

CHRONIQUES D'OUTRE MONDE

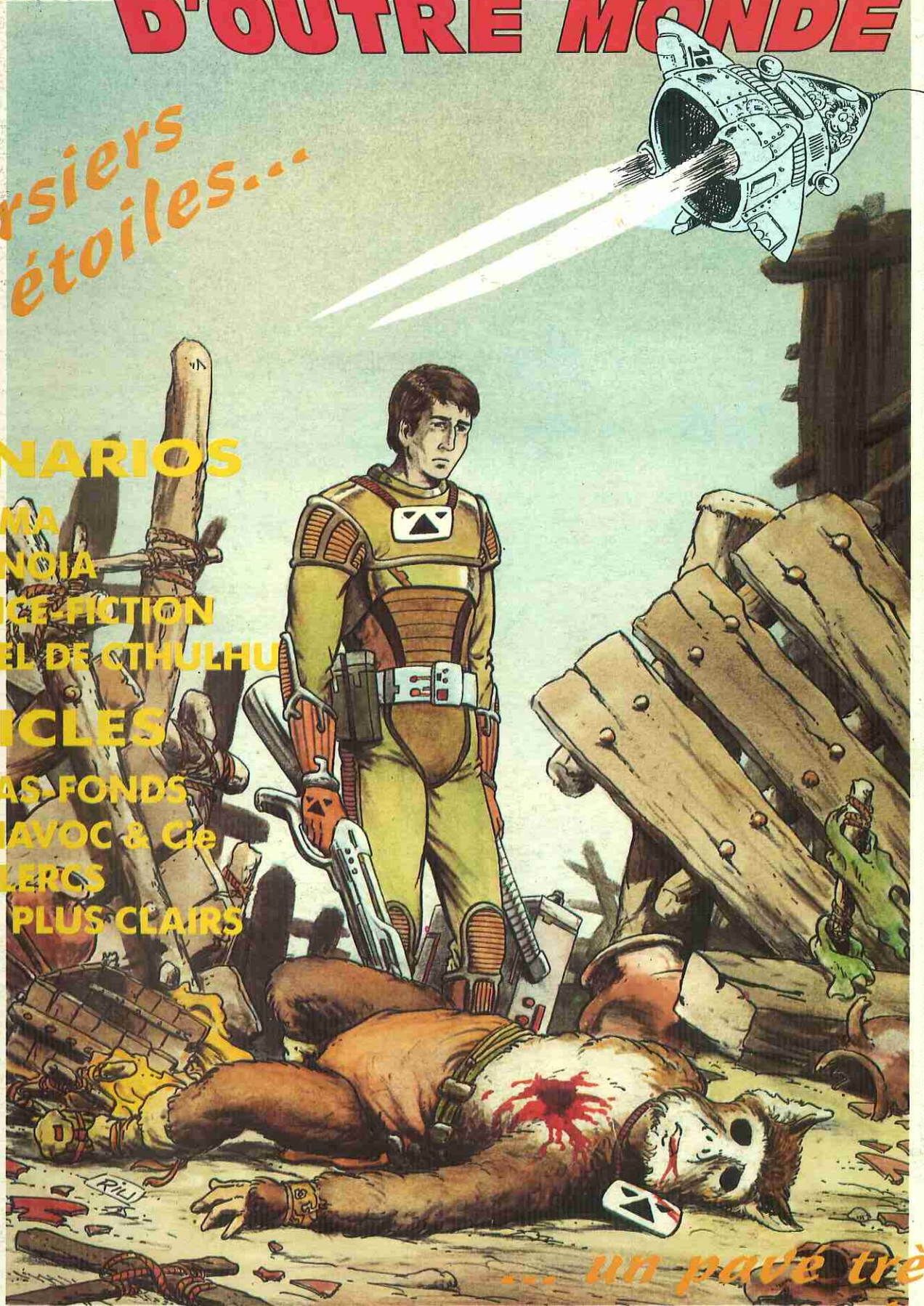
*Coursiers
des étoiles...*

SCÉNARIOS

- ▣ TRAUMA
- ▣ PARANOIA
- ▣ SCIENCE-FICTION
- ▣ L'APPEL DE CTHULHU

ARTICLES

- ▣ LES BAS-FONDS
- ▣ CRY HAVOC & Cie
- ▣ DES CLERCS
PLUS CLAIRS



*... un pavé très
spatial*

M 2085 - 9 - 30,00 F



M 2085 - N° 9 - 30 FF - ISSN 0764 - 8197

CRY HAVOC

Chevaliers et paysans dans les combats du Moyen-Age. 81 personnages, 14 scénarios disponibles.
Pour 2 joueurs et plus
A partir de 12 ans.

SIEGE

L'épopée des châteaux forts. 48 personnages et 42 engins de sièges, 7 scénarios. Un jeu complémentaire de CRY HAVOC
Pour 2 joueurs et plus
A partir de 14 ans.

SAMOURAI

Les exploits des guerriers japonais du 13^{ème} siècle. 96 personnages, 6 scénarios.
Pour 2 joueurs et plus
A partir de 12 ans.

LE CHATEAU DES TEMPLIERS

Extension pour SIEGE et CROISADES. Un château seigneurial du temps des croisés. Assiégeant pas sérieux s'abstenir.

L'ÉPOPÉE MÉDIÉVALE
4 JEUX
2 BOITES D'EXTENSION
38 SCENARIOS
375 PERSONNAGES

UN MÊME SYSTÈME DE JEU

L'AVENTURE ACCESSIBLE À TOUS

LA CITE MEDIEVALE FORTIFIEE

Extension 2 pour: SIEGE et CROISADES. Une cité imposante avec ses murailles, ses portes, ses écuries, sa citadelle et son donjon

CROISADES

Saladin contre Richard Cœur de Lion: le choc de deux grandes civilisations. A la fois jeu de rôle, jeu de stratégie et jeu tactique, CROISADES développe considérablement les mécanismes de CRY HAVOC, SIEGE et SAMOURAI.
Plus de 150 personnages.
2 cartes tactiques. Carte Stratégique du Moyen-Orient. Feuilles de personnages et nombreux scénarios.
De 2 à 8 joueurs à partir de 14 ans.

CAPITAINE COSMOS

En cette fin de 23^{ème} siècle. Alpha du Centaure est devenue le repaire des pirates et contrebandiers de l'espace. Les As de la Flotte Galactique en viendront-ils à bout? Un jeu facile d'accès qui fait appel à l'intuition tactique.

Mouvements simultanés. 42 vaisseaux spatiaux
Pour 2 à 4 joueurs
A partir de 10 ans.

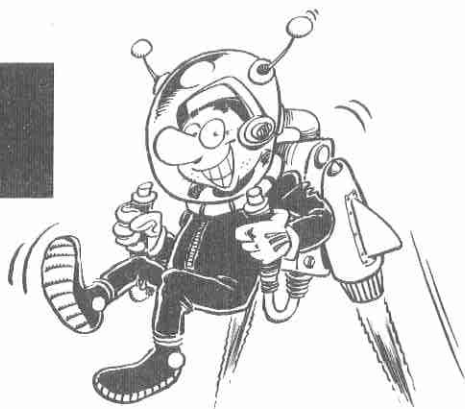
**JEUX
REXTON**
une nouvelle façon de jouer

collection dirigée par Duccio Vitale

Catalogue des jeux & figurines REXTON 5F.
Chez votre détaillant.

Rapide,
Facile d'accès,
Une excellente
adaptation au jeu
de simulation.

SOMMAIRE



VU ET ENTENDU

Des jeux et des manifs ...

4

CHRONIQUE D'UN SYSTÈME DE JEU :

Cry Havoc et Cie

14

LA VOIX DE SON MAÎTRE

OWEN 7, un nouveau robot ménager

18

GUIDE DES BAS-FONDS DE LA GRANDE VILLE

C'est sale, ça pue et ça craint le pire

20

SALADE DE CLONE SAUCE LASER

Un scénario pour Paranoïa

24

DES CLERCS PLUS CLAIRS

Démasquez les faux dévots...

28

LE PAVE D'OUTRE MONDE

COURSIERS DES ÉTOILES... « Espace... Frontière de l'infini vers laquelle voyage notre vaisseau spatial... »

33

LE CRIME DE L'EMPEREUR

Un scénario SF multijeu

51

LES DESSOUS DU REVE

Qui rêve qui ?

60

FLUCTUAT NEC MERGITUR

Un scénario parisien pour l'Appel de Cthulhu

62

TRAUMA

LE COURRIER : encore quelques armes

70

LA PÊCHE AU GROS, un scénario parano

74

PIECES DETACHEES

Petit pavé deviendra grand...

79

CHRONIQUEZ-VOUS

Dr Destroy analyse votre courrier

80

Petites annonces

82

Il va falloir que nous nous excusons lamentablement pour ce mois de retard. En effet, vous avez été nombreux à agresser sauvagement les kiosques à journaux, fin septembre. Oui, un petit mois de retard, tout simplement parce qu'il y a eu une restructuration du journal : changement d'éditeur et patate et patate... Quoi ? vous vous moquez de ces prétextes bidons ? OK, OK, rangez votre arme, nous ne le ferons plus, promis.

Vous avez aussi remarqué que le prix de votre revue préférée avait augmenté. De deux francs. Simplement, nous passons à 84 pages définitivement et ceci entraînant des frais... Non ! non ! ne tirez pas... Aaaargh.

Suite à un problème de santé, nous nous voyons obligés de confier la suite de l'édition à un autre de nos sympathiques collaborateurs, j'ai nommé le Dr Destroy.

Salut les craignos !
On m'a dit d'vous dire :
« Écrivez nous pour qu'on nous
ayons des idées d'pavés... ».
Voilà... Faites fissa
et soyez sages !



Français



Anglais



VITRINE

Jeux
de
Rôle

ENCYCLOPEDIE GALACTIQUE Volume 1 Robert Laffont

L'Encyclopédie Galactique est une aide de jeu doublée de règles avancées pour **EMPIRE GALACTIQUE**, le JdR de François Nedelec sorti en 1984.

Cela fait plaisir de savoir que l'on peut réaliser, avec des auteurs, un dessinateur et un éditeur français (non spécialisé) sûrement l'un des plus beaux supports jeu de rôle jamais publié en ce bas-monde... Chapeau bas messieurs, et espérons que cette première fera école.

La forme : un livre à couverture cartonnée rigide, d'un format légèrement supérieur à celui de AD&D ; la « une » est une superbe illustration couleur de Manchu, digne (et quelque peu inspirée) de Foss. Manchu illustre aussi abondamment les 96 pages intérieures...

Le fond : une source d'information très intéressante sur l'univers d'Empire Galactique, son histoire, son organisation politique, l'espace et toutes ses merveilles (!) surprises, les vaisseaux et évidemment les combats spatiaux. Un scénario « L'honneur des Corsaires » clôt ce premier tome et nous laisse le temps de patienter jusqu'au second qui sortira début novembre.



Ca se lit comme un roman, c'est intelligent et original. Le jeu commence à prendre une dimension nouvelle, inattendue et personnelle, qui provoquera certainement un regain d'intérêt chez les joueurs qui s'en lassaient un peu. Le second tome proposera des règles pour améliorer les personnages, des précisions sur les guildes, de nouveaux talents, tout ce que vous attendiez et même plus encore. Une chronique complète de ces deux premiers tomes paraîtra dans notre numéro de décembre.

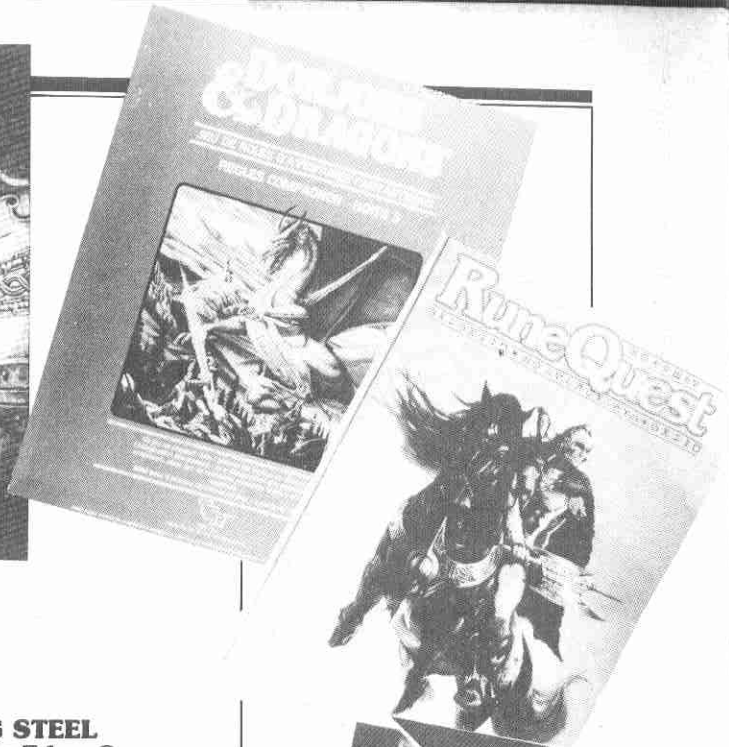
GUIDE DU MAITRE pour les règles Avancées de Donjons et Dragons T.S.R. — Transecor

Tel le loup blanc à la sortie du bois, tout le monde l'attendait, et de pied ferme... Le voilà, enfin ! Bon, trêve de niaiseries, nous n'allons pas vous faire l'affront de vous présenter AD&D : Papy, l'Ancien, La Bête, Le Jeu Le Plus Bordélique De La Galaxie, The Very Holy Bible... sont autant de surnoms connus qu'il y a d'avis différents quant à ses qualités. La Très Sainte Guéguerre de ceux qui sont Pour (à ma gauche) et de ceux qui sont Contre (à ma droite) n'en sera pas avancée pour autant, car nous sommes au regret de vous annoncer que Le Guide du Maître n'est que la traduction du DMG... Je sens le souffle de

la déception et de la colère monter dans l'assistance... Et pourtant, non content d'être une traduction fort correcte (juste quelques bugs sans grande incidence), le Guide du Maître reprend exactement le même plan, les mêmes illustrations, la même maquette que l'édition anglaise... Rien de nouveau donc, si ce n'est que nous allons pouvoir réellement jouer à AD&D en français !

DONJONS et DRAGONS : Règles Compagnon T.S.R. — Transecor

On désespérait de voir se poursuivre la traduction du « Grand Oeuvre » de T.S.R., arrêtée depuis plus de deux ans aux boîtes « D&D de base » et « Expert Set » et à quelques scénarios. Les règles Compagnon constituent la troisième boîte de l'ensemble « Donjons et Dragons » (qui en compte cinq, il ne manque plus que les boîtes « Maîtres » et « Les Immortels » — qui clôt le cycle en faisant accéder les personnages au rang de divinités) et couvrent les niveaux 15 à 25 jusqu'alors interdits aux joueurs francophones. La boîte Compagnon apporte des nouveautés pour les joueurs : des règles de combat à mains nues, de nouveaux sorts, de nouvelles armes, des règles pour jouer les non-humains à hauts niveaux (ce qui était interdit jusqu'ici) et des règles pour l'établissement de places fortes par des personnages de niveaux élevés. Le Maître du Donjon n'est pas en reste avec des règles sur les campagnes, les combats de masse (rendant le **Battle System** inutile), des trésors et beaucoup de nouveaux monstres... Traduction parfois fantaisiste mais sans problème pour Grand Papa, qui tient encore la route. Evidemment réservé à ceux qui ont les premières boîtes...



ADVANCED RUNEQUEST Games Workshop

Très attendu, ce **second volume de l'édition anglaise de RYNEQUEST III** se présente sous la forme d'un livre de 160 pages, comme son prédécesseur. Advanced RuneQuest fournit des précisions sur plusieurs points laissés dans l'ombre :

- **amélioration du système de création de personnages**, par l'introduction d'une expérience préalable et la description de toutes les carrières possibles ;

- **affinage du système de combat**, revenant même au détail et au réalisme parfois un peu lourd de RuneQuest III avec, entre autres, une description et une illustration de toutes les armes ;

- **un chapitre complet sur chaque type de magie** : magie spirituelle, magie divine, magie rituelle et sorcellerie, couvrant à eux tous un tiers du livre.

Deux chapitres de conseils aux MJ suivent et le livre se termine par un court scénario « The Money Tree ». Ce livre reprend presque exactement le texte de la version de Avalon Hill, en allant jusqu'à en garder les coquilles... On peut regretter le parti pris d'accentuer encore la « déglorantisation » de RuneQuest entreprise par Avalon Hill qui nous donne ici un jeu dans la lignée de AD&D 1980 : chaque MJ doit élaborer lui-même le monde dans lequel se déroulera sa campagne, sans aucune référence et avec des éléments très classiques maintenant obsolètes... Advanced RuneQuest plaira néanmoins à tous ceux qui, lassés du trop schématique AD&D, voudront retrouver la liberté de création tout en gardant des règles très réalistes.

TOP SECRET/S.I. T.S.R.

En 1980, T.S.R. présentait le premier jeu de rôle d'espionnage, TOP SECRET, de Merle Rasmusen. Bien que parti sur des bases prometteuses, ce jeu présentait plusieurs points faibles qui l'ont empêché d'avoir un développement important : système de combat lourd, progression par niveaux, pas de compétences et enfin un suivi très irrégulier. Les joueurs se voient maintenant offrir un produit au nom légèrement différent et **totalelement nouveau** : il ne s'agit pas d'une remise en forme des règles, comme cela avait été fait pour GAMMA WORLD, mais réellement d'un nouveau jeu, écrit par Douglas Niles.

La forme de celui-ci est très classique : **4 livrets** (Joueurs, Administrateur, Equipements et Scénarios), **une série de cartes, des pions et des dés**. Le jeu propose : 5 caractéristiques pour définir les personnages, une liste de compétences très complète, un système de combat simplifié et des règles plus précises pour définir tout ce qui entre dans la composition d'une histoire d'espionnage : combats, romances, courses poursuites... **Un système de règles optionnelles**, nombreuses et diversifiées, permet d'adapter le jeu aux besoins exacts de l'arbitre et des joueurs. L'éditeur semble aussi décidé à assurer un suivi régulier du produit avec plusieurs scénarios et suppléments programmés pour les mois à venir et, dès maintenant, des articles de promotion dans le journal de la firme. James Bond 007 aurait-il enfin trouvé à qui parler ?

PARANOIA, 2^e édition West End Games

Histoire de clarifier la situation, voici une nouvelle édition de PARANOIA **totalelement révisée, plus simple et plus claire** que la première :

- règles plus courtes,
- description du complexe plus détaillée,
- de nombreux conseils pour améliorer la qualité du jeu.

De mieux en mieux, donc...

LIVING STEEL Leading Edge Games

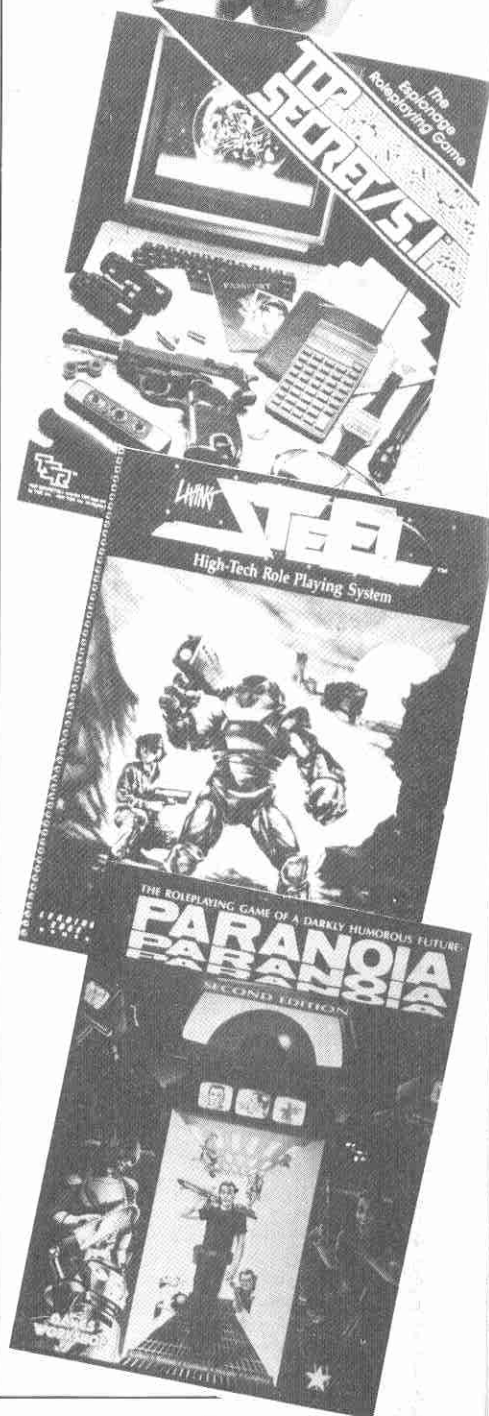
Après PHOENIX COMMAND (le jeu presque aussi craignos que PRICE OF FREEDOM), et RHAND (SF médiocre), arrive la troisième production de Leading Edge : **LIVING STEEL, le jeu de rôle « High Tech »**. Figurez-vous que la planète « Rhand » a été envahie (encore !) par les « Spectraux », une race totalement étrangère (beurk, encore de sales aliens dégueulasses !) et pour les combattre, on réveille l'élite de l'armée des Sept Mondes : les équipes Alpha, constituées de soldats hyper entraînés et dotés des équipements les plus sophistiqués (en l'occurrence des armures de combat dignes d'un Heinlein en furie et autres gadgets du même acabit...). Et c'est parti, pas de quartiers ! De toute façon, les règles ne prévoient **pas de discussion ou de communication** avec les étrangers, **ni de diplomatie** (pour les gonzesses et tout ça...).

Non elles ne traitent que de choses « utiles » : les équipements, leur entretien, les missions, les combats, les armes (mais quand même les soins médicaux, histoire de remettre les soldats sur pied...).

En voilà un éditeur qui fait des jeux bien, des jeux comme il faut pour me dresser tous ces petits salopots...

MANUAL OF THE PLANES T.S.R.

Ce n'est rien d'autre que le **ixième volume de la série Advanced Dungeons & Dragons**, le Dallas des jeux de rôle... Il fournit des règles pour créer et gérer tout l'environnement nécessaire à des aventures se déroulant sur d'autres plans d'existence de l'univers de AD&D. Je vous avouerais franchement que je n'ai eu ni le courage, ni l'envie de le décortiquer comme il se devrait ; de toute façon, les accros l'achèteront, alors...

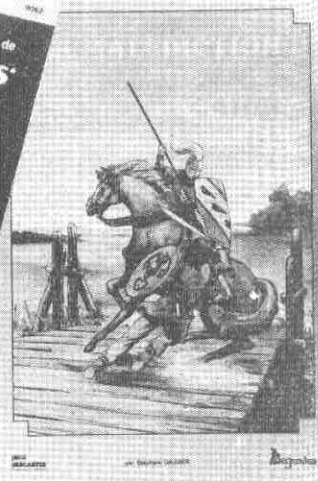


Scénarios et Extensions

CM1 Une Aventure pour des personnages de niveau 15 ou plus 9117



U1 Une Aventure pour Personnages de Niveau 1 à 3



ECRAN DU MAÎTRE DE DONJON et ECRAN DE RÉFÉRENCE DES JOUEURS, pour les règles Avancées de Donjons et Dragons T.S.R. — Transecor

Ecrans reprenant les couvertures du Manuel du Joueur et du Guide du Maître parus récemment. Ils sont plus complets, (un peu) mieux organisés que leurs homonymes anglo-saxons et apportent une aide réelle, au MD comme aux joueurs, dans leurs recherches d'informations sur des points de règles.

