à celles d'un homme. Cette piste mène dans les montagnes au sud-est de la Passe, quoique les traces de pas minuscules n'aillent pas plus loin que le champ de bataille. Elle est par contre accompagnée de traces de chevaux lourdement chargés. Le deuxième type d'empreintes est lui aussi en forme de Y, mais elles atteignent 2,50 m de long et sont plus récentes. Cette piste mène, elle, vers les pics du nord-ouest et ont été faites par un seul individu. Les PJ ne pourront

pas suivre ces traces plus de deux heures, car un violent blizzard se lèvera et les effacera.

Dans la nuit, un groupe de marchands fuyant le blizzard est tombé dans une embuscade tendue par Shabbash et ses orcs (voir « Les Enfants du Blizzard »). « Grands-Pas », arrivé quelques heures plus tard, ne put que brûler les cadavres laissés à la merci des loups. A ce point de l'aventure, les PJ auront des difficultés à trouver les repaires de « Grands-Pas » et/ou des orcs. Le MJ aura toute liberté de prolonger les recherches afin d'éprouver toutes les aptitudes des PJ. La table de rencontres pourra l'aider.



LA CREATURE DES NEIGES

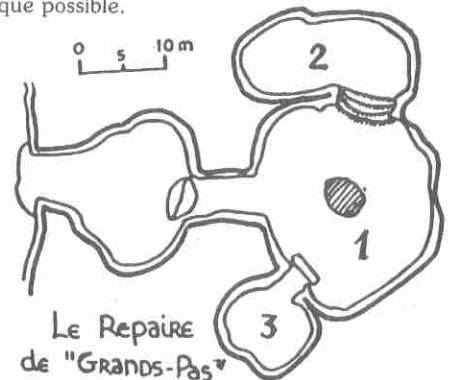
Le repaire de « Grands-Pas » est situé à flanc de montagne et se présente comme une immense cavité creusée à 800 mètres de hauteur, dans la face abrupte d'un pic. Ce trou béant n'est accessible qu'en escaladant la falaise ou en volant (!!). La cavité, haute de 5 mètres et large de 8, s'ouvre sur une vaste caverne naturelle haute de 12 mètres ne présentant qu'une seule issue bloquée par un rocher aux dimensions respectables (TAI 75 sur la table de résistance). Derrière ce bloc se trouve le repaire de « Grands-Pas ».

1. La Salle Commune. Le tunnel mène à une vaste caverne munie de deux autres issues. Sur la gauche, après quelques marches grossières, s'ouvre une autre grotte et sur la droite, l'issue est bouchée par une énorme dalle (TAI 80). Au centre de la salle est creusée une fosse remplie de charbons ardents où l'on pourrait cuire un bœuf entier. La fumée s'échappe par une fissure au plafond. Dans les braises, on aperçoit des restes d'animaux très divers. Dans les parois de la caverne sont creusées une trentaine de niches aménagées pour un homme adulte, remplies de paille séchée et de fourrures. Il y a 85 % de chances (35 % la nuit) de trouver « Grands-Pas » ici, et 100 % d'y trouver ses « Enfants ». Si le géant est présent, les esclaves (voir prisonniers du géant) seront aussi dans la caverne, occupés à des tâches diverses. Tout le repaire est éclairé par des torches et des lampes rudimentaires.

2. La Réserve. C'est dans cette cavité plus petite que sont entreposées toutes les réserves du repaire. On peut y trouver : des équipements d'aventuriers, armes humaines, outils, viande salée, poisson fumé, herbes et aromates, bois, fourrage, fourrures et tout un matériel hétéroclite collecté sur les victimes des embuscades des orcs, ainsi que les richesses transportées par les aventuriers qui se sont attaqués à « Grands-Pas », soit environ 30 000 Pennies en espèces, gemmes et bijoux.

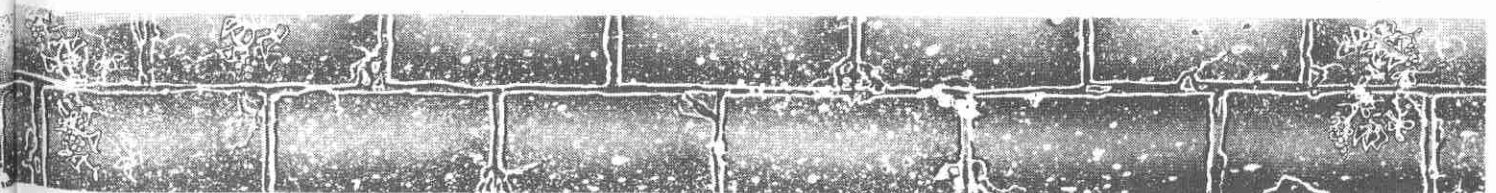
3. La Grande Cellule. Derrière la dalle de granit s'ouvre une petite caverne au plafond bas (2,50 m). Le sol est recouvert de paille,

assez propre, parsemée de couches de fourrure. Tous les jours, les esclaves nettoient leur cellule afin de garder l'endroit aussi salubre que possible.



Les Habitants du Repaire

« Grands-Pas », le Géant. « Grands-Pas » est le dernier membre de la tribu de Géants qui vivait dans ces montagnes. Dès sa naissance, il fut un paria, ne présentant aucune difformité physique. Souffrant toutefois de nanisme (il n'atteignit jamais plus de 10 mètres en hauteur) il dut s'exiler pour échapper aux éternelles railleries de ses cruels congénères. Les géants disparurent des montagnes et « Grands-Pas » n'eut qu'à continuer sa vie solitaire, se tenant toujours à l'écart des autres résidents de la région. Lorsque Gornak, le Fantôme de l'Hiver, fit son apparition, le vieux géant décida de sauver les gosses sacrifiés. Se déguisant en créature horrible et hirsute, et utilisant les raquettes en forme de Y, « Grands-Pas » affronta l'esprit chaque année.



Depuis, le géant a réussi à sauver une vingtaine d'enfants. Pour les nourrir et les habiller, il chasse ou il vole, et il les considère comme ses propres enfants. Bien des aventuriers ont essayé de l'abattre. Les rares survivants vivent maintenant en semi-captivité avec ses « Enfants ». Depuis peu, « Grands-Pas » a découvert l'identité des fameux « Enfants du Blizzard ». Mais bien qu'il soit un puissant guerrier, il a déjà près de 200 ans et craint d'être mis hors d'état d'aider les enfants. C'est pour cette raison qu'il n'intervient jamais directement dans les agissements des orcs, d'autant plus qu'il soupçonne l'existence d'un cerveau supérieur derrière Gornak et les orcs. Physiquement, « Grands-Pas » ressemble à un vieux viking aux cheveux et à la barbe orange-flamboyant, mais aux proportions gigantesques. Son arme favorite est la lance, et son intelligence lui a permis d'apprendre des sortilèges. En effet, dernièrement, un groupe d'aventuriers lui est tombé dessus (sans résultat !). Parmi les survivants se trouvait une prêtresse de la Mère Lumière (RQ3, p. 88) qui est maintenant son alliée et s'occupe des enfants. « Grands-Pas » ne peut se résoudre à libérer ses prisonniers, de peur qu'ils ne trahissent son secret, ce qui placerait les enfants en grand danger. Si les PJ venaient à percer ce secret, il leur faudrait déployer des trésors de persuasion pour l'empêcher de les enfermer avec les autres. Si « Grands-Pas » est rencontré dehors, il aura son aspect difforme et sa tactique de combat sera de bombarder les PJ avec d'énormes cailloux, d'abord pour les intimider et, si cela ne suffit pas, pour en écraser certains et faire fuir les autres. Si le géant est obligé de combattre au corps à corps, les PJ n'auront plus qu'à se rendre (ou mourir !).

Les Enfants du Géant. Ces enfants, au nombre de 23, sont en majorité débiles ou atrophies, quelques-uns souffrent de graves gelures (certains ont même dû être amputés), enfin trois d'entre eux sont parfaitement normaux. Malgré leurs aspects monstrueux, ils sont en bonne santé et bien nourris, surtout depuis la venue de Shanara, la prêtresse de la Mère Lumière. Loin d'être des assistés, chacun s'occupe à des tâches qu'il ou elle est en mesure de réaliser et la grande famille est parfaitement organisée, sauf sur un point : ils sont incapables de se défendre seuls. Liberté est donnée au MJ de créer un nombre particulier d'enfants pour donner encore plus de réalisme au scénario.

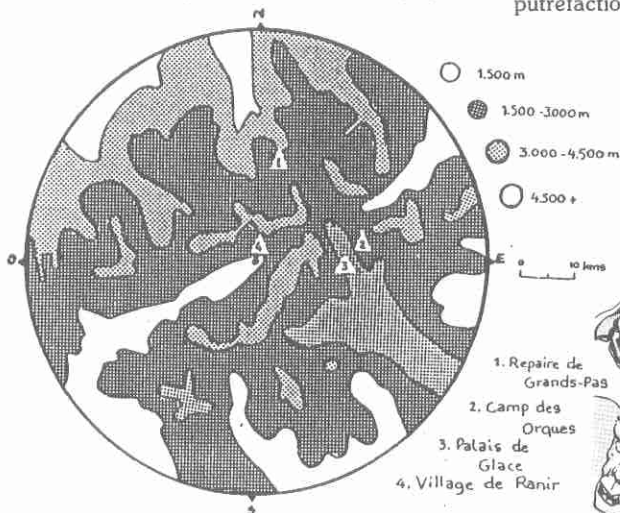
Les Prisonniers du Géant. Les semi-esclaves du géant sont une dizaine d'aventuriers qui ont survécu à leurs combats avec « Grands-Pas ». Victimes compatissantes, ils reçoivent les mêmes soins que les enfants en échange de tâches quotidiennes. Ils sont tenus enfermés dans leur grotte chaque fois que le géant s'absente. Seule, Shanara, qui a juré de ne pas s'enfuir en échange de la possibilité de s'occuper des enfants reste libre. Si les PJ venaient à percer le secret et/ou à battre le géant, elle défendrait les enfants avec autant de férocité que « Grands-Pas ». De par sa position, elle représente un intermédiaire de choix entre les PJ et le géant. Une fois de plus, le MJ est libre de créer chaque personnage et

de lui donner une personnalité bien définie.

Notes au MJ : si les personnages se montrent bienveillants, et s'il est battu, « Grands-Pas » se rendra avant d'être trop gravement blessé. Sinon il préférera emmener son secret dans la tombe, quitte à se donner la mort...

Les enfants du blizzard

Ces fameux « Enfants du Blizzard » sont en fait une bande d'orcs, menés par Shabbash, un ogre très habile et malicieux à la solde du Maître des Glaces (voir « L'Habitant du Blizzard »). Ces orcs sont extrêmement loyaux et ont appris à travailler ensemble. Ils peuvent s'avérer être des adversaires redoutables. Ces égorgeurs, spécialisés dans les embuscades, vivent du butin qu'ils arrachent aux voyageurs



imprudents. Leurs méfaits sont toujours cachés par le blizzard qu'engendre Gornak (voir « L'Habitant du Blizzard »). Tant Shabbash que ses subordonnés ont une peur effroyable de Gornak, qui exploite souvent ce sentiment pour affirmer sa puissance et sa supériorité.

Le camp des orcs est construit en contrebas du Palais de Glace. Celui-ci n'est accessible qu'en passant à proximité du campement. Les brigands vivent dans des huttes barbares, gardant les bêtes prises dans les embuscades dans un enclos et leurs propres montures dans un autre. Ces étranges montures sont à l'origine de toutes les légendes sur les « Enfants du Blizzard ». Au nombre de 17, ces créatures, appelées des Coltrans, sont des reptiles bipèdes, disposant d'un épais duvet bleu ciel qui leur permet de résister aux grands froids. Leurs membres supérieurs sont aussi atrophiés que leurs pattes sont développées et puissantes. Celles-ci se terminent par un pied à trois doigts en forme de Y. Rapides et endurantes, ces créatures sont des montures idéales dans les régions polaires, d'autant plus qu'elles sont aussi farouches que des chevaux sauvages. Les Coltrans font environ 2,20 mètres de haut pour une longueur totale de 7 mètres. Ils sont omnivores, mais leurs petites gueules ne leur permettent pas d'engloutir des animaux plus gros qu'un castor.

Dans l'enclos des bêtes capturées, on peut compter une dizaine de chevaux et une vingtaine de mules. Les orcs vivent, de leur côté, à

deux par hutte où ils entreposent leurs prises de guerre (5D100 Pennies de marchandises diverses dans chacune). Au centre du campement, une hutte plus spacieuse est réservée à Shabbash, leur chef. Cet ogre a longtemps erré dans les villes des humains, y a gagné beaucoup d'expérience et une grande connaissance de ceux-ci. Un jour, il a finalement été démasqué... Anormalement beau (comme tous les ogres !), Shabbash a le visage divisé par une affreuse balafre partant de la tempe gauche et aboutissant à la joue opposée. A présent il a du mal à passer pour un humain, mais il est toujours aussi intelligent et fort. Dans sa hutte sont accrochés des trophées, des têtes, des scalps, des membres et des mâchoires de créatures très diverses. Une forte odeur de putréfaction se dégage de cette hutte. Dans un



coin se trouve une caisse en sapin verrouillée (STR 15) où sont entreposées des marchandises très rares d'une valeur de 5 000 Pennies (ENC = 1/100 Pennies).

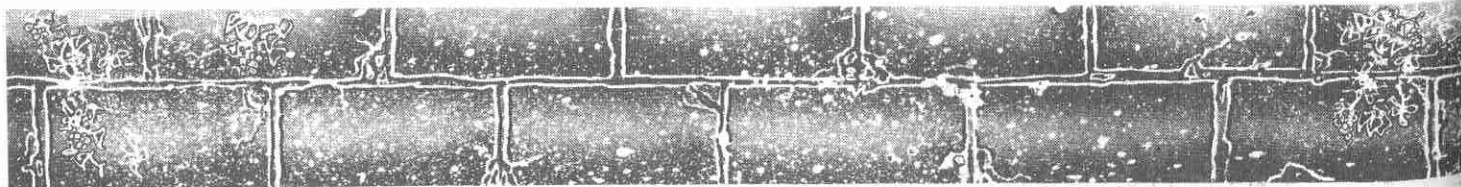
Lorsque les PJ arriveront au campement, il y a 25 % de chances que les orcs aient constitué un groupe de chasse, composé de 2-5 orcs montés sur des Coltrans et Shabbash sur un autre reptile. Quoi qu'il arrive, le camp est toujours calme et silencieux dans la journée (les orcs détestent la lumière). Une sentinelle se tient aux aguets sur les gros rochers entre les enclos à bestiaux.

LE PALAIS DE GLACE

Encastré à flanc de montagne se dresse le Palais de Glace, immense pilier conique, très élancé, dont la base se termine en un vaste palais circulaire. Ses parois sont faites d'une glace très pure, rappelant le diamant. Jusqu'à la mi-journée, le Palais est si étincelant que nul ne peut le fixer du regard. Les orcs ne s'en approchent jamais. A la base de la tour on ne distingue qu'une seule entrée accessible par un monumental escalier de glace. Au sommet de la tour, à 250 mètres de haut, on aperçoit une plateforme transparente. L'entrée, sombre et ouverte à tous, ne comporte aucune marque particulière.

L'Histoire du Palais de Glace

Il y a quelques siècles, un prêtre de l'ordre du Père des Ténèbres (RQ3, p.88) nommé



Gornak arriva dans les Montagnes Blanches, pour recevoir la connaissance et le pouvoir tant promis par son Dieu. La région était alors vide de civilisation et peu de gens connaissaient la Passe des Géants. Pour le récompenser de sa quête, le Père des Ténèbres lui fit don du fabuleux Diamant Boréal (voir « L'Habitant du Blizzard ») en lui intimant l'ordre de ne pas s'en servir trop souvent sous peine d'être détruit. Devenu le Maître des Glaces, Gornak utilisa sa nouvelle magie de plus en plus souvent. En une seule nuit, il construisit le Palais de Glace — qu'il appela Temple de l'Hiver — et la nuit suivante, le Labyrinthe Magique. Lorsque les géants apprirent l'apparition du Palais, ils voulurent détruire Gornak. Mais un blizzard terrible passa sur les montagnes et emporta les géants dans

vaste labyrinthe de glace, truffé de pièges extrêmement dangereux. Toutes les parois intérieures du Palais sont faites d'un matériau dur comme l'acier et présentant les mêmes particularités que la glace. Virtuellement indestructible, il résiste parfaitement aux flammes les plus chaudes. Sauf spécification particulière, tous les plafonds sont à une hauteur de 15 mètres (hauteur où s'arrêtent les murs). Tous les couloirs et toutes les salles sont éclairés par une lumière blafarde émanant des parois de glace. Il est assez difficile de se cacher dans ces couloirs et tous les PJ reçoivent un malus de -20 % sur les compétences de *Conceal* et *Hide*. Dernier point, cette partie du Palais est envahie par un silence cristallin où le moindre bruit se disperse en milliers d'échos. Ainsi toutes les

50, le mur en question n'existe pas et les PJ peuvent continuer leur périple.

Les Murs Piégés. Ces parois piégées sont placées dans les cul-de-sacs. De par l'aspect déroutant du Labyrinthe des Glaces, les PJ finiront tôt ou tard par chercher des passages secrets un peu partout. Lorsqu'un personnage touche l'une de ces parois, tous les PJ qui sont à moins de deux mètres seront assaillis par une fantastique vague de froid. Les effets sont identiques au sortilège de *Frost Bite* (Morsure Glacée), un nouveau sort que possèdent Gornak et Akhran (voir « L'Habitant du Blizzard »). Le piège fonctionne chaque fois que le mur est touché.

Rencontres à l'intérieur du Labyrinthe (un jet/heure)

D100 Type de Créatures

01-25 Pas de rencontre

26-50 Squelettes (1D3+2)

51-60 Walktapus (1)

61-70 Spell Spirit of Lightning (1)

71-90 Spell Spirit of Fear (1)

91-99 Gornak, le Fantôme de l'Hiver

00 Akhran, le Maître des Glaces

Références

Salle A

Salle E

RQ3, p.68

Voir Colonnes-Miroirs

« L'Habitant du Blizzard »
(voir ci-dessus)

des vents prodigieux. Au pinacle de sa gloire, Gornak défia les dieux et utilisa la pleine puissance de la pierre pour invoquer son maître. Dévoré par le pouvoir, le corps de l'homme se désintégra, ne laissant qu'un fantôme, enchaîné au diamant pour l'éternité... Le Père des Ténèbres décida de laisser le Diamant Boréal dans le Palais, gardé par toutes les défenses que Gornak avait lui-même disposées, jusqu'à ce qu'un mortel soit assez puissant pour parvenir à s'emparer de la pierre magique sans y perdre la vie...

LE LABYRINTHE DES GLACES

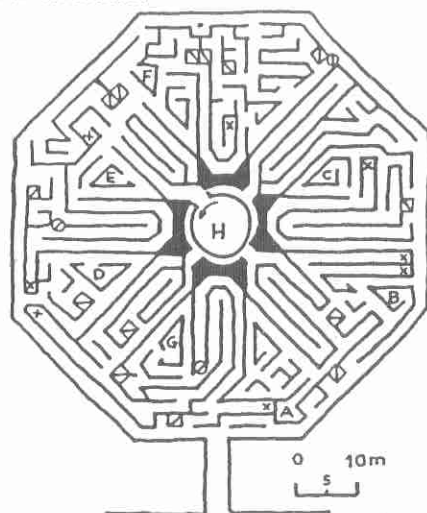
Note : tous les squelettes du Labyrinthe ont pour instructions d'éliminer tous les intrus. S'il est rencontré, Akhran se contentera d'observer ses adversaires et au pire s'enfuira par les chemins exacts. Lorsque Gornak bâtit le Palais de Glace, il en organisa la base en un

six heures, on peut entendre un bruit sourd provenant du centre du Labyrinthe (voir salle H).

Principaux pièges du Labyrinthe des Glaces

Les Colonnes-Miroirs. Ce sont des colonnes carrées faites d'une substance réfléchissante et lisse comme un miroir, soutenant le plafond. Lorsqu'une personne se trouve assez près pour y voir son propre reflet, celui-ci s'extrait de la colonne et devient une copie exacte (inverse) du PJ reflété. La réplique garde une consistance très lisse, comme une statue animée, et n'est en fait qu'une illusion camouflant un *Spell Spirit of Fear* (voir *Spell Spirit*, RQ3, p.68). Une fois hors du miroir, le sosie attaque son alter-ego de la même façon qu'un *Spell Spirit*, jusqu'à ce que l'un des deux soit tué. Si le *Spell Spirit* est victorieux, il prend possession du corps du PJ qui devient un PNJ. Si cela se produit, le MJ est libre de créer une personnalité complète au Spirit. Un miroir ne peut créer qu'une seule et même réplique à la fois, et, détail important, le *Spell Spirit* ne peut se matérialiser que s'il réussit à vaincre le POU de son alter-ego sur la table de résistance. Si le Spirit échoue, il reste prisonnier du miroir jusqu'à ce qu'un nouveau personnage s'y reflète. Enfin, s'il est détruit, il retourne dans le miroir pour se régénérer. Seul un sort de *Disruption* peut parvenir à détruire ces miroirs (en opposant les points de magie si le Spirit est toujours prisonnier, et automatiquement sinon). Si un miroir est brisé, le *Spell Spirit* détenu à l'intérieur est anéanti et le piège ne fonctionne plus.

Les Murs Mobiles. Chaque fois que les PJ arrivent au contact d'un de ces sigles sur le plan du labyrinthe, le MJ jette un D100. Si le résultat est supérieur à 49, les aventuriers se trouvent devant un mur aussi solide que les autres parois de ce palais. S'il est inférieur à



□ Colonnes-Miroirs
 ○ Murs Mobiles
 x Murs Piégés

Labyrinthe
des
Glaces

Description des Salles du Labyrinthe

A. Squelettes. Les 5 mètres de couloir qui mènent à cette salle sont jonchés d'ossements et de débris similaires. La salle elle-même n'est qu'un vaste ossuaire où sont amoncelés des dizaines et des dizaines de squelettes blanchis par le froid. Dans cet amoncellement sont dissimulés six squelettes (fabriqués par Gornak et Akhran) qui ont ordre de tuer tout être vivant entrant dans la salle et de poursuivre le ou les intrus si nécessaire. Ses automates désarticulés n'ont pas d'armures, mais sous les piles d'ossements sont cachés des lances et des boucliers. Périodiquement Akhran descend dans cette salle pour construire de nouveaux spécimens.

B. L'Oasis. Normalement cette salle est vide, mais un maléfice est disposé à l'entrée. Toute personne pénétrant dans la salle subit un sort de *Befuddle* avec une puissance active de 12 points de magie. Si l'attaque réussit, la victime croira se trouver au bord d'une plage de sable sous le soleil et n'aura qu'une envie : se dévêtir et s'allonger sur le sable. Elle restera sous l'influence de ce sortilège tant qu'elle sera dans la salle. Une même personne ne peut être attaquée qu'une seule fois.

C. Porte Dimensionnelle. Toute personne entrant dans cette salle disparaît immédiatement et est téléportée dans la salle G, sans s'en rendre compte.



RuneQuest

D. La Glace Vivante. Apparemment ferme, le sol de cette salle est en fait un piège redoutable. Les PJ entrant dans la salle seront attaqués par des pseudopodes de neige (un pour chacun). Chaque pseudopode dispose d'une armure de 5 points et de 10 points de vie. Ils ont 40 % de chances de toucher leurs adversaires et font 2D6 de dommages. Évidemment, ils ne peuvent parer les attaques ennemies. S'ils sont détruits, les pseudopodes s'enfoncent de nouveau dans le sol et se régénèrent pendant dix rounds avant de ressortir. Il n'y a jamais plus d'un pseudopode par PJ.

E. Le Repaire de la Pieuvre. Cette salle est le repaire d'un redoutable Walktapus. Bien qu'il n'y ait que 40 % de chances de le trouver à cet endroit, le Walktapus est le principal danger de ce labyrinthe. Sa tactique est sommaire et manque totalement de subtilité, mais des années de captivité dans ce gigantesque piège de glace lui ont enseigné à éviter certains endroits du Labyrinthe. Son repaire est jonché de débris de toutes sortes ayant appartenu à de malheureux aventuriers. Rien n'est plus en état d'être utilisé.

F. L'Esprit de la Colère. Les parois de cette salle sont un vaste assemblage de losanges reflétant des centaines de lumières multicolores. Caché dans les arcs-en-ciel est piégé un *Spell Spirit of Lightning*, rendu fou par une trop longue captivité. S'il est vaincu, il pourra tout de même être forcé de livrer son unique sortilège (*Lightning*) à son vainqueur.

G. Salle vide. C'est ici que téléporte la porte dimensionnelle de la salle C. Mais cette porte dimensionnelle ne marche que dans un seul sens.

H. L'Escalier Tournant. Cette salle ronde contient le seul accès possible aux appartements du sorcier Akhran (voir « L'Habitant du Blizzard »). Il s'agit certainement du plus haut escalier en spirale jamais vu par les PJ. Ses marches sont taillées dans le même matériau que le reste du Labyrinthe ; aucune rampe ou barrière ne protège les éventuels grimpeurs d'une chute malencontreuse. L'escalier monte sur plus de 250 mètres et, toutes les six heures, il pivote rapidement sur 90° pour se positionner devant une nouvelle entrée. L'escalier tourne dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, donc le MJ devra déterminer à l'avance la position initiale de l'entrée. Si un ou plusieurs personnages se trouvent sur l'escalier au moment de la rotation, ils devront faire un jet sous leur dextérité (avec 1D20). Un échec se traduit par une chute immédiate.

L'HABITANT DU BLIZZARD

Au sommet de l'escalier interminable se trouve la plateforme transparente aperçue depuis l'extérieur. Autrefois siège du Temple de l'Hiver, elle abrite maintenant les appartements du Maître des Glaces, le Sorcier Akhran. Le sorcier a réuni ici son bureau, son atelier d'alchimie, sa bibliothèque, son salon et sa chambre à coucher. Le dôme transparent recouvrant la plateforme abrite les habitants du froid, bien qu'une fenêtre-balcon ait été construite au fond de la salle. Par endroits, il est recouvert de tentures de velours cachant la vue. Installé avec un confort assez inatten-

du, Akhran dispose de tout le nécessaire pour étudier et apprendre les secrets du Diamant Boréal. Dans les étagères se trouve toute une collection de grimoires et de portfolios ésotériques traitant de toutes les composantes de la Grande Sorcellerie. La valeur de ces livres manuscrits est inestimable, et la plupart ne sont compréhensibles que par des sorciers confirmés. Plusieurs de ces ouvrages contiennent des sortilèges de sorcier dont : *Mystic Vision*, *Neutralize Magic*, *Spell Resistance*, *Treat Wounds*. Le laboratoire d'alchimie est équipé d'un matériel courant ayant une valeur marchande de 20 000 Pennies, mais complexe et fragile, il est difficilement transportable. De plus il contient toutes les substances nécessaires aux sortilèges dont dispose Akhran. Dans la caisse personnelle du sorcier se trouvent ses vêtements et deux ouvrages de sorcellerie contenant d'autres sorts (*Damage Resistance*, *Palsy* et *Stupefaction*). La caisse dispose d'un double fond dissimulant le trésor du sorcier. Celui-ci est laissé à la discrétion du MJ qui récompensera les joueurs selon leurs agissements et la manière dont ils auront abordé le scénario. D'autres meubles luxueux ornent cette pièce d'une valeur assez importante pour que des aventuriers âpres au gain soient tentés d'en profiter. Il est seulement utile de savoir qu'ils représentent une somme totale de 8 000 à 10 000 Pennies, mais que leur déménagement risque fort de poser un problème d'altitude ! Enfin au centre de la pièce, à côté de l'escalier, trône le fabuleux Diamant Boréal, sur un piédestal de marbre.

Akhran, le Maître des Glaces. Il y a une vingtaine d'années, Akhran, sorcier et alchimiste réputé, entendit parler d'un objet magique d'une puissance colossale, le Diamant Boréal. Après de longues recherches, le magicien parvint jusqu'au Palais de Glace et en déjoua les pièges. Finalement, il affronta Gornak en combat psychique et en sortit vainqueur. C'est ainsi qu'il devint le nouveau maître du Diamant et commença une lente et laborieuse étude de ses pouvoirs. Encore aujourd'hui, il n'est capable d'utiliser qu'une infime parcelle du pouvoir du Diamant Boréal. Arrivé avec son compagnon Shabbash, l'ogre, il décida de s'installer dans le Temple de l'Hiver et en fit ses appartements. Depuis ce temps, Akhran dispose des services de Gornak auquel il concède quelques caprices afin d'obtenir plus d'informations sur le Diamant Boréal.

Akhran est loin d'être un débutant. Il a 40 ans d'expérience et dispose d'alliés plus ou moins coopératifs qui renforcent son pouvoir. Intelligent et mathématique, il sait toujours trouver la meilleure solution à ses problèmes. Depuis qu'il est en mesure d'utiliser le Diamant, son efficacité est teintée d'un peu de mégalomanie et d'un excès de confiance dans ses possibilités. Il est distant et paternaliste avec ses alliés, et son comportement trahit parfois des signes de sénilité infantile. Il n'a qu'un ennemi, « Grands-Pas ». Inconsciemment il craint d'affronter un si redoutable adversaire. S'il est confronté à forte partie, il enverra d'abord Gornak mais, une fois au combat avec le Diamant en main, Akhran sera persuadé d'être invincible.

Le Diamant Boréal. Cet objet magique d'une grande puissance a été fabriqué par le Père des Ténèbres (Father of Darkness, RQ3, p.88) pour contenir l'essence même des forces de l'Hiver, la saison sombre de l'année. Les pouvoirs du Diamant sont nombreux, mais on ne peut les utiliser que si le Dieu (ou quelqu'un ayant appris avec lui) lui-même en enseigne les paramètres. Malgré cela, la pierre porte une importante malédiction. Plus son possesseur contrôle ses pouvoirs, plus le Diamant se nourrit de l'essence vitale de son « Maître » jusqu'au jour où il devient un fantôme au service du Diamant et du Dieu. C'est ce qui arriva à Gornak. Les seuls pouvoirs connus du sorcier Akhran sont les suivants :

— Le possesseur peut concentrer le pouvoir du Diamant pour créer une tempête de neige ou blizzard, d'un mile de diamètre par point de magie dépensé par l'utilisateur. Ce blizzard dure une heure par point de magie dépensé.

— Le Diamant confère au porteur un nouveau sortilège d'origine Divine, *Frost-bite*. De par sa nature, et la source de son pouvoir, un sorcier doit tenir le Diamant pour utiliser le sort, alors qu'un prêtre peut le mémoriser pour l'utiliser par la méthode habituelle.

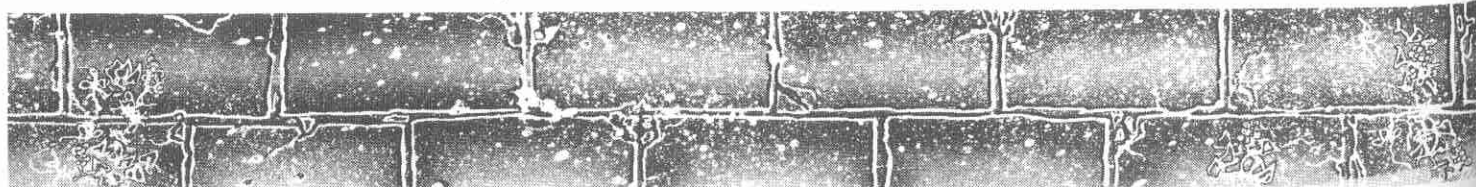
— Dans les situations de combat, le Diamant dispose d'une protection de 10 points d'armure, et de 5 points de vie. Il confère à son porteur une protection équivalente à une protection 4. S'il venait à être détruit, Gornak serait immédiatement désintégré et le Palais s'auto-détruirait, laissant juste le temps aux PJ de s'échapper.

Pour chaque point de magie investi dans le Diamant, l'utilisateur a 1 % (cumulatif) de chances d'être changé en un Ghost enchaîné au Diamant et servant le Père des Ténèbres.

Note au MJ : la nouvelle édition de RuneQuest n'incluant pas encore de chapitre sur les objets magiques, le Diamant Boréal est défini d'une manière assez souple pour que le MJ puisse le modeler à sa convenance. Les pouvoirs supplémentaires, les détails historiques et autres sont laissés à sa discrétion afin qu'il puisse l'adapter à sa propre campagne.

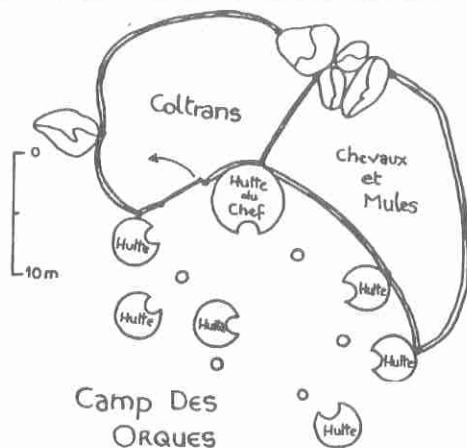
Gornak, le Fantôme de l'Hiver. Comme il a été dit précédemment, Gornak était autrefois un prêtre de l'Ordre du Père des Ténèbres. Maintenant il est un fantôme (Ghost) servant le diamant et son créateur. Bien qu'ayant une certaine liberté de mouvement, le Fantôme ne peut jamais rester plus de 24 heures hors du Diamant, et ne peut en sortir que s'il est appelé par le Maître du Diamant. Pour cette raison, Gornak voue une haine terrible à son maître, Akhran. Et c'est en échange de sacrifices exorbitants qu'il accepte de lui livrer certains secrets concernant sa prison boréale, tout en sachant qu'un jour ou l'autre, le sorcier sera lui aussi détruit par le pouvoir du Diamant Boréal.

Le Fantôme est le seul à avoir affronté « Grands-Pas » plus d'une fois en combat psychique. De force égale, ils sont tour à tour victorieux, mais n'ont jamais les ressources nécessaires pour en finir l'un avec l'autre... Gornak est l'ultime malignité contenue dans le corps physique qu'il possédait jadis, et il n'a que mépris et haine destructrice pour tout ce qui vit, humain ou pas.



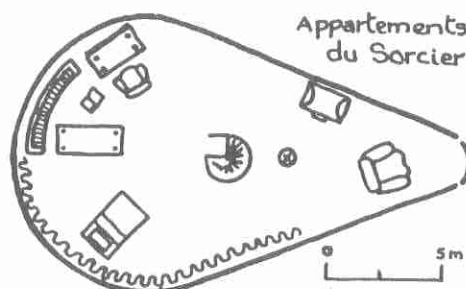
CONCLUSION

« L'Habitant du Blizzard » est un scénario qui comporte de multiples ouvertures permettant au MJ de développer des aspects particuliers à son style : campagnes, personnages, etc... Le village de Ranir peut être le décor d'une intrigue policière médiévale, le Labyrinthe des Glaces peut fournir plusieurs séances de jeu mouvementées avant de voir les PJ accéder aux appartements du sorcier. Gornak, Shabbash et ses orcs, « Grands-Pas » et ses enfants, peuvent très bien être mis en scène dans des situations et/ou mini-épisodes qui n'ont pas été développés ici. Le Diamant Boréal peut même être à la base d'une campagne entière, et la bibliothèque d'Akhran peut fournir des informations qui sont autant de



RuneQuest

scénarios potentiels. Dans tous les cas, le MJ est libre d'ajouter, de modifier, de changer le moindre détail afin d'être en accord avec sa campagne et d'offrir un maximum de plaisir aux joueurs.



PNJ

Shabbash, l'Ogre balafre

FOR 21, CON 16, TAI 18, INT 17, POU 16, DEX 12, APP 8

Pts de vie : 17. Pts de fatigue : 37

Armes : Lance (Mid) SR4, Att : 65, Dmg : 1D10+1+1D6, Armor : 10, 1H, best Sword SR6, Att : 70, Dmg : 1D10+1+1D6, Par : 65, Armor : 12, Mdm Shield Parry : 80, Armor : 12.

Compétences : Dodge 25, Ride 85, Listen 55, Scan 60, Search 55, Track 80, Hide 25, Sneak 40.

Armure : 7 pts, Chainmail.

Brigands orcs

FOR 14, CON 11, TAI 9, INT 10, POU 10, DEX 14, APP 7

Pts de vie : 10. Pts de fatigue : 25

Armes : Spear (Mid) SR8, Att : 40, Dmg : 1D8+1, Par : 40, Armor : 8, Scimitar SR8, Att : 45, Dmg : 1D6+2, Par : 35, Armor : 10, Mdm Shield Parry : 45, Armor : 12.

Compétences : Dodge 15, Ride 60, Conceal 35, Listen 45, Scan 40, Search 45, Track 30, Hide 30, Sneak 30.

Armure : 5 pts, Ringmail.