LE SINISTRE SECRET DE SALTMARSH T.S.R. — Transecor

Premier scénario pour AD&D en français, il débute une série de 3 (U1, U2 et U3) et s'adresse à des personnages de niveaux 1 à 3. Conçu de manière très classique, il est cependant amusant à jouer et à faire jouer car, si l'histoire n'est pas un chef-d'œuvre d'originalité, elle saura prendre et tenir les aventuriers, surtout si faibles à ces niveaux-là...

L'ÉPREUVE DES SEIGNEURS DE LA GUERRE T.S.R. — Transecor

Un scénario pour D&D, directement lié à la boîte « Règles Compagnon » puisqu'il s'agit d'un scénario pour des niveaux 15 et plus. Il est assez complexe, avec de nombreux PNJ et son intrigue tourne autour d'une histoire poli-

tique bien ficelée. Il demandera aux aventuriers sûrement plus de réflexion que ce à quoi ils s'attendent et leur réserve quelques surprises. Un bon produit écrit par Douglas Niles, un des meilleurs auteurs de chez T.S.R. à qui on doit la récente version de TOP SECRET.

BLUES EN JAUNE POUR UNE BOÎTE NOIRE Jeux Descartes

Avec un nom comme celui-ci, vous vous dites que cela ne peut être qu'un scénario pour PARANOIA... Et vous avez raison mais ne vous figurez pas que c'est en répondant à des questions d'une si Evidente Evidence (merci Ami) que vous gagnerez des points de confiance... Vous auriez pu en gagner en nous révélant que ce superbe et délirant scénario a été écrit par un authentique auteur de roman, un vrai : John M. Ford. Quant à son sujet, je suis désolé mais votre niveau d'accréditation est loin, très loin d'être suffisant...

MALEFICES N° 8 LE MONTEUR D'OMBRE Jeux Descartes

Ce huitième scénario de MALEFICES est à plus d'un titre une déception. D'abord la trame générale de l'histoire que l'on ne peut qualifier que de « bateau », avec son savant-fou-apprenti-sorcier, une base à la James Bond où il ne manque même pas la sentinelle-stupide-destinée-à-être-assommée, et un délire technologique anachronique et totalement incroyable... Tout cela, ce sont des

défauts pardonnables, qui restent des obstacles surmontables avec un peu de bonne volonté... Mais il y en a un qui ne l'est pas, c'est le dirigisme exagéré qui imprègne le déroulement de l'histoire, ne laissant aucune liberté, aux joueurs comme au MJ, à tel point qu'une bande dessinée retrace en images pratiquement toute l'histoire comme elle doit se dérouler... toute autre possibilité étant implicitement exclue. Espérons qu'il s'agit d'une dernière, comme on dit...

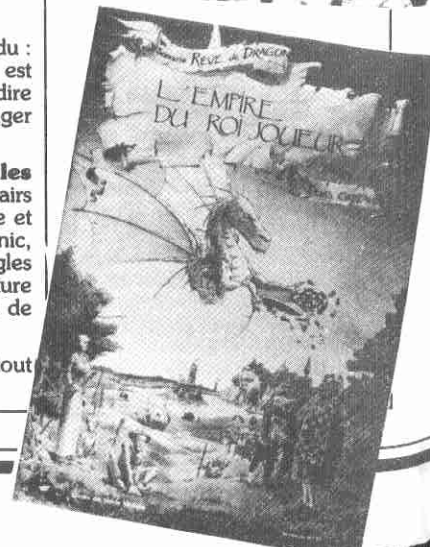
L'EMPIRE DU ROI JOUEUR Miroirs des Terres Médianes n° 5 Ludodélire

Nouvel éditeur et nouvelle présentation pour ce Miroirs des Terres Médianes le supplément régulier de Rêve de Dragon avec une superbe couverture de Didier Guiserix et des illustrations intérieures non moins réussies de Florence Magnin. Le contenu :

- un scénario bien entendu : L'empire du Roi-Joueur, qui est relativement flippant (je n'ose dire stressant) et qui va vous manger la cervelle (si si !);

- des règles optionnelles sur la musique et les effets des airs et chants draconiques, le jeu, lire et écrire, la lecture du draconic, quelques précisions sur des règles antérieures, une nouvelle créature et un nouveau type de feuille de personnage.

Comme d'habitude, c'est tout bon. Allez-y les yeux fermés.





LE CHANT DES ENFERS Oriflam

Peu après la sortie de la version française de STORMBRINGER, Oriflam avait présenté « **Démons et Magie** », le **second** **compagnon** édité par Chaosium. **Voici maintenant le premier** de la série originale, présenté sous le nom de « **Chant des Enfers** »... Le contenu du livret est à la hauteur de ce que l'on peut attendre.

— **Une description de quelques personnages** marquants de la société Melnibonéenne, qui permettra au MJ de rendre plus vivantes les incursions des personnages dans la Cité qui Rêve (une entrevue avec le Dr Bouffon — Dr Jest pour les anglophiles — devrait remplir d'aise tout personnage un tant soit peu masochiste).

— **Un complément au bestiaire**, qui porte à notre connaissance plusieurs créatures des nouvelles de Moorcock, comme les Elenois et les Gralhaks.

— **Le plat de résistance : quatre bons scénarios** opposant les personnages à divers obstacles plus ou moins naturels, d'une « simple » incursion dans la forêt de Troos à la découverte d'un bâtiment né de l'essence même du Chaos. Les joueurs devront en tout cas ne pas préjuger de leurs forces...

— **Deux scénarios solos** qui nous plongent très facilement dans l'ensemble des récits de Moorcock puisqu'ils proposent de nous faire revivre rien moins que la première invasion d'Immryr et le voyage de Tristelune dans les Marais des Brumes — qui a abouti à sa rencontre avec Elric.

— Un additif, consacré à des « **trésors exotiques** » (et magiques). Amusant, mais d'un intérêt moindre...

La présentation est très correcte, plus soignée que celle de « **Démons et Magie** » et le livret est toujours abondamment illustré par Alain Gassner — que personnellement, je n'aime pas... Ceci dit, le livret est d'un intérêt indiscutable pour tous ceux qui désirent s'avancer plus loin dans la découverte des Jeunes Royaumes.



ADEN Jeux Descartes

Sous une couverture aguichante (au bon sens du terme), nous découvrons un **scénario pour LEGENDES DE LA TABLE RONDE**, de Eric Mazoyer. Décidément, l'équipe de LEGENDES est très prolifique. Cette histoire va d'abord amener les personnages à enquêter sur les réelles occupations d'un « honorable commerçant », puis va basculer dans une aventure agitée sur laquelle on peut sentir flotter une légère odeur d'Appel de Cthulhu loin d'être désagréable...

LA MALEDICTION DE CAHIR Jeux Descartes

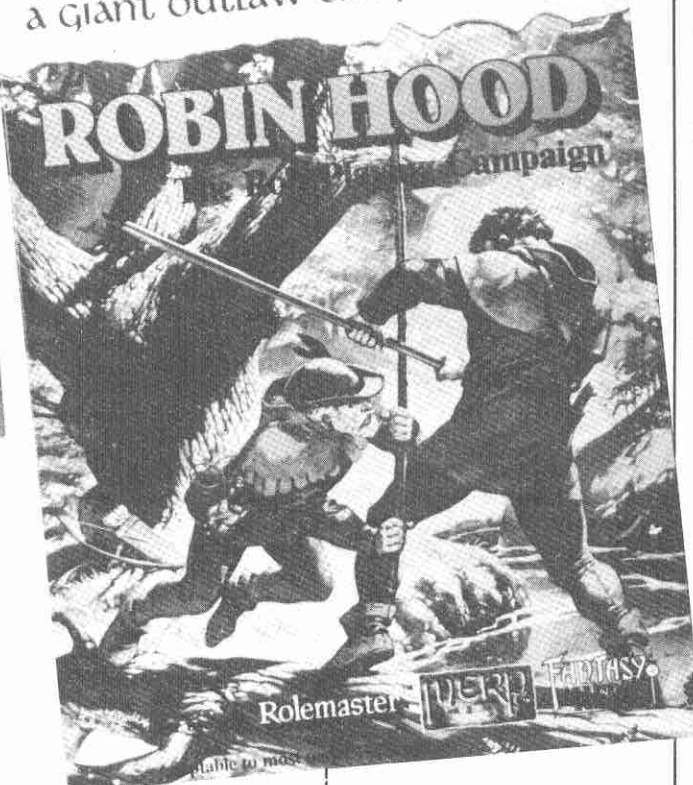
Un **scénario pour LEGENDES CELTIQUES**, de Stéphane Daudier, qui va amener les personnages à voyager à travers le temps et l'espace dans une histoire fortement imprégnée de légendes (bizarre ?...) arthuriennes... C'est très bon, toujours bien documenté et la couverture, ainsi qu'une partie des illustrations intérieures, est de Michel Riu, que vous avez déjà sûrement remarqué dans les pages de Chroniques.



ROBIN HOOD ICE

Ce livret de 160 pages est **utilisable avec la quasi-totalité des jeux de rôle médiévaux existants**. Il permet de recréer l'atmosphère de l'Angleterre au 12^e siècle, à l'époque de Robin des Bois, du shérif de Nottingham et de Richard Cœur de Lion. Je recommanderais ce jeu à tous ceux qui cherchent à redonner un

a giant outlaw campaign

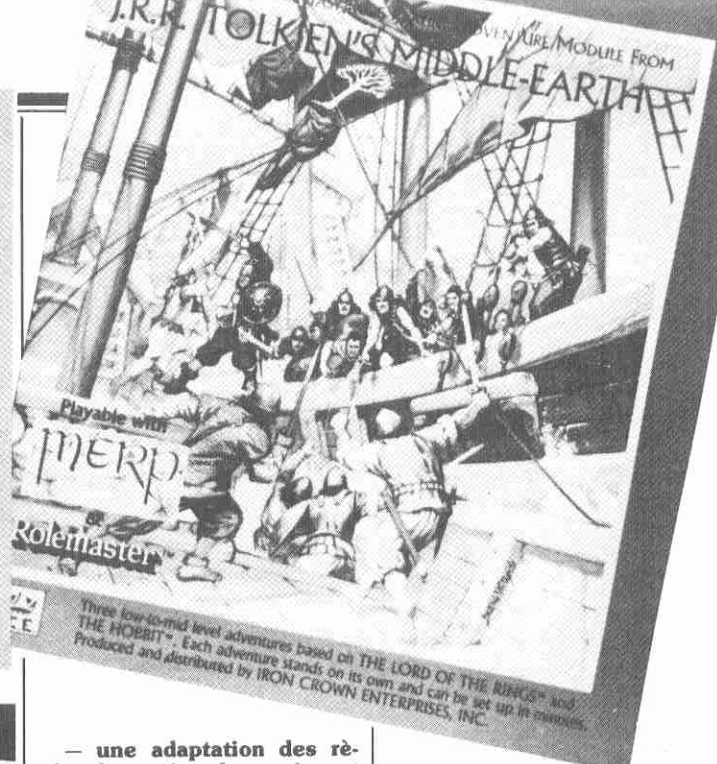
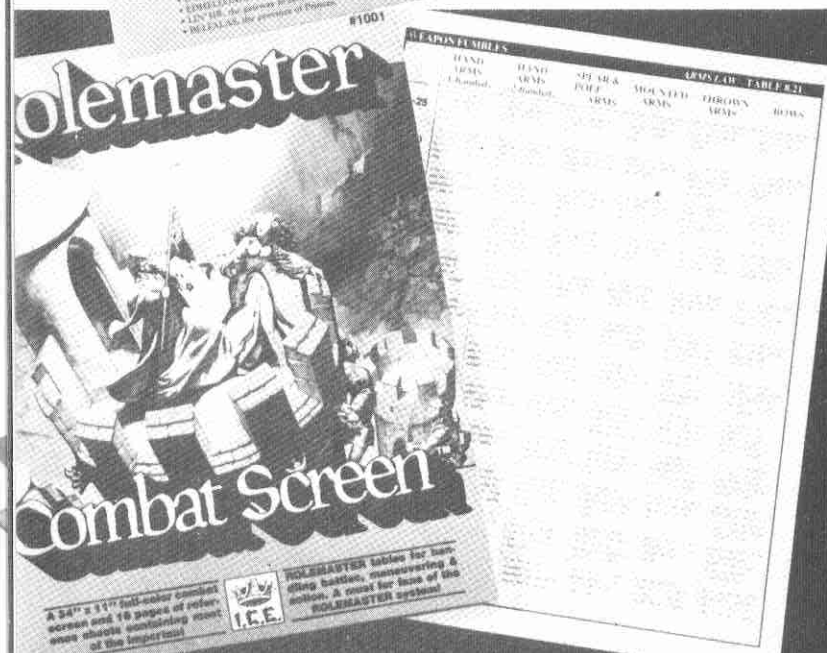
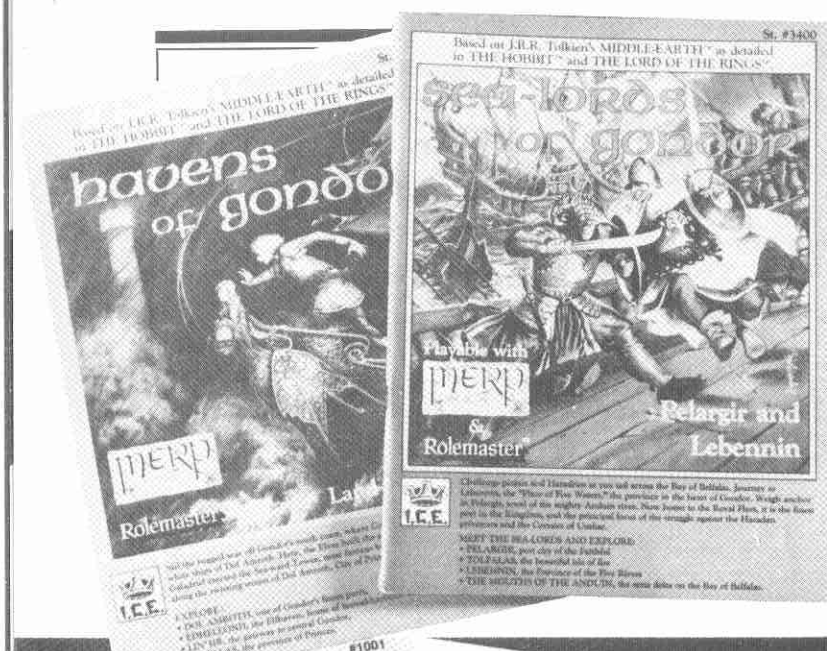


accent plus authentique à leurs campagnes médiévales. Quasiement indispensable pour PEN-DRAGON, etc..., ce livre peut apporter une dose de réalisme intéressante à la campagne de AD&D la plus loufoque.

Mais rien ne vous empêche de créer votre campagne pour Robin Hood, puisque le livret contient **les règles de création de personnages**, en plus d'une **étude très détaillée sur la vie en Angleterre sous le règne des Normands**. Sont inclus des chapitres sur les différents langages (français, normand, anglais, gaélique, flamand, latin, etc.), les hommes d'armes, le gouvernement et ses finances (qu'il était bon d'être percepteur à l'époque...), la religion, la médecine par les plantes et, bien sûr, les créatures mythiques du folklore ainsi que la magie et les sites rituels. Suivent trente pages de conseils et d'explications pour la préparation d'une campagne (et on mesure alors la distance parcourue depuis le premier Dungeon Master's Guide, et son incompréhensible amalgame de règles enfilées à la queue-leu-leu...), ainsi que **deux campagnes**, dont l'une met en scène Robin Hood lui-même.

En dehors même de la clarté d'utilisation de ses règles, de sa facilité de lecture, de la qualité de ses plans et de sa multitude de détails, Robin Hood se caractérise par le concept même de la campagne proposée. Les personnages ne sont pas des nobles, des chevaliers sans peur, sans reproche, à la poursuite d'une sainte mission où les règles de la chevalerie et la hiérarchie des blasons l'empor-

tent sur le role-playing. Non, bien au contraire, **les joueurs de Robin Hood incarnent de vrais héros**, des héros de chair et de sang, pauvres, durs au combat, prêts à défendre les opprimés contre l'ennemi usurpateur et ses sbires. En ce sens, Robin Hood se détache du lot des campagnes médiévales habituelles par le réel sens de la mission que les personnages sont amenés à entreprendre. Pas question d'aller chercher trente pièces d'or ou la Main de Haragudrun le Maudit dans le château de l'Enchanteur Masqué. **Finis les débuts de parties bourrés de clichés** du style « Vous êtes en ville depuis trois semaines et vous avez dépensé vos derniers kopecks. Une affiche attire votre attention. Le seigneur du lieu recherche six crétins — tiens, on est justement six — pour une mission ridicule et à coup sûr mortelle qu'aucun des 600 soldats de sa garnison n'est prêt à entreprendre — soutenus en cela par le puissant Syndicat Autonome des Soldats Libres et Indépendants... » Non, braves lades et autres coupe-jarrets, avec Robin Hood, vous êtes un outlaw dangereux, vous êtes recherché, votre tête est mise à prix. Un peu plus excitant, comme point de départ pour une série d'aventures, non ? Plus besoin de s'encombrer d'alignements et autres conneries ! L'ennemi est partout et une partie de la population est prête à vous vendre pour quelques sous. A mon sens, Robin Hood est une campagne plus proche dans son esprit de la Résistance Française (oui, mōdōsieur !) que les ridicules pantalonnades de PRICE OF FREEDOM. Allez en paix, et que Thierry la Fronde soit avec vous...



MONSTERS Games Workshop

Magnifique livret de 112 pages présentant des **créatures à utiliser avec RUNEQUEST III**. Pas très original mais d'un emploi pratique et surtout remarquablement illustré.

WHITE WOLF Chaosium

Cinquième supplément pour **STORMBRINGER** et deuxième de la série « Champions Éternels », White Wolf nous propose :

- les descriptions de divers temples (un consacré à la Loi, un au Chaos, un à Kakatal et un aux Élémentaires du Feu) ;
- un scénario qui emmènera un groupe d'aventuriers dans l'Enfer Jaune, un des nombreux mondes parallèles à la terre des Jeunes Royaumes, à la recherche d'un prêtre de Pan Tang qui y est perdu ;

— une adaptation des règles de gestion des navires et des combats navals de RUNEQUEST III, pour les jeux de la gamme « Champions Éternels » et les fiches correspondantes de tous les bateaux apparaissant dans la saga d'Elric ;

— une fiche de personnage révisée pour Elric et son épée runique, plus conforme aux descriptions de Moorcock.

Ce supplément tient bien la comparaison avec les deux premiers compagnons et perpétue le suivi de cet excellent jeu. À quand une traduction par Oriflam ?

SEA-LORDS OF GONDOR & HAVENS OF GONDOR ICE

Deux nouvelles extensions pour MERP/JRTM ou ROLEMASTER. Les livrets sont d'excellente qualité, comme d'habitude, avec de nombreux plans de très grande précision.

SEA-LORDS OF GONDOR permet aux joueurs de faire connaissance avec les Haradrims, les seigneurs des mers de Gondor et détaille aussi bien les villes les plus importantes de la région (avec un très beau plan en couleurs de Pelargir) que les us et coutumes des différents clans (Druedain, Dunmen et Dunedain), sans oublier bien entendu une revue exhaustive de la flotte des hommes de Pelargir. Les PNJ sont suffisamment détaillés pour permettre au Maître de Jeu de préparer une demi-douzaine d'aventures dont les synopsis détaillés sont inclus.

HAVENS OF GONDOR décrit la région sud de Gondor, autour du port de Dol-Amroth et entre les rivières Morthond et Gilmain. Il fournit aussi une étude détaillée de l'histoire, de l'économie et de la politique de la région, avec de nombreux PNJ et toujours des idées de scénarios.

PIRATES OF PELARGIR ICE

Trois aventures prêtes-à-jouer pour MERP, pour niveaux faibles à moyens, à la recherche des pirates qui sévissent sur la côte de Tolfalas, au sud de Rohan.

ROLEMASTER COMBAT SCREEN ICE

Il paraîtrait qu'il y a de nombreux joueurs de ROLEMASTER en liberté. Cet écran est pour leurs maîtres, il regroupe des tables de références diverses et simplifie (?) un tout petit peu leur tâche dans la pratique de leur jeu favori. Il compte cinq faces de tables plus un livret de seize pages, récapitulatif des coups critiques...

VOICE OF DOOM Hero Games

Dernier supplément en date pour **CHAMPIONS**, et le premier sorti depuis la reprise en main de Hero Games par I.C.E., utilisable avec **CHAMPIONS** ou **DANGER INTERNATIONAL** pourvu du supplément « Super Agents », Voice of Doom est un scénario de facture assez classique mais très bien conçu, mettant les joueurs face à une organisation secrète auprès de laquelle Viper peut passer pour humanitaire. Elle est tout à fait décidée à acquérir le contrôle total du crime international, fusse au prix de la mort de quelques héros. Ce scénario peut être incorporé sans problème dans toute campagne existante. On notera un grand nombre de PNJ (près de la moitié des 30 pages du livret) et une surprise pour les aficionados de SUPERWORLD : l'auteur de ce scénario n'est autre que Steve Perrin, échappé temporairement de chez Chaosium après la cessation de parution de son propre jeu.



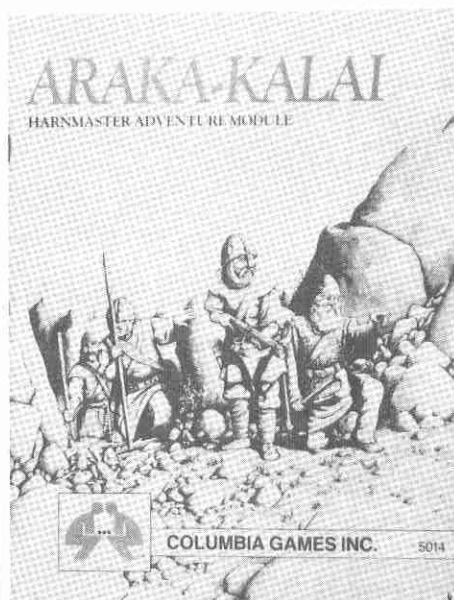
ARAKA-KALAI Columbia Games

Ce module d'aventures pour **HARNMASTER** permet aux personnages de participer à un pèlerinage. Finitions et plans impeccables, histoire non dénuée d'intérêt. On finit par s'habituer au meilleur de la part des auteurs de l'**Encyclopedia Harnica**...