Shanara, prêtresse de la Mère Lumière

FOR 12, CON 15, TAI 11, INT 16, POU 18, DEX 15, APP 17

Pts de vie : 13. Pts de fatigue : 27

Armes : QuarterStaff SR6, Att : 90, Dmg : 1D8, Par : 85, Armor : 8.

Compétences : Climb 65, Dodge 45, Jump 40, Orate 50, Sing 85, Heal (Craft) 90, Animal Lore 80, First Aid 90, Human Lore 75, Read Write 90, Play Flute 70, Listen 60, Scan 95, Search 50, Track 50, Hide 40, Sneak 70.

Magie : SPIRIT-Heal 6, Repair 4, DIVINE-Find (substance), Command (horses), Heal Body, Heal Wound, Lightning, Soul Sight.

« Grands-Pas » le Géant

FOR 102, CON 67, TAI 82, INT 15, POU 18, DEX 15, APP 12.

Pts de vie : 75. Pts de fatigue : 169

Armes : Lance SR4, Att : 95, Dmg : 14D6, Par : 85, Armor : 12, Rocher(s) SR3/Att : 90, Dmg : 4D6+11D3

Compétences : Climb 90, Dodge 20, Jump 60, Throw 70, Sing 25, First Aid 45, Animal Lore 40, Plant Lore 35, Conceal 70, Devise 60, Listen 90, Scan 85, Search 80, Track 65, Hide 50, Sneak 45, Blood Smell 70.

Magie : Countermagic 3, Disruption, Heal 3, Repair 2.

Armure : 17 pts de cuir naturel.

Ranir, le chef du village (Les Barbares)

FOR 17, CON 14, TAI 18, INT 10, POU 12, DEX 13, APP 15. (FOR 13, CON 14, TAI 12, INT 10, POU 11, DEX 12, APP 12)

Pts de vie : 16 (13). Pts de fatigue : 31 (27)

Armes : 2H, Long Spear SR5 (6), Att : 65 (45), Dmg : 1D10+1+1D6 (+1D4), Par : 65 (45), Armor : 10

1H, Axe SR6 (7), Att : 80 (60), Dmg : 1D8+2+1D6 (+1D4), Par : 70 (60), Armor : 8.

Compétences : Dodge 35 (15), Conceal 55 (35), Listen (65 (45), Scan 65 (45), Search 70 (50), Track 80 (60), Hide 55 (35), Sneak 70 (50), Hunting Craft 90 (65).

Magie : Heal 4 (2), Repair 4 (2), Bladesharp 2 (1).

Armure : 3 pts de cuir bouilli (1 pt de Soft Leather).

Spirit of Fear (Spell Spirit)

INT 1, POU 14. Magie : Fear (Peur)

Coltran (reptile polaire)

FOR 3D6+16 35 Répartition

CON 3D6+11 21 Queue

TAIL 2D6+32 38 Patte droite

INT 3 3 Patte gauche

POU 2D6+6 13 Abdomen

DEX 2D6+9 16 Torse

Mouvement 8 Bras droit

Pts de vie 30 Bras gauche

Pts de fatigue 28 Tête

Armes SR Att % DMG

Morsure 8 60 1D3+4D6

Coup de patte 8 70 1D6+4D6

Armure : 5 pts, cuir naturel.

Les Coltrans n'ont qu'une seule attaque par round.

Spirit of Lightning (Spell Spirit)

INT 2, POU 14. Magie : Lightning (foudre), 2 pts.

Walktapus

FOR 25, CON 16, TAI 25, INT 2, POU 11, DEX 10

Pts de vie : 21. Pts de fatigue : 41

Armes : tentacle SR6 Att : 55. Dmg : 2D6

Voir RQ3, p.70, pour les autres détails.

Les Squelettes

FOR 11, TAI 13, DEX 11

Armes : Spear SR6, Att/Par : 50. MdM Shield Par : 50, Armor : 12.

Gornak, le Fantôme de l'Hiver

Magie : SPIRIT-Befuddle, Countermagic 4, Disruption, Demoralize, DIVINE-Fear, Frost Bite*, Lightning, Soul Sight.

Akhran, le Maître des Glaces

FOR 8, CAN 10, TAI 14, INT 18, POU 18, DEX 17, APP 10

Pts de vie : 12. Pts de fatigue : 18

Armes : Rapière SR6, Att : 80, Dmg : 1D6+1, Par : 50, Armor : 8

Compétences : Dodge 30, Listen 70, Scan 80, Search 65, Human Lore 90, Plant Lore 90, Devise 70, Hide 40, Sneak 95, Alchemy Craft 65, Sorcellerie (96 %) : Damage Resistance, Mystic Vision, Neutralize Magic, Palsy, Sense (Substance), Spell Resistance, Stupefaction, Treat Wounds. DIVINE-Frost Bite (conféré par le Diamant Boréal).

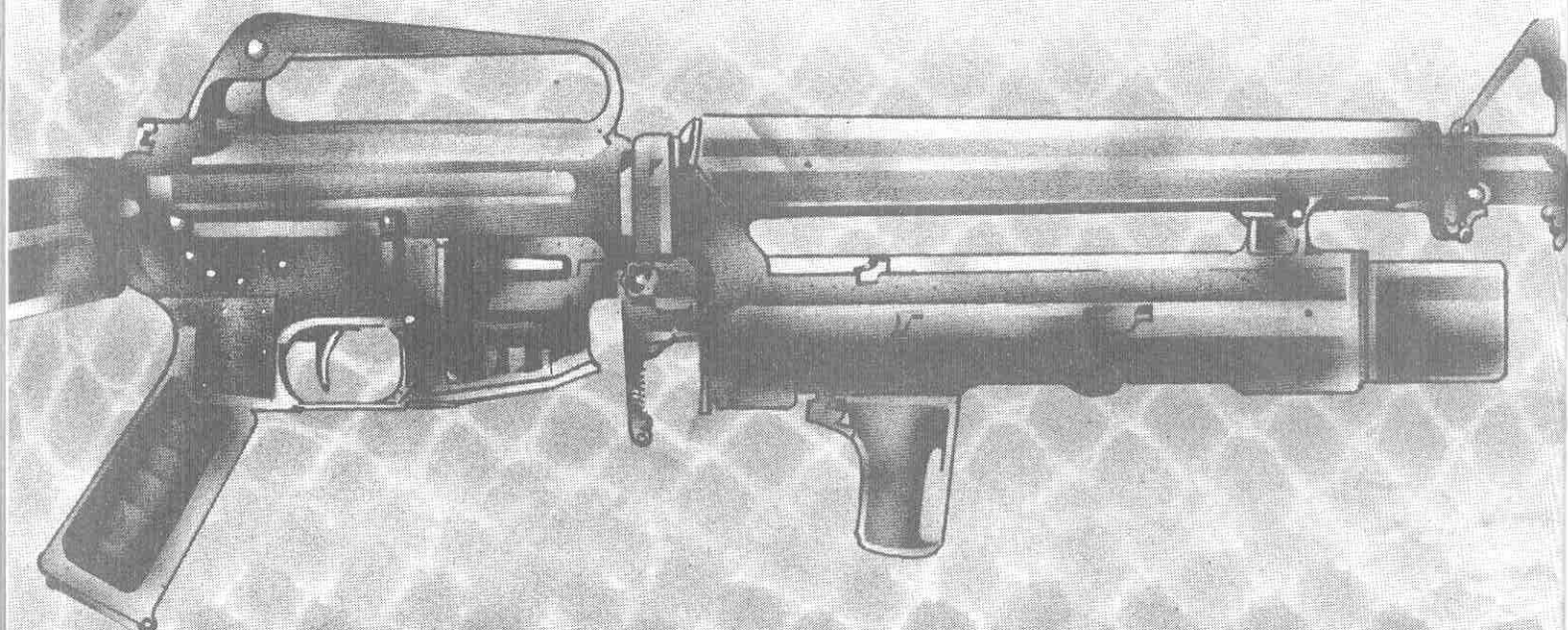
Armure : 2 pts, Hard Leather.

* Frost-Bite (Morsure glacée)

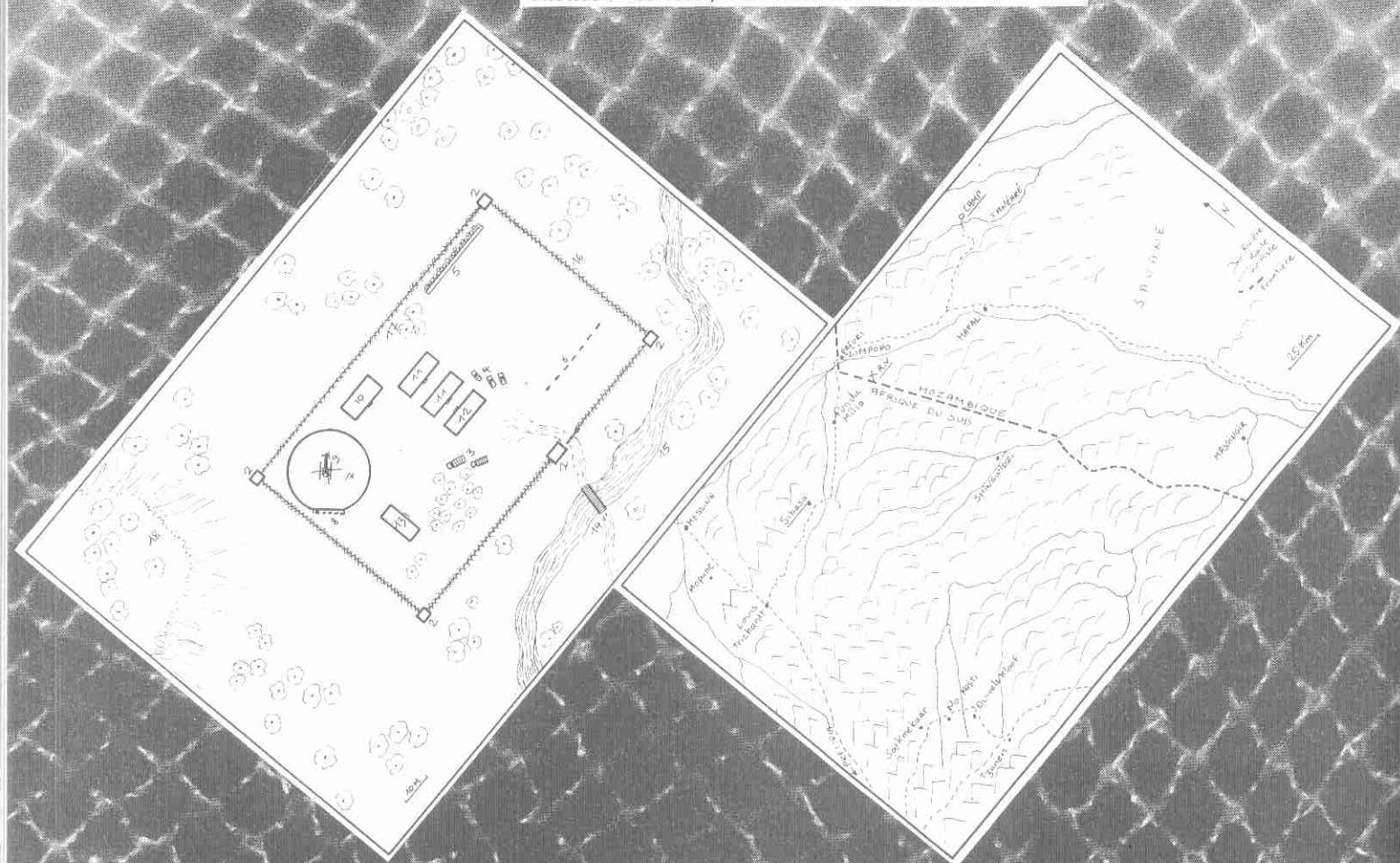
Divine Magic. 2 Points. Ranged, Instant, Stackable, Reusable.

Le lanceur envoie une vague de froid intense qui enveloppe sa cible, lui causant 1D6 pts de Dégâts par point de magie utilisé, sur une partie du corps (Hit Location), s'il parvient à surpasser les points de magie de sa victime sur la table de résistance. Aucune armure normale n'est effective contre cette attaque mais les protections magiques le sont. La vague de froid est si intense que le lanceur du sort a POUx3 de chances de fragiliser les armures standard au point qu'elles se brisent au moindre choc.

TRADUMA



Avant que vous ne nous envoyiez une avalanche de lettres d'insultes et de menaces, oui, nous avons fauté... Vous n'êtes sûrement pas sans avoir remarqué quelque chose d'étrange dans Carton Plein le scénario du n° 6 de **Chroniques** ; les plans ont été oubliés ! Les voici, avec toutes nos excuses...



Et maintenant le courrier, qui tourne principalement autour des armes... C'est en effet le sujet principal des lettres que nous recevons pour TRAUMA. Comme nous avons décidé ce mois-ci de vous présenter quelques fusils et carabines de précision, tout ça nous donne un mini spécial-armes... J'entends d'ici les ricanements inquiets de la rédaction qui commence à se demander si nous ne nous abîmons pas doucement dans une légère folie paranoïaque... (Mais ils sont fous, on adore Paranoïa ! NDLR)

Le courrier de Trauma

Yannick Argant, VIRY-CHATILLON

... Pour les scénarios que j'ai l'intention de faire, j'aurai besoin de connaître les caractéristiques de : F.M., mitrailleuses lourdes, batteries anti-aériennes, mines, canons (bazookas, mortiers...), vedettes, croiseurs, avions de chasse, avions civils, tanks, bunkers, véhicules amphibies. J'aurai également besoin d'armes telles que l'aiguchi, le tanto, le wakisachi, le katana, le ninja-to, le kama...

Pffuit ! Voici quelqu'un qui brûle d'entamer la 3^e guerre...

a) En ce qui concerne les F.M., tu en trouves quelques uns dans les règles (certains fusils d'assaut, en les équipant d'un bipied). Mais, lis, un peu plus loin, la lettre de J.M. Ringuet, elle est très explicite...

b) Pour l'armement lourd hormis le RPG 7 (cat. 7 ; capacité : 1 roquette ; temps de rechargement : 2 rounds ; rayon de l'explosion : 12 m ; MD : + 3/+ 9 voir règle grenades) nous n'avons pas encore établi de caractéristiques, mais ça viendra ! Pour le moment, il faut user de bon sens ; quelqu'un pris dans l'explosion d'un obus ou dans une rafale d'arme lourde a d'infimes chances de s'en sortir vivant...

c) Les véhicules. Si les véhicules civils ne posent pas de problème majeur (utiliser les compétences correspondantes), les caractéristiques d'armement des véhicules et avions militaires nous ramènent en général à l'armement lourd. Nous avons l'intention de vous donner les caractéristiques techniques (vitesse, autonomie, etc...) de certains d'entre eux dès que possible.

d) L'arbalète et l'arc sont inclus dans les règles. Pour les armes du type katana ou ninja-to, utiliser le MD des sabres, katanas, épées (+ 13) ; pour les autres armes prendre le MD de celle qui s'en rapproche le plus. Les armes plus exotiques viendront probablement un jour... Patience !

J.M. Ringuet, LE HAILLAN

Je vous propose ci-après quelques petits additifs très utiles dans certaines aventures...

Les fusil-mitrailleurs étaient, jusqu'en 1960 ou 70, des mitrailleuses légères. Aujourd'hui la tendance est à transformer le fusil d'assaut réglementaire en F.M. en lui adjoignant un canon lourd et un bipied. On développe également les G.M.G. (general purpose machine-gun) qui peuvent être aussi munis de bipieds, faisant ainsi office de F.M., ou de trépied, faisant ainsi office de mitrailleuse légère ou moyenne. Un F.M. peut être utilisé comme un fusil d'assaut en le portant mais ceci avec un malus de -2 et uniquement en tir surpris ou instinctif. Il est normalement utilisé avec son bipied, ce qui oblige le tireur à être couché ou accroupi. Normalement un F.M. est utilisé par un seul tireur, mais un servant réduit le temps d'approvisionnement quasiment à zéro (et réduit les risques d'enrayage, car il veille à la bonne introduction des munitions dans la chambre en cas de bande). Pour un G.M.G. il y a

C'est exact, nous nous sommes mal exprimés ; ceci dit, la graisse (ou vaseline) bouchant l'extrémité de la chambre sert aussi à éviter l'emplombage du canon. (Ceci m'est arrivé sur une mauvaise réplique de Colt Navy, et il est très long d'extirper la balle ainsi coincée, sans compter le risque d'explosion de l'arme, variant suivant son type et la façon dont elle a été chargée. De toute façon, et je suis sûr que Francis m'approuvera, il vaut mieux tirer avec de bonnes armes avec lesquelles on a moins de chance d'avoir ce genre de problème. Je pense entre autres à mon Ruger Old Army... D.G.). Francis conseille à ceux qui seraient intéressés par le tir à poudre noire l'ouvrage de Bernard Baron "Tir, répliques et poudre noire" aux éditions du Portail auquel je me permettrai d'ajouter "Les répliques modernes d'armes à poudre noire" aux éditions du Portail de Pierre Berton et Jean-Pierre Debaecker aux éditions Crépin-Leblond.

Nom	Calibre	Type de mécanisme	Capacité	Rapidité de tir	Temps de recharg.	MD	Pays
CIS ultimax	5,56x45	auto	bande 100 char 20 ou 30	18	1 round	+ 14	Singapour
FN minimi	5,56x45	auto	bande 100, 200 char, 30	18	2 rounds	+ 14	Belgique
LSW	5,56x45	auto	char, 30	18	1 round	+ 14	Grande-Bretagne
AAT 52	7,5x54	auto	bande 50	18	2 rounds	+ 16	France
RPK	7,62x39	S.T.	char, 30, 40, ou 75	18	2 rounds	+ 13	URSS
FN MAG 58	7,62x51	auto	bande 50	18	1 round	+ 16	Belgique
L4A4	7,62x51	auto	char, 30	18	1 round	+ 16	Grande Bretagne
MG3	7,62x51	auto	bande 50	18	2 rounds	+ 16	RFA
M60	7,62x51	auto	bande 100	18	2 rounds	+ 16	USA
SIG 7103	7,62x51	auto	bande 50	18	2 rounds	+ 16	Suisse
VZ 59	7,62x54 R	auto	bande 50, 250	18	2 rounds	+ 15	Tchécoslov.

Toutes ces armes sont de catégories 5 : F.M. Transformables en G.M.G. : AA52, FN MAG, L4A4, MG3, M60, SIG 7103

généralement deux servants pour l'approvisionnement et changer le canon lorsqu'il chauffe. L'installation en position de tir d'un F.M. prend 1 round, et celle d'un G.M.G. prend 2 rounds.

Propositions adoptées à l'unanimité des deux traumatos fous ! Merci Michel, nous n'aurions pu faire mieux ! Je vous rappelle que R ou B signifie que la cartouche comporte un bourrelet (pour revolver) par opposition à la cartouche à gorge.