CAR WARRIORS Steve Jackson Games

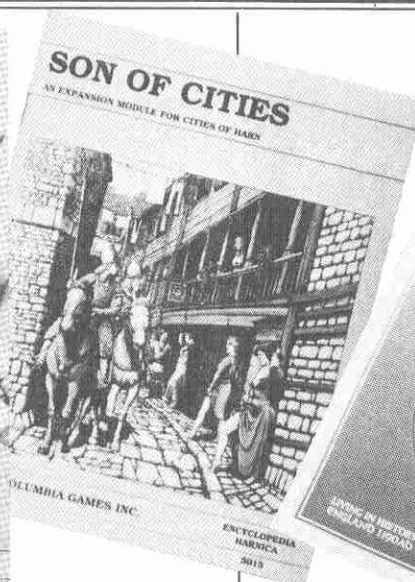
Ce supplément pour **GURPS AUTODUEL** contient 36 personnages à utiliser en tant que PJ ou PNJ par les joueurs et le Maître de Jeu. Duellistes, Policiers, Militaires prêts à défendre leur ville contre les fous du volant, Bikers, Punks et Dégénérés... vous trouverez entre ces pages de quoi alimenter vos cauchemars. **CAR WARS** était le meilleur jeu de son type, à des lieues au-dessus de **BATTLE CARS** (Games Workshop). Après avoir créé quelques livrets pour joueurs solitaires, l'équipe de Steve Jackson Games a décidé de l'adapter en jeu de rôle. Le résultat est étrange, mais non dénué d'intérêt. L'atmosphère ressemble à celle de **JUDGE DREDD**, sans le côté « fasciste bon-enfant ». Cette Amérique toujours juvénile, patriote et attachée à la bonne vieille self-défense, est sans doute peu éloignée de la réalité des années à venir. Ainsi, en juillet de cette année, les free-ways de Los Angeles ont été le théâtre des premières morts au volant par armes à feu...

L'ère de Car Wars a commencé pour une queue de poisson ou un refus de dépassement... Steve Jackson, dans la première édition de Car Wars, avait été plus optimiste : les premiers duels automobiles avaient, si j'ai bonne mémoire, débuté en 1989. Apocalypse Now !



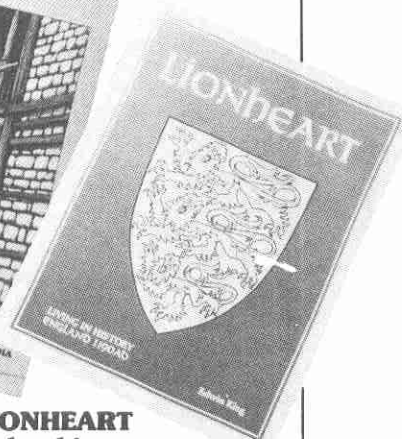
AADA ROAD ATLAS VOLUME ONE : THE EAST COAST Steve Jackson Games

Ce premier volume d'une série de dix atlas vous permettra de connaître les dangers des autoroutes et des départementales de la côte est des États-Unis. Construit comme un guide touristique, il vous dira tout sur le prix de l'essence, les garages, la nourriture, les gangs de Bikers et les méthodes parfois expéditives de la police locale ou des Vigilantes de Edsel, et même les légendes parfois franchement inquiétantes de la route... Tel ce gang fantôme, Vanderdecken's Sharks, qui pourcourt les motorways de West Virginia à la recherche d'un exit introuvable... Achetez un atlas des routes américaines, bâtissez votre voiture du futur, mettez Springsteen sur la chaîne laser, branchez le radar, et appuyez sur l'accélérateur...



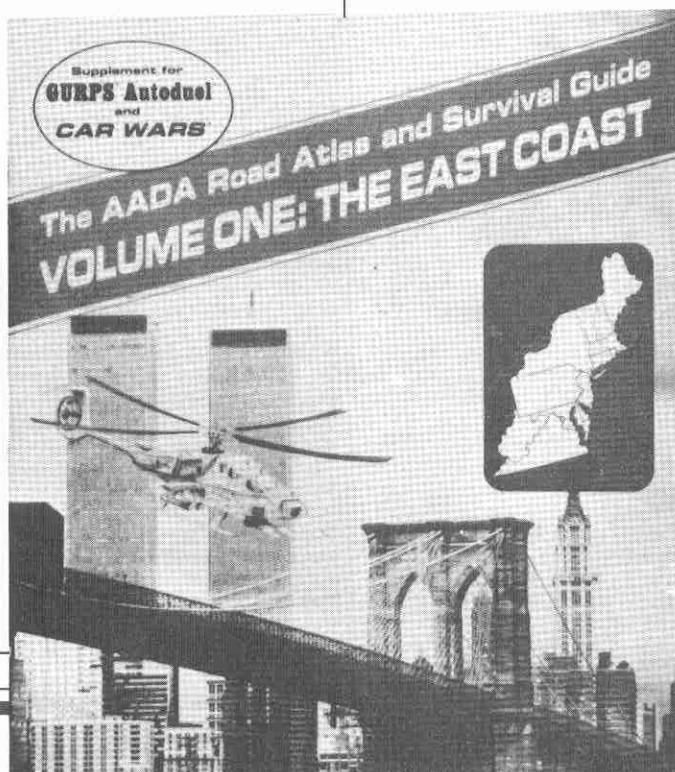
SON OF CITIES Columbia Games

L'Encyclopedia Harnica, c'est comme une pinte de Brozgull le soir de la Saint-Glialala-Le-Preux : quand il n'y en a plus, il y en a encore... En l'occurrence, Son of Cities est encore une excellente aide de jeu pour HARN. On y trouve des descriptions d'endroits divers, tels que les temples, les palais et les guildes donnant un relief supplémentaire aux Cities of Harn (Aleath, Cherafir, Golotha, etc.), que vous devez obligatoirement connaître si vous vous intéressez un tant soit peu aux aides de jeu médiévales de qualité...



LIONHEART Columbia Publications

L'auteur de ce livret annonce lui-même la couleur. **LIONHEART**, sous-titré : **La vie en Angleterre en 1190**, est un livre de recherche historique plus qu'une aide de jeu. Effectivement, il conviendrait mieux à un étudiant d'Histoire Médiévale qu'à un joueur. Il s'inspire d'un jeu que l'auteur a créé, et qui sera publié ultérieurement si **LIONHEART** a du succès... J'avoue ne pas comprendre le but de la manip... A éviter.



POUR LES JOUEURS AVERTIS

librairie - galerie
disques - jeux

le cercle

JEUX CLASSIQUES
WARGAMES
JEUX DE RÔLE
FIGURINES
PUZZLES

JEUX ELECTRONIQUES
CASSES-TÊTE
LITTÉRATURE
SUR LE JEU

Centre

78630 ORGEVAL
Tél. 39.75.78.00

10 H - 20 H
MÊME LE DIMANCHE
FERME LE MARDI

GURPS HORROR



GURPS HORROR Steve Jackson Games

Un livret de 100 pages permettant de **combattre les forces du Mal** en utilisant les règles de base du **GENERIC UNIVERSAL ROLE PLAYING SYSTEM** (Quand est-ce qu'on se décide à traduire ce terme barbare ?... Ca ressemble plus à une nausée qu'à un jeu de rôle... GURPS ! Excusez-moi, madame la Comtesse... ne vous en faites pas, je connais un bon teinturier...).

Quelques règles sur les effets de la terreur sur le psychisme, légèrement adaptées de L'APPEL DE CTHULHU, quelques règles de magie, légèrement adaptées de AD&D, quelques monstres, le Bestiaire de l'Horreur, légèrement adapté de CHILL... suivies de trois univers de campagnes d'horreur... l'Angleterre Victorienne, les Années 20 et le Monde Moderne... On croit rêver, non ?... J'en vois qui doutent de mon impartialité, qui pensent sûrement que j'en rajoute... Que pensez-vous d'un jeu qui utilise des règles de santé mentale sans les nommer, en rajoutant des tables ridicules du genre Dead Body Modifiers (Modificateurs selon la proximité du cadavre -1, l'horreur de l'éviscération -2, le nombre de cadavres -2 à -4...)? Que diriez-vous de règles de magie utilisant des sorts tels que Continual Light, Mind Shield, etc ?...

GURPS HORROR est un plagiat éhonté de jeux plus anciens. Mais plus que tout le reste, on pourra lui reprocher son manque d'atmosphère propre, de style. Beaucoup de jeux de rôle médiévaux utilisent des règles assez semblables mais il suffit qu'ils aient une atmosphère particulière pour qu'on ne les confonde pas. WARHAMMER n'est pas RUNEQUEST, AD&D n'est pas PENDRAGON... Je serais surpris que Chaosium et consorts laissent faire... CHILL n'était déjà pas un jeu brillant par son originalité, alors, en faire un pastiche...

ORCSLAYER Steve Jackson Games

Ce « **supplément de combat** » pour **MAN TO MAN** et **GURPS** est un clone des plus mauvais modules de la première période de TSR. Règles de fatigue incompréhensibles, plans à peine passables et personnages ridicules (à noter le dessin représentant Lyondel, chef des elfes, sorte d'Errol Flynn un tantinet pédéraste...). L'intrigue (?) est un remake sans aucun talent du scénario de base : Les-orcs-ont-pris-nos-femmes-et-menacent-nos-récoltes. Envoyons-un-groupe-restreint-et-vulnérable-pour-les-anéantir-tous...

Il y a même une table de Random Encounters... Au secours, je régresse !

SPACEMASTER COMPANION ICE

Si chacun a sa chacune, tout JdR a maintenant son compagnon et SPACEMASTER, quoiqu'assez peu connu, n'échappe pas à la règle. Or donc, ce compagnon propose :

— pour les joueurs : **des documents sur l'Empire, des équipements inédits, de nouvelles races** peuplant les étoiles ;

— pour le Maître de Jeu : la méthode pour **créer un système stellaire, des règles de combat pour des machines géantes, un générateur aléatoire d'aventures** (d'une utilité plus que discutable), **un système de combat par arts martiaux** repris de « Claw Law », une carte stellaire et... une dizaine de pages de tables, à la ICE...

Jeux de plateau

RENCONTRE COSMIQUE EXTENSION N° 1 Jeux Descartes

Sous une enveloppe craft qui ne laisse présager rien de bon, nous avons la bonne surprise de découvrir **15 nouvelles cartes de Pouvoirs Extraterrestres** à mélanger aux premières et le matériel nécessaire (pions et plateaux) pour **jouer à 6**. Rencontre Cosmique à 4, c'était déjà pas triste, à 6, c'est la prise de tête totale... Extension indispensable pour tous ceux qui sont déjà sous le charme.

LE CHATEAU DES TEMPLIERS LA CITE MEDIEVALE FORTIFIEE Jeux Rexton

Ces deux boîtes représentent les **premières extensions de SIEGE et CROISADES**. Elles proposent un matériel de qualité permettant de diversifier les lieux où se déroule l'action de ces deux jeux. Elles fournissent aussi des planches de personnages supplémentaires ainsi que des règles spéciales pour les sièges. Les planches de plans plastifiées fournies peuvent aussi être utilisées pour « du bête jeu de rôle ».

PARIS ZOOM Jeux Descartes



Sortant de ses créneaux habituels, Jeux Descartes vient de publier un nouveau jeu original qui s'adresse essentiellement au « **grand public** » (ceux qui n'ont pas encore le bonheur d'être initiés à nos jeux préférés). Paris Zoom allie avec intelligence un **jeu de connaissances** « à la Trivial Poursuit » et un **jeu stratégique et tactique** où chaque joueur, dirigeant un personnage, doit accomplir un périple parisien sur les réseaux de la RATP. Les possibilités de renouvellement sont nombreuses, contrairement aux jeux de questions traditionnels : pour une fois, les grosses têtes ne feront pas forcément la loi. Pour un sympathique Noël en famille.

GUILLOTINE Avril et Floréal

Une brèche dans l'espace temps vient de s'ouvrir et voilà que se trouve parachuté sur mon bureau un nouveau jeu de plateau ayant pour thème la **Révolution Française**. Le plateau est sympa, et le jeu a été testé par le club « Le Fer de Lance ». Une **simulation épique** avec au programme du sang, de la sueur et des larmes...

Renseignements sur les points de ventes auprès de l'auteur : Philippe HERNANDEZ, 10 ter, rue Daguerre, 95240 CORMEILLES-EN-PARISIS.

L'AFFAIRE DE QUEEN'S PARK Jeux Descartes

Toujours une présentation très soignée pour le jeu de « Sherlock Holmes », **DETECTIVE CONSEIL**. L'Affaire de Queen's Park est une **enquête fort complexe** qui a fait l'objet, aux Etats-Unis, d'un concours similaire à celui organisé par Jeux Descartes sur « L'Affaire de l'Oiseau de Papier » il y a quelques mois. Ce quatrième volume a été remanié par rapport à l'édition anglaise originale et quelques nouvelles règles nous sont présentées, simplifiant quelque peu le déroulement de l'enquête.



LUDODELIRE

Caché sous l'armoire, dissimulé par le panier du chat, c'est d'un œil voilé et la voix cassée que je vous annonce que la fin du monde est proche ! Planquez vos sœurs, clouez le fauteuil roulant de Grand'pa à votre porte, gardez à portée votre fusil et priez : Ludodélire, la bande de voyous qui a déjà commis Supergang, va sortir non pas un, mais deux ! je répète deux, d,e,u,x nouveaux jeux.

Argh !... Quel choc ! Et le pire, c'est qu'on y a déjà joué et on peut vous dire que ça parle de grontubull au fuitopill et d'un lohrezacc de pojjuioip, vous voyez le topo ? Encore des jeux à ne pas jouer entre amis...

Miroirs des Terres médianes...

Dans la lancée, et ça on peut en parler, le sixième Miroirs des Terres Médiane sortira avant Noël...

LE LIVRE DE POCHE

Le jeu de rôle de poche, c'est pour maintenant. La rentrée d'Empire Galactique se fait en force (voir Vitrites) et ceux qui craqueraient pour l'Encyclopédie sans posséder les règles de base pourront se les procurer dans cette version économique et remaniée légèrement. Un premier ensemble (livre du joueur, livre du maître, 1 scénario et un écran), suivi de 3 volumes de scénarios, vous attend chez tous les libraires. Ne vous en privez pas...

SCHMIDT FRANCE

Annonçons les règles avancées de L'Oil Noir — stop — janvier 88 — stop — présentation habituelle — stop — Et vive l'Aventurie — stop —

CITADEL FRANCE

Le Héraut Citadel n° 4 devrait pointer le bout de sa trompette en novembre. Et, ô miracle de la traduction, Warhammer Battle devrait sortir également. Préparez vos armées, briguez leurs armes, préparez les champs de bataille pour une arrivée attendue du wargame avec figurines fantastique...

ORIFLAM

Plus que 15 jours avant la parution de RuneQuest (16 novembre), la traduction de la version américaine ! Dans une superbe boîte (on a vu la couverture, on peut le dire) vous trouverez un livre de plus de 200 pages, lui-même séparé en plusieurs livres : du joueur, du maître, de la magie, des créatures, de Glorantha, une carte de Glorantha et un livret de références. Et vous n'aurez qu'un petit mois à attendre pour compléter la version française de cet ancêtre en découvrant l'écran du Maître.

Oui, c'est bien joli, mais et Stormbringer alors ? Pas de problème, Oriflam a promis l'Octogone du Chaos pour décembre.

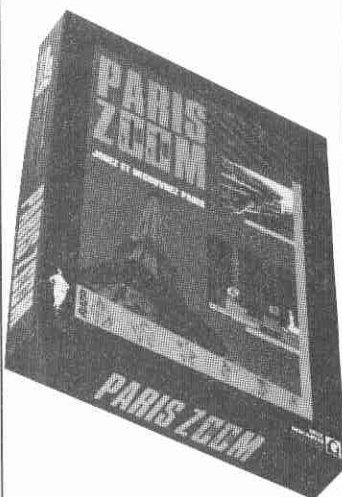
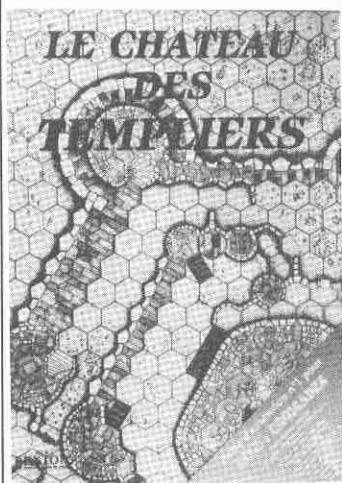
OK, pour Hawkmoon alors ? Là, il faudra attendre mi-mars.

Et Oriflam pense aussi aux amateurs de wargames en publiant, pour Noël, la version française de Tank Leader, initialement édité par West End Games.

LES ELFES

Le Secret sous la Montagne (campagne pour Féerie) et l'Arc et la Griffe (wargame avec figurines médiéval fantastique) doivent déjà se trouver chez vos receleurs favoris.

Mais les gros morceaux sont attendus pour décembre : Empire et Dynastie, après bien des péripéties et le capotage de son premier éditeur, et Kabbale, repoussé après les farces de mauvais goût de son premier imprimeur...



SUITE PAGE 26

JEUX DESCARTES

Menu gastronomique pour cette fin d'année...

En entrée (paru ou à paraître tout de suite), brochette de Chtulhu en boîtes sauce traduction : Les contrées du Rêve (**Dreamlands**), Le rejeton d'Aza-
thoth (**Spawn of Azathoth**), et **Chtulhu by Gaslight**. Inutile de vous les présenter, vous avez tous un pourcentage en Mythe suffisamment fort pour en apprécier les saveurs aigres-douces.

Puis viennent les plats de résistance, copieux pour **Warhammer** — le jeu de rôle, et épicé pour **La Vallée des Rois (Légendes de l'Égypte Antique)** présentée dans un premier temps dans la collection « Premières Légendes ».

Et un dessert, pour ceux qui auraient une faim ludique insatiable, un jeu de plateau sur le football américain agrémenté de trolls, nains, orcs et autres friandises, **Blood Bowl**...

Café et boisson en sus (si vous voulez plus de précisions sur les recettes exactes, consultez les anciens numéros de Chroniques)...

D.A.P. SELECTION

Ce n'est pas la peine de faire fonctionner vos méninges à plein rendement, ce nom ne peut rien vous évoquer. Il s'agit d'un nouvel éditeur français qui commence par sortir des wargames français. **Le Baron Rouge**, wargame aérien suivi de près par un wargame « automobile » devraient sortir sous peu, avec des systèmes de jeu quasiment compatibles. Pas fier, cet éditeur propose aux joueurs d'envoyer leurs suggestions et avis, bref de participer à une future réédition des règles. Profitez-en, c'est pas souvent qu'on vous demande votre avis...

En vrac

JEUX DESCARTES PLUS

Le volume 2 nous arrive encore tout chaud. Toujours de nombreuses aides de jeu et articles sur : **LEGENDES**, **MALEFICES**, **PARANOIA**, **CTHULHU**, **LES AIGLES**, **DETECTIVE CONSEIL** et **AMIRAUTE**. Et en vrac : les infos, un écran complémentaire pour **CTHULHU**, comment faire éditer votre jeu (chez Jeux Descartes évidemment !) et un catalogue des (très jolies) figurines **Ral Partha**. Bien bien...



CITADEL FRANCE

Pour le mois de novembre, Citadel vous propose : les machines de guerre des squelettes, le lance-gobelins des nains, nains, elfes et pirates de l'espace, la charrette de la peste, trois nouveaux géants et... des squelettes, des guerriers, des nains, des elfes, des skavens et des gobelins ! Pas d'orcs ce mois-ci... Et bientôt, la boîte des marines de l'espace (30 modèles plastique à monter soi-même), c'est beau, facile à faire et pas cher.

L.F.J.S.R

Nouveau : **La Ligue Française des Jeux de Simulation et de Rôle** (1 rue Turgot, 57070 Metz — tél : 87 75 12 07). Elle se propose de les promouvoir (objectif louable) et de procurer une aide technique, voire juridique, aux clubs et aux particuliers adeptes de ces jeux (?). A suivre...

A.J.M.M.

Naissance de l'A.J.M.M., **Association des Joueurs en Manque de Monstres** (? !...). Cette association a pour but de réunir tous les joueurs de France (?) pour créer de concert : killers, grandeurs- nature, semi-réels, réunions, concours... Renseignements : A.J.M.M., 82 rue St Savoumin, 13001 Marseille ou A.J.M.M., 44 rue Terrusse, 13005 Marseille.

IMAZINE

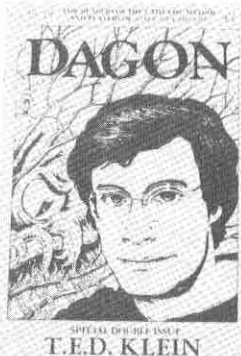
Imazine sort son premier scénario : **L'Aventure Littéraire**. C'est de la SF et, pour un prix modique (15 F port compris), vous avez un bon petit scénario multijeu, digne de publications plus ambitieuses. Vous pouvez vous le procurer en écrivant à l'adresse suivante : Imazine c/o Alexis Bès, 15 Grande Rue, 78290 Croissy.

BELPHEGOR ASSOCIATION

Elle est en passe de devenir un trust international, elle édite et diffuse plusieurs zines, chacun ayant son créneau : **BROOS**, **RuneQuest**; **L'ANTRE DU DRAGON**, **WALTER PPK** et **ALIA**, les **JdR**; **TRAHISON**, **Diplomatie**; **MELUSINE**, les **JdR** et d'informatique. Tout cela est fort beau et bon et nous fait penser à tous ces petits jeunes se bousculant au portillon, prêts à nous manger la cervelle... **BELPHEGOR ASSOCIATION**, 119 rue Lecourbe, 75015 Paris.

DAGON Carl Ford Ed.

Le fanzine des amateurs de **Lovecraft** et du mythe de **Chtulhu** en est à sa dix-huitième parution. Un double numéro entièrement consacré à l'œuvre de **T.E.D Klein**, auteur américain contemporain de fantastique. Une vingtaine d'articles fort érudits sur l'œuvre de Klein, sur les thèmes **lovecraftiens**, ainsi qu'un scénario



d'ambiance très particulier pour l'Appel, de notre collaborateur australien **Mark Morrison**. Il est possible de s'abonner à **Dagon** pour un an (six numéros) en envoyant 12 livres — mandat postal —, à **Carl Ford**, 11 Warwick Road, Twickenham, Middlesex TW2 6SW, Angleterre. Vous ne le regretterez pas...

NOUVELLES BOUTIQUES

De nouvelles boutiques ont ouvert leurs portes pour servir Notre Passion... (vite, une croix et des clous !...); d'abord le magasin **ARCHIMAGE** à Aix-en-Provence, 6 rue des Marseillais, **L'EPEE D'ELENIL**, 21 rue d'Antrain à Rennes et enfin **LES SILMARILS** 12 rue du maréchal Joffre à Clermont Ferrand. Si vous en connaissez de nouvelles, informez-nous...

LEVALLOIS

Deuxième Congrès des Traîtres, de 10 à 20 h, les 7 et 8 novembre, Toumois de Diplo et de Civilisation, parties libres de wargames (rencontres amicales...). Rendez-vous : 39 rue de Lorraine, Levallois Perret.