Passons à la poudre noire, cette lettre d'un lecteur-tireur P.N.

Francis Rouet, SAINT-GRATIEN

Des additifs oui, mais sans erreur s'il vous plaît. En effet, je cite : « Il était nécessaire de graisser les chambres du barillet sinon la balle avait toutes les chances de rester coincée dans le canon... » Pourtant le tireur ne graissait pas la chambre et encore moins la balle ; et surtout pas pour éviter qu'elle ne se coince dans le canon, mais il garnissait l'entrée de la chambre de graisse une fois le chargement terminé afin d'éviter les retours de flammes qui pouvaient créer des allumages en série...

Comme le sujet à l'air de vous intéresser, voici une petite bibliographie :

Toute la série des livres de Dominique Vennier, qui couvre la quasi-totalité des armes à feu individuelles et des armes blanches, Jacques Grancher, éditeur.

Fusils et Mitraillettes, Frederick Myatt, BORDAS

Le tir rapide, Raymond Sasia (Les techniques modernes d'entraînement de la police).

L'arme froide, Gérard Lecœur, Crépin-Leblond (Les couteaux et le combat au couteau).

En jeux et aides de jeu :

The Armory, Kevin Dockery, Firebird Ltd (Toutes sortes d'armes individuelles modernes avec leurs caractéristiques pour Espionnage et Mercenaires, Spies & Private Eyes).

The Revised Recon, Palladium Games (Un jeu dont la documentation sur l'armement du fantassin américain est particulièrement détaillée).

Twilight 2000 et ses aides de jeu, Games Designer's Workshop (Armes individuelles, lourdes et véhicules militaires américains).

Morrow Project, Timeline Ltd (Le catalogue de la Redoute de l'armement...)

Dr Destroy

P.S. Personne n'a rien remarqué d'étrange sur le M16 du logo de Trauma ?

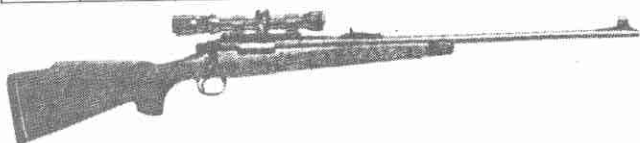
Pour rester dans l'esprit du courrier, quelques petits accessoires que vous nous avez réclamé...

Fusils de sniper & carabines de grande chasse

Remington M700

Une très belle arme de chasse dont la version légèrement modifiée est en usage chez les snipers des Marines. Le magasin contient cinq cartouches qui doivent y être introduites une à une, sans clip ou chargeur.

Cat.	Calibre	Type de mécanis.	Capac.	Rapid. de tir	Temps de recharg.	MD
4	7,62 × 51	culasse à verrou	5	3	1 round	+ 16



Winchester M70 Africain

Une carabine de grande chasse chamberée en 458 Winchester magnum prévue pour l'éléphant, le rhinocéros, le buffle... Un calibre trop gros pour être vraiment adapté au tir de sniper, mais pourquoi pas ?

Cat.	Calibre	Type de mécanis.	Capac.	Rapid. de tir	Temps de recharg.	MD
4	11,6 × 63,5 R	culasse à verrou	3	2	1 round	+ 20

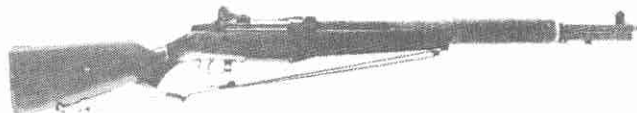


US Garand M1 Sniper Rifle

Version sniper du fusil standard de l'armée américaine durant la 2^e guerre. Il reprend sans grandes modifications le M1 et utilise le même calibre, le 30-06.

Cat.	Calibre	Type de mécanis.	Capac.	Rapid. de tir	Temps de recharg.	MD
4	7,62 × 63	semi-auto	clip 8	6	1 round	+ 15

Contrairement aux autres qui sont des fusils de guerre, la Remington et la Winchester sont des armes de chasse et il est donc théoriquement beaucoup plus facile de se les procurer dans n'importe quel scénario de TRAUMA sauf si la législation du pays dans lequel celui-ci se déroule est particulièrement draconienne sur ce sujet.



Lee Enfield n° 4

Mis au point en 1928 et fabriqué à partir de 1941, c'est une arme chamberée pour le 303 britannique, robuste et très précise, qui a servi de base pour développer le fusil de sniper actuel de l'armée britannique. Celui-ci est chamberé pour le 7,62 × 51 (7,62 NATO ou 308 Winchester en calibre civil) mais garde sinon les mêmes caractéristiques, au cas où vous voudriez l'utiliser.

Cat.	Calibre	Type de mécanis.	Capac.	Rapid. de tir	Temps de recharg.	MD
4	7,7 × 56 R	culasse à verrou	char 10 clip 10	3	1 round	+ 17

Fusils à pompe & fusils automatiques en calibre 12

Franchi Riot Gun PA8

Un des fusils à pompe les plus simples, sans crosse repliable, sans fioritures. La crosse est en bois, la pompe en plastique et le tout est noir mat. Utilisé par la police italienne, c'est une arme extrêmement impressionnante de par sa sobriété et son air d'efficacité. Le mécanisme ultra-simple et robuste garantit un fonctionnement sûr.

Cat.	Calibre	Type de mécanis.	Capac.	Rapid. de tir	Temps de recharg.	MD
4	12	pompe	7	4	1 round	voir tableau

Mossberg "Persuader" model 500

En bois verni, la crosse et la pompe cannelée lui confèrent un air plus "civilisé" que le Franchi... Sa silhouette évoque certains films américains dans lesquels on le voit aux mains de policiers.

Cat.	Calibre	Type de mécanis.	Capac.	Rapid. de tir	Temps de recharg.	MD
4	12	pompe	6	4	1 round	voir tableau



Franchi PG 85 Riot

Le dernier modèle de la gamme Franchi, le PG 85 est l'aboutissement avec le SPAS 12 du "shotgun" de combat. Crosse repliable en tôle emboutie, poignée pistolet en plastique, sûreté facilement accessible, tout a été fait pour qu'il soit le plus léger et rapide à mettre en œuvre possible. La finition est noir mat.

Cat.	Calibre	Type de mécanis.	Capac.	Rapid. de tir	Temps de recharg.	MD
4	12	pompe ou semi-auto	7	4	1 round	voir tableau

Modificateurs de dégâts pour le calibre 12 (chasse)

plombs	0 à 20 m	21 à 40 m	41 m et plus
8 à 3	+ 14	+ 10	+ 8
2 à 0	+ 15	+ 11	+ 9
00 (chevrotines)	+ 16	+ 13	+ 11
00 magnum (chevrotines)	+ 19	+ 15	+ 12
balle Brenneke ou Prévot	+ 20	+ 20	+ 20

Rappelons que la législation française oblige toute arme de ce genre à avoir son magasin réduit de façon à n'accepter que trois cartouches, dont une dans la chambre.

Dominique Granger

LES DIAMANTS

NOIRS

La mine de Mwadi Kalumbu

KINSHASA, PRINTEMPS 1987

Le Zaïre, printemps 1987. Après avoir échappé aux foudres du gouvernement Sud Africain et au terme de nombreuses péripéties, les personnages se retrouvent à Kinshasa, la capitale du Zaïre.

Tous les jours, dans la page des petites annonces du *Kinshasa Herald*, on peut en lire une qui ne manquera pas d'intéresser tout bon aventurier (document 1). Si les PJ n'achètent pas de journal, ils peuvent toujours trouver un exemplaire abandonné sur une table de café, ou un siège d'autobus...

Mwadi Mountain Mining Corporation

Cherchons personnes ayant de préférence une expérience policière ou militaire, pour travail fixe, rémunération en fonction des risques. S'adresser au service du personnel, bureau 822, au siège social, 126 avenue Mobutu, Kinshasa.

LA MWADI MOUNTAIN MINING C°

Le siège de la *Mwadi Mountain Mining Corporation* se trouve en plein centre ville, sur l'avenue Mobutu ; c'est un immeuble moderne de dix étages, en béton, acier et verre. Derrière les deux portes de verre, sur lesquelles s'étale en lettres d'or le nom de la compagnie, se trouve un sas se terminant par deux autres portes vitrées. Dans un coin, totalement fermé dans une guérite dont les parois de verre blindé montent jusqu'au plafond, se tient un garde qui vérifie les papiers d'identité. Il note soigneusement le nom et l'heure d'arrivée de chaque visiteur et surveille, sur l'écran situé sous son comptoir à sa gauche, si les rayons X ne se mettent pas à trépigner de joie en découvrant sur les arrivants des objets tels que pistolets, poignards et autres accessoires... Si c'est le cas pour les personnages, il leur demandera poliment de lui remettre leur attirail par la fente de son guichet, et, en appuyant sur un bouton, leur ouvrira les deuxièmes portes. Au huitième étage, dans le bureau 822 une adorable petite secrétaire au teint café au lait ira s'enquérir de la disponibilité de M. Laker, le chef du personnel. Elle fera ensuite entrer les personnages dans un bureau attendant en leur dédiant un sourire

plus dévastateur qu'une roquette au napalm. Assis derrière un immense bureau quasiment vide (un téléphone, un calendrier et un dossier) se tient un homme rondouillard, blond, au teint rose.

« Bonjour messieurs, que puis-je faire pour vous ? » Une fois mis au courant, il leur expliquera en quoi consiste le travail. Sortant une carte (document 2), il montre du doigt un point situé dans les montagnes au sud du Zaïre :

« Nous avons ici une mine de diamants à ciel ouvert, à approximativement sept cents kilomètres de Kinshasa. Régulièrement, des convois amènent les diamants bruts de la mine à notre siège, ici, dans lequel ils sont stockés en attendant d'être expédiés à Londres. Vous avez sûrement dû remarquer les précautions dont nous entourons l'accès de l'immeuble... Or actuellement nous manquons de convoyeurs ; il nous faut une équipe de plus... »

Comme une lueur vénale ne tardera pas à faire briller les yeux enfiévrés des aventuriers, voici les conditions pécuniaires : 400 \$ américains par semaine et par convoyeur, payables chaque fin de semaine sur un compte ouvert dans une banque de Kinshasa. Les contrats, d'une durée de trois mois, sont reconductibles. En cas de rupture de contrat, le salarié doit s'acquitter d'une somme forfaitaire de 1 000 \$. En cas d'attaque du convoi, une prime de 1 000 \$ est prévue par prisonnier ou cadavre ramené à Kinshasa, ceci après enquête, bien entendu, de façon à éviter tout abus...

Si on lui pose la question, Laker répond qu'il n'y a presque jamais eu de problème, à une ou deux exceptions près et ceci en vingt ans. Il leur demandera ensuite s'ils ont une expérience du convoyage de fonds, ou sinon pour quelle raison ils pensent être qualifiés pour ce type de travail... Les réponses devraient en toute logique le laisser rêveur... S'ils acceptent, ils les embauchera en leur enjoignant de repasser le lendemain à midi pour signer les contrats (qui sont sans aucune embûche et tout à fait honnêtes, quelqu'un possédant la compétence *droit* pourra s'en apercevoir sans problème) et prendre le véhicule qui leur sera alloué pour se rendre à la mine.

Juste avant leur départ, Laker leur fera une ultime recommandation : « Hm... Messieurs, heu, eh bien certains convoyeurs pourraient penser qu'il est plus profitable de disparaître avec une cargaison plutôt que de l'amener à bon port, notez j'ai toute confiance en vous, mais enfin on ne sait jamais, n'est-ce pas ? Bref, sachez que lorsqu'un convoi a plus de six



Dominique Granger



heures de retard, la police est avertie et les convoyeurs recherchés sur tout le territoire. Quant à l'Angola, notre compagnie a conclu des accords avec les autorités de Luanda. Mais toutes ces précautions sont principalement destinées à assurer votre sécurité en cas de détournement. Voilà, sur ce, je vous souhaite une bonne journée et à demain ».

M'ENFIN ! QUE SE PASSE-T-IL ?

Il y a quinze jours, un convoi a disparu. La cargaison était relativement peu importante, mais pour la compagnie il est impératif que cela ne se reproduise plus. Même si le moins de monde possible a été mis au courant, il serait dommage de semer les germes d'idées subversives dans l'esprit des braves employés de la M.M.M.Co... Personne ne sait si l'équipe de quatre hommes qui convoyait les diamants s'est crapuleusement évaporée dans la nature ou si elle a été attaquée. Tout le trajet a été inspecté et on n'a absolument rien retrouvé, ni camion, ni cadavres, ni traces d'aucune sorte. Toute la police du Zaïre possède le signalement des convoyeurs, et une firme de détectives privés est en train d'enquêter. Les autorités Angolaises ont bien entendu été averties.

Le camion a bel et bien été attaqué... Cyril Osborne (voir PNJ), le chef de la sécurité de la M.M.M.Co. a finalement craqué au bout de quinze ans de bons et loyaux services. Il a, assez facilement grâce à ses contacts, pu engager des hommes de main, Jack Kilmore, Derek Windhoen, Ole Vannemeke et Hans Van Ruymbeke (voir PNJ). Connaissant évidemment les dates de départ et les horaires des convois — donc l'heure approximative à laquelle ils traversent le défilé de Shambungu, l'endroit le plus propice à une attaque — il ne lui a pas été difficile de monter un guet-apens.

Un seul hic, le chargement, qui devait être important, a été au dernier moment réduit à 6 caisses de diamants bruts valant chacune 20 000 \$ au marché noir. Osborne n'a été mis au courant qu'au dernier moment, donc trop tard pour prévenir ses séides et reporter l'embuscade. Jouant le tout pour le tout, il va tenter de répéter l'opération en détournant le prochain gros chargement qui sera celui que les personnages auront à convoier : 20 caisses, soit 400 000 \$...

MWADI KALUMBU

Lorsque les personnages repasseront par le siège social de la M.M.M.Co. pour signer les contrats, Laker leur remettra à chacun un laissez-passer de la compagnie certifiant qu'ils sont convoyeurs, un permis de port d'arme — pour toute arme de poing — d'une durée de validité de trois mois, un document leur permettant de retirer une Toyota 4x4 du garage de la compagnie, et une enveloppe fermée qu'ils auront à remettre au chef de la sécurité de la mine, Aldo Zeffirelli (Cyril Osborne reste au siège, à Kinshasa, puisqu'il supervise tout le système de sécurité de la compagnie). Cette enveloppe contient juste une lettre :

Cher Aldo,

Voici tes nouveaux convoyeurs, je ne sais pas si on peut vraiment leur faire confiance, nous n'avons pas eu le temps d'effectuer un recrutement correct en prenant toutes les précautions. De toute manière nous sommes pris par le temps, il faut absolument que tu les utilises, ici la direction commence à s'énerver et trouve qu'un convoi tous les dix jours c'est trop peu. Le stock que tu as en ce moment les rend nerveux et M. Estherazy tient absolument à ce qu'il soit transféré ici. Enfin, fais de ton mieux !

Amicalement, Stanley

Estherazy est le directeur général de la M.M.M.Co. Laker leur dira de partir le lendemain matin pour la mine et leur donnera une carte (document 2).

La route

La route pour Mwadi Kalumbu est longue, entre sept cent cinquante et huit cents kilomètres, mais relativement correcte (goudronnée et sans nids de poules) jusqu'à Panzi. Il s'agit ensuite d'une mauvaise piste jusqu'à Shambungu. Entre Shambungu et la mine, la piste n'est que le lit d'un ruisseau à sec dans lequel il est impératif de passer en 4x4.

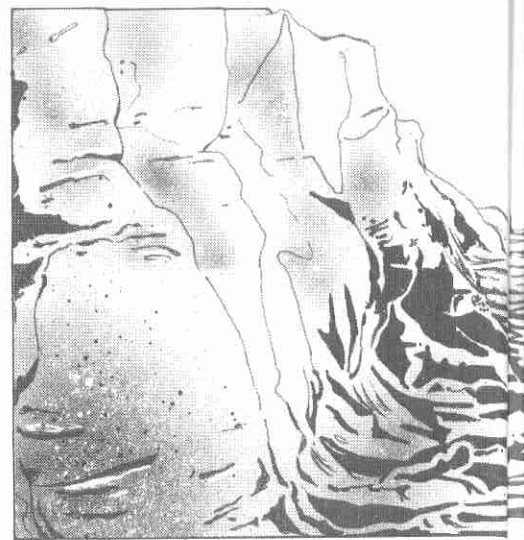
Il faut environ huit heures pour arriver à Panzi ; les soixante-quinze kilomètres jusqu'à Shambungu prennent une heure et demie ; les soixante quinze derniers kilomètres. En général, les convoyeurs s'arrêtent pour passer la nuit à Swa Tende, un petit village comprenant une douzaine de cases et baraquements en bois et tôle. Il n'y a évidemment pas le moindre commerce ou bâtiment administratif. Les habitants sont des cultivateurs qui au fil des années ont pris l'habitude de voir passer des véhicules divers ; ils n'y font même plus attention.

Le soleil tape impitoyablement sur le toit de tôle de la Toyota, et à partir de Panzi on ingurgite quelques bons kilos de poussière... La Toyota est révisée, le plein est fait, à l'arrière sont entassés des jerricans de gas-oil, d'eau, de la nourriture pour deux jours, une trousse de mécanicien, des duvets, une trousse de premiers soins. La compagnie fait bien les choses... Le défilé de Shambungu, à mi-chemin entre Shambungu et la mine, est une sorte de canyon tortueux d'une vingtaine de kilomètres de long, encaissé entre des parois ou des amoncellements de blocs de roc dont la hauteur varie entre quatre et quinze mètres. Il n'est donc pas très profond, mais le terrain est tellement accidenté qu'il est totalement hors de question de faire passer un véhicule ailleurs que par le lit du torrent qui, à certains endroits, atteint une largeur légèrement inférieure à trois mètres. Conduire là-dedans ne nécessite pas un entraînement particulier, mais plutôt une attention soutenue. Inutile de mentionner les crevasses, rigoles, cailloux, virages secs, la poussière, le soleil... Un endroit charmant. (Pour ceux qui se poseraient la question, la plupart des engins de la mine ont été emmenés démontés. La compagnie a reculé devant les frais qu'occasionnerait la construction d'une piste correcte sur une telle distance. Elle a juste fait sauter les plus gros blocs de rocher).

La mine

Au bout de la piste, on aperçoit une clôture de grillage surmontée de barbelés dans laquelle une porte est ménagée. Deux gardes de la sécurité sont assis dans une Land Rover garée à côté de la porte, l'air de s'ennuyer profondément. Ils portent des uniformes para-militaires beiges, un ceinturon duquel dépasse la crosse d'un revolver et deux fusils à pompe sont posés sur les sièges arrière. Sur l'épaule gauche de leur veste, un macaron représente le sigle de la compagnie. Pour traverser la clôture, il est nécessaire de présenter son laissez-passer. Deux kilomètres plus loin, à 1 200 mètres d'altitude, coïncée dans les montagnes, se trouve une immense excavation à ciel ouvert de huit cents mètres de diamètre. C'est la mine. Un peu plus loin, un ensemble de baraquements est lui aussi clôturé de grillage, mais son entrée n'est pas gardée. Dans l'excavation, de jour comme de nuit, règne une agitation extraordinaire ; le bruit des machines est omniprésent, des gens vont et viennent sans arrêt, des véhicules descendent et montent. La vision est dantesque. Les allées entre les baraquements fourmillent elles aussi de piétons et de véhicules ; à vue de nez, il doit bien y avoir un millier de personnes qui travaillent dans cet enfer. Si les personnages se renseignent dans un baraquement administratif, on les enverra à la sécurité qui leur enjoindra de se présenter le lendemain à l'aube à Zeffirelli et leur indiquera leurs quartiers : une baraque préfabriquée munie de lits et d'armoires métalliques, avec une petite salle de bains comprenant douche, wc et lavabo. Dans l'enceinte se trouve le mess, immense, alignant des rangées de tables et de bancs, où on sert à manger et à boire vingt-quatre heures sur vingt-quatre. Tout autour de la mine patrouillent des équipes de la sécurité : deux gardes et un véhicule. Dans la mine et l'enceinte on aperçoit également de fréquentes patrouilles de deux gardes, parfois flanqués d'un berger allemand en laisse. S'ils ne s'en étaient pas rendu compte auparavant, les personnages doivent maintenant réaliser qu'il se trouve ici une fortune colossale en pierres brutes...

Le lendemain matin, Zeffirelli les accompagnera au magasin où un employé jovial leur remettra à chacun un fusil à pompe (Mossberg



est parfaitement possible d'être à couvert tout en se trouvant à quelques mètres d'un adversaire.

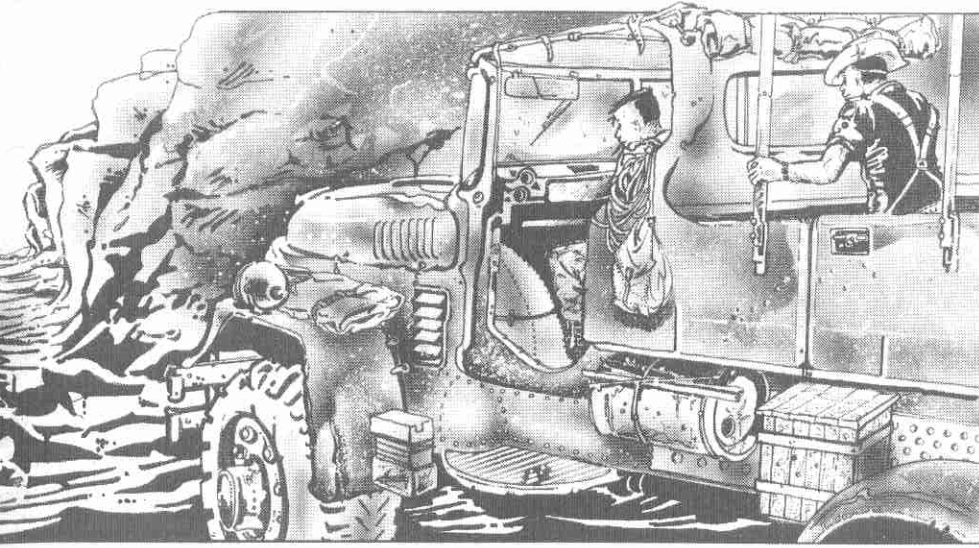
DES DIAMS DANS LE FOIN

Les hommes d'Osborne se rendront avec leur butin dans une ferme abandonnée proche de Kimbao. Quoi qu'il arrive dans le défilé, ils essaieront d'y aller au moins pour récupérer les diamants déjà en leur possession. Pour découvrir la ferme, il faut soit les suivre, soit qu'ils en indiquent le chemin ; il faudrait scruter attentivement plusieurs centaines de kilomètres pour trouver l'endroit où ils quittent la route pour prendre le chemin conduisant à leur planque, ce qui est impossible. La ferme était abandonnée avant qu'ils ne s'y installent, et il n'y a là-bas que de l'équipement de camping et des provisions, hormis le camion du premier convoi. A une centaine de mètres du bâtiment sont enterrés les cadavres des convoyeurs et les caisses de diamants.

EPILOGUE

Si les personnages se sortent de l'embuscade et vont à Kinshasa sans passer par la ferme ni prévenir personne, leur prime leur sera payée et Osborne ne tentera rien contre eux en espérant qu'ils ne savent pas qui a commandité l'attaque ; s'ils se doutent de quelque chose et s'il s'en rend compte, il pourra agir plus brutalement... surtout s'ils ramènent vivant Van Ruymbeke qui est seul à connaître Osborne. Si, avant de rentrer à Kinshasa, ils trouvent le moyen d'appeler la M.M.M.Co. (les stations service sur la route ont le téléphone) on leur passera tout naturellement Osborne, c'est son boulot après tout... Ils peuvent aussi se méfier de la compagnie, mais s'ils ont lu la lettre de Laker à Zeffirelli, ils pourront penser qu'ils sont tous deux innocents, ce qui est vrai. S'ils demandent à parler directement au directeur Estherazy, celui-ci ne croira jamais que son chef de la sécurité est mêlé à tout ça, essaiera de les calmer et transmettra en toute bonne foi l'affaire à Osborne.

S'ils parviennent à la ferme, ils n'y trouveront aucune preuve de culpabilité d'Osborne si tant est qu'ils aient des soupçons. Seule la déposition de Van Ruymbeke ou une erreur de la part d'Osborne pourrait le faire inculper. Par contre, les personnages pourraient par exemple être tentés par le fait de ramener sagement leurs diamants à Kinshasa mais de dissimuler le premier chargement ; il y a tout à parier que personne ne les soupçonnerait... Mais il est bien sûr hors de question de leur suggérer un tel acte de malhonnêteté ! Fi donc ! Osborne n'a aucun moyen de communication avec la ferme, il a rendez-vous avec ses hommes dans un mois, ceux-ci devant l'appeler chez lui. Il n'a aucune confiance en eux, mais il sait qu'ils ne disposent d'aucune filière pour écouler les diamants, alors que lui connaît leurs noms. Bref, pas mal de possibilités sont ouvertes, laissant une large part à l'improvision en fonction de la façon d'agir des personnages.



M500, voit additifs), un ceinturon muni d'un revolver (Colt Cobra), vingt cartouches de 00 en calibre 12 et vingt-cinq cartouches de 38 spécial. Il leur fera signer une décharge. Zeffirelli les emmènera ensuite vers un des angles de la clôture dans lequel se trouve le seul bâtiment en béton, carré, de six mètres sur six ; sa porte d'acier est ouverte. Les murs font un mètre d'épaisseur et la porte cinquante centimètres. Devant ce bâtiment est garé un camion bâché de style militaire, à quatre roues motrices et une importante garde au sol. Autour, une quinzaine de gardes sont déployés, le fusil à l'horizontale, l'air méfiant. Deux gardes transportent du bâtiment au camion des caisses d'acier de forme rectangulaire, d'une cinquantaine de centimètres de long sur trente de large et de profondeur sous l'œil inquisiteur d'un ingénieur. Ce dernier vérifie, à chaque caisse, les numéros inscrits à la peinture, les scellés et le cadenas puis coche des indications sur les papiers qu'il a en main. Tout cela a l'air très sérieux et les vérifications semblent vraiment rigoureuses. Une vingtaine de caisses chargées dans le camion, la porte du bunker est refermée grâce à deux clefs. Zeffirelli et l'ingénieur en gardent chacun une. L'ingénieur fera ensuite signer une décharge aux convoyeurs.

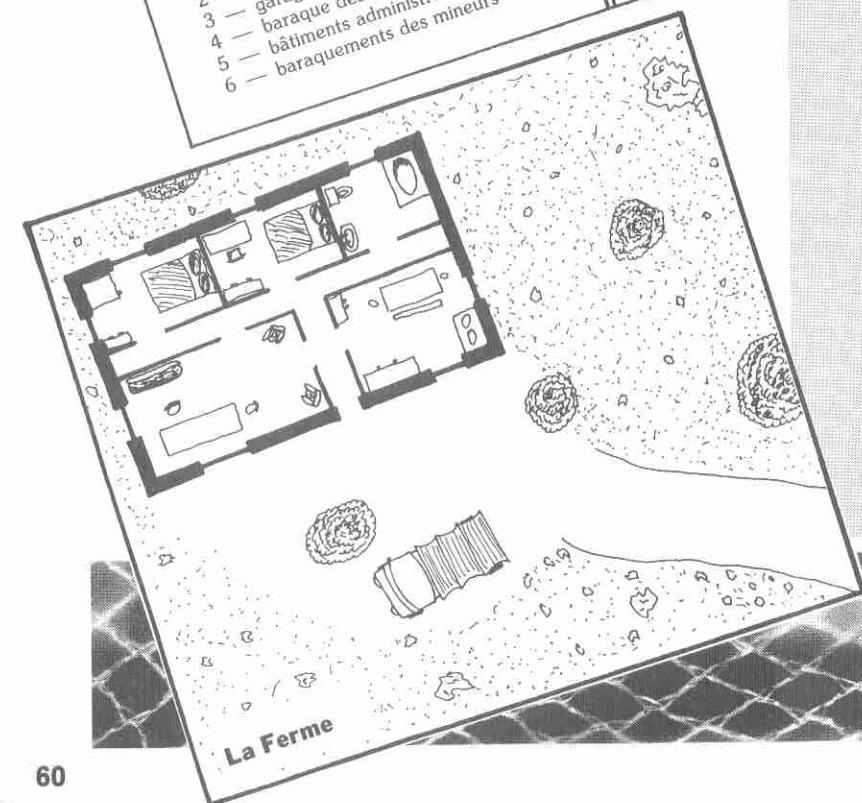
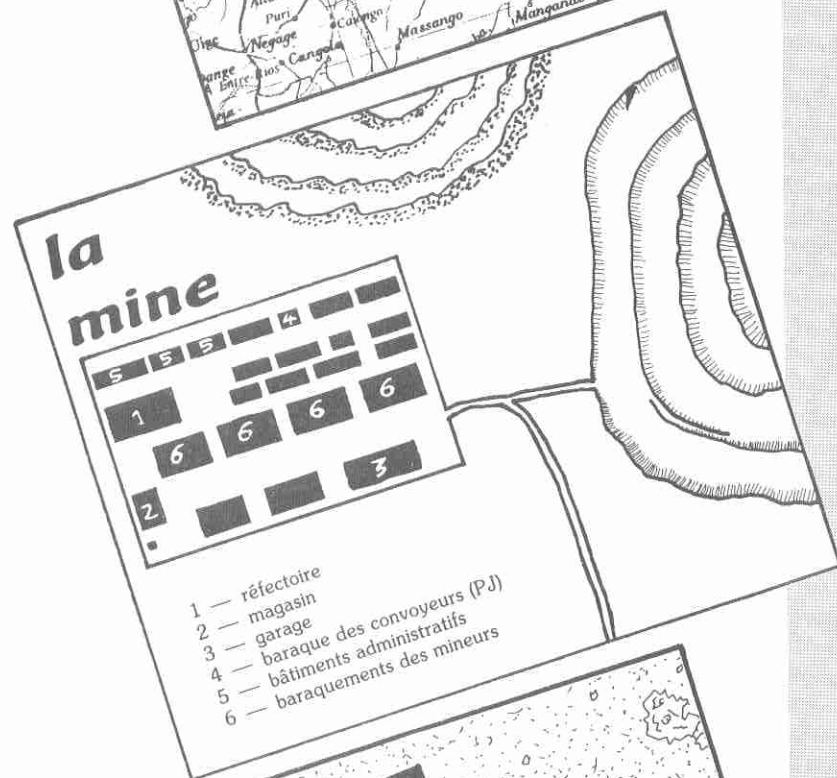
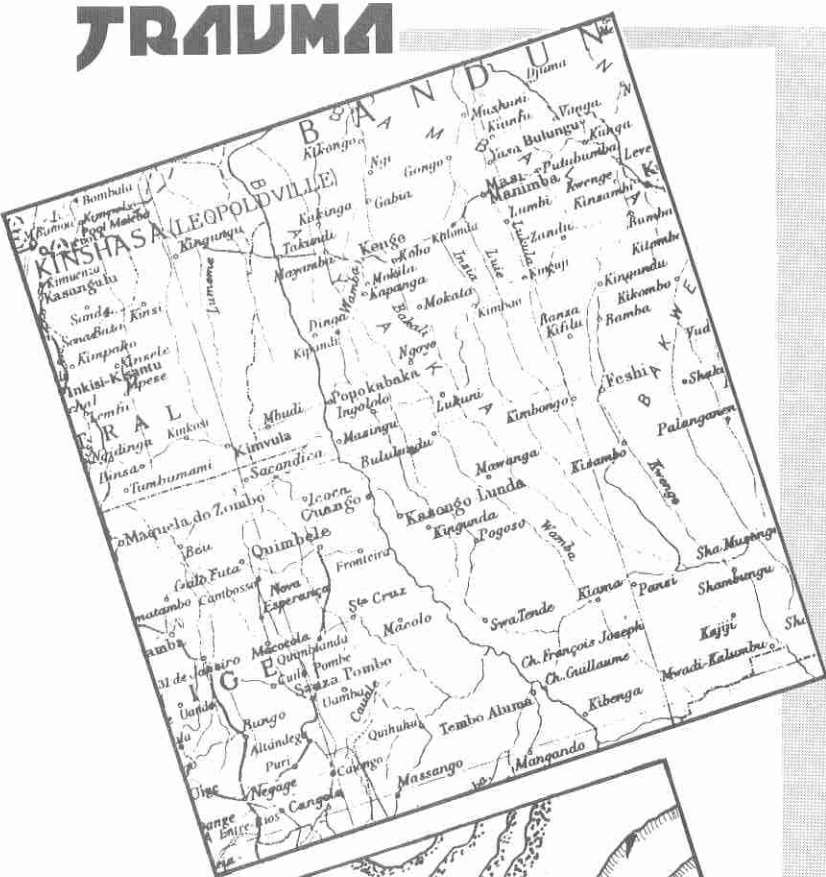
Le camion est chargé à l'arrière du même équipement que la Toyota. Les caisses (il y en a 20) sont solidement arrimées le long des bancs ; il est évident que, vu l'état de la piste, il serait dangereux de les détacher. Elles pèsent chacune dans les vingt kilos et sont intérioriquement doublées d'un épais matériau réfractaire ; le volume utilisable est donc beaucoup moins important qu'il n'en a l'air. Elles contiennent des petits sacs scellés, la plupart remplis de poussière de diamant, le reste de pierres brutes. Les personnages sont maintenant prêts à partir...

400 000 \$

L'attaque aura lieu dans le défilé de Shambungu, à un endroit assez étroit et sinueux. Derek Windhoen, posté en embuscade, tire avec son fusil sur un pneu avant du camion. Une fois le pneu crevé, non seulement il est impossible de rouler sur ce type de terrain, mais il est probable (conduite, difficulté de - 1)

que le camion s'arrête brutalement contre la paroi, une ou deux roues bloquées dans une ornière. Jack Kilmore est posté de l'autre côté du défilé, face à Windhoen ; leurs deux acolytes sont eux aussi de part et d'autre du défilé mais plus en amont, de façon à couvrir l'arrière du camion. Une fois le véhicule immobilisé, Derek ordonne aux occupants de sortir les mains en l'air et de se coucher à plat ventre sur la piste. Ole Vannemeke et Hans Van Ruymbeke descendent alors de leur poste, attachent les mains des convoyeurs. Les deux autres peuvent maintenant venir, tout danger étant écarté. L'un (ou plusieurs si nécessaire) des personnages devra ensuite, sous la menace des armes, changer la roue du camion et le remettre en état de rouler. Ils seront tous entassés à l'arrière du camion sous la garde de Hans, et tout ce beau monde partira en direction de Shambungu ; un peu avant d'atteindre le village, Ole et Jack descendront chercher la Land Rover camouflée derrière des rochers. Le camion continuera sa route et la Land Rover suivra à une demi-heure d'intervalle. C'est ce qui s'est passé pour le premier convoi ; les villageois de Shambungu ont tellement l'habitude de voir passer camions et 4x4 qu'il n'y a aucune raison pour qu'ils remarquent quelque chose d'anormal et en fassent part aux enquêteurs. Ce scénario est le pire qui puisse arriver : si l'action se déroule de cette façon, autant dire que les personnages sont morts... Car ensuite ils seront sous bonne garde jusqu'au repaire des attaquants où ils seront exécutés...

La faille dans l'embuscade réside dans le défilé. Il est à la limite trop idéal pour un guet-apens. Une fois menacés, les personnages ont une chance de sauter hors du camion et de se mettre à couvert car les parois sont suffisamment escarpées et il y a un tel amoncellement chaotique de rocs, qu'en une dizaine de mètres ils peuvent être hors de vue des quatre hommes de main. S'ils tentent le coup, ils se feront tirer dessus, mais qui ne risque rien... Et nous avons un deuxième OK Corral ! S'ils ne sortent pas et font les morts, le camion sera copieusement arrosé de balles « par sécurité » ! Il faut donc bien faire remarquer aux personnages que le paysage est tellement accidenté, tellement chaotique, qu'il



Cyril Osborne

Force	12	Charisme	14	Education	17
Dextérité	14	Volonté	13	Chance	13
Agilité	13	Equilibre mental	10	Odorat	8
Constitution	10	Intelligence	15	Vue	9
Masse	14	Intuition	9	Ouïe	14

Points de vie : 17 Points de volonté : 6

Botanique : 13. Droit : 7. Politique : 16. Remarquer : 12. Conduire auto : 7. Jeu : 13. Jouer la comédie : 12. Interrogatoire : 11. Nager : 14. Parachutisme : 6. Photographie : 11. Connaissance des armes : 14. Radio : 5. Systèmes d'alarme : 10. Jardinage : 15. Combat de rue : 8. Karaté : 10. Combat à distance : (cat. 1) 14. Possède un Walther PPK 7,65 (calibre 7,65 x 17, double action, chargeur 7, MD : + 10).