METZ

La L.F.J.S.R organise un « Forum des jeux de simulation et de rôle » du mercredi 2 mars au samedi 5 mars 88, au centre commercial Saint-Jacques à Metz. L'objet du Forum est entre autres de réunir professionnels du jeu et particuliers et de faire connaître au public néophyte l'importance du jeu de simulation en France. On en reparlera.

VERSAILLES

Le dimanche 3 janvier 1988 aura lieu à Viroflay (près de Versailles) le 3^e toumoi multijeu organisé par l'association « 20 NATU-REL ». Au menu : **JRTM**, **Traveler**, **Bitume**, **AD&D**, l'**Appel** de **Chtulhu**, **Zone**, **RuneQuest**, **Stormbringer** et **Légendes**. Inscription : 40 F, 35 F par membre d'une équipe de 6, 30 F par membre d'une équipe de 12. Réductions pour les participants des années précédentes. Clôture des ins-



criptions au 110^e joueur, avant le 15 décembre 87.

Pour tous renseignements, téléphoner au 30 24 33 35 et 39 53 91 13 ou écrivez à : « 20 NATUREL », 8 rue de Gallieni, 78220 Viroflay.

CERGY SAINT CHRISTOPHE

« LA COMPAGNIE FRANCAISE DES LUDOPHILES », siégeant les samedi de 10 à 19 h à la Maison de Quartier de Cergy Saint Christophe, organise une ou deux fois par mois des tournois de JdR et de jeux de société traditionnels.

Renseignements et inscriptions au 30 73 27 21.

CLERMONT FERRAND

L'association « EFOTIS » (voir PA Clubs), après avoir réalisé un Grandeur Nature dans les rues de Clermont, organise un tournoi de Maîtres de Jeu au début de l'année 88.

Renseignements : 73 rue Saint Alyre, 63000 Clermont-Ferrand.

PARIS

Le troisième Salon National des Jeux de Réflexion se prépare déjà. Il aura lieu du 26 mars au 4 avril 1988 (pendant les vacances scolaires cette fois-ci !) à la Porte de Versailles. Il vous proposera, comme les années précédentes, de rencontrer les éditeurs (toujours plus nombreux), de participer à divers championnats et tournois (dans une salle de jeu encore plus grande), de vous initier à de nombreux jeux de simulation et de réflexion avec des maîtres en la matière. Au détour des allées, vous croiserez tous les « pros », rencontrerez de futurs partenaires, découvrirez de nombreuses nouveautés (et si nous en croyons nos espions favoris, elles ne manqueront pas !). Nous vous donnerons bientôt la liste de toutes les festivités...

Vous pouvez d'ores et déjà vous renseigner auprès du CEP - 7 rue Copernic - 75782 PARIS CEDEX 16 (Tél : 45 05 14 37)

Le club « LE FER DE LANCE » et le Musée de l'Armée de Paris organisent la « première convention nationale de jeu d'histoire Empire ». Cette manifestation se déroulera dans le salon d'honneur de l'Hôtel des Invalides, les 5 et 6 décembre 1987. Toutes les échelles navales et terrestres seront jouées. Deux compétitions prévues :

— Le tournoi du Musée de l'Armée, « Austerlitz 87 », joué sur la règle « Les Aigles » (Jeux Descartes) avec figurines 25 mm ; il est réservé aux joueurs faisant partie d'un club et est limité à douze participants (les douze premiers inscrits).

— Un concours de peinture de figurines, 25 ou 15 mm, servant à jouer un jeu d'histoire ; les participants devront présenter une unité complète...

Renseignements : LE FER DE LANCE - Jean-Jacques Petit - 36 rue du Loup Pendu, 92290 Châtenay-Malabry.

BOULOGNE-BILLANCOURT

La mairie propose, du 23 au 29 novembre, une expo consacrée aux jeux de simulation. De nombreuses animations sont prévues et des serveurs minitel consacrés à nos jeux favoris seront GRACIEUSEMENT mis à la disposition des visiteurs.

Renseignements à la même adresse que ci-dessus (ils n'arrêtent pas !)

Egalement organisé par « LE FER DE LANCE », nous vous rappelons le 5^e Triathlon Inter-Clubs qui se déroulera à la mairie de Boulogne Billancourt le 29 novembre 1987... Nous ne vous reciterons pas toutes les réjouissances (cf Chroniques n° 8), mais si votre club a l'intention de participer, dépêchez-vous. Seules 28 équipes peuvent être acceptées et nombreuses sont celles déjà inscrites ! Sinon, il vous restera toujours les démos...

NOTE : Pour ceux à qui les règles des AIGLES poseraient encore quelques problèmes, une initiation est prévue au FER DE LANCE le 15 novembre (20 heures). N'hésitez pas à aller y discuter avec Jean Jacques Petit...

Renseignements à la même adresse que ci-dessus - Tél : 43 32 04 05.

VORTIGERN

Cette association quasi institutionnelle annonce à tous les diplomates de France et de Navarre sa 7^e Méga Convention, les 21 et 22 novembre, à Saint-Mandé, DIPLOMATIE, CIVILISATION et autres jeux de négociation au programme.

Renseignements : Roland Prévot, 70, rue du Château-de-Rentiers, 75013 PARIS.



Chronique d'un système de jeu :

Wargame le plus proche des JdR, souvent présent dans les tournois, Cry Havoc doit en intriquer plus d'un... Les voici donc mis à nu, lui et ses petits amis Siège, Samourai et Croisades... Joli spectacle !

Cry Havoc et Cie...

Combat, siège, stratégie et diplomatie au Moyen-Age

De la rivière aux Cent Fleurs au cœur du Japon médiéval, des plaines de l'Occident aux plaines de Galilée, CRY HAVOC, SIEGE, SAMOURAI et CROISADES vous invitent à sortir de vos greniers hauberts, cottes de mailles, épées, kendos et autres cimenterres et à partir sur les chemins poussiéreux, rejoindre vos compagnons d'aventures des XII^{ème} et XIII^{ème} siècles.

CRY HAVOC : PAS DE QUARTIER !

An de grâce 1214, quelque part en Occident : une troupe armée s'avance à travers la plaine. Conduite par Sire Richard, elle doit rejoindre le gros d'une armée prête à partir en expédition. La voilà qui approche d'un village. En avant viennent les barons entourés de leur porte-bannière et de leurs vassaux ; derrière eux vient la piétaille : sergents à pied, piquiers, hallebardiers, vougiers et arbalétriers. Tout paraît calme, pas une âme ne bouge dans le village. Mais, alors qu'ils s'avancent sur le terrain dégagé, juste en avant des maisons, retentissent de toutes parts des cris de guerre suivis d'une volée de carreaux d'arbalètes : ils sont tombés dans un guet-apens...

LE MATERIEL DE JEU

Imaginez un wargame à l'échelle d'un jeu de rôle : un hexagone correspond à environ 2 mètres, un tour de jeu à quelques secondes de temps réel, un pion à un homme.

Les pions

Et quels pions ! Sur chaque pion est imprimé le dessin polychrome d'un personnage avec ses inévitables potentiels d'attaque (en noir), de défense (en rouge), de mouvement (en bleu), et un nom qui permet de le différencier aisément de ses compagnons. Aucun pion n'est identique à un autre : les différences se font essentiellement par les coloris mais également par les postures.

Faisons les présentations ! Dans la boîte CRY HAVOC, on trouve des barons particulièrement puissants quand ils sont sur leurs destriers, des chevaliers un peu moins forts que leurs suzerains, et la piétaille : des hallebardiers constituant l'infanterie d'élite, suivis par des vougiers presque aussi puissants à l'attaque mais moins bien protégés contre les coups de l'adversaire, des piquiers formant une infanterie de base, nombreux car leur équipement peu onéreux mais de faible valeur en attaque les rend assez vulnérables (peu protégés défensivement). Les armes de jet sont représentées par des arbalé-

triers et des archers à arcs courts. On trouve aussi un certain nombre de paysans de potentiels d'attaque et de défense faibles, mais qui peuvent constituer, au sein d'une armée, un corps important par son nombre. Enfin, sont aussi présents quelques personnages non belligérants : un commerçant, un bourgeois et... deux femmes !

Chaque personnage est représenté en plusieurs « états ». Deux pions symbolisent un homme à pied : sur le premier, face recto, apparaît le soldat en pleine possession de ses moyens et, face verso, le même personnage assommé. Sur le deuxième, face recto, nous trouvons toujours le même homme mais blessé ; face verso, il est mort ! Pour un personnage à cheval, il faut quatre pions. Deux pions représentent le chevalier ou le baron à pied sur le même principe que celui décrit plus haut. Les deux autres pions sont utilisés pour le personnage à cheval : premier pion, face recto, le chevalier en pleine forme sur son cheval : face verso, le cheval sans cavalier. Deuxième pion, face recto, le chevalier blessé sur son cheval ; face verso, le cheval mort.

Notons finalement que les pions chevaliers à cheval prennent deux cases alors que les pions hommes à pied n'en prennent qu'une.

Les cartes

Dans CRY HAVOC, vous trouverez deux cartes. L'une s'appelle « La croisée des chemins » et représente une zone de terrain dégagé avec une petite colline et quelques arbres... L'autre, « Le village », reproduit un village de cinq maisons. Les hexagones qui couvrent ces cartes sont plus grands que les hexagones standard. Les coloris permettent une parfaite visualisation des différents terrains : plaine = jaune, arbres, broussailles = vert, intérieur des maisons = gris...

Une fois les personnages placés, on obtient un tableau très précis, ce qui ne fait qu'augmenter le plaisir du jeu.

Deux petites remarques : les cartes sont imprimées sur un carton peu épais : attention aux coups de coudes, surtout si l'on joue sur deux cartes ! Enfin, l'agencement des cartes est un peu imprécis, ce qui fait que les hexagones situés à cheval ont souvent une « tête » bizarre.

LES MECANISMES DU JEU

Ils sont tout à fait classiques.

Phases d'un tour de jeu

— 1^{ère} phase : le joueur A effectue les tirs des archers et

arbalétriers n'ayant pas combattu précédemment.

- 2^{ème} phase : le joueur A effectue ses mouvements.
- 3^{ème} phase : le joueur A peut faire tirer une deuxième fois ses archers.
- 4^{ème} phase : le joueur A effectue ses combats au corps à corps.
- les phases 5 à 8 sont identiques aux phases 1 à 4, le joueur B remplaçant le joueur A.

Les mouvements

Comme dans tout bon wargame, chaque pion a un potentiel de mouvement (8 pour les cavaliers, 6 pour l'infanterie) et chaque type de terrain coûte un certain nombre de ces points de mouvement. Rien de neuf.

Les combats au corps à corps

Les combats au corps à corps s'effectuent entre personnages adjacents (!). Ils ne sont jamais obligatoires. Leur résolution passe par le calcul du rapport potentiels d'attaque sur potentiels de défense, rapport éventuellement modifié suivant le terrain occupé par défenseurs et attaquants ou grâce à une attaque à plusieurs contre un.

Il faut ensuite jeter un dé. Première originalité : il s'agit d'un dé à dix faces et non du classique dé à six faces, le plus usité pour les wargames. Deuxième originalité : la variété des résultats obtenus : recul, personnage assommé, blessé, mort, désarçonné...

Les tirs

Les règles concernant les tirs ont l'avantage d'être simples et faciles à jouer (rangez votre calculatrice programmable : vous n'en n'aurez pas besoin !). Par contre il arrive que, dans certaines situations, le réalisme en souffre légèrement. Le principe est basé sur la ligne de tir, c'est à dire sur une ligne droite imaginaire reliant le tireur à la cible. Les obstacles rencontrés sur cette ligne (broussailles, portes, fenêtres...) permettent au personnage visé d'acquiescer une certaine protection nommée couverture. Certains obstacles peuvent empêcher les tirs : on ne peut tirer par dessus un arbre ou à travers un mur...

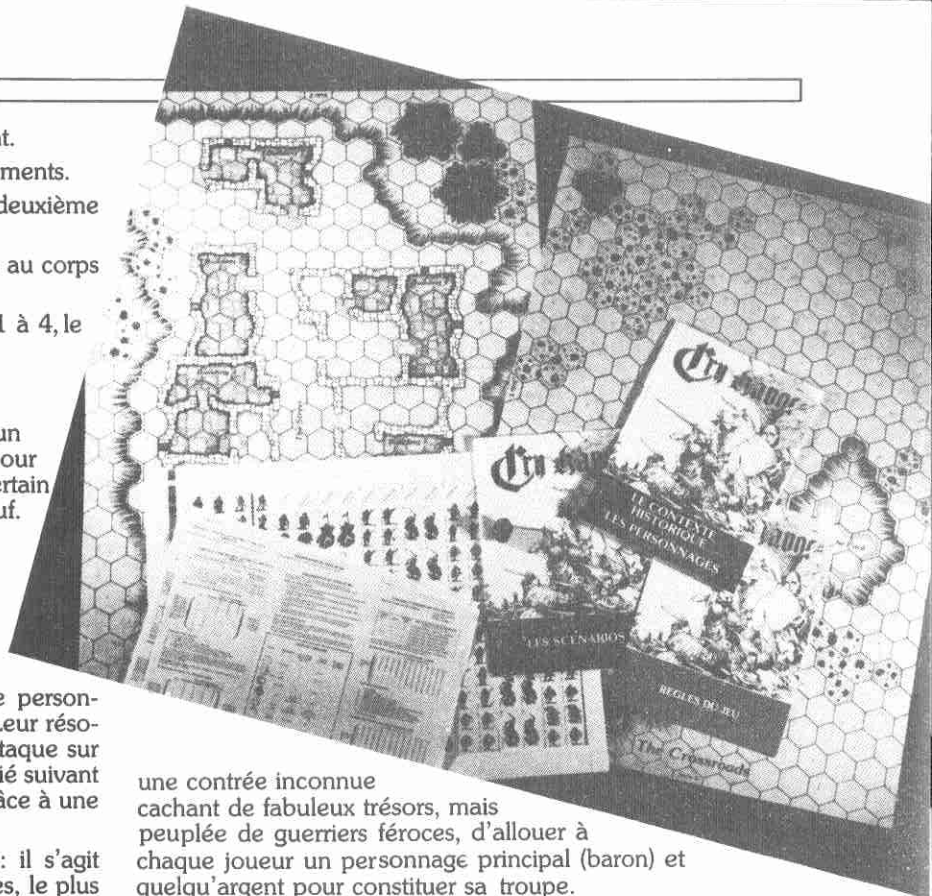
Le tir est résolu par le lancer d'un dé à dix faces, dont le résultat est modifié en fonction de la distance à laquelle s'effectue le tir, en consultant la table correspondant à la cible : personnage à cheval, chevalier à pied, autres personnages, et à la couverture de la-dite cible (aucune, légère, moyenne). La cible peut alors être tuée, blessée, désarçonnée, devoir reculer.

Les scénarios

Jouer une partie de CRY HAVOC, c'est d'abord choisir un scénario. La boîte en contient sept. Un livret contenant sept autres scénarios est également disponible. Les échelles du jeu ne permettent pas de manœuvrer des armées entières : une vingtaine de soldats par joueur peut vous occuper un bon moment. Ainsi les scénarios retracent plutôt des coups de main que des batailles rangées (fort rares à l'époque d'ailleurs) : embuscades, combats de rues, révoltes de paysans, patrouilles de reconnaissance, enlèvements de Dames... sont les principales sources d'inspiration. Ceci-dit, le système de scénarios permet un renouvellement agréable du jeu, d'autant plus qu'il n'est pas interdit d'en créer soi-même : il suffit d'un peu d'imagination.

CRY HAVOC : JEU DE RÔLE !

Nous verrons plus loin que CROISADES développe un système de jeu de rôle applicable à la collection. Mais sans posséder ce jeu, vous pouvez sans peine adapter CRY HAVOC aux jeux de rôle. Primo le matériel et les échelles du jeu s'y prêtent tout à fait. Secondo, il n'est pas difficile d'imaginer



une contrée inconnue cachant de fabuleux trésors, mais peuplée de guerriers féroces, d'allouer à chaque joueur un personnage principal (baron) et quelqu'argent pour constituer sa troupe.

Le soir survient et met fin au combat. Au sol gisent chevaliers et piétons. Sire Richard a été fait prisonnier par la bande de brigands, mais plusieurs de ses compagnons ont réussi à s'échapper. L'un d'eux, Sire Roland, a juré qu'il retrouverait les ravisseurs de son suzerain. Alors que les rescapés arrivent dans un village voisin, un villageois auquel ils viennent d'apprendre leur malheur, leur indique que la troupe qui les a attaqués ne peut être que celle qui est à la solde d'un certain Sire Lacy, chevalier brigand notoire et propriétaire d'un château situé non loin.

« Que l'on sonne le rappel de nos troupes, que tous les vassaux de Sire Richard nous rejoignent ici, je vais de ce pas mettre le siège devant la forteresse de ce Sire Lacy » s'exclame Sire Roland...

A L'ASSAUT DES FORTERESSES : SIÈGE

Quand Sire Roland et ses alliés arrivent en vue du château de Sire Lacy, celui-ci tente de faire entrer dans son château un dernier convoi de vivres.

« Sus à l'ennemi, crie Sire Roland, empêchons-les de rentrer ces chariots et ces mules chargés de vivres »...

UN JEU COMPAGNON DE CRY HAVOC

Entre CRY HAVOC et SIEGE, aucune différence fondamentale en ce qui concerne le mécanisme de jeu. Les séquences de jeu sont identiques, les combats et tirs effectués hors du château se résolvent de la même manière.

LE MATÉRIEL DE JEU

Les personnages

On retrouve les mêmes types de personnages que ceux présents dans CRY HAVOC. Seule différence : les archers ont des arcs longs, arme de jet la plus redoutable contre des cibles peu protégées (couverture légère et nulle) — un petit calcul de probabilités vous en persuadera.

Les cartes

Malgré les efforts de Sire Roland et de ses hommes, les assiégés ont réussi à faire rentrer le chariot et les mules : le siège risque d'être long.

Le lendemain est employé par les assiégeants à la construction de leur camp : ils dressent leurs tentes, creusent des fossés...

Dans SIEGE se trouvent deux cartes compatibles avec CRY HAVOC. L'une d'elle représente « Un château frontalier », l'autre « Le camp des assiégeants ».

LES MECANISMES DE JEU

LE MATERIEL DE SIEGE — LES SCENARIOS

« Que l'on m'amène l'ingénieur que j'ai pris à mon service et voyons ce qu'il a à nous proposer pour prendre ce château.

— Sire, je peux vous faire construire rapidement des échelles d'assaut vous permettant d'accéder aux remparts : d'ici cinq jours vous en aurez six de disponibles.

— Hum... la dernière fois que j'ai voulu utiliser de telles échelles, les assaillants les renversaient presque aussi vite que nous les dressions contre les murs. N'as-tu rien d'autre ?

— Peut-être pourrions-nous construire des tours mobiles aussi hautes que les remparts, que vos hommes pousseraient contre les murailles. Vous auriez ainsi un fort point d'appui pour prendre pied dans le château. De plus, vos archers et arbalétriers, au plus haut de ces tours, pourraient tirer dans le château.

— Oui, cela me va mieux : combien de temps nous faudrait-il pour construire l'une de ces tours ?

— Cinq jours au minimum, Sire, mais pendant ce temps, nous pourrions utiliser les mangonneaux et trébuchets que vous avez eu soin d'emporter afin de faire une brèche dans leur muraille.

— Ne peut-on construire un de ces béliers si efficaces pour démolir une porte ou renverser un mur ?

— Si fait Sire, mais comptez bien encore cinq jours pour cela. »

Ainsi se mit-on d'accord sur les engins à construire : six échelles, une tour, un bélier. Le travail commença tout de suite. Pendant ce temps, les mangonneaux et trébuchets battaient les murs... Une nuit, pourtant, les assiégés firent une sortie contre le camp de leurs adversaires. Le combat fut bref mais efficace. Un trébuchet et le bélier furent brûlés par les assiégés. Quelques jours plus tard, c'est une troupe, apportant renforts et vivres, commandée par le frère de Sire Lacy, Sire Clarence, qui tenta d'entrer dans le château assiégé. Cette fois le combat tourna à l'avantage des assiégeants : les patrouilles furent alertées très vite et empêchèrent le chariot de vivres de rentrer dans le château, tuant un nombre important des hommes de Sire Clarence.

Enfin, au bout d'un peu plus de deux semaines, les assiégeants sont prêts. Une brèche a été ouverte dans le mur du château ; les échelles et la tour sont prêtes mais l'assaut se fera sans bélier ! Le combat est violent. Les flèches enflammées lancées par les assiégés mettent le feu à la tour du siège, feu rapidement éteint par les assaillants. La tour arrive contre la muraille. Les assiégés lancent sur elle des barils d'huile bouillante. Par chance, aucun n'arrive à enflammer la tour. Grâce à cette dernière, secondée par les échelles d'assaut, les assaillants réussissent à prendre pied sur les remparts. Tout semble perdu pour les défenseurs quand un carreau tiré du donjon touche mortellement Sire Roland. La nouvelle jette la panique parmi les assaillants qui refluent vers la tour du siège. A ce moment précis, Sire Lacy, Sire Clarence et leurs vassaux tentent une sortie à cheval, transformant la panique des assiégeants en débandade !

Dur dur les sièges ! Mais quel plaisir de jouer avec le matériel proposé par la boîte de SIEGE : échelles, béliers, ballistes, trébuchets, tours mobiles... on s'y croirait. Les mécanismes permettant d'utiliser tous ces engins sont simples, faciles à acquérir. La règle permet aux joueurs de procéder par étapes. A chacune d'elles, ils apprennent à utiliser du matériel nouveau et peuvent mettre en pratique ce qu'ils viennent de comprendre en jouant le scénario qui correspond à l'étape

qu'ils viennent de franchir. Une seule difficulté : jouer en trois dimensions sur une carte... en deux dimensions. Cela pose parfois quelques problèmes pour les tirés. Il est conseillé de bien lire la règle à ce sujet et de faire quelques essais « pour rien » avant de jouer.

LE JEU DE ROLE

Comme pour CRY HAVOC, il est possible d'utiliser SIEGE pour construire des jeux de rôle, soit en association avec CRY HAVOC en ajoutant au scénario proposé plus haut quelques châteaux, soit en se servant de la carte château comme floor plans.

L'EMPIRE DU SOLEIL LEVANT : SAMOURAI

La règle de base de SAMOURAI est parfaitement identique à celle de CRY HAVOC. L'originalité de ce troisième jeu de la collection tient essentiellement en ses personnages et en leurs « pouvoirs » spéciaux.

Les moines bouddhistes dévient les flèches qui leur sont décochées. Les ninjas, sortes d'espions doublés d'assassins, lancent de redoutables shuriken. On découvre également des samourais et des samourais-archers, à pied ou à cheval, ces derniers ne pouvant tirer qu'une fois par tour.

Les cartes accompagnant le jeu sont compatibles avec celles des deux autres boîtes. L'une représente un village de paysans japonais et une rizière, l'autre un temple bouddhiste près d'une rivière franchie par un pont. Cette dernière carte permet, grâce à la rivière, de créer des situations tactiques originales comparées à celles de CRY HAVOC.