Ex-policier Australien, mû par un désir profond de changement, il est venu rejoindre un cousin au Zaïre lorsqu'il avait trente ans. Il en a aujourd'hui quarante-cinq ; il travaille depuis quinze ans pour la M.M.Co. Grâce à son intelligence et sa méticulosité il n'a pas tardé à s'élever dans la hiérarchie pour devenir en 1984 chef de la sécurité. Célibataire, il adore la photographie et le jardinage. Il n'est pas foncièrement mauvais, mais le fait de voir passer toutes ces pierres lui est monté à la tête.

Derek Windhoen

Force	9	Charisme	16	Education	18
Dextérité	16	Volonté	11	Chance	9
Agilité	13	Equilibre mental	17	Odorat	9
Constitution	10	Intelligence	10	Vue	15
Masse	12	Intuition	11	Ouïe	14

Points de vie : 16 Points de volonté : 4

Chercher : 13. Remarquer : 14. Se cacher : 8. Conduire auto : 13. Connaissance des armes : 14. Mécanique : 16. Combat de rue : 7. Combat à distance : (catégorie 4 : 17, autres catégories : 11). Il a une Winchester M70 African (voir additifs).

Jack Kilmore - Ole Vannemeke

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

Points de vie : 16 Points de volonté : 4

Remarquer : 12. Se mouvoir en silence : 11. Combat de rue : 14. Combat à distance : (catégorie 4 & 6 : 13, autres : 10). Il est armé d'un P.M. Uzi (calibre 9x19, sélecteur de tir, chargeur de 25, MD : + 13) et a en tout trois chargeurs pleins.

Hans Van Ruymbeke

Force	12	Charisme	12	Education	14
Dextérité	12	Volonté	11	Chance	10
Agilité	8	Equilibre mental	13	Odorat	10
Constitution	11	Intelligence	15	Vue	17
Masse	9	Intuition	15	Ouïe	15

Points de vie : 15 Points de volonté : 4

Remarquer : 15. Se mouvoir en silence : 7. Conduite auto : 7. Combat de rue : 10. Combat à distance : (catégorie 2 : 15, catégorie 4 & 6 : 13, autres catégories : 10). Il est armé d'un revolver Smith & Wesson Combat Magnum (calibre 9x33B, MD : + 15) porté à la ceinture ; les six chambres du barillet sont chargées, mais il n'a pas d'autres cartouches. Il a aussi un fusil à pompe, un Franchi PA8 (voir additifs) et 25 cartouches à balle dans ses poches. Ne pas oublier que les cartouches de 38 spécial dont sont équipés les personnages sont utilisables dans le Combat Magnum, mais ont évidemment leur propre MD et non pas celui du 357 Magnum.

ENCRE



LE SEIGNEUR DES ANNEAUX

J.R.R. Tolkien
Presses Pocket

Cette réédition n'aurait d'autre mérite que d'être celle d'un classique au delà de la di-thyrambe si elle ne proposait une bonne partie des appendices disponibles dans l'édition anglaise. Les joueurs et surtout leurs MJ s'y reporteront avec intérêt pour compléter leurs connaissances du monde de référence des jeux de rôle d'heroic-fantasy. Quel dommage pourtant que ne soit pas publiée à cette occasion l'intégralité de l'appendice A (*Annals of the Kings and Rulers*) dont n'a été extraite que l'histoire d'Aragorn et d'Arwen, comme dans les précédentes éditions ! Manquent aussi l'appendice E (*Writing and spelling*) qui précise la prononciation et l'écriture elfique, avec ses alphabets, l'appendice F (*The languages and peoples of the Third Age*) et l'index (des poèmes, chansons, personnes, bêtes et monstres).

Notre dernier petit regret sera pour la retenue visible qu'a eu Laverdet devant la difficulté d'illustrer l'univers de Tolkien. On n'a pas retrouvé ici le talent dont ont fait preuve ses merveilleuses couvertures pour la collection *Le livre d'or de la science-fiction* (chez le même éditeur).

C.L.

LES DOMAINES DE KORYPHON

Jack Vance
Presses Pocket

Revenant après cinq ans d'absence, Scaine Madduc rejoint sa famille sur sa planète d'origine Koryphon. Mais bien des choses ont changé. Chaque race peuplant ce monde se réclame légitime propriétaire des terres. Il y a les émigrants récents dits Out-kers divisés eux-mêmes en une multitude de groupes, les Uldras à la peau grise actuellement sous le joug des barons terriens, les Coureurs de vents vivant du dressage mystérieux des Erjins, sauvages et sanguinaires créatures télépathes... Tout ceci s'articulant autour d'une question : « Quelle était la première race intelligente peuplant cette planète ? »

Cette intrigue pourtant bien ficelée vous emmènera visiter les confins de ce monde afin de chercher la solution à la question posée plus haut. Mais celle-ci ne tiendra malheureusement pas bien longtemps face à vos talents certains d'investigateurs expérimentés. Dommage...

NEMO N° 2

La SF française manque cruellement de supports professionnels, aussi faut-il saluer l'initiative courageuse des éditeurs de *Nemo*. Deux numéros sont déjà parus qui opèrent la fusion des différentes facettes de l'imaginaire (science-fiction, fantastique, insolite). Malgré quelques imperfections de jeunesse, il est important d'encourager cette entreprise pratiquement unique en France. *Fiction*, seul concurrent sur le marché, n'est, en effet, que l'édition française d'un magazine américain (F&SF) et ne joue plus, depuis

longtemps, son rôle dans la vie du genre (critiques, analyses, nouvelles inédites...). Espérons que *Nemo* sera ce nouveau lieu de débat sans sacrifier pour autant une partie « fiction » riche et attrayante.

Raymond Audemard &
Christophe Louvet

CHRONIQUES DE MAJIPPOOR

Robert Silverberg

Signalons la naissance d'une collection, SF au Livre de poche, dirigée par Gérard Klein pour qui *Le vagabond* est visiblement un livre fétiche puisqu'il ouvrait déjà, en 1969, sa collection chez Robert Laffont. Non sans raison d'ailleurs car c'est là l'un des romans de Fritz Leiber les plus achevés, que les lecteurs du *Cycle des épées* connaissent peut-être moins et gagneraient à découvrir. Le deuxième titre de la collection est aussi le deuxième volume du cycle de Majipoor, la fameuse série d'heroic-fantasy de Robert Silverberg. C'est aussi une réédition, mais la première édition de poche. Le premier volume du cycle est paru, en poche, en deux tomes chez J'ai Lu (*Le château de Lord Valentin*, réédition de Robert Laffont), mais ces chroniques peuvent se lire de façon indépendante puisqu'elles regroupent des histoires de petites gens de Majipoor, nous décrivant ce monde « à la façon des Mille et une nuits ».

Cette « nouvelle » collection se consacrera uniquement à des rééditions, pour le plus grand bonheur de tous puisque certains titres d'*Ailleurs et Demain* (*L'orbe et la roue* et *Le jeu du monde* de M. Jeury) seront enfin disponibles au prix poche. Le fond de l'ancienne collection du Livre de poche sera lui aussi mis à contribution, nous permettant de (re)découvrir des romans épuisés actuellement (*Pavane de*

K. Roberts — édition révisée —, *En attendant l'année dernière* de P.K. Dick, *Le temps des changements*, *Les profondeurs de la Terre*, et *Les masques du temps* de R. Silverberg).

Qui s'en plaindra ?

LE ROYAUME DE LANKHMAR

(Le cycle des épées)

Fritz Leiber

Presses Pocket

Alors que je traînais dans les tavernes de Lankhmar afin de délester de leur or quelques marchands éméchés, je tombai sur un attroupement silencieux autour d'un vieux conteur aveugle. Il commençait tout juste son récit et je profitai de l'aubaine. Mais en l'écoutant, j'oubliai vite mon passe-temps favori et me plongeai dans la légende qu'il nous distillait.

Il y a bien longtemps, deux aventuriers sans scrupules, Fafhrd et le Souricier gris furent engagés par le seigneur de l'époque pour un transport maritime de céréales mais aussi de la demoiselle Hisvet, plus belle qu'un matin d'été. Le voyage ne fut pas de tout repos et nos deux compagnons durent user de tous leurs talents et connaissances, allant même jusqu'au recours de puissantes magies, pour sauver Lankhmar d'un péril à côté duquel la peste et la famine ne sont que des incidents mineurs.

Fritz Leiber réussit une fois de plus à nous plonger dans un livre qu'on avale avec délices. Malheur à vous si vous le commencez car vous ne relèverez la tête que 317 pages plus loin et vous vous précipiterez l'aube venue chez votre libraire afin de trouver le reste de la collection si vous ne l'avez déjà.

C.L.

CABLE

Walter Jon Williams
Présence du futur

Voilà un roman qui sent (bon ?) la poudre et le kérosène, l'odeur chaude et douceâtre des circuits électroniques. *Cablé* (ne l'êtes-vous pas ?) roule comme un panzer et vos rares moments de repos auront la sécheresse des déserts de l'ouest américain.

Cowboy, contrebandier, pilote de jet reconverti dans le panzer, et Sarah, tueuse professionnelle, possèdent un système nerveux surhumain leur permet-

tant d'exercer leur talent grâce aux interfaces et logiciels adéquats contenus dans des implants cérébraux. Quelques broches ornent leurs crânes, qu'ils utilisent pour se connecter physiquement avec leurs « instruments de travail ».

Sur une Terre soumise et balkanisée par les blocs orbitaux, lointains descendants de nos multinationales, Cowboy (le dernier, un-pur-un-dur-un-vrai) rêve encore au mythe américain. La naïveté de ses rêves est tempérée par le pragmatisme de Sarah, prête à tout pour sauver son frère d'une déchéance inéluctable. Plus ou moins alliés dans une guerre qui oppose les Orbitaux et certains contrebandiers, Cowboy, par idéalisme, et Sarah, malgré elle, vont tenter de briser la logique hégémonique des blocs.

Dans son monde noir et sordide, sur fond de guitare électrique, de guerre des gangs dans les grands espaces de l'ouest américain, *Câblé* semble taillé sur mesure pour s'inscrire dans l'école nouvelle des « cyber-punks » et fonctionne comme un polar emballé, sur le registre convenu du justicier et de la putain.

Câblé porte dangereusement bien son titre, dans tous les sens actuellement admis du mot. Gageons qu'il vieillira étonnamment vite mais possèdera plus que tout autre ce charme désuet des romans reflets des modes de leur époque.

C.L.

JOHN WYNNDHAM ANTHOLOGIE Patrice Duvic Presses Pocket

Une fois de plus *Le livre d'or de la science-fiction* fait la preuve de son rôle original et indispensable au sein de l'édition française de SF en nous faisant (re)découvrir un auteur anglais un peu méconnu en France : John Wyndham.

L'inévitable préface, « valeur ajoutée » au recueil, nous offre une vue en coupe d'une œuvre qui reste dans nos mémoires marquée par le roman catastrophe. J. Wyndham commença à écrire avant-guerre dans les pulps américains, sans grande originalité il faut le dire. Ce ne fut qu'après la guerre qu'il donna, en Grande-Bretagne, la pleine mesure de son talent avec les fameux *Triffides* (1951), *Le péril vient de la mer* (1952), *Les chrysalides* (1955) et *Les coucous de Midwich* (1957). Il y développa son thème favori, celui d'une humanité agressée et menacée dans sa survie, im-

mortalisant les images les plus classiques du genre : villes désertées, pillées et dévastées, retour forcé à la nature des survivants, organisation de la résistance...

Les dix nouvelles réunies ici ne manquent pas du charme suranné des textes de l'époque et nous dévoilent un auteur profondément sensible aux drames humains, et surtout plus divers que dans ses romans. On retiendra *Indiscret passe-temps* de Pawley ou comment se débarrasser de voyageurs dans le temps inopportuns, *Abus de confiance* que Vladimir Volkoff a certainement lu avant vous, et *La quête aléatoire* une variation réussie et attachante du thème des univers parallèles.

C.L.



THE LIGHT OF EDEN W.A. Harbinson Ed. Corgi

Quelle est la mystérieuse force qui connecte Stonehenge, les Marais Salants de Mésopotamie, une maison hantée et le Jardin d'Eden ?

Après avoir subi les dix premières pages de ce pensum, j'ai fait une croix sur cet étincelant mystère... pour les courageux qui ont réussi à finir, écrire au journal qui transmettra...

THE POSTMAN David Brin Ed Bantam Books

Quelques années après la Bombe, un homme seul, conteur itinérant, revêt l'uniforme et la sacoche d'un postier mort depuis longtemps, pour se proté-

ger du froid... A son grand étonnement, il découvre que ce vieil uniforme symbolise aux yeux des habitants des villages qu'il visite un rayon d'espoir, le retour d'un âge d'or aujourd'hui disparu. La vision qu'il se trouve forcé d'endosser pour sienne prend rapidement de l'ampleur, et il se voit obligé de mentir, d'accepter de transporter du courrier pour des gens sans doute disparus depuis longtemps...

Ce roman a remporté deux des plus prestigieuses distinctions américaines en 1986, le LOCUS Award et le John W. CAMPBELL Award... pour une fois, c'est mérité... David Brin, astrophysicien de renom, gloire montante de la Hard S-F, a créé un roman puissant, profond et émouvant.

THE NIGHT OF THE RIPPER Robert Bloch Ed. Grafton

Août 1888, et la mort rôde dans Whitechapel, le quartier le plus mal famé de Londres... Jack l'Eventreur est sans doute mort depuis longtemps, mais il hante encore notre inconscient collectif et celui des artistes en particulier... Robert Bloch, auteur de *Psychose* et autres joyusetés, ami de longue date de Lovecraft (ça ne le rajeunit pas) a déjà plusieurs fois mis en scène Jack dans ses nouvelles, en collaboration avec Harlan Ellison (voir le fabuleux *Dangereuses Visions* chez J'ai Lu). Mais cette fois-ci, au fil des 250 pages d'un de ses rares romans, il passe en revue toutes les solutions possibles, en les éliminant l'une après l'autre en même temps, souvent, que ses suspects principaux... La solution de l'énigme, comme toute solution, est décevante... Mais la progression de l'horreur est constante, et l'éternelle cruauté de l'homme pour l'homme est omniprésente, comme un rappel de la réalité...

Au-delà de nos fantasmes, Robert Bloch nous rappelle avec sagesse que nous cotoyons quotidiennement l'horreur... Comme le rappelle sa post-face : « Si l'auteur accepte toute responsabilité pour la violence imaginaire contenue dans ces pages, il n'est pour rien, malheureusement, dans le contenu des informations de 20 heures... »

GHASTLY BEYOND BELIEF Neil Gaiman et Kim Newman Ed. Arrow

350 pages délirantes d'humour au second degré... Tous les clichés du cinéma fantastique et de la S-F de seconde zone sont réunis ici, depuis les bandes annonces les plus ringardes jusqu'aux pires morceaux de prose déliquescente des années 50.

« Vivant, il était juste un être humain parmi d'autres. Mort... Son esprit était une arme qui pourrait détruire le monde ! »

« Viens, Julio, aide-moi à tirer le cadavre du gorille jusqu'à l'incinérateur. »

« Cette ceinture d'astéroïdes est pleine d'... astéroïdes ! »

« Tout vaut mieux que de rester ici sans rien faire à attendre que la Chose nous dégouline dessus par-dessus la colline » assena le colonel Jamison. (Nuit de l'Horreur Noire).

« Le crâne pointu de l'Irlandais s'enfonça avec force dans les bajoues de l'être à la consistance de pudding qui avait nom Blenkinsop. »

Tout ceci, et bien d'autres choses intraduisibles, vous attend entre deux hoquets...

« Achetez ce livre, ou votre tête explosera ! »

HEART OF THE COMET Gregory Benford et David Brin Ed Bantam Books

Octobre 2061.

Lorsque la comète de Halley revint visiter notre galaxie, une mission partit de la Terre pour explorer et tenter de coloniser le Vagabond couvert de glaces... Le secret qu'ils découvrirent mit en péril leur propre survie...

Dans un style proche de celui d'Arthur C. Clarke, mélange de mysticisme et de Hard S-F, deux des auteurs les plus prometteurs de la nouvelle génération américaine nous offrent un pavé de 477 pages qui restera parmi les plus grands (l'Anneau Monde, Fondation, etc...).



SUITE AU PANORAMA DES JEUX DE ROLE PUBLIE DANS NOTRE NUMERO 6

Si tenter de faire un recensement des JdR publiés jusqu'à ce jour était une noble tâche (il fallait bien que quelqu'un s'y risque), c'était aussi un colossal travail. Evidemment erreurs et oublis ont été relevés depuis. Merci à tous ceux qui nous en ont signalé.

Note : les cotes d'amour tentaculaires ont parfois été controversées ; il est évident que même en recherchant la plus grande impartialité, une certaine subjectivité liée aux goûts personnels n'a pu être totalement évitée (pardonnez-leur, ce ne sont malheureusement que de pauvres humains).



ERRATA AU PANORAMA

CRASH CITY est en fait l'un des éléments (auparavant nommé « Sunday Drivers »), du jeu complet diffusé sous le titre **CAR WARS**.

DRAGON RAGE de Heritage, est un wargame, non un jeu de rôle.

EN GARDE! n'est pas édité par Games Workshop (GB), mais par Games Designers Workshop (GDW, USA), de même que **TWILIGHT 2000**.

HEROES OF OLYMPUS n'a pas eu une, mais deux éditions, la seconde contenant une adaptation de « Thieves World » pour Heroes of Olympus.

MERCENARIES, SPIES & PRIVATE EYES, de Blade, a été réédité par la société SLEUTH (productrice de la version originale de « Sherlock Holmes, Détective Conseil »).

METAMORPHOSIS ALPHA était une production de Tactical Studies Rules (TSR).

WILD WEST n'a eu qu'un scénario, et **SPHINX** encore moins.

Des extensions sont sorties depuis la parution du panorama :

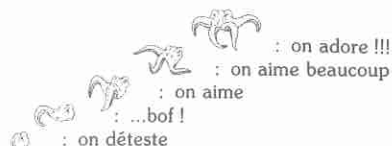
- un scénario pour **TRAVELLER 2300**
- un supplément environnement pour **HAWKMOON**.

RUNEQUEST, de Chaosium, a eu deux éditions, la seconde n'étant guère qu'une version corrigée de la première. On y fait souvent allusion en tant que RuneQuest I et RuneQuest II. En 1985, Chaosium a publié une version complètement remaniée, au niveau du système et de l'environnement. Cette version est diffusée par Avallion Hill, et on l'appelle couramment RuneQuest III.

DRAGON WARRIORS possède des extensions : 3 livres format poche ajoutant de nouvelles professions et compétences aux règles de base plus de nombreux scénarios.

Jeux oubliés

ou sortis récemment



ADVENTURE !