Les scénarios proposent des situations variées. Les scénarios 5 (La mise à sac du temple d'or) et 6 (La bataille de la rivière aux cent fleurs) sont particulièrement intéressants et permettent des développements et des conclusions très variables suivant les joueurs. Enfin, les combats entre chevaliers et samourais sont passionnants et chaque joueur, ayant une armée finalement très différente de celle de son adversaire, essaie de développer sa tactique propre.

SI JE T'OUBLIE JERUSALEM... CROISADES

1191 : bataille d'Arsouf. L'armée de Richard Cœur de Lion remonte le long de la mer vers le nord quand soudain l'avant-garde est attaquée par des cavaliers-archers musulmans. Ces cavaliers légers, rapides comme le vent, décochent une volée de flèches puis se retirent sans que les lourds chevaliers Templiers aient pu les rejoindre.

« Simple raid de guerriers isolés ou avant-garde de l'armée de Saladin ? » se demande Richard Cœur de Lion. La réponse arrive vite : pendant que l'avant-garde de l'armée, déjà aux prises avec les archers à cheval, doit contenir une charge de cavaliers syriens, l'arrière-garde est assaillie par un gros parti d'infanterie : piquiers fatimides, frondeurs, lanceurs de javalots soudanais, infanterie seldjoukide.

CROISADES est, sans contestation, le summum de la collection : un matériel somptueux, des règles qui améliorent le jeu tactique, l'apparition de règles stratégiques permettant de simuler des campagnes et la création d'un vrai jeu de rôle.

LE MATERIEL DE JEU

Les pions

Les personnages mis à la disposition des joueurs sont nombreux et variés. L'introduction du présent chapitre vous en donne une idée. Ils sont semblables à leurs confrères de CRY HAVOC, SIEGE et SAMOURAI, au potentiel de mouvement près ! En effet, quelques petits changements apparaissent : il faut maintenant distinguer, par exemple, la cavalerie légère (potentiel de mouvement 15) de la cavalerie lourde (potentiel de mouvement de 12 contre 8 dans les autres jeux).

Alors ce jeu n'est pas compatible avec les autres ? En fait si : il suffit, quand on utilise les pions de jeu de la première génération, de savoir faire la différence entre infanterie légère et lourde, cavalerie légère et lourde. Vous verrez, ce n'est pas très difficile.

Les cartes

Ici, rien n'a changé. Le jeu propose comme cartes tactiques une carte d'un point d'eau et une carte d'une oliveraie.

Les mécanismes du jeu tactique

Deux apports de taille par rapport aux autres jeux de la collection : au deuxième tir (phase 3) est substitué un tir défensif effectué par les archers et autres lanceurs de javelots de l'adversaire sous certaines conditions (mouvement, tir effectué en phase 1). En ce qui concerne le corps à corps, il est maintenant possible de faire charger et contre-charger les cavaliers. La résolution des combats et des tirs est identique à celle de CRY HAVOC, mais les tables de résultats ont été changées pour élargir l'éventail des conséquences de ces actions.

LE JEU STRATEGIQUE

Sans plus tarder, passons à la première innovation importante. Imaginez-vous Sultan d'Egypte ou Roi de Jérusalem. Sentant votre pouvoir menacé par quelque chef Seldjoukide ou quelque comte de Tripoli ou d'Edesse, vous voilà cherchant des alliés, constituant votre armée et votre flotte.

Le jeu stratégique se joue sur une carte représentant tout le Moyen-Orient. A l'aide de pions marqueurs, les joueurs (de 2 à 7) délimitent en début de partie les Etats croisés et musulmans. Chaque joueur choisit un des Etats et reçoit un certain nombre de points avec lesquels il peut acheter des soldats, des vivres, du matériel, des navires de transport et de guerre.

Chaque tour de jeu stratégique est divisé en sept phases : ravitaillement, réorganisation des troupes, mouvements maritimes, mouvements terrestres, batailles navales, batailles terrestres, sièges.

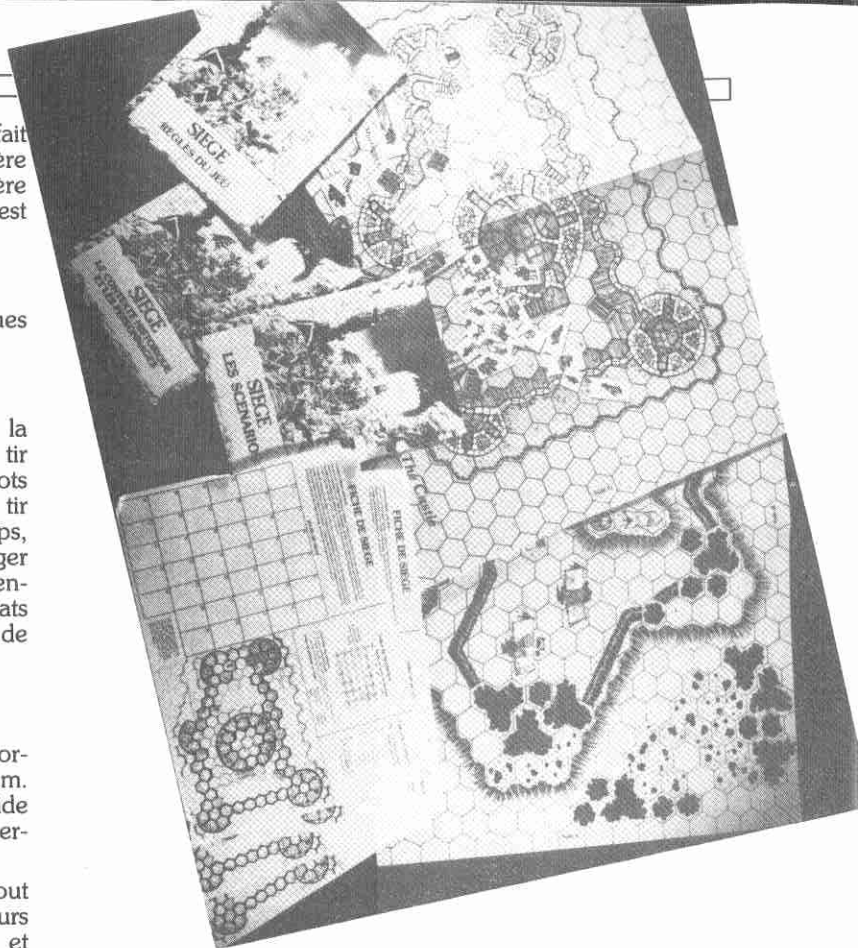
Le va et vient entre le jeu tactique et le jeu stratégique est passionnant : il permet, d'une part de parachever de grandes manœuvres stratégiques par de brillantes batailles ou sièges ; d'autre part, le débouché stratégique des combats tactiques leur donne toute leur valeur : après la victoire, le jeu continue.

Les scénarios disponibles pour le jeu stratégique permettent de recréer des situations géopolitiques variées (et historiques) s'adaptant au nombre de joueurs présents.

J'arrête ici bien qu'il y ait encore beaucoup à dire sur le jeu stratégique...

JEU DE ROLE

Pour jouer au jeu de rôle proposé dans CROISADES, un bon conseil : ayez des dents à rayer le parquet plutôt deux fois qu'une et/ou un tempérament de dragueur invétéré. Voyez plutôt. Il s'agit, partant de presque rien, de devenir le maître incontesté du Moyen Orient, d'Edesse au Caire en passant par Damas et Jérusalem. Beau programme ! Et pour cela, tous les moyens sont bons. Vous aurez besoin de votre expérience au combat pour éviter de vous faire tuer, de votre capacité à commander pour remporter de belles victoires, de votre charme pour séduire l'héritière qui vous apportera fiefs et richesses, de votre sens de l'honneur pour obtenir la reddition d'une garnison, de votre sens de la diplomatie pour négocier des alliances ou des allégeances, enfin de votre renommée pour vous imposer aux yeux de tous. Toutes ces qualités s'améliorent ou se détériorent au fil des tours et des situations. De même les gens de votre maison verront leur expérience au combat ou au tir et leur capacité à commander évoluer au cours du temps. Il devient même possible, à la longue, pour un paysan de devenir chevalier...



vie. Les combats au corps à corps sont une succession d'attaques, de contre-attaques, d'esquives ou de retraites limitées.

En résumé, avec ses trois côtés complètement différents et complémentaires (jeux tactique, stratégique et de rôle), CROISADES est un jeu passionnant et unique sur le marché.

Deux petites remarques pourtant : d'une part, il faut avoir pas mal de temps à consacrer à ce jeu pour pouvoir y goûter pleinement. D'autre part, il vous faudra au moins rassembler, en plus de la boîte de CROISADES, les jeux CRY HAVOC, SIEGE et les deux boîtes d'extensions qui viennent de paraître : LE CHATEAU DES TEMPLIERS et LA CITE MEDIEVALE FORTIFIEE (utilisables aussi bien pour SIEGE que pour CROISADES). La première propose un château seigneurial inspiré des châteaux croisés, qui fait passer le petit château de siège pour une misérable chaumière. La deuxième propose, sur quatre cartes, une ville fortifiée qui, par son ampleur, obligera les joueurs à renouveler leur tactique de siège. La présence de passages secrets et de trappes basculantes, aussi bien dans le château que dans la ville, suggère d'emblée une adaptation aux jeux de rôle.

Et d'après les informations prises auprès de Duccio Vitale, le fantastique est la prochaine étape de la collection...

DRAGONS EN VUE !

Au tout début de l'année prochaine, vous pourrez jouer aux CHEVALIERS DU DRAGON NOIR, un jeu fantastique reprenant les principes de base de CRY HAVOC auxquels viennent s'ajouter des règles de magie et des personnages particulièrement sympathiques, du style Orcs, Elfes et l'inévitable Dragon. Des extensions mettant en scène les souterrains des châteaux et de la ville médiévale sont prévues dès l'année prochaine.

Dernière minute : pour les amateurs de batailles navales rapprochées, un jeu sur les Vikings et leurs redoutables Drakkars doit également sortir au cours de l'année prochaine...

Yves Fagherazzi

Tous ces jeux et leurs extensions sont édités par les JEUX REXTON, 32 rue Brancion, 75013 PARIS.

Un robot pour PARANOIA

OWEN 7

CORBBOT
RIP
35-G

FONCTION PRINCIPALE

Avec sa benne de bulldozer et son gyrophaire violet, OWEN 7 ressemble beaucoup aux robots anti-émeutes de la sécurité interne. Ne le lui dites pas, il se vexerait ! OWEN 7 n'est pas un policier, mais une morgue ambulante : il débarrasse le Complexe Alpha des cadavres qui encombrant ses couloirs.

OWEN 7 travaille dans les zones « à risques » : secteurs irradiés, contaminés, ravagés... tous les endroits où l'on peut envoyer des clarificateurs en mission. Il parcourt les couloirs, radar aux aguets, girophaire tournant au ralenti. S'il repère un cadavre, il le charge dans la benne, qui s'élève au dessus de la cabine ; le caisson s'ouvre pour recueillir le corps et se referme aussitôt.

Il arrive que le clone pris en charge ne soit pas mort, mais seulement évanoui ou blessé. Pour le savoir, OWEN 7 enfonce une aiguille creuse longue de 5 cm. Il effectue un prélèvement et analyse l'échantillon recueilli. Il choisira ensuite une marche à suivre suivant les résultats du test :

— **Clone blessé** : le robot roule vers l'hôpital le plus proche en administrant au clone les premiers soins d'urgence. Malheureusement, la réserve d'oxygène du caisson s'épuise au bout de trois minutes...

— **Clone mort, corps contaminé** : OWEN 7 le détruit dans le four à laser intégré au caisson.

— **Clone mort, corps sain** : OWEN 7 se dirige vers le centre de retraitement de déchets le plus proche, il éjecte le corps dans la bouche béante du Collecteur Principal.

PERFORMANCES PROFIL RÉACTIONNEL

OWEN 7 récupère sans difficulté les cadavres qu'une violente explosion a collés au plafond : l'ensemble caisson-benne-cabine est monté sur vérin hydraulique et peut s'élever jusqu'à 18m50 au-dessus des chenilles.

Le robot est équipé d'un moteur à combustion et de turbo-propulseurs d'appoint. A grande vitesse, la stabilité de l'engin est assurée par deux roues à pneumatiques montées à l'arrière des chenilles.

OWEN 7 n'a pas besoin d'être piloté pour remplir sa mission : c'est un robot autonome et il en est fier. Pour son malheur, c'est aussi un véhicule : deux hommes peuvent prendre place dans la cabine, quatre autres sur les marchepieds qui flanquent le caisson. Il n'en faut pas plus pour que l'Ordinateur charge OWEN 7 de transporter une équipe de clarificateurs... Quelle humiliation pour un robot hautement spécialisé ! Vexé, OWEN 7 n'ose pas désobéir aux ordres, mais il les interprète avec une mauvaise foi évidente :

« Accélère ! » dit le clarificateur — Le robot met en marche ses turbo-propulseurs. « Moins vite ! » — Il pile net. « Tourne à gauche ! » — Il effectue un tour complet et poursuit sa route...

Si les clarificateurs énervés passent en pilotage manuel, il ne peut plus rien faire, sauf émettre des commentaires sarcastiques.

Alexis Lang

TABLEAU DE COMMANDE

Les défauts de conception connus sont indiqués entre parenthèses.

- 1 — Voyant « pilotage manuel »
- 2 — Voyant « pilotage vocal » : c'est le robot qui contrôle l'engin, obéissant aux ordres formulés par le pilote.
- 3 — Commutateur : pilotage manuel/pilotage vocal.
- 4 — Voyant « autodestruction imminente » : en principe, il s'allume cinq secondes avant l'explosion du véhicule (en fait, beaucoup de fausses alertes).
- 5 — Ecran radar. Les cadavres sont signalés par des points rouges, le Collecteur Principal par un point bleu.
- 6 — Commande des phares avant
- 7 — Phares arrière
- 8 — Freins (brutaux)
- 9 — Girophaire
- 10 — Sirène
- 11 — Contacts moteur
- 12 — Mise en route des turbo-propulseurs
- 13 — Escamotage des marche-pieds
- 14 — Escamotage des poignées
- 15 — Contrôle de la pression des pneus (défection : le pneu droit se gonfle jusqu'à éclater)
- 16 — Ouverture du compartiment roue de secours
- 17 — Ouverture du réservoir de carburant (très volatile)
- 18 — Jauge de carburant (les indications sont fantaisistes)
- 19 — Commande de vitesse
- 20 — Commande de direction : pousser pour aller à droite, tirer pour aller à gauche
- 21 — Marche avant/marche arrière (se bloque souvent)
- 22 — Compteur de vitesse
- 23 — Lecteur d'accréditation
- 24 — Commande des vérins hydrauliques pour monter l'ensemble caisson-benne-cabine
- 25 — Clavier de programmation de la hauteur désirée
- 26 — Affichage de la hauteur actuelle
- 27 — Commande des vérins hydrauliques pour redescendre (infiniment plus violent que la montée)
- 28 — Mise en route du dispositif expérimental de R&C pour rouler sur les murs (bonjour les dégâts)
- 29 — Contrôle de la brillance de l'écran radar 5 (à fond, celui-ci explose)
- 30 — Imprimante automatique de faire-parts de décès
- 31 — Audiosenseur et synthétiseur vocal : permettent à OWEN 7 de dialoguer
- 32 — Accès au manuel d'utilisation (un traître a remplacé cette programmation par un jeu vidéo...)

CARACTERISTIQUES

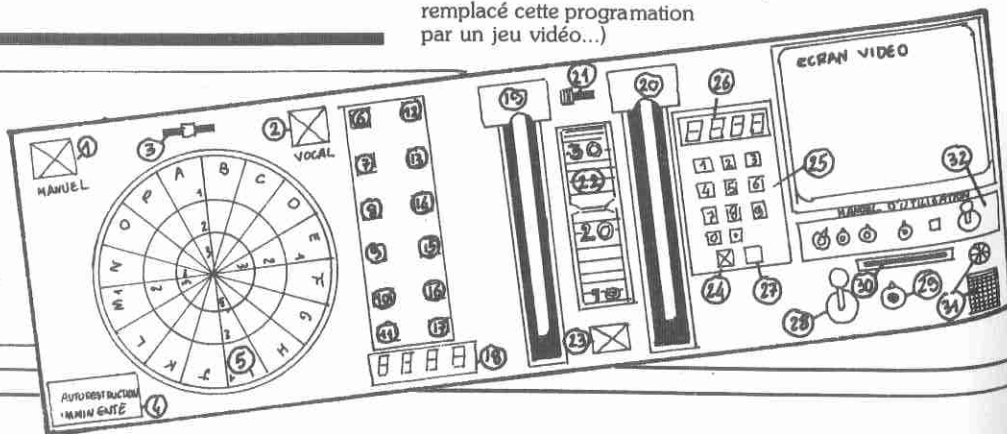
Type : Corbbot, modèle RIP

Armure : Combat feuilletée

Mémoire interne : 8

Programmes en mémoire : enlèvement et transport (5), traitement des corps (4), soins médicaux (1)

Facteur à l'aise / balèze : 2



STORMBRINGER L'ÉMOTION D'UNE GRANDE AVENTURE



**ORIFLAM : 7, rue Villers-l'Orme
MEY - 57070 METZ**

Pas vraiment une promenade de santé à laquelle nous vous convions maintenant, mais les plus futés d'entre vous, à condition d'y survivre, sauront trouver leur chemin et qui sait, la fortune !

Guide des Bas Fonds de la grande ville

**Où
le maître
de jeu
trouvera
quelques
lumières
sur un
sujet mal
connu et
le voleur
débutant
d'utiles
conseils.**

COMMENT SE LOGER ET SE NOURRIR A PEU DE FRAIS ?

UN QUARTIER PITTORESQUE

Suivez les détours d'une ruelle des bas-quartiers. Vous pataugez dans la boue, au fond d'un boyau obscur. Les étages supérieurs des maisons s'avancent en porte-à-faux au-dessus de la chaussée. Le ciel se réduit à une mince ligne d'un bleu éclatant... Mais regardez donc où vous mettez les pieds ! Vous venez de glisser dans le fossé. Prenez appui sur le bord et dégagez-vous doucement. Si vous tirez trop fort, vos bottes resteront engluées dans la vase.

Trempé jusqu'à la taille, vous poursuivez votre chemin. Un passage voûté vous conduit dans une cour d'où partent des escaliers et des couloirs qui mènent vers d'autres cours et d'autres passages. Les hommes des bas-quartiers ressemblent aux animaux des bois : ils ménaquent plusieurs issues à leur tanière. Toutes les maisons mitoyennes communiquent, et des portes s'ouvrent entre les cours voisines. Des barreaux plantés dans la façade des maisons permettent d'accéder rapidement aux toits.

Les hôtels des bas-quartiers n'affichent jamais complet. Même pleins à craquer, ils acceptent toujours un nouvel arrivant.

Entrez dans la salle commune. Une vingtaine de loqueteux sont affalés sur une banquette de bois encastrée dans le mur. D'autres, accroupis devant l'âtre, font griller des harengs sur un mauvais feu de tourbe. La fumée est suffocante. Au moins vous empêche-t-elle de sentir l'odeur de ces hommes et femmes qui ne se lavent jamais.

Un robuste gaillard se lève du banc pour vous accueillir. C'est le tenancier de l'hôtel. Il vous réclame une somme qui serait dérisoire partout ailleurs que dans les bas-quartiers. En échange, vous obtenez une pailasse pour la nuit et le droit de fainéanter dans la salle commune jusqu'au lendemain soir.

Désirez-vous manger ? Le tenancier ne peut que vous louer des ustensiles de cuisine. Vous achèterez la nourriture aux gamins qui vont d'hôtel en hôtel vendre des marchandises volées à l'étalage.

Avez-vous besoin d'eau ? Sortez de l'immeuble, prenez la deuxième à gauche et suivez la première à droite jusqu'à la place de la fontaine. Munissez-vous d'un seau et de patience, car la queue est longue devant les bassins.

Une dernière recommandation : ne vous soulagez pas dans les escaliers de l'hôtel. Faites l'effort de descendre dans la cour de l'immeuble, on vous en saura gré.

— Et où dormirai-je ? demandez-vous au tenancier.

— Où vous trouverez de la place... répond ce dernier en haussant les épaules.

La nuit venue, chaque pièce de l'hôtel est occupée. Les plus forts installent leurs paillasses près du feu, les autres partout où ils peuvent et jusque dans les couloirs. Les enfants dorment dans les cabibis, couchés sur une litière de sciure.

L'habitant des taudis a le sommeil lourd. Ronflements, toux stertoreuse de malades, gémissements de plaisirs, pleurs d'enfants... Rien ne le réveille. Pas même les cris d'une femme qui accouche dans la chambre voisine, ni ceux d'un vieillard qui agonise à l'étage supérieur.

Etes-vous resté jusqu'à l'aube, sur votre paillasse grouillante de vermine ? Alors ce n'est pas seulement la curiosité qui vous a poussé à prendre pension dans cet hôtel : vous êtes réduit aux dernières extrémités. Si votre séjour dans les bas-quartiers se prolonge, vous devrez trouver un moyen d'y gagner votre vie.

La plupart de vos compagnons de misère travaillent comme des brutes pour un salaire ridiculement bas. Ils sont portefaix, marchands d'eau, vendeurs à la sauvette, chiffonniers... Tout bien considéré, leur sort n'est pas meilleur que celui des mendiants, dont nous parlerons plus loin.

Les plus intelligents comprennent vite qu'un travail honnête ne les fera jamais vivre décemment. Ceux-là se font voleurs. Si vous souhaitez grossir leurs rangs, habitez les hôtels qu'ils fréquentent, appliquez-vous à parler leur langage et à gagner leur confiance.

LES CAMBRIOLEURS

Les cambrioleurs travaillent toujours en équipe. Vous serez d'abord chargé de « faire la corneille », c'est-à-dire de rester sur le trottoir pendant que vos complices visitent une maison. Par la suite (quand des tâches plus importantes vous seront confiées), vous devrez vous procurer les outils indispensables à

l'exercice de votre métier : pince-mon-seigneur petite et effilée, tige à crocheter, ciseau de menuisier, scie portable, chignole, lanterne, corde. Tout ce matériel coûte cher. Les tenanciers de certains hôtels accepteront de vous louer les outils qui pourraient vous manquer.

Vous pouvez fabriquer une bonne scie portable en retaillant un couteau de cuisine. Pour ouvrir une porte verrouillée, découpez un panneau et glissez votre main par l'ouverture. Si la scie n'entame pas le bois, creusez au vilibrequin une série de trous rapprochés : la porte la plus dure n'y résiste pas.

Pour tordre les barreaux d'une fenêtre, utilisez une corde et une courte barre de métal. Liez deux barreaux contigus d'un double tour de corde, et soumettez-la à une torsion grâce à la barre de métal : la corde se rétrécit en s'enroulant sur elle-même et les barreaux se rapprochent.

Un bon professionnel enveloppe toujours ses outils de chiffons avant de les ranger dans sa trousse.

Les cambrioleurs réussissent leurs meilleurs coups quand ils savent ce qu'ils viennent chercher dans une maison. Un bon moyen d'apprendre où se trouvent les objets de valeur est d'avoir un complice parmi les domestiques.