EDITEUR : TONI BERQUIST (USA)
AUTEUR : Toni BERQUIST

DATE DE PARUTION : 1984
NOMBRE D'EDITIONS : 1
THEME : générique
ACCESSIBILITE : joueurs confirmés
MATERIEL FOURNI : livret de règles
COTE :

DISPONIBILITE : nulle
PRESENTATION : livret
Un générique, sur un thème proche de MEGA, ou FRINGEWORTHY.

BASIC ROLE PLAYING

EDITEUR : CHAOSIUM (USA)
AUTEURS : Greg STAFFORD & Steve PERRIN
DATE DE PARUTION : 1981
NOMBRE D'EDITIONS : 1
THEME : générique
ACCESSIBILITE : initiation
SIMULATION : 10
AMBIANCE : 13
MATERIEL FOURNI : livret de règles
EXTENSIONS : « Worlds of Wonder »
COTE :

DISPONIBILITE : nulle (épuisé)
PRESENTATION : livret cartonné
Le mini-jeu sur lequel Chaosium basa tous ses autres produits, jusqu'à PENDRAGON, le premier qui ne soit pas compatible avec BRP.

THE BOOK OF MARS

EDITEUR : IGC (USA)
DATE DE PARUTION : 1982
NOMBRE D'EDITIONS : 1
THEME : médiéval-fantastique
DISPONIBILITE : nulle

DROIDS

EDITEUR : INTEGRAL GAMES (USA)
AUTEUR : Neil Patrick MOORE
DATE DE PARUTION : 1982
NOMBRE D'EDITIONS : 1
THEME : science-fiction
ACCESSIBILITE : joueurs confirmés
SIMULATION : 13
AMBIANCE : 2
MATERIEL FOURNI : livret de règles
EXTENSIONS : néant
COTE :

DISPONIBILITE : nulle
PRESENTATION : livret
Ce jeu présentait la particularité d'inviter les joueurs à incarner des robots en quête de pièces pour s'autoréparer, sur une Terre d'où l'humanité a disparu. Un thème peu évident, pas vraiment bien traité.

ELEMENT MASTERS

EDITEUR : ESCAPE VENTURES (USA)
AUTEUR : Kenneth BURRIDGE
DATE DE PARUTION : 1983
NOMBRE D'EDITIONS : 1
THEME : médiéval-fantastique
ACCESSIBILITE : joueurs confirmés
SIMULATION : 13
AMBIANCE : 15

MATERIEL FOURNI : livre de règles, carte du monde
EXTENSIONS : néant
COTE :

DISPONIBILITE : nulle
PRESENTATION : livre
Un thème classique : le monde médiéval qui doit lutter contre des envahisseurs venus d'ailleurs, par tous les moyens. Très mal présenté, il valait d'être vu pour certains éléments des règles (magie...)

EMPIRES & DYNASTIES

EDITEUR : PB PRODUCTIONS (FRANCE)
AUTEUR : Patrick DURAND-PEYROLLES
DATE DE PARUTION : 1987
NOMBRE D'EDITIONS : 1
THEME : médiéval-fantastique
ACCESSIBILITE : joueurs confirmés
SIMULATION : 12
AMBIANCE : 14
MATERIEL FOURNI : livret de règles, carte, scénario, feuilles de personnages, dés
EXTENSIONS : néant pour l'instant
COTE :

DISPONIBILITE : boutiques spécialisées (d'ici peu) ou par correspondance
PRESENTATION : boîte
Un nouveau jeu médiéval-fantastique, dont le principal intérêt réside dans le monde qui lui sert de décor, lequel, s'il n'est pas très original, est assez bien décrit. Quelques « bugs » dans la présentation devraient être assez vite corrigés.

FRINGEWORTHY

EDITEUR : TRITAC GAMES
AUTEUR : Richard TUCHOLKA
DATE DE PARUTION : 1983
NOMBRE D'EDITIONS : 1
THEME : voyages dimensionnels
ACCESSIBILITE : joueurs confirmés
SIMULATION : 13
AMBIANCE : 14
MATERIEL FOURNI : livret de règles
EXTENSIONS : supplément, scénarios
COTE :

DISPONIBILITE : quasi-nulle
PRESENTATION : blister
Voyages interdimensionnels, à la MEGA. Pas assez détaillé sur chaque période, pour être vraiment pratique.

FTK 2448

EDITEUR : TRITAC GAMES
AUTEUR : Richard TUCHOLKA
DATE DE PARUTION : 1983
NOMBRE D'EDITIONS : 1
THEME : science-fiction
ACCESSIBILITE : joueurs confirmés
SIMULATION : 15
AMBIANCE : 12
MATERIEL FOURNI : livret de règles
EXTENSIONS : scénario
COTE :

DISPONIBILITE : quasi-nulle
PRESENTATION : classeur
Space-Opera très classique...

HARNMASTER

EDITEUR : COLUMBIA GAMES (USA)
DATE DE PARUTION : 1986
NOMBRE D'EDITIONS : 1
THEME : médiéval-fantastique
ACCESSIBILITE : joueurs confirmés
SIMULATION : 14
AMBIANCE : 12
MATERIEL FOURNI : livre de règles
EXTENSIONS : le monde de HARN
COTE : 

DISPONIBILITE : boutiques spécialisées
PRESENTATION : livre

Columbia Games avait commencé la publication d'environnements pour JdR médiévaux-fantastiques (HARN, IVINIA), et a fait paraître ce jeu comme jeu « officiel » pour s'aventurer dans le monde d'Harn. Pour les amateurs d'Harn...

MACH : THE FIRST COLONY

A Role Playing Game of Soldiers of Fortune in a New World

EDITEUR : ALLIANCE PUBLICATIONS (USA)
AUTEUR : Michael LANGE
DATE DE PARUTION : 1983
NOMBRE D'EDITIONS : 1
THEME : science-fiction
ACCESSIBILITE : fans only
SIMULATION : 17
AMBIANCE : 10
MATERIEL FOURNI : deux livrets de règles, un scénario
EXTENSIONS : néant
COTE : 

DISPONIBILITE : nulle
PRESENTATION : boîte
Une planète sur laquelle cohabitent plusieurs races dont une humaine, des monstres, des armes et des pouvoirs étranges... Un thème qui rappelle les grandes épopées de Science Fantasy, à la Jack Vance (Tschaï), desservi par un système de jeu très complexe.

ONCE UPON A TIME IN THE WEST

THEME : western
DISPONIBILITE : nulle
« Il était une fois, dans l'Ouest... »

OUTTIME

EDITEUR : VALHALLA SIMULATIONS
DATE DE PARUTION : 1983
NOMBRE D'EDITIONS : 1
THEME : voyage spatio-temporel
DISPONIBILITE : nulle
Thème proche de MEGA ou FRINGEWORTHY

PHASE VII

EDITEUR : CHESHIRE GAMES
AUTEUR : Dennis DREW II
DATE DE PARUTION : 1982
NOMBRE D'EDITIONS : 1
THEME : science-fiction
ACCESSIBILITE : joueurs confirmés
SIMULATION : 17
AMBIANCE : 10
MATERIEL FOURNI : livret de règles, scénario solo, dés, transfert pour T-Shirt
EXTENSIONS : néant
COTE : 

DISPONIBILITE : nulle
PRESENTATION : blister
Sur un thème proche de « Metamorphosis Alpha », un jeu très léger (16 pages), et très mal présenté.

SPACE INFANTRY

EDITEUR : D&R GAME DESIGN
AUTEURS : Daniel Douglas HUTTO & Roger Allen ESNARD

DATE DE PARUTION : 1982
NOMBRE D'EDITIONS : 1
THEME : science-fiction
ACCESSIBILITE : joueurs confirmés
SIMULATION : 10
AMBIANCE : 10
MATERIEL FOURNI : livret de règles
EXTENSIONS : néant
COTE : 

DISPONIBILITE : nulle
PRESENTATION : livret
Jeu de SF militariste, mal conçu et mal présenté.

SPACE CONTROL

EDITEUR : GAMESCIENCE (USA)
AUTEUR : Michael Scott KURTICK
DATE DE PARUTION : 1975
NOMBRE D'EDITIONS : 1
THEME : science-fiction
DISPONIBILITE : nulle
L'ancêtre et le brouillon de STAR PATROL, du même éditeur.

STARFARING

AUTEUR : Ken ST ANDRE
DATE DE PARUTION : 1975
NOMBRE D'EDITIONS : 1
THEME : science-fiction
DISPONIBILITE : nulle
L'un des plus anciens JdR, sorti en même temps que TRAVELLER.

STAR FLEET VOYAGES

EDITEUR : TERRA GAMES (USA)
AUTEUR : Michael SCOTT
DATE DE PARUTION : 1982
NOMBRE D'EDITIONS : 1
THEME : science-fiction
ACCESSIBILITE : joueurs confirmés
MATERIEL FOURNI : livret de règles, feuilles de personnage et de vaisseaux, dés
EXTENSIONS : néant
COTE : 

DISPONIBILITE : nulle
PRESENTATION : boîte
Le premier jeu de rôle sur le thème de STAR TREK, non officiel, et inférieur à la version FASA (cf STAR TREK).

STAR LEADER

EDITEUR : METAGAMING (USA)
DATE DE PARUTION : 1982
NOMBRE D'EDITIONS : 1
THEME : science-fiction
ACCESSIBILITE : joueurs confirmés
EXTENSIONS : néant
COTE : 

DISPONIBILITE : nulle
PRESENTATION : mini boîte
Sorti peu avant la disparition de la société, STAR LEADER était une adaptation du système de « Fantasy Trip » à un univers de science-fiction. Seul le premier module, consacré aux combats, eut le temps de sortir.

STAR PATROL

EDITEUR : GAMESCIENCE (USA)
AUTEUR : Michael Scott KURTICK
DATE DE PARUTION : 1981
NOMBRE D'EDITIONS : 1
THEME : science-fiction
ACCESSIBILITE : joueurs confirmés
SIMULATION : 10
AMBIANCE : 12
MATERIEL FOURNI : livret de règles, figurines en carton, dés, plans de vaisseaux, 4 scénarios
EXTENSIONS : aides de jeu et scénario
COTE : 

DISPONIBILITE : nulle
PRESENTATION : boîte
Jeu de Space-Opera dont on ne peut dire qu'il ait eu un succès fulgurant.

SUPER SQUADRON

The Complete Superhero Role Playing Game System

EDITEUR : ADVENTURE SIMULATIONS (AUSTRALIE)
AUTEUR : Joseph ITALIANO
DATE DE PARUTION : 1983
NOMBRE D'EDITIONS : 1
THEME : super-heros
ACCESSIBILITE : joueurs confirmés
SIMULATION : 14
AMBIANCE : 12
MATERIEL FOURNI : livret de règles, livret d'aventure, figurines carton
EXTENSIONS : néant
COTE : 

DISPONIBILITE : nulle
PRESENTATION : boîte
Très proche de V&V, Super Squadron se distingue par une partie Background très développée.

VALLEY OF THE PHAROHS

EDITEUR : PALLADIUM GAMES (USA)
AUTEUR : Matthew BALENT
DATE DE PARUTION : 1983
NOMBRE D'EDITIONS : 1
THEME : historique
ACCESSIBILITE : joueurs confirmés
SIMULATION : 15
AMBIANCE : 10
MATERIEL FOURNI : livret de règles, carte d'Egypte, 13 cartes
EXTENSIONS : néant
COTE : 

DISPONIBILITE : nulle
PRESENTATION : boîte
Similaire à NIL, comme thème, mais très peu diffusé, même aux Etats Unis.

YEAR OF THE PHOENIX

EDITEUR : FANTASY GAMES UNLIMITED (USA)
AUTEUR : Martin WIXTED
DATE DE PARUTION : 1986
NOMBRE D'EDITIONS : 1
THEME : militariste
ACCESSIBILITE : joueurs confirmés
SIMULATION : 13
AMBIANCE : 15
MATERIEL FOURNI : deux livrets de règles et un d'introduction, une carte des USA, feuilles de personnage, dés
EXTENSIONS : néant pour l'instant
COTE : 

DISPONIBILITE : boutiques spécialisées
PRESENTATION : boîte
Un commando anti-terroriste américain se retrouve 200 ans dans le futur, et y découvre une Amérique... occupée par les troupes soviétiques (quelle surprise !). Le système est intéressant, mais le thème l'est beaucoup moins.

ZONE

EDITEUR : SIROZ PRODUCTIONS
AUTEURS : Nicolas THERY & Eric BOUCHAUD
DATE DE PARUTION : 1987
NOMBRE D'EDITIONS : 1
THEME : contemporain
ACCESSIBILITE : joueurs confirmés
SIMULATION : 12
AMBIANCE : 15
MATERIEL FOURNI : livret de règles, un scénario, un écran
EXTENSIONS : néant
COTE : 

DISPONIBILITE : boutiques spécialisées
PRESENTATION : livret
Un jeu amusant, sur un sujet inutilisé jusqu'à maintenant (ce qui s'en rapprochait le plus était le ALMA MATER d'Oracle Games). Un système bien fait, même s'il ne brille pas par l'originalité. Une écriture parfaite et beaucoup d'humour en font un jeu très agréable.

Patrice Mermoud

Nous remercions encore Pierrot, du magasin parisien STRATEJEUX, pour son aimable collaboration.

CHRONIQUEZ

Droit de Réponse

Précisions de l'auteur des Légendes de la Table Ronde suite à la critique parue dans notre numéro 6

Loin de moi la volonté de déclencher une polémique... La chronique de « La Table Ronde » écrite par Philippe Sallerin m'a paru très intéressante mais, si certaines de ses critiques sont justifiées (nul n'est parfait), je ne peux m'empêcher d'apporter des précisions sur quelques remarques...

La chevalerie naît dès le VII^e siècle, en réponse aux invasions barbares qui ravagent l'Europe occidentale, et non au X^e siècle. De même, le titre de marquis apparaît en 1126, du mot « marchis » de 1080. Il désignait le gouverneur militaire d'une marche franque, et est devenu rapidement un titre de noblesse.

La chevalerie courtoise est évoquée dans le chapitre sur la geste arthurienne (livret de civilisation), et n'a pas été oubliée. Il m'a semblé inutile de faire intervenir une « technique » de jeu, un décompte de points positifs ou négatifs dans ce qui est, et doit rester, une expression de l'âme humaine.

Comme il est précisé plusieurs fois dans les règles, l'utilisation de la table du milieu social d'origine reste optionnelle. Le libre choix de l'origine sociale est parfaitement autorisé. De plus, la limitation sur le choix des classes n'est qu'initiale. Au cours du jeu, un personnage peut s'élever socialement et changer d'occupation, grâce à ses actions.

Eh oui, le prêtre n'a aucun pouvoir magique... Les miracles ne se font pas sur commande, comme un sortilège. Dieu intervient souvent directement dans les mythes de la Table Ronde, et seule une prière sincère pourra provoquer un miracle. Aucun besoin de donner une liste des miracles possibles et leur « coût » d'utilisation. Ce sera une hérésie !

Les caractéristiques des personnages-clés de la geste arthurienne ne sont pas dévoilées à dessein. Le Maître de Jeu doit pouvoir les déterminer assez facilement, pour les adapter à la puissance des personnages. Cela permet d'éviter le syndrome du « Deities, Demi-gods & Heroes », où les joueurs se vantent d'avoir tué les dieux de tous les panthéons...

ERRATA DE LA TABLE D'OCCUPATION DE « LA TABLE RONDE »

Dans la table des villageois/citadins, remplacez « chevalier non-noble » par « chevalier non-noble de naissance ».

Dans la table des bourgeois, ajoutez « 73 Chevalier non-noble de naissance » et remplacez « 73-75 » par « 74-75 ».

Anne Vétillard

Bafouilles

Pascal Guillot, VERTEUIL

Riez tant qu'il en est encore tant (sic). Le temps de votre extermination viendra et vous brûlerez pour la gloire du IV^e Reich.

J'ai pu déceler dans votre revue des noms à la consonnance étrangère, indignes d'appartenir au peuple arien et c'est avec amertume que je n'ai pas vu une seule allusion au bien-fait (re-sic) de l'élimination des races inférieures. Vous auriez pu par exemple faire un scénario pour Trauma où les joueurs auraient avec délice eu la possibilité — enfin ! — de gambader joyeusement dans le camp d'Auschwitz revêtant l'uniforme d'un officier SS : leur rêve d'enfance. HEIL SIEG (re-re-sic). A la gloire du Furher (re-re-sic).

Il se calme, le garçon, il prend ses petites gouttes... voilà... sans baver sur son bel uniforme... c'est bien... c'est un brave garçon... Pfuiiii... On voit de drôles de choses sortir de la crypte, de nos jours...

Trêve de plaisanteries... Ta petite lettre nous a beaucoup fait rire, mon petit Pascal... Quel humour au second degré... Et les fautes d'orthographe ridicules évidemment volontaires... Désopilant... Désopilant... Tiens, voilà un deutschmark... Va l'acheter une bonne glace khaki...

Philippe T. Merklen, LE HAVRE

Quelle révélation pour moi que la découverte des jeux de simulation... Notre esprit est formé à une pensée stratégique digne des grandes écoles militaires, puisque volant notre patrimoine, ces dernières forment leurs élèves à ce type de jeux... Soyez en sûrs, chers lecteurs, vous occuperez les postes clefs du monde futur.

Gagné par la fièvre des jeux, je déclarai la guerre à qui voulait, je décimai allègrement les armées ennemies, me débarrassai des alliés trop encombrants, détruisai et pillai tout. Rien ne m'arrêtait. (Pourquoi diable les maîtres du monde ont-ils tous une orthographe déficiente ? Ta maîtresse de Français l'a fait subir d'atroces humiliations, mon cher Philippe ? Confie-toi. Nous sommes là pour l'aider...). J'avais enfin trouvé la stratégie suprême m'assurant d'atteindre le but ultime que tout homme se doit d'avoir : être le maître absolu...

Puis, ayant découvert les jeux de rôle, avec ma formation d'assassin, je prenai un malin plaisir à éliminer un à un mes anciens compagnons de jeux diplomatiques qui m'avaient causé d'intolérables défaites. Par exemple, pour éloigner une victime du groupe des aventuriers je plaçai une épine sous le sabot de son cheval, ou pour ne pas attirer leurs soupçons je tuai mes victimes les nuits de pleine lune, durant leur sommeil, et à l'aide d'une arme griffue je lacérai leur corps et le saupoudrais (re-sic) de touffes de poil de loups... Le lendemain mes dagues couvertes d'argent et mon collier de gousses d'ail m'innocentaient à mes camarades... J'observai ainsi au cours des parties quels étaient les personnages que chérissaient particulièrement les joueurs, afin de

les assassiner. Je n'oublierai jamais ces moments exaltants où j'étudiais les visages les-sivés et blêmes des joueurs apprenant la mort de leur personnage...