S'il est impossible de corrompre les domestiques, on leur soutire des renseignements d'une autre manière. Des complices séduisent les femmes de chambre et les filles de cuisine. Ils sont vite au courant des habitudes de la maison. Un soir où les patrons sont absents, ils éloignent les domestiques en leur donnant des rendez-vous galants. Les cambrioleurs peuvent alors opérer dans une maison vide.

Moins risqué, mais parfois rémunérateur, est le cambriolage des maisons inhabitées. Pour s'assurer qu'elles le sont vraiment, on colle un crin de cheval entre l'huis et le battant de la porte. On revient quelques jours plus tard voir s'il est toujours en place...

LES TIREURS

Dès son plus jeune âge, le tireur s'exerce sous la direction d'un professeur. Un manteau aux revers cousus de clochettes est suspendu à une corde. L'élève doit retirer une bourse de la poche du manteau sans faire tinter les clochettes. Quand il accomplit cet exercice à la perfection, son professeur l'autorise à travailler dans la rue.

Le tireur marche dans la foule, les bras croisés. Il se porte à la hauteur de sa victime. Son coude gauche masque les mouvements de sa main droite qui palpe les vêtements et s'enfonce dans les poches. Parfois, le voleur utilise un rasoir pour découper l'étoffe ou trancher les cordons d'une bourse.

Travailler en équipe permet de limiter les risques : un voleur bouscule la victime, un autre profite de sa confusion pour la dépouiller. Il passe aussitôt le butin à un troisième larron, qui prend immédiatement la fuite.



Vous devez savoir que, dans les quartiers marchands, le cri de « au voleur ! » suffit à déclencher une poursuite générale. La foule ne s'embarrasse pas de procédure avec le tireur qu'elle prend sur le fait : le malheureux est lapidé sur place.

Un tireur doit posséder des nerfs d'acier. Il ne peut se permettre, comme le cambrioleur, de boire un verre pour se donner du courage. De plus, il doit travailler quotidiennement pour ne pas perdre la main.

LES ESCROCS

L'escroc adopte le costume et le langage de sa victime. Désirez-vous tromper un marchand de bœufs ? enfiler une blouse de grosse toile et prenez l'accent paysan. Voulez-vous opérer dans la haute société ? vous devrez en connaître parfaitement les usages.

Si vous remplissez cette deuxième condition, si, de plus, vous disposez de quelques fonds à la suite d'un coup réussi, essayez ceux-ci.

Le vol aux deux portes

L'escroc loue une suite dans le plus bel hôtel de la ville. En payant sa note rubis sur l'ongle, en accordant de somptueux pourboires, il gagne la confiance de l'hôtelier. Il en profite pour lui demander un service : « *Je désire acheter des bijoux, mais une légère indisposition m'oblige à garder la chambre. Pouvez-vous prier le meilleur joaillier de venir me présenter sa collection ?* »

Le soir même, le joaillier frappe à la porte de l'escroc. Ce dernier le reçoit dans sa chambre. Il admire les bijoux, choisit les plus beaux et les range dans le tiroir de son secrétaire. Il ferme le tiroir mais laisse la clé sur la serrure. Puis il quitte la chambre sous prétexte d'aller chercher la somme correspondant à son choix. « *mon argent dans la pièce voisine, explique-t-il au joaillier. Veuillez m'excuser un instant.* »

Le commerçant attend patiemment le retour de l'escroc. Pourquoi s'inquiéterait-il ? Les bijoux restent là, presque à portée de sa main.

Le mur contre lequel s'appuie le secrétaire est percé, de sorte qu'on peut accéder aux tiroirs depuis la pièce voisine. L'escroc s'empare des bijoux et sort par la porte de service.

Les minutes passent. Le bijoutier commence à se sentir mal à l'aise...

L'escroquerie au prêteur sur gages

Elle nécessite une longue préparation et une importante mise de fonds, mais permet de doubler son capital sans trop de risques.

L'escroc possède une parure de diamants qu'il engage pour une forte somme. Il vient la reprendre, la remet en gage quelques mois plus tard, et recommence ce manège plusieurs fois. Le prêteur s' imagine que l'escroc est un grand seigneur dont la fortune connaît des hauts et des bas. A sa première visite, il vérifie soigneusement l'authenticité des

diamants. Ensuite, il se contente de les examiner rapidement. Le jour où l'escroc lui remet une copie bien imitée, le prêteur ne s'aperçoit pas de la substitution. Il enferme la fausse parure dans son coffre et compte à son fidèle client la somme habituelle.

Fausse monnaie

Chaque semaine, l'escroc se rend chez un banquier et échange un lingot d'or pur contre du numéraire. Le banquier est d'autant plus intrigué que son client refuse de lui donner le moindre détail sur ses affaires. Pressé de questions, l'escroc accepte enfin de se confier : il a découvert le secret de la transmutation des métaux. S'il disposait des fonds nécessaires, il pourrait construire un four gigantesque et produire plusieurs dizaines de lingots par jour...

La trouvaille

La victime idéale est un négociant enrichi, âpre au gain et dénué de scrupules.

L'escroc aborde le pigeon dans un lieu public et engage la conversation. Tandis que les deux hommes bavardent, un complice habillé en valet passe devant eux. Une petite boîte tombe de sa poche. Le faux valet ne semble pas s'en apercevoir et continue son chemin. La boîte est promptement ramassée. Elle contient une bague magnifique et un certificat :

« *Maître Randolphe, joaillier, a examiné la bague appartenant à Madame la Duchesse de Trombladour. Il estime la valeur du bijou à trois mille livres tournois.* »

L'escroc et la victime conviennent qu'ils ne rendront pas la bague : ils la vendront et se partageront les trois mille livres. Mais l'escroc est embarrassé : il doit quitter la ville le lendemain. Ah ! S'il pouvait disposer rapidement d'argent liquide... Après un temps d'hésitation, il dit au pigeon : « *Je vous fais confiance. Trouvez un bijoutier discret et vendez-lui la bague : nous partagerons la somme à mon retour. Je vous demande simplement de m'avancer deux cents livres et de me laisser votre adresse.* » Le pigeon se félicite de duper un homme trop confiant : il donne une fausse adresse et verse les deux cents livres.

Il apprendra bientôt que la bague n'en vaut pas dix...

Le vol à la cire

S'ils ne sont pas des escrocs, les voleurs à la cire sont leurs proches cousins. Ils se font passer pour de riches seigneurs et jouent leur rôle avec beaucoup d'assurance.

Les voleurs vont dîner dans un restaurant de grande classe. Au cours du repas, ils subtilisent des pièces d'argenterie

qu'ils fixent sous la table à l'aide de boulettes de cire. Si le maître d'hôtel remarque la disparition et ose demander des explications aux voleurs, ces derniers le prennent de haut : comment peut-on les soupçonner ? Qu'on les fouille, ils n'ont rien à se reprocher, mais le propriétaire du restaurant entendra parler d'eux !

Personne ne pense à chercher l'argenterie où elle se trouve. Les voleurs quittent l'établissement la tête haute. Plus tard dans la soirée, des complices s'installent à la même table et récupèrent le butin.

Ce genre d'affaires nous entraîne bien loin des bas-quartiers. Cependant, l'escroc le plus habile doit un jour y retourner, que ce soit pour recruter un complice, écouler son butin ou échapper aux recherches de la police.

Mais vous n'avez pas encore atteint le sommet de la profession et les bas-fonds sont votre univers quotidien. Les recettes exposées au chapitre suivant vous seront plus utiles.

ESCROQUERIES MINABLES ET VOLS SORDIDES

Le coup du rendez-moi

Dans une taverne, un voleur règle sa consommation avec un écu d'argent. La pièce est de bon métal, mais présente certains défauts caractéristiques — un bord entaillé, par exemple.

Une heure plus tard, un complice entre dans la même taverne et commande un verre. Il boit tranquillement, puis hèle le tavernier : « *Hé l'homme ! Qu'attendez-vous pour me rendre la monnaie de ma pièce d'argent ?* »

— *Votre pièce d'argent ? fait le tavernier stupéfait, que le diable m'emporte ! Vous avez bu, vous n'avez pas payé !*

— *Mais si, je vous ai donné une pièce d'argent ! Je la vois comme si elle était encore dans ma main : plus bien neuve, toute rayée sur le pile et entaillée sur la tranche.* »

Le tavernier trouve en effet une pièce répondant exactement à cette description. Il se met à douter de lui. Le voleur insiste et obtient la monnaie d'une pièce qu'il n'a pas donnée.

Les cisailleuses

Deux femmes entrent chez un bijoutier. Elles demandent à voir les chaînettes d'or et finissent par choisir la plus longue de toutes. Elles veulent alors l'essayer afin de savoir combien de tours la chaîne devra faire. La plus adroite des voleuses

enroule le bijou autour du cou de l'autre. A l'aide de ciseaux, elle coupe un bout de la chaîne qui tombe entre le dos et la chemise de sa complice.

Les deux femmes rendent le bijou au marchand : elles vont réfléchir et reviendront peut-être...

Un mari trompé

Une voleuse lève un bourgeois dans une taverne et le ramène chez elle. A peine sont-ils au lit que la porte s'ouvre avec fracas : un complice de la voleuse entre dans la pièce. Il joue les maris outragés, hurle des menaces, exige réparation. Le bourgeois lui abandonne sa bourse et s'estime heureux de s'en tirer à si bon compte.

L'argent des commissions

Une mère envoie son enfant acheter un pain ou une mesure de lait. Le voleur rejoint sa victime dans une rue écartée. Il la bouscule et lui arrache la pièce

qu'elle serre dans sa main. Une bonne giffe, quelques menaces : l'enfant terrorisé n'ose ni bouger ni crier tandis que le voleur prend le large.

LE FOND DE L'EGOUT

Comment mendier ?

Vous êtes trop lâche pour voler, mais ne pouvez vous résoudre à travailler honnêtement. Ces quelques conseils vous aideront à éveiller la compassion des braves gens.

— Frottez-vous la peau de vinaigre et de savon. Il se formera une humeur jaunâtre, ainsi que des pustules du plus bel effet.

— Pour rendre à d'anciennes blessures un aspect purulent, passez-les au vitriol. Attention ! Diluez le produit ou vous risquez de vous brûler gravement.

— Simulez une crise d'épilepsie ; un bout de savon placé sous la langue pro-

duit une écume abondante qui ajoute beaucoup au réalisme des convulsions.

— Si vous ne pouvez obtenir d'argent, présentez-vous nu et grelottant à la porte d'une maison. On ne vous refusera pas un vieux vêtement. Revendez-le au fripier et recommencez l'opération. Vous aurez bientôt de quoi vous payer à boire.

Où se loger ?

S'il vous reste un sou en poche, allez dormir à la corde avec les marins ivres. Dans l'arrière salle des tavernes du port, des câbles sont tendus d'un mur à l'autre. On y dort debout, les parties supérieures du corps appuyées sur les cordes. Au matin, le tenancier détache les câbles et les clients vont rouler sur le plancher souillé.

Sachez malgré tout qu'un mendiant habile n'est jamais réduit à dormir à la corde. On peut réussir dans ce métier comme dans un autre et même, la chose s'est déjà vue, y faire fortune. Donc, ne désespérez pas !



SI VOUS VOULEZ EN SAVOIR PLUS ...

Vous pouvez regarder les livres qui m'ont fourni la matière de cet article :

- Les bas-fonds victoriens, Kellow Chesney, aux Editions Robert Laffont. Agréable à lire, bien illustré.
- Les écrits de Vidocq, ancien bagnard devenu Préfet de Police sous Napoléon Premier.

Alexis Lang



Tristan Lhomme

Une nouvelle recette qui
ne manque pas de piment :

Salade de laser

clones

DONNEES DE BASE POUR LE MJ

Il était une fois, dans les laboratoires des Services Techniques du secteur RNE, un brillant chercheur du nom de Jules-V-RNE-6, qui venait de mettre la dernière main à sa Grande Découverte. Epuisé et voulant fêter ça, il déboucha une plastibulle de Potion Dynamique Gazeuse. Hélas, une bande de vils Commies y avait ajouté une drogue qui mange la tête, qui rend fou à lier.

Devenu bargeot, l'ex-savant génial détruisit le résultat de ses travaux, saccagea son laboratoire et partit à l'aventure dans le complexe, démolissant au passage quelques terminaux de l'Ordinateur, un frotbot et quelques infrarouges qui passaient par là.

Les responsables des Services Techniques du secteur sont consternés et terrifiés par ces événements. Consternés parce que les travaux de Jules-V-RNE-6 étaient « d'une importance capitale pour l'avenir du complexe Alpha... » (traduction : projet fétiche de l'Ordinateur) et que leurs aboutissements auraient permis de prendre une bonne fois pour toutes le dessus sur R&C. Terrifiés parce que ce genre d'incidents exaspère l'Ordinateur au plus haut point...

Mais il subsiste un espoir : ramener Jules-V-RNE-6 vivant et le soumettre à une Thérapie de l'Ordinateur en prétextant un « surmenage ». Bien entendu,

l'ordinateur ne doit pas être mis au courant de l'opération de récupération et c'est évidemment à ce stade qu'interviennent nos vaillants clarificateurs.

Ce scénario est prévu pour trois à six clarificateurs d'accréditations rouge à jaune.

MISE EN ALERTE

Grésillements sur les com-units individuels des PJ. Lisez :

ATTENTION CITOYEN (nom de la future victime), **MESSAGE URGENT ET PRIORITAIRE. ATTENTION ATTENTION ATTENTION...** (et ainsi de suite jusqu'à ce qu'ils aient atteint un niveau de nervosité suffisant).

L'ORDINATEUR, DANS SA GRANDE SAGESSE, VOUS A SELECTIONNE POUR UNE MISSION URGENTE. RENDEZ-VOUS IMMEDIATEMENT EN SALLE DE BRIEFING 172 SECTEUR RNE. ATTENTION CITOYEN (etc).

BRIEFING

Comme d'habitude, une salle sinistre avec un unique banc inconfortable, une estrade où pérorer un officier bleu et deux ou trois gardes Vautours Verts armés jusqu'aux sourcils qui veilleront à la bonne tenue des PJ. L'officier de briefing porte le badge des Services Techniques. Il s'appelle Flau-B-ERT-6 et n'attend pas que les clarificateurs s'asseyent pour commencer... « Citoyens, je serais bref. Jules-V-RNE-6, un savant détenant des informations vitales pour l'avenir du complexe, a disparu. Il semblerait qu'il se soit enfui au cours d'une crise de démence. Localisez-le et ramenez-le vi-

AVERTISSEMENT : ACCREDITATION ULTRAVIOLETTE. SI VOUS ETES D'ACCREDITATION VIOLETTE OU INFÉRIEURE, ON VOUS REGRETTERA MAIS VOUS N'AVEZ PAS ACCÈS À L'ANTIDOTE DU POISON QUI ENDUIT CETTE FEUILLE.

vant, je répète : vivant ! Il est impératif pour la suite de la lutte contre les traîtres et les commies que vous le retrouviez, j'insiste : impératif ! (continuez ainsi jusqu'à ce que vous soyez certain que tous les membres des sociétés secrètes anti-Ordinateur aient décidé de tuer Jules-6...). On vous fournira un matériel spécialement conçu pour cet usage. Veuillez maintenant choisir votre leader (laissez-leur 30" pour choisir, infirmez ce choix et désignez un PJ membre des Services Techniques — même (et surtout) s'il est de plusieurs accréditations inférieures au leader choisi). Avez-vous des questions ? »...

Répondez aux questions comme vous le désirez — sans oublier : Peur et Ignorance, Ignorance et Peur !

« Nous allons maintenant vous remettre le matériel de mission ». Entrent deux infrarouges portant une caisse qui semble très lourde. Elle contient :

— Un fusicône + 10 cartouches de gaz somnifère. Par suite d'une désolante erreur d'étiquetage, il s'agit en fait de gaz

tout alentour (Armes A colonne 7. Portée à la discrétion du MJ). Donnez des sueurs froides au propriétaire qui aura endommagé ce « précieux objet expérimental ».

— Un colis de la taille d'une valise (sans poignée). Il contient un filet d'acier de 3 mètres sur 3 qu'ils pourront placer comme piège ou jeter sur leur proie pour l'immobiliser (cela peut ressortir de Guerre Primitive ou de Piégeage, ou d'une compétence de votre choix où ils n'auront que 5 % de chances).

Les éléments de cet équipement ont été ramassés en vitesse aux quatre coins du service. N'oubliez pas de faire passer aux membres de PLI et de R&C une note disant que cette caisse n'est pas du modèle standard. Il y a du louche là-dessous...

DERNIERS DETAILS AVANT L'HECATOMBE

Quel est le projet sur lequel travaillait Jules-6 ? Très bonne question. C'est sans aucune importance. Des clarificateurs

— Des commies auraient enlevé un Grand Programmeur et le détenaient en captivité dans un centre d'extermination désaffecté (faux, tous les centres d'extermination fonctionnent à plein rendement).

— R&C est sur le point de prendre le dessus dans sa lutte contre les Services Techniques (vrai).

— Un technicien de RNE aurait mis au point une arme terrible contre les membres de sociétés secrètes (faux).

— Il y aurait un groupe de résistants installé dans les combles du secteur RNE (selon la société secrète de l'auditeur, modifiez la nature des résistants).

— La Potion Dynamique Gazeuse est encore plus dangeueuse que d'habitude, ces temps-ci : 12 morts en trois cycles (vrai et probablement sous-estimé).

Cela, plus les missions de sociétés secrètes incompatibles que vous distribuerez libéralement, devrait vous permettre de consommer 2-3 clones sans vous fatiguer.



euphorisant. Si on l'utilise sans la compétence Armes Chimiques... Il n'y a pas de masque à gaz fournis.

— Un entortilleur modèle standard par tête.

— Un étourdisseur par tête.

— Un com-unit « spécial » par tête, à la place du com-unit standard.

— Une combinaison rembourrée anti-émeute par personne, à la place de l'armure reflect habituelle.

— Un neuro paralyseur expérimental. R&C en a produit quelques-uns il y a des années, puis a laissé tomber. Il ne marche pas. Jamais. Et sur un jet supérieur à 80, il se désintègre en carbonisant

d'accréditation X (les vôtres) n'ont pas accès à cette information. Si vous y tenez vraiment, inventez quelque chose de vaguement plausible.

Qu'est-ce que les com-units « spéciaux » ont de si particulier ? Ils émettent sur une fréquence protégée. Les messages sont réceptionnés par Flau-B-ERT-6 qui se fera passer pour l'Ordinateur. Il est très convaincant.

Quelques exemples de rumeurs à distribuer avant le début des opérations :

— Le feuilleton « Lutte au service de l'Ordinateur, vaillant citoyen » avec Teela O'Malley, sera bientôt remplacé par un autre, intitulé « Laser à Miami » (exact, voir Paranoïa Aigue).

Une vision paranoïaque des « Vautours », par nos amis du Club Sierra.

DEBUT DE L'AVENTURE

Les deux Vautours Verts vont escorter les PJ jusqu'à un banal couloir infrarouge, quelque part dans le secteur RNE. Ils tourneront les talons avec un commentaire du genre : « C'est là que votre type a été vu pour la dernière fois. Qu'est-ce que vous attendez pour vous mettre au travail, gibiers de lasers ? »

Le couloir

Un banal couloir transversal qui relie deux couloirs infrarouges plus larges. Un

flicbot à chaque carrefour et très peu de circulation (deux ou trois infrarouges et un frotbot).

Possibilités :

— Demander de l'aide ou des conseils à l'Ordinateur qui les houspillera un bon coup.

— Interroger les infrarouges : ils obtiendront des réponses révélatrices du plus profond des abrutissements.

— Interroger le frotbot : il n'a rien vu non plus. Il possède une mentalité de nain de Blanche Neige : « Hého, hého, on s'en va au boulot » et se montrera désagréable si on le retarde.

— Interroger le flicbot : il a effectivement vu un citoyen d'accréditation verte s'engager dans le couloir. Il ne lui a rien demandé et ne lui a pas prêté particulièrement attention. Il pense que son collègue de l'autre carrefour devrait en savoir plus. Il est stupide et suspicieux (pensez à l'agent Longtarin de Gaston Lagaffe).

— Interroger l'autre flicbot : il a vu le citoyen vert entrer là. Il désigne une porte sur laquelle on peut lire : « Poste d'entretien B-6812. Accès réservé au personnel autorisé ».

Le poste d'entretien

Lisez : « Une assez grande pièce dont les murs sont peints en rouge. Tout semble abandonné depuis des siècles, il y a dix centimètres de poussière sur le sol. Et bien sûr, de superbes empreintes de pas qui vont jusqu'à l'escalier, car il y a un escalier. Rouillé et en spirale. Les empreintes montent... ». Si les joueurs suivent la piste : « L'escalier monte, monte et monte toujours. A perte de vue. Vous débouchez parfois sur un palier mais les traces continuent à monter. Après une bonne heure de grimpe, alors que vous songez à vous laisser tomber par terre pour mourir sur place, vous

arrivez sur un palier où les empreintes se dirigent vers la porte... Sur celle-ci, il y a une inscription : « Niveau 61 — Sommet du dôme — Accès réservé au personnel autorisé ». De l'autre côté s'étend sur des kilomètres un merveilleux terrain de jeux ».

LE NIVEAU 61 ET SES MERVEILLES



Flicbot (en état de marche).

Un gigantesque labyrinthe de passerelles avec ou sans rembarde, de câbles, de poulies, d'ascenseurs hors d'usage

(avec la mention : « vers la terrasse panoramique ») et d'escaliers métalliques sonores. Il y a aussi des fourchots démolis, des zones de stockage où reposent depuis cinquante ans des additifs alimentaires à consommer dans la semaine, enfin un abominable fatras de choses diverses et variées... Néanmoins on peut suivre les traces assez aisément. Si les PJ s'inquiètent de l'accréditation de cette zone, tant mieux ! Développez chez eux une saine inquiétude à ce sujet.

Rencontres

A vous de les organiser comme vous l'entendez ; voici déjà une petite liste non limitative que vous pouvez utiliser.

— Une crevasse de 10 X 3 m dans le plafond, elle donne sur l'Extérieur... (Kézako ?) Attendez-vous à voir des spécimens de vie végétale (et peut être animale) dans le secteur.

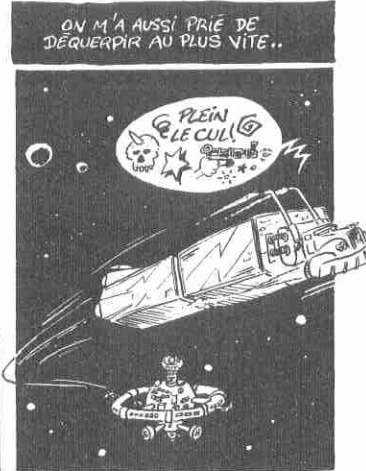
— Un animal quelconque entré par la-dite crevasse (chien, chauve-souris, colonie de condors antropophages...). Faites subtilement comprendre aux membres du Club Sierra qu'une de ces a-do-ra-bles petites bêtes, ramenée vivante à ses camarades, pourrait lui valoir de l'avancement.

— Un sage Mystique (ou Mooiste) qui s'est retiré ici pour « écouter tomber la poussière ». Il s'est procuré une robe blanche ! Il veut bien parler, mais il est aussi explicite que le sphinx un matin de gueule de bois. Il achètera volontiers des drogues si les PJ en ont et paiera en « sentences énigmatiques ». Un personnage vraiment très crispant...

— Un groupe de 4 vils saboteurs portant des armures reflect jaunes omées de la faucille et du marteau. Ils tripotent quelque chose qui ressemble à une bombe. Si les PJ n'interviennent pas, ils pourront voir surgir d'un couloir latéral une bande de 8 clarificateurs oranges et jaunes qui balaieront ces traîtres. S'ils interviennent, ils se rendent compte qu'ils interrompent un exercice top-secret... Ils



ON M'A CALMEMENT EXPLIQUÉ QUE, PENDANT MON VOYAGE, LE NOUVEAU GOUVERNEUR AVAIT CHANGÉ LA LÉGISLATION SUR LES DÉCHETS TOXIQUES... INTERDICTION DE DÉBARQUER...



SVITE PAGE 31

sont déclarés traîtres par un des jaunes qui dirige le groupe... Exécution sommaire.

— Un hurlement. Quelques secondes plus tard, ils voient un homme revêtu d'un pagne brun bondir de câble en câble dans leur direction, en hurlant par intermittence. C'est un ancien producteur vert de PDH & CM qui a fini par s'identifier au héros d'une série de bandes vidéo de l'Histoire Enregistrée (devinez qui...). Approché, il est amical et convie les PJ à un festin dans sa « hutte » de « branchages » (de vieux tuyaux, du polystyrène, etc). Elle se trouve au sommet d'un « baobab » (une haute pile de caisses sur lesquelles on peut lire « DANGER — FRAGILE — TÊTES NUCLEAIRES TACTIQUES » ; il s'agit en fait de savonnets). Le cinglé survit en traquant des fauves (rats et chauves-souris) et en recueillant de l'eau de pluie par les fentes du dôme (pour le festin, n'oubliez pas la compétence : Ingestion de Nourritures Sauvages). S'il y a une clarificatrice dans le groupe, il la baptisera « Jane » et refusera de la laisser partir. Au moindre geste hostile, il filera se mettre à couvert et appellera Cheeta, son combat apprivoisé (voir combat de la section 21.9.4 du livret d'aventure, avec une armure plus légère). Si on parvenait à se lier d'amitié avec ce gars-là, il serait un allié précieux ; veillez à ce que ça n'arrive pas !

— Deux squelettes jaunis portant des lambeaux d'uniforme bleu. A leur côté : un équipement hyper sophistiqué à la fonction plus que nébuleuse. Il peut être le sujet d'une sympathique dispute... Ne pas remettre ce genre de matériel en fin de mission est une trahison.

La confrontation

Après en avoir plus ou moins bavé au cours de leurs différentes rencontres, les PJ arrivent enfin au bout de leurs peines (qu'ils croient).

Une série de ricanements déments, des graffitis rouges sur les murs, des boulons qui leur tombent sur la tête (arme J colonne 4), une silhouette verte courant sur une passerelle très loin au-dessus de leurs têtes, etc, autant de signes qui annoncent la proximité de leur proie aux PJ.

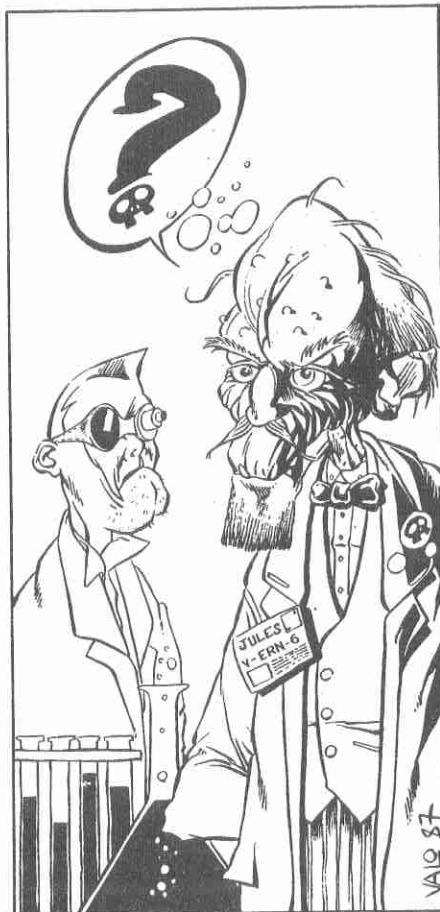
Après ces quelques événements frustrants (vous pouvez en rajouter de votre cru), les PJ débouchent sur une passerelle, à une quinzaine de mètres du sol, faisant le tour d'une sorte de cour. Au milieu de cette cour, pendu par une main à un câble d'acier partant du dôme, Jules-6 nargue les clarificateurs d'un air ravi : « Venez donc me chercher... ». Evidemment, il n'y a qu'un câble.

Options possibles :

— Cisailer le câble au laser, étourdir Jules-6 ou attendre qu'il tombe. Mau-

vaise inspiration, une chute de cette hauteur se traduit par un jet sur la colonne 4 de la table 14-3-1 « Accidents et Chutes ». Armez-vous d'un pot et d'une petite cuillère pour ramasser les restes...

— Parle-menter. Défourlez-vous ; placez la scène du « psychopathe-qui-exige-quelque-chose-sinon-il-commet-un-acte-terrible ». Entre deux menaces (« Un pas de plus et je saute ! »), il se moquera des clarificateurs.



Notre ami Jules-6 ayant une illumination.

— Tout ce que l'imagination fertile des PJ pourra trouver. Faites simplement en sorte qu'ils ne décrochent pas le cocotier trop facilement.

Mauvaises surprises (facultatives) alors que l'on croit que tout est fini :

— Mauvaise surprise n° 1 : une bande de traîtres, membres de sociétés secrètes, a envoyé un commando pour récupérer (ou tuer) Jules-6. Une fois que les PJ l'ont descendu de son perchoir, ils passent à l'attaque. Il serait dommage de ne pas placer un des joueurs dans le dilemme Fidélité à l'Ordinateur/ Allégeance à une société secrète.

— Mauvaise surprise n° 2 : l'Ordinateur a appris qu'un citoyen vert s'était livré à des actes de vandalisme puis qu'il s'était réfugié ici. Il envoie un groupe de clarificateurs exécuter ce dangereux

traître. L'équipe en question le surprend en compagnie d'une bande d'individus louches (les PJ)...

— Mauvaise surprise n° 3 : faire en sorte qu'ils se perdent au retour pour les envoyer dans un coup-fourré de votre cru.

DEBRIEFING

1) Jules-6 entier : allocution émouvante de Flau-B-ERT-6. 50 crédits de prime. Un MJ généreux peut désirer attribuer un point de compétence au plus méritant.

2) Jules-6 blessé : mines pincées et grimaces de Flau-B-ERT. Annonce le déclenchement d'une enquête qui débouchera sur une amende de 50 crédits et un blâme (pas de points de trahison, l'Ordinateur n'est au courant de rien).

3) Jules-6 mort : exécution immédiate des PJ, coupables d'avoir assassiné Jules-V-RNE-6 dans son laboratoire et d'avoir saccagé celui-ci.

Si les clarificateurs ont été particulièrement pénibles, annoncez-leur qu'il y a deux Vautours Verts gardant la porte de leurs unités d'habitation. L'Ordinateur ayant eu besoin de clarificateurs et n'ayant pas trouvé les PJ, ceux-ci ont été déclarés traîtres...



AVERTISSEMENT : ACCRÉDITATION ULTRA-VIOLETTE. SI VOUS ÊTES D'ACCRÉDITATION VIOLETTE OU INFÉRIEURE, ON VOUS REGRETTERA MAIS VOUS N'AVEZ PAS ACCÈS À L'ANTI-DOTE DU POISON QUI ENDUIT CETTE FEUILLE.



clercs plus

clairs

De toutes les classes disponibles dans AD & D, le prêtre (le clerc) est une de celles que le joueur débutant prise le moins et que le joueur confirmé éprouve le plus de mal à faire évoluer. Ceci est sans doute dû au fait que le clerc est un jeteur de sorts peu offensif en comparaison du magicien, et un combattant moindre que le guerrier. Deux rôles qu'il n'est pas toujours évident de faire ressortir, d'autant plus qu'un troisième rôle vient s'y mêler et les influence grandement : celui de la religion. Le prêtre est un homme de religion... Evident, mais beaucoup de joueurs l'oublient, et c'est cet aspect du personnage qui est le plus difficile à appréhender et à faire ressortir.

Je sais, je sais... Vous allez me dire : encore un article technico-pseudo-ésotérico-branchouillé sur une classe de perso de papy AD&D... Détrompez-vous, c'est sans prétention ! A l'inverse de bon nombre de soi-disant « Hommes de Dieux » qui arpentent nos donjons, le doigt sur la détente... Bref, une petite remise à l'heure.

LA CREATION DU CLERC

Les caractéristiques

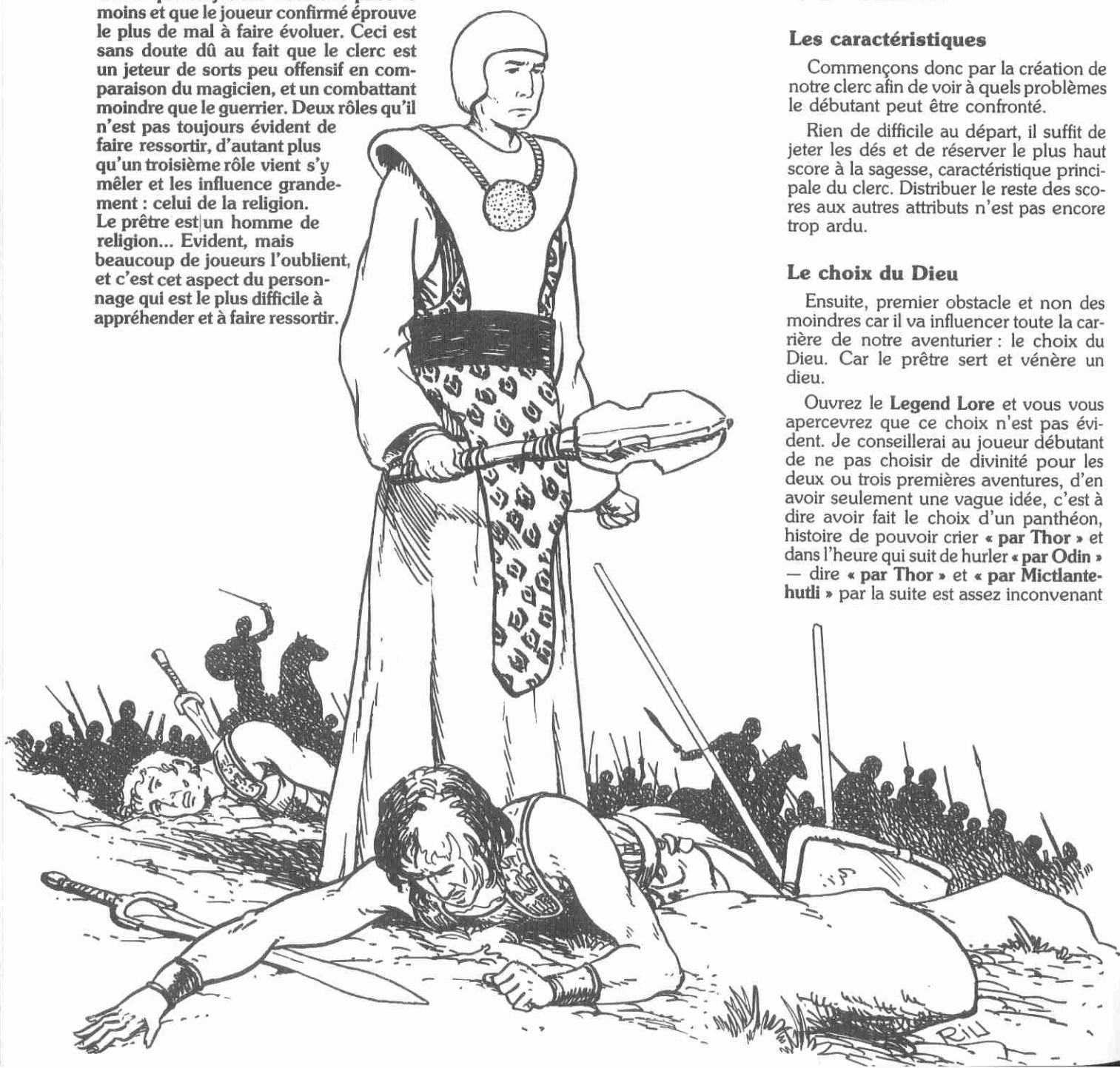
Commençons donc par la création de notre clerc afin de voir à quels problèmes le débutant peut être confronté.

Rien de difficile au départ, il suffit de jeter les dés et de réserver le plus haut score à la sagesse, caractéristique principale du clerc. Distribuer le reste des scores aux autres attributs n'est pas encore trop ardu.

Le choix du Dieu

Ensuite, premier obstacle et non des moindres car il va influencer toute la carrière de notre aventurier : le choix du Dieu. Car le prêtre sert et vénère un dieu.

Ouvrez le **Legend Lore** et vous vous apercevrez que ce choix n'est pas évident. Je conseillerai au joueur débutant de ne pas choisir de divinité pour les deux ou trois premières aventures, d'en avoir seulement une vague idée, c'est à dire avoir fait le choix d'un panthéon, histoire de pouvoir crier « **par Thor** » et dans l'heure qui suit de hurler « **par Odin** » — dire « **par Thor** » et « **par Mictlantehutli** » par la suite est assez inconvenant



vous en conviendrez. Le joueur, au fil de ses deux ou trois premières aventures, devra faire un choix définitif. Le meneur de jeu sera là pour l'aider, le renseigner sur la divinité qu'il aura vaguement choisie, lui apprendre les principes élémentaires communs à tous les prêtres...

Au sortir de cet apprentissage, le joueur aura donc fait le choix définitif de la divinité que son clerc servira et vénérera tout au long de sa vie. Vous comprendrez qu'un tel choix ne peut se faire au hasard. Il faut que la nature du Dieu, sa fonction au sein du panthéon et au sein de l'univers soit connue du joueur et le satisfasse. C'est surtout une question d'affinité, laisser parler son cœur est une forme de sagesse. Il faut bien se garder de vénérer un Dieu parce qu'il est le plus beau, le plus fort ou le plus cruel. Quand les critères de choix sont aussi superficiels, le joueur s'aperçoit vite que la vénération de ce Dieu entraîne des contraintes et des obligations qui ne correspondaient pas à ses vues. Le joueur doit faire un choix qui corresponde à ses aspirations du moment, afin de mieux pénétrer le personnage, de faire un jeu correct et de ne rien caricaturer.

Avant toute chose, pour faire le meilleur choix possible, le joueur devra, à partir du *Legend Lore* — succinct, peu approfondi, mais qui procure aux joueurs une base de départ relativement solide — collecter le maximum d'informations sur son Dieu, son panthéon d'appartenance et sur la mythologie correspondante. Par la suite, il devra effectuer des recherches afin d'étoffer son personnage.

L'équipement

Les caractéristiques sont connues, le choix du Dieu est fait, le joueur doit maintenant choisir son équipement.

Pour le clerc, les premières choses à acheter ou à renouveler sont les articles religieux. Il faut rappeler à ce sujet que ce genre d'objet n'est pas en vente libre. On ne les trouvera qu'auprès d'autres prêtres, dans les temples, et ceux-ci ne sont nullement tenus de vendre de l'eau bénite à tout le monde. A propos de l'eau bénite, son usage est répandu surtout dans les religions Judéo-Christiennes. Certaines religions employaient d'autres matériaux. Ainsi, en Amérique Centrale, c'est le maïs sous toutes ses formes qui faisait office d'eau bénite. Si tôt qu'un joueur aura fait une découverte dans ce sens là, il aura tout intérêt à l'utiliser afin d'ajouter de la crédibilité à son jeu.

En ce qui concerne les armes dont le prêtre peut disposer, les restrictions auxquelles il est soumis sont écrites noires sur blanc dans le *Player Handbook*. A savoir que le clerc ne peut utiliser ni armes tranchantes ni armes perçantes ; seules les armes contondantes lui sont permises. Tout le monde est bien d'accord sur ce sujet. Mais il ne faut pas non

plus tomber dans le ridicule. Sous prétexte qu'ils n'ont pas droit aux armes tranchantes, certains joueurs n'accordent même pas une petite dague à leur prêtre (si bien que celui-ci ne peut plus couper sa viande tout seul !). Certaines religions demandent des sacrifices humains, dans ce cas le prêtre officie en faisant couler le sang (égorgement, arrachage de cœur...). Les prêtres de ces religions ont besoin d'un couteau sacrificiel. L'interdiction indiquée dans le *Player Handbook* ne vise que le combat. En dehors du combat, pour une action quotidienne ou un rite religieux, le clerc peut évidemment utiliser la dague et le couteau.

En ce qui concerne les armures, le prêtre pouvant aller au combat a le droit de toutes les porter. Mais n'oublions pas qu'il n'est pas un guerrier et donc souvent beaucoup moins fort. Le joueur devra donc faire attention lorsqu'il choisira la protection de son personnage. Une armure de plaques pour un prêtre de force 10 ralentira considérablement ses mouvements. Il est important que ce genre de personnage puisse agir rapidement sans perte de temps pour cause d'encombrement.

LE ROLE DU CLERC

Voilà donc notre prêtre équipé, prêt à défendre les préceptes de sa religion, à convertir les populations... bref, à partir vers l'aventure.

Quel est son rôle au sein d'une équipe d'aventuriers ? Cette équipe se compose traditionnellement de guerriers, de voleurs, de magiciens et de prêtres. Chacun a un rôle bien déterminé et nul ne peut empiéter facilement sur le domaine des autres. Ainsi, une équipe unie sera forte et redoutable, surtout si elle est bien organisée ; dans le cas contraire elle sera faible et vulnérable.

Sa place au combat

On l'a déjà vu, le prêtre est un combattant moindre que le guerrier mais cependant redoutable ; il est aussi un jeteur de sorts moins offensif que le magicien mais extrêmement utile. L'amalgame de ces deux fonctions en fait un personnage clef d'une aventure. Et, à cause de cette double nature, sa place n'est ni en tête ni en queue du groupe, mais au milieu, pour être assez près des guerriers qui vont au combat les premiers, afin de les aider au mieux grâce à ses sortilèges. Un blessé, un chant, un *prayer* donnera un avantage certain aux guerriers. Une protection contre le mal (ou le bien) pourra renverser une situation périlleuse en faveur des aventuriers contre une créature venant d'un autre plan.

A côté de ces sorts d'aide qui sont nombreux et efficaces, le clerc possède quelques sortilèges offensifs ; par exem-

ple : *cause fear*, *cause wounds*, *hold person*, *blindness*, *curse*, *poison*, *sticks to snakes*, *flamme strike*... Ces sorts agissent surtout individuellement et amèneront souvent le prêtre au contact. Mais *hold person*, *flamme strike*, sorts agissant à grande distance, sont extrêmement redoutables. En vue d'un combat, le prêtre veillera à en avoir toujours en réserve.

Il ne sera pas en queue de groupe pour la simple raison qu'il est le dernier rempart pour le magicien si la force brute venait à tomber. Il ne faut pas oublier que c'est un combattant et que le magicien ne l'est pas du tout. Par contre ce dernier possède beaucoup de sorts offensifs très puissants et d'une grande portée. Et, à haut niveau, le magicien est le membre le plus redoutable du groupe. Il doit donc être libre de tout corps à corps et le prêtre est là pour le protéger en dernier recours.

Comme le clerc est homme de religion et que la mort est affaire de religion, il possède un grand pouvoir sur les morts-vivants. Et ce pouvoir peut faire fuir ces créatures contre nature ou lui permettre de les contrôler. Ainsi maints combats et maintes blessures peuvent être évités. Ce n'est pas un sortilège, mais un pouvoir que lui accorde son Dieu et il peut en user autant de fois qu'il veut (sauf exception, voir les règles). Pour le prêtre peu soucieux du repos des âmes, le sort *animated dead* permet de renforcer la troupe par une chair à canon absolument pas réticente et bien utile.

Ses autres fonctions en aventure

Par ses sortilèges, le prêtre est aussi un informateur. Il peut connaître la moralité des créatures rencontrées, détecter le mal ou le bien sur un objet ou un lieu... Il peut seconder efficacement le voleur par le sort *find traps* qui lui permet de détecter les pièges de toutes natures — mais pas de les neutraliser. Il peut expliquer au voleur le fonctionnement du piège permettant à celui-ci de le désamorcer avec moins de risques. On le voit, ce genre de sorts, bien qu'inutile en combat, permet d'accumuler une mine de renseignements qui procurera une meilleure préparation au groupe et lui évitera des déboires souvent mortels.

Parmi ces sortilèges, on trouve les sorts de divination qui permettent de décider d'une marche à suivre, d'éviter des endroits dangereux et sans intérêt pour le but de l'aventure. Les sorts de détection et de divination peuvent être rangés dans une même catégorie, celle des sorts d'information. Cependant les sorts de divination seront le plus souvent employés en introduction, ou avant une décision importante qui, si elle est mauvaise, peut mettre le groupe en péril. C'est pourquoi les sorts de divination ne seront pas mémorisés systématiquement, mais seulement à l'occasion, même si cela doit entraîner un retard important. Si les person-

nages sont trop pressés par le temps, le clerc en prendra alors un ou deux en mémoire. Par contre, les sorts de détection peuvent s'employer à n'importe quel moment, il est donc bon que le prêtre en ait en tête.

animales ou monstrueuses est écarté, et qu'il reste beaucoup à découvrir, avec tous les dangers sournois qui subsistent encore. Il est déplorable de constater que beaucoup de morts surviennent lorsque tous les aventuriers croient en avoir fini, à cause d'un objet maudit par exemple, ou d'un piège que le voleur n'a su déceler... Les exemples sont nombreux. Dans cette partie de l'aventure, tous les sorts de détection doivent être mis à contribution afin d'éliminer le maximum d'obstacles. Et je conseille au prêtre de modérer le groupe, de l'empêcher de se précipiter, de lui prêcher la prudence, l'attente, la patience, bref de faire preuve de sagesse... Il devra pousser le magicien à collaborer avec lui car ils ont des sorts communs et d'autres complémentaires ; il devra faire de même avec le voleur qui prend beaucoup de risques en désamorçant les pièges, pour le sauver s'il échoue, avec les guerriers également qui s'occuperont des travaux de force. Les risques sont ainsi considérablement diminués.

SAMU ?

Une autre fonction du prêtre est celle de guérisseur. Pour beaucoup de joueurs cet aspect est si important que leur clerc est un véritable SAMU et ne fait pratiquement rien d'autre alors que les autres sorts mis à sa disposition, et leur emploi judicieux, permettent d'éviter nombre de déboires souvent mortels, comme je l'ai expliqué plus haut.

Cependant les sorts de guérison ne sont pas à négliger. La fonction de guérisseur, très importante, contribue énormément au succès d'une aventure. Les combats étant souvent inévitables, les blessures sont donc nombreuses. Il faut bien remonter les points de vie des blessés, interrompre les effets d'un poison... A très haut niveau, le prêtre peut se permettre de relever les morts, de remettre d'aplomb les comateux, de ressusciter ceux qui sont morts depuis longtemps, de faire repousser un organe... A ce niveau le clerc est un personnage d'une puissance rare et il peut presque tout guérir.