J'ai pris depuis en mains la formation d'un groupe d'enfants que j'avais préalablement arrachés à leur foyer familial, tant leurs parents craignaient l'ignoble Jeu de Rôle.

Après quelques mois passés dans un repère (sic-sic), ils comprennent mieux encore que leur Maître la fabuleuse puissance qu'ils auront sur la société de demain, que nous voulons à l'image de celle décrite par Orwell en 1984... La guerre c'est la force... Signature : Big Brother.

Je n'y suis pour rien, je vous jure qu'on les reçoit, ces lettres... Même nous, on ne serait pas capable de les inventer... Enfin bon, braves joueurs du Havre, vous savez à quoi vous en tenir... La chasse est ouverte... Si un de vos persos a été sauvagement et mystérieusement tué il y a quelques années, votre vengeance est au bout de l'annuaire... Nyark nyark nyark...

Charles Desjardin, LAON

La description de PNJ typiques ou originaux du Kersh serait très appréciée vu la difficulté du MJ à créer des PNJ complets sans les concepts manichéens de bon/méchant envers le groupe, mais équilibrés selon leurs caractères et leurs mœurs.

Xavier Ruysen, DIJON

Chers visqueux, vos scénarios pour l'Appel sont glus à souhait que ça en est un vrai plaisir...

Le hâisseur, NANTES

JE HAIS CHRONIQUES

JE HAIS CHRONIQUES

JE HAIS CHRONIQUES

Eh oui je vous hais. Car vous avez engendré par l'intermédiaire de vos Chroniques une véritable passion du jeu de rôle, et je hais le jeu de rôle, que je pratique le plus souvent possible.

Emmanuel PAILLER, TOULOUSE

Tentacules adorés, (si je t'attrape, je t'entacule) — si, si, il l'a faite... —, un mot pour vous parler de la nouvelle génération de grosbills qui déferle sur le Jeu de Rôle.

C'est au niveau du « role-playing » que le Nouveau Grosbill fait des ravages. En effet le grosbill première génération ne prend en général même pas la peine de se donner un quelconque trait de personnalité, excepté une mégalo galopante ou une tendance à écraser les autres au passage. Le NG, lui, JOUE UN RÔLE ! (ou s'imaginer le jouer, en tout cas). Le seul problème réside donc dans le fait que CE RÔLE EST UN STEREOTYPE PARFAIT. (ex. je-suis-paladin-donc-je-dois-charcler-toute-créature-mauvaise-ou-déloyale-que-je-rencontre).

Avec ce genre de persos, j'ai pu voir des aventuriers comme ce prêtre du Ptah de 2^e niveau dont les seules négociations avec les PNJ se bornaient à demander s'ils n'avaient pas de pierres précieuses, nécessaires (!) à ses sacrifices mensuels !

Voilà, c'est tout pour cette fois-ci. Nous attendons vos remarques et suggestions (et vos insultes), et espérons que vous êtes satisfaits des améliorations apportées à Chroniques. Puisse les gros-bills toujours passer devant...

Les Tentacules Associés.

CLUBS

NIMES. Création d'un nouveau club de Jeu de Rôle : « Les Derniers Aventuriers de l'Abîme du Temps ». Nous jouons à tous les meilleurs Jeux de Rôle, wargames et Jeux de plateau (CTHULHU, D&D, PARANOIA, SUPERGANG, LEGENDES...)

Pour tous renseignements, tél. 66.29.65.04 ou 66.76.05.81.

BRUZ. « Les Hussards d'Isengard », salle polyvalente du Vau-Gaillard à BRUZ. Horaire : vendredi soir de 20 h à 24 h et samedi soir de 17 h à 24 h.

Siège social : chez M. Patrick Guiné, 13 allée des Roncerails, 35170 BRUZ (Ille-et-Vilaine). Tél. 99.52.78.18.



le cercle

librairie galerie
disques jeux

**pour les
joueurs avertis**

JEUX CLASSIQUES
WARGAMES
JEUX DE RÔLES
FIGURINES
PUZZLES
JEUX ELECTRONIQUES
CASSES TETE
LITTÉRATURE
SUR LE JEU

Centre **Art de Vivre**

78630 Orgeval
Tél. : 39.75.78.00

10h à 20h
Même le dimanche
Fermé le mardi

STRASBOURG. « L'Ordre Crépusculaire des Rognons Maudits » vous ouvre ses portes à l'Amicale de Médecine. On y joue, pour l'instant, tous les soirs de la semaine à partir de 20 h 30 (jusqu'à au moins 2 h), à plus d'une trentaine de jeux (JdR, Wargames, Boardgames, Figurines...)

Renseignements auprès du **GRAND MAÎTRE DE LA 3^e LOGE** en partant du fond à EXCALIBUR. Tél. 16.88.35.64.12.

MAILLON. « Vous en avez assez des aventures molles et incohérentes, des expéditions sans suite et

du délire de mauvais maîtres de jeu » ? Alors n'hésitez plus ! « La Guilde des Nécromanciens » vous offre des scénarios pleins de suspense, d'action, de bruit et de fureur. Découvrez la vraie aventure, quittez vos donjons humides et venez vivre des campagnes réellement différentes, de par leur thème et leur déroulement ! Venez nous retrouver si vous vous en sentez le courage, nous vous attendons tous les samedis de 14 h à 19 h au foyer Culturel du Maillon (33). Nous vous initierons à l'Appel de Cthulhu, Paranoïa, JRTM, Rêve de Dragon, Trauma et surtout Pentacle, système de jeu exclusif en cours de test. Contact : Jean-Michel RINGUET. Tél. 56.34.05.50.

SAINT-DENIS. « Les Graveurs d'Épithèques » commettent chaque samedi des parties d'AD&D, MERP, WFRP, Space Opera, Rêve de Dragon, James Bond et bientôt Stormbringer et Paranoïa. Renseignements, tél. (1) 48.27.60.35 Florian.

MAISONS-LAFFITTE. ATELIER DU CSC, 99 rue de la Muette, 78600 MAISONS-LAFFITTE. Lundi de 18 h à 22 h. Samedi de 9 h à 18 h 30 (Wargames, JdR) et de 18 h 30 à 22 h (JdR).

Nous jouons à : AD&D occidental, oriental, Cthulhu, Maléfices, Les Trois Mousquetaires, Paranoïa, Méga 2, Marvel Super Héros, Stars Frontiers, Junta et divers wargames.

Renseignements : M. SIMON Philippe tél. 39.62.14.74 (entre 18 h et 20 h).

ETUPES. Venez jouer au CENTRE MEDICO-SOCIAL le samedi après-midi à Judge Dredd, Paranoïa, Cthulhu, AD&D.

LE HAVRE. Ouverture prochaine d'un Club de Jeux de Rôle et wargames au Havre. Renseignez-vous dès à présent auprès de Rodolphe, au C.L.E.C. Charlie Chaplin, 70 avenue du Mont Gaillard, 76620 LE HAVRE. Tél. 35.54.02.00.

LIVERDUN. EPEES & CRISTAL, 8, rue Bizet 56640 LIVERDUN. Les mercredis de 20 h 45 à 22 h au MILLE-CLUB du ROND-CHENE. Président : LE DERNIER TAARAKIEN, tél. 83.24.42.74.

MARSEILLE. Ouvert tous les jours de 10 h à 19 h, le club « Khazad Dûm » vous accueillera dans les locaux du magasin Le Dragon d'Ivoire au 64, rue St Suffren, 13006 Marseille. Tél. 91.37.56.66.

MARCQ-EN-BARCEUL. RuneQuest, MERP (JRTM), AD&D, Appel de Cthulhu, Paranoïa, Légendes, etc., tout ça chez « Le Seigneur du Barceul » dont les appartements sont situés dans le Foyer des jeunes du Quesne (43 bis rue du Quesne). Le seigneur reçoit les samedis de 14 h à 19 h 30. Pour tous renseignements contacter Olivier au 20.72.23.29 poste 1253. Le club

aimerait démontrer que les JdR ne sont pas uniquement un loisir masculin ; joueuses à vos dés !

NOYON. La section JdR et wargames de l'Association Jeux et Echecs se réunit les samedis à partir de 20 h dans la salle Bizet, rue Dumontois. Pour plus de précisions n'hésitez pas à appelez Philippe Collin, le responsable de cette section au 44.09.02.05.

STRASBOURG. Le C.L.A.S. A. (Cercle Ludique Alsacien de Stratégie Argentoratium) fête son 3^e anniversaire. Il invite donc tous les joueurs (euses) de Strasbourg qui aiment pratiquer les jeux de rôle, figurines, jeux de diplo., wargames... à prendre contact avec le Club. Réunion tous les vendredis et samedis à partir de 20 h au Centre Socio-culturel de la Montagne-verte, 8-10 route d'Ostwald, Strasbourg. Renseignements auprès de Patrick au (16) 88.90.37.16 (après 19 h).

VENTES

Vds nombreux Jeux de Rôle, Wargames, figurines et magazines état neuf (AD&D, JRTM, AdC etc...) Eric Minot, 25 rue du Docteur Lamare, 78100 ST GERMAIN EN LAYE.

Vds CBM64 + lecteur + jeux + adaptateur Pal/secam : 2 000 F (ou séparément). M. DELHAISE. Tél. (16) 48.60.36.86 après 18 h.

Vds prog. Amstrad Disk + K7 - Scénario + fig. — Appel de Cthulhu — fig. Exi-Airfix — Cry Havoc + Siège

— SQL + C.of Iron + plaques. Tél. 99.50.91.03 après 18 h.

Vds « l'AS des As » Gallimard 50 F — Achète D&D base et expert ou/et Appel de Cthulhu, Paranoïa. Frédéric, tél. 40.46.58.81 après 18 h.

Vds tout sur AdC (boîte de base au Nécronomicon en passant par l'Asile), sur Mega II, sur Empire Galactique + Livres jeux + magazines + etc. + quelques milliards de photocopies (D&D, AD&D, AdC, Mega etc.).

Tél. (1) 69.38.34.75 Xavier, après 18 h.

Vds Rêve de Dragon + Miroirs 1 + 2 (170 F) — Livres dont vous êtes le Héros neufs (17 F) — Paranoïa, Ecran, Envoyez les Clones, neufs : 200 F.

Arnaud FONTFREYDE, 38 rue Théophile Gautier, 75016 PARIS.

Vds cet immonde livre « l'Appel de Cthulhu » état neuf presque jamais servi pour des vermines stellaires très intéressées + Mega II + Donjons de Dragons de base et expert. Le tout pour 275 F.

Guillaume NOBLET. Tél. 69.42.83.22. après 19 h

DIVERS

Le Bimestriel des jeux de simulation **LE PAYS FANTASTIQUE** va bientôt paraître. Pour tous renseignements envoyer enveloppe timbrée à votre adresse à Olivier GOURDON, 29 bis bd de Strasbourg, 94130 NOGENT SUR MARNE. Il est gratuit.

COLLABORATEURS DE CHRONIQUES

CHERCHENT : UN 2 PIÈCES,
UN STUDIO ET UNE
CHAMBRE DE BONNE
DANS PARIS.

TÉLÉPHONER À LA
RÉDACTION AU
48.07.23.66
merci
d'avance!!

c'est
sérieux!



RESULTATS DU SONDAGE DU N° 3 DE CHRONIQUES

Votre âge :

12-14 ans	13 %
15 ans	23 %
16 ans	10 %
17 ans	5 %
18 ans	7 %
19-20 ans	14 %
21-25 ans	19 %
+ de 25 ans	9 %

La plupart d'entre vous jouent une fois par semaine (39 %) et certains acharnés plusieurs fois par semaine (18 %).

En grande majorité vous

jouez depuis un à trois ans (1 an : 19 %, 2 ans : 24 %, 3 ans : 18 %) et certains depuis cinq ans et plus (16 %).

69 % d'entre vous s'informent par leurs amis, 54 % par les magazines et seulement 19 % par les clubs (il est évident que la plupart d'entre vous cumulent plusieurs moyens d'informations).

Les jeux les plus joués : AD&D (oh, surprise !) 74 %. AdC 53 %, TRAUMA (vos réponses étaient-elles toutes honnêtes ?) 35 %, Mega I & II 22 %, Ciel Noir 22 %, Légendes 12 %, Maléfices 12 %.

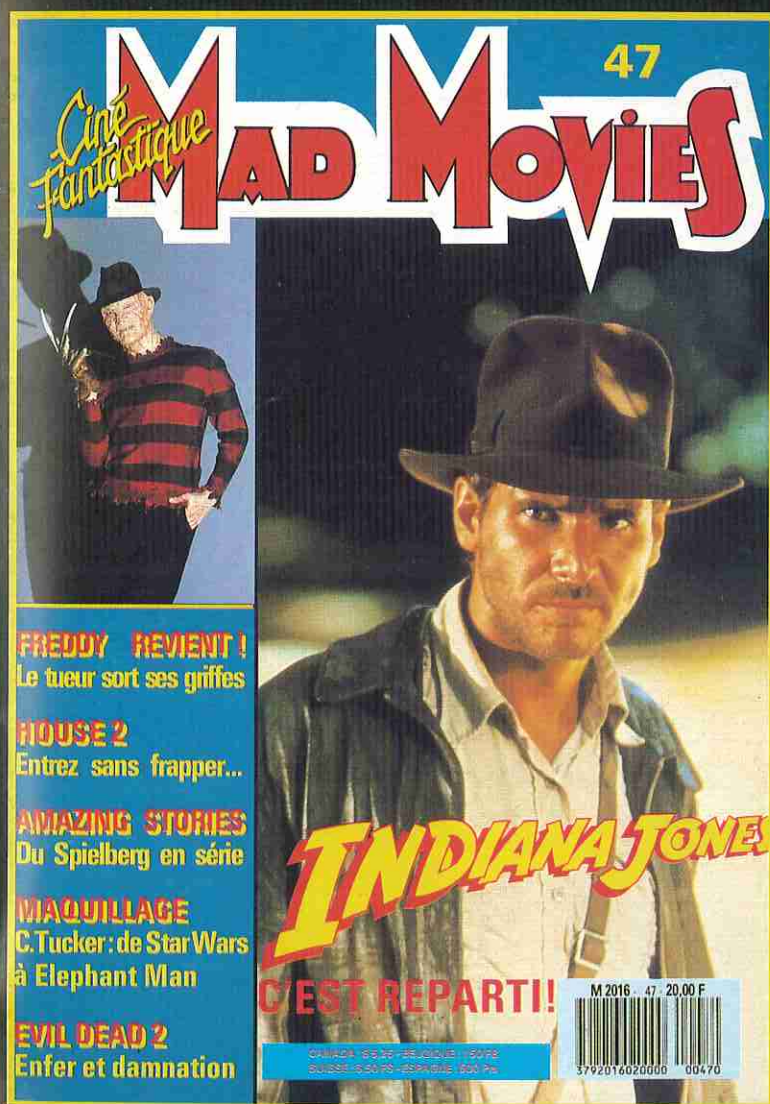
BON D'INSERTION D'UNE PETITE ANNONCE GRATUITE à découper et à renvoyer à CHRONIQUES D'OUTRE MONDE - PETITES ANNONCES - 96, avenue de la République, 75011 PARIS.

MAD MOVIES

LA REVUE DU CINÉMA FANTASTIQUE ET DE LA S.-F.

Au sommaire du n° 47, actuellement en kiosques : La reprise de l'été, Les Aventuriers de l'Arche perdue - House II - La petite boutique des horreurs - Atomic College - Evil Dead II - Nightmare on Elm Street III - Dolls - Amazing Stories - Maquillage : Christopher Tucker, de Star Wars à Elephant Man - Rétro : The Thing - et toute l'actualité du Cinéma Fantastique. 20 F

ANCIENS NUMÉROS DISPONIBLES



- N° 23 : Mad Max 2. Dossier Dick Smith.
- N° 24 : Dario Argento. Ray Harryhausen.
- N° 25 : Les Films de Tobe Hooper. Alien.
- N° 26 : David Cronenberg. Les « Mad Max ».
- N° 27 : Le retour du Jedi. Creepshow. J. Bond.
- N° 28 : Les trois « Guerres des étoiles », Twilight Zone.
- N° 29 : Harrison Ford. Avoriaz. Joe Dante.
- N° 30 : Lamberto Bava. Maquillages. Cronenberg.
- N° 31 : Indiana Jones et le temple maudit.
- N° 32 : David Lynch et Dune. Greystoke.
- N° 33 : Gremlins. Indiana Jones.
- N° 34 : Dune. 2010. Razorback. W. Craven.
- N° 35 : Terminator. Brian de Palma.
- N° 36 : Day of the Dead. Entretien Tom Savini.
- N° 37 : Mad Max III. Entretien Ridley Scott.
- N° 38 : Retour vers le futur. Entretien Rick Baker.
- N° 39 : Re-Animator. Polanski. Avoriaz.
- N° 40 : Highlander. Hitchcock. Christophe Lambert.
- N° 41 : House. Evil Dead II. Hitchcock T.V.
- N° 42 : From Beyond. L'invasion vient de Mars.
- N° 43 : Aliens. Les aventures de Jack Burton.
- N° 44 : Day of the Dead. Massacre... 2. Stephen King.
- N° 45 : Avoriaz 87. The Fly. Star Trek IV.
- N° 46 : Superman IV. Vamp. Street Trash.

Chaque numéro 20 F (port compris). Indiquez clairement les exemplaires choisis et joignez votre règlement, par chèque ou mandat-lettre (étranger : par mandat international exclusivement) à

MAD MOVIES
4, rue Mansart, 75009 Paris

Je désire les numéros suivants :

NOM PRÉNOM

ADRESSE.....

Bon à découper ou à recopier.

ATTENTION ! Maintenant le Fantastique sur votre Minitel : composer le 36 15 avec le code d'accès MAD. Pour jouer, gagner des affiches et places de cinéma, tout savoir sur les nouveaux films, passer vos petites annonces et dialoguer avec Mad Movies ou avec d'autres lecteurs. Bref, pour vivre le Fantastique en direct !

L'EVENEMENT...

CE QUE
JEUX DESCARTES
VOUS PRÉPARE!



CHAQUE TRIMESTRE
DES AIDES, DES COMPLÉMENTS,
DES VARIANTES, DES CONSEILS
SUR VOS JEUX PRÉFÉRÉS!

UN MINI-CATALOGUE
DES NOUVELLES FIGURINES
RAL PARTHA!

INDISPENSABLE!

LE SUPPLEMENT ✓ DE JEUX DESCARTES

EN VENTE DANS VOTRE BOUTIQUE HABITUELLE