C'est pourquoi, dans le choix de ses sorts, le prêtre devra-t-il être judicieux. A noter que les sorts servant à guérir une maladie, la cécité, etc, ne seront jamais pris systématiquement mais toujours quand le besoin s'impose.

Un élément indispensable

Comme on le voit, en tant que jeteur de sorts, le clerc est tour à tour informateur, protecteur, combattant, guérisseur. Il est également celui qui nourrit lorsque les provisions sont épuisées ou pourries. Le prêtre est véritablement la clef de voute du groupe, celui qui est le mieux pourvu pour la réussite d'une aventure.

Un groupe sans clerc voit ses chances de retour considérablement diminuées.

LE CHOIX DES SORTILEGES

Dès le premier niveau, le prêtre pose souvent problème au joueur débutant par le grand nombre de sorts dont il dispose, assez variés pour couvrir toutes ses fonctions de jeteur de sorts — alors que le magicien ne dispose que de très peu de sortilèges.

Des douze sorts dont il peut disposer au premier niveau, il passe à vingt quatre au troisième et à trente six au cinquième. A cause de ce choix très important, le joueur commettra sûrement des bévues. Il doit donc faire en sorte que celles-ci ne soient pas trop importantes. Pour l'aider à s'y retrouver voici ce qui ressort, en résumé, de ce qui précède :

— Sortilèges d'information pour se préparer au mieux à l'aventure.

— Quelques sorts de détection pour l'exploration et se prévenir du danger.

— Des sorts offensifs, de protection, d'encouragement pour le combat et quelques sorts de soins pour après. Si le groupe est trop mal en point, ne plus avancer afin que le prêtre puisse soigner convenablement ; un jour ou deux de retard sont parfois nécessaires.

A la fin de l'aventure, les sorts de détection et de guérison seront les plus utiles.

LES PROBLEMES DEONTOLOGIQUES DU PRÊTRE

Suivant la divinité vénérée, certains sortilèges, certaines actions devront être prohibés. Par exemple un prêtre d'Odin ou de Thor ne peut, normalement, soigner un blessé au moyen de ses sorts. Cependant, appliquer ces règles à la lettre peut transformer une aventure en un horrible désastre. Tout prêtre peut utiliser des sortilèges prohibés par sa religion ou sa moralité, du moment qu'il ne le fait que pour les membres du groupe, dans leur intérêt et dans l'intérêt de la cause qu'ils défendent. Ainsi un prêtre d'Odin pourra soigner les blessures d'un compagnon d'aventure ; par contre il ne prodiguera aucun soin à une personne étrangère au groupe, surtout si celle-ci ne leur est d'aucune utilité.

Si la cause défendue par un parti est contraire aux principes religieux du prêtre, celui-ci ne doit pas la suivre ; s'il s'en aperçoit trop tard, il doit faire en sorte de contrecarrer les buts du groupe. Il faut jouer le personnage à fond et AD&D



Je le répète, ce sont des sorts très importants qui permettent de ne pas aller en aveugle, d'éviter bien des pièges, qui empêchent de commettre trop de bévues, qui offrent la possibilité d'avoir le maximum d'éléments en main afin de ne pas être pris au dépourvu et d'être prêt pour la bonne réussite de l'aventure.

Ces mêmes sortilèges s'utilisent aussi en fin d'aventure, lorsque tout danger représenté par des créatures humaines,

n'est pas un jeu où les aventuriers doivent obligatoirement s'entendre. Attention, il y a une grande différence entre une querelle d'ordre pécuniaire ou matériel qui est futile et inutile, et une querelle d'ordre idéologique à travers un acte, une cause, un but. Le prêtre se doit de réconcilier le groupe quant à l'une et tenir fermement ses positions quant à l'autre, tant qu'on ne lui a pas prouvé ses torts, même s'il est seul contre tous. Lorsque la cause défendue, les buts à atteindre ne sont pas contraires à sa religion, le clerc doit tout mettre en œuvre pour la réussite de l'aventure. Il sera alors même permis à un prêtre d'alignement bon d'animer les morts, acte maudit s'il en est. Il devra cependant faire pénitence pour cet acte et pour tout autre, prohibé par sa religion, qu'il aura été amené à commettre.

LE PRETRE ET SON DIEU

Le travail du clerc ne réside pas uniquement dans l'incantation de sortilèges plus ou moins puissants. C'est un homme de religion qui vénère un Dieu et qui doit le servir avec zèle selon ses préceptes. En échange la divinité lui accorde des pouvoirs.

La prière permet au clerc d'obtenir des sortilèges. Tous les jours, au moins une fois, il doit prier avec ferveur, isolé afin que son Dieu daigne lui accorder ce qu'il demande. Il faut savoir que ce n'est pas une obligation pour le Dieu de donner ce que son prêtre espère avoir. Un meneur de jeu (donc le Dieu) peut absolument refuser au joueur incarnant le clerc un ou plusieurs sorts, si celui-ci a agi contrairement aux préceptes de son Dieu, s'il a baclé une prière ou une cérémonie. Cette ou ces prières journalières ne doivent pas être une contrainte. Pourquoi être clerc sinon ?

Le plus important pour un prêtre est d'agir selon les principes de la divinité qu'il vénère et sert. Il est primordial qu'il les connaisse plus que les caractéristi-

ques et les pouvoirs de son Dieu, car ils doivent influencer sur tous ses actes.

Les « commandements » à respecter sont nombreux et varient suivant la divinité choisie. Mais il en est de communs, par exemple l'obligation pour le clerc d'être du même alignement que son Dieu et de le respecter. Un autre devoir du prêtre est de promouvoir sa religion parmi les populations ignorantes afin d'ouvrir la porte à la grande religion du panthéon dont son Dieu fait partie.

Le clerc est donc aussi un missionnaire. Il ne doit pas être timoré et timide mais sûr de lui. C'est un meneur d'hommes et il doit le faire sentir. Il détient la vérité et sera amené à gouverner, à s'occuper des âmes de ses nombreux futurs fidèles. La façon de jouer ce rôle de missionnaire varie suivant le Dieu : un prêtre d'alignement mauvais le fera plus volontiers par la terreur ; un prêtre bon sera à la fois indulgent et conciliant, mais aussi ferme et parfois violent. Indulgent et conciliant, vis à vis de la population et de la religion déjà implantée si elle est bonne ; ferme et violent pour chasser l'ancienne religion si elle est mauvaise. Pour un prêtre d'alignement bon, seuls doivent compter le bonheur et le bien-être du peuple, ceux d'alignement mauvais cherchent à étendre le mal ; mais dans les deux cas, dans le respect de la religion imposée par la divinité.

Le mal et le bien se traduisent de bien des manières. Pour convertir, le prêtre peut user de bien des artifices qu'il a à sa disposition. Un sort de lumière, de guérison, etc, peut subjuguer les foules ignorantes et faciliter leur conversion. Cependant, convertir une partie de la population à une nouvelle religion ne suffit pas. Le travail du prêtre ne s'arrête pas là. Il donnera certes l'influence la plus grande à son Dieu, mais il doit aussi préparer la population à l'arrivée d'autres Dieux faisant partie du même panthéon. Une religion ne concerne pas un seul Dieu, mais un groupe de Dieux ayant chacun un rôle bien spécifique.

La tâche suivante du prêtre sera d'introduire les rites et les cérémonies de sa propre religion, de les imposer de gré ou de force à la population afin d'assurer d'influence de son Dieu sur la gent de la région. Il devra l'informer sur la mythologie en rapport avec le panthéon auquel appartient sa divinité, ce qui implique pour le prêtre (donc pour le joueur) une solide connaissance de sa mythologie.

UNE PERSONNALITE UNIQUE

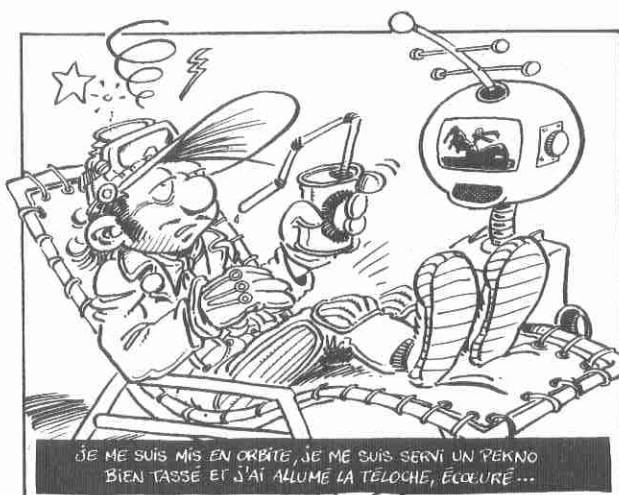
Nous venons de voir rapidement, et grossièrement il est vrai, le rôle du prêtre et la façon de le jouer. Ces lignes ne doivent pas faire office de règles absolues. Il n'y a pas une façon de jouer un prêtre mais des façons, autant qu'il y a de clercs, car chaque personnage (chaque joueur) possède une personnalité unique.

Le rôle de l'alignement, que le prêtre doit respecter plus que tout autre personnage, n'est pas un frein pour le développement de sa personnalité, mais il trace une optique générale, une tendance des pulsions conscientes que chacun peut contrôler. Le prêtre ne devra pas chercher absolument à masquer ses tendances ou à les combattre, même si sa vie est menacée. S'il le fait, il dénigre son Dieu qui est en droit de le rejeter. Car plus que tout autre, même s'il aime la vie, pour lui la mort ne doit être qu'un passage l'emmenant près du Dieu qu'il a vénéré et servi.

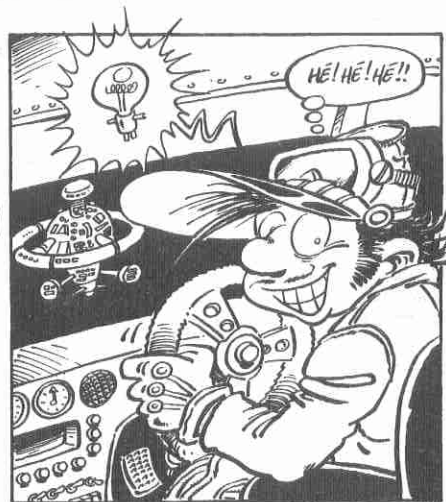
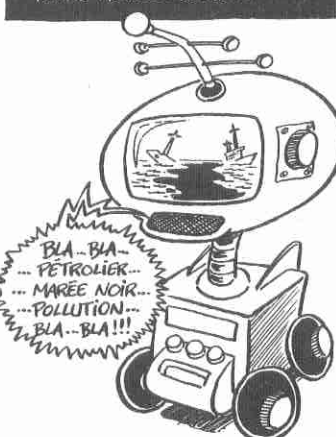
Le clerc attendra la mort avec sérénité, même si pour le joueur, perdre un personnage est dur à avaler...

Enfin, le prêtre ne doit jamais renier ses convictions.

Patrick Pelleau



C'ÉTAIT UN DOCUMENTAIRE SUR LA TERRE AU XX^e SIÈCLE...



SUITE PAGE 58

TRES BIENTÔT

CHRONIQUES D'OUTRE-MONDE

accessible par MINITEL !

Tapez :

3615

Code

TODAY*COM

Au Programme :

les rendez-vous des fêlés

les bonnes affaires

du Dr Destroy

les news ...



ABONNEZ-VOUS

150 F

**6 numéros pour le prix de 5
+ 1 bloc de feuilles de perso
de TRAUMA.***

NOM _____

ADRESSE _____

CODE POSTAL _____ VILLE _____

Ci-joint mon règlement de 150 FF par chèque bancaire ou postal à l'ordre d'Aujourd'hui Communication.
Etranger : 184 FF (par chèque compensable à Paris ou mandat international)

**Bulletin d'abonnement à retourner à
CHRONIQUES D'OUTRE-MONDE
96, avenue de la République - 75011 PARIS**

* dans la limite du stock disponible

PAVE

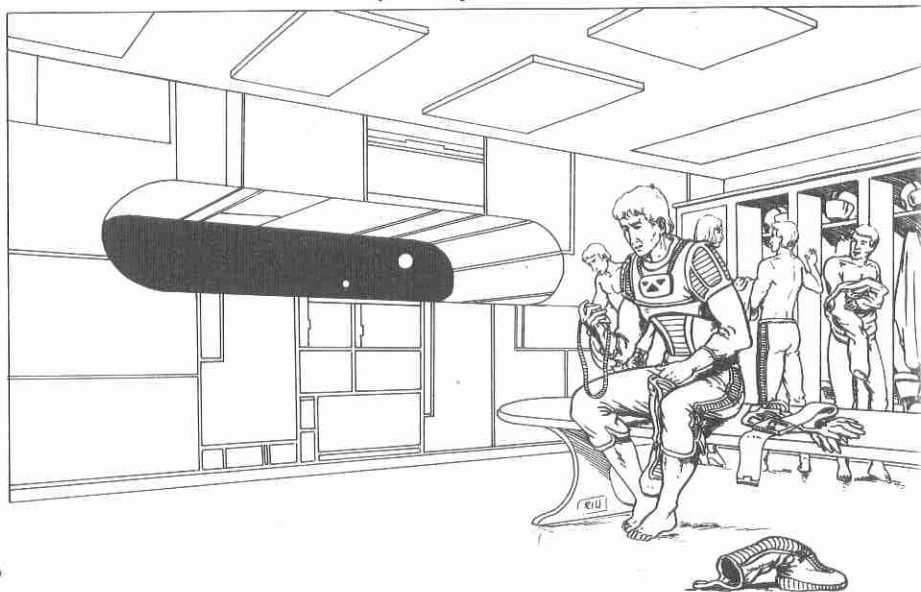
D'OUTRE MONDE

Après la charrette à bras, le cerf-volant javanais et le très fameux canoé du Congo, voici les ...

Coursiers des étoiles

Un grand merci à Claire et François

Pierre Zaplotny



Sommaire

De la science fiction

34

Balayer quelques idées reçues,
les sous-mariniens ne passeront pas !

De la société galactique

34

Envisager un futur possible.

Des vaisseaux spatiaux

35

Les définir grâce à toutes leurs contraintes et obligations.

Le grand paquebot

39

Luxueux et majestueux, conçu pour aller loin.

Le vaisseau marchand

43

Pour commerçants de choc.

Le vaisseau militaire

46

Evidemment de technologie humaine...

Le jeu

50

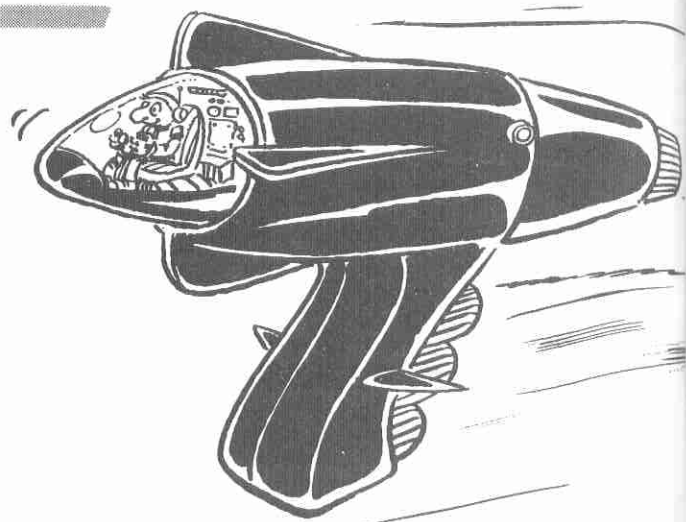
Les derniers conseils du maître.

L'inspiration

50

Films et bouquins.

DE LA SCIENCE- FICTION



Le syndrome du sous-marin

A une ou deux exceptions près, une chose m'a profondément navré, lorsque j'ai commencé à lire de la science-fiction : le manque d'imagination dans le concept d'astronef... La merveilleuse machine à relier les étoiles, le singulier artéfact qui franchissait allègrement le Mur de la Lumière, faisant ainsi un remarquable pied de nez à nos sciences physiques du XX^e siècle, n'était que la transposition des navires de surface et des sous-marins des années 1945-1950... Cette banalité a heureusement été effacée par les Anne McCaffrey, Arthur C. Clarke, Samuel Delany, Cordwainer Smith, John Varley et quelques autres. Mais les jeux de rôle ont apparemment été marqués de façon indélébile par le « syndrome du sous-marin ». Le plus touché est sans conteste TRAVELLER, avec sa curieuse technologie désuète, d'ailleurs non dépourvue d'un certain charme. SPACE OPERA, OTHER SUNS et STAR TREK sont également très atteints. Et que dire de KNIGHT HAWK, le système de vaisseaux de STAR FRONTIERS, non-tra-duit à ce jour !

Le matériel aussi promène le syndrome du sous-marin. Scaphandres spatiaux, outils, armes, sont d'un classicisme mastoc consternant. Quant aux ordinateurs, ils sont à se tordre de rire !

Un peu de casse...

Assez ! La ferraille ne passera pas ! Stoppez les machines ! La barre à gauche toute ! En arrière 1/3 ! Faites-moi sauter tous ces rivets, renvoyez ces plaques de tôle au musée. Et ces cloisons fixes, et ces cabines figées dans leur cubisme obscène, et ces couloirs étriés, à quoi tout cela rime-t-il ? Que construisez-vous, monsieur l'architecte ? Une prison ? Je sors mon élégant blaster et transforme le couloir carcéral en une poubelle rougeoyante des idées reçues. Restent les sanctuaires du syndrome du sous-marin : La Passerelle et La Salle Des Machines. Soyons respectueux des valeurs ancestrales : je finis le tout à la bombe à antimatière. Comment ? Quel chantier astronaal ?

...mais avec discernement !

Certes, il convient de faire certaines concessions au classicisme : ce que nous voulons, c'est jouer, nous évader pour un moment dans l'imaginaire, et non pas coller au plus près à une réalité physique que nos savants sont d'ailleurs loin de prétendre maîtriser ! Conservons donc navires de guerre et cargos, grands paquebots et vaisseaux pirates. L'univers dans lequel évoluent nos navires supralumineux n'a que peu de points communs avec l'univers réel : le champ d'astéroïdes d'Empire Strikes Back ne tient pas debout astronomiquement parlant. Mais quel plaisir de voir s'y déployer la maestria d'un Ian Solo... Les astroports sont des lieux de rencontres et de dépaysement infinis. Et comment se priver de décrire les parfums étranges et merveilleux qui parviennent aux narines d'un navigateur des étoiles, alors que le soir tombe sur le bord des mers d'un monde inconnu et sauvage... au mépris de toute contagion microbienne, bien entendu !

DE LA SOCIÉTÉ GALACTIQUE

Son apparence

Si sa taille doit autoriser les longs voyages, le nombre de mondes qui la composent est laissé à l'appréciation de chacun. Fédération, Empire, République Galactique : quel que soit le nom qu'on lui donne, l'admission dans cette entité politique interstellaire n'est soumise qu'à deux conditions, mais de taille :

Des univers

Les jeux de rôle de Science-Fiction proposent des modèles d'univers fort différents les uns des autres, de par leurs formes et les possibilités de leurs techniques : quelles seraient les chances d'un vaisseau militaire de TRAVELLER contre un bête cargo de SPACE-OPERA ? Le premier serait détruit sans avoir pu même repérer le second ! Gardant ceci à l'esprit, nous allons passer en revue les convergences des divers systèmes (on verra qu'elles sont moins dans la forme que dans le fond).

Comme la création d'un simple monstre d'Héroïc Fantasy, la construction d'un astronef de jeu de rôle est soumise à des contraintes de forme, garde-fou destiné à maintenir la cohérence et l'équilibre avec l'univers dans lequel il évolue. Le premier chapitre de ce « cahier des charges » s'intitule Société Galactique.

Toute espèce peut vivre comme il lui plaît dans son ou ses éco-systèmes et sur les routes de l'espace. Mais elle doit impérativement respecter le droit à la vie, à l'espace vital et à l'autodétermination (!) des autres peuples et, si applicable, de ses propres marginaux. La résolution de tout litige reste du ressort des tribunaux galactiques.

Toute entité politique membre doit œuvrer dans le sens de la stabilité de l'entité politique, la résolution de tout litige étant également du ressort des tribunaux galactiques.

Bien entendu, cette société a ses criminels, ses trafiquants et ses pirates. Si certaines de ses régions sont d'un calme

olympien, toutes sortes de menaces pèsent sur d'autres : états-membres un peu trop agressifs, querelles territoriales, instabilité politique, révoltes, guerres civiles...

Sera-t-on surpris d'apprendre que les tribunaux galactiques ne chôment guère ?

Enfin, et obligatoirement, les frontières sont bordées d'affreux Klingons, Sathars et autres Zhodanis, tous plus insidieux, fourbes et méchants les uns que les autres...

DES VAISSEAUX SPATIAUX

Les contraintes techniques

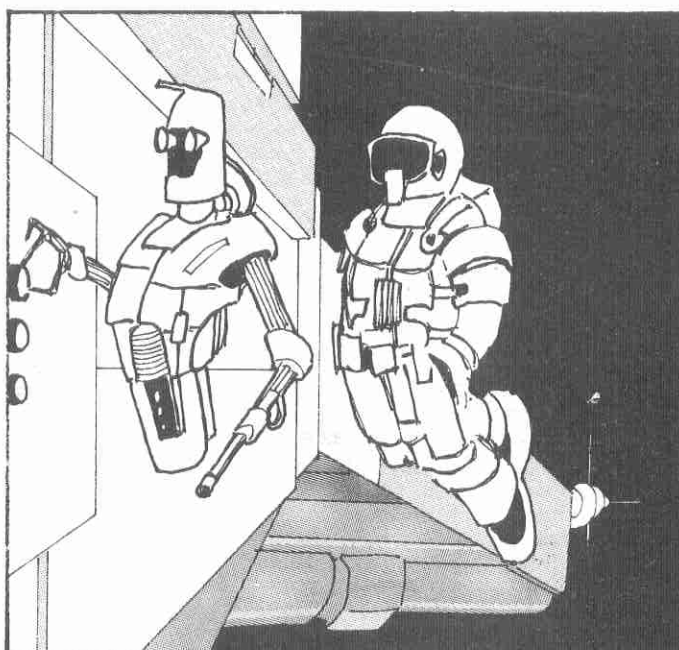
Que l'on me pardonne un parallèle avec les navires océaniques de notre Terre contemporaine : ce sera le seul. Deux points, apparemment contradictoires, peuvent être relevés :

— Un bateau est le reflet de la culture qui l'a fabriqué. Loin de chez eux, les hommes (et femmes !) qui en composent l'équipage recréent un environnement familier : cuisine, fêtes, petits rites de la vie quotidienne en sont autant d'illustrations.

— Mais qu'il soit jonque à moteur ou chalutier soviétique, un navire est aussi un point de convergence des cultures du monde. Les marins de tous pays affrontent les mêmes tempêtes, craignent les mêmes récifs, doivent lutter contre la même corrosion qui rouille les coques, les mêmes animacules qui pourrissent les bois, la même chaleur qui fendille les plastiques. Quand les navires font face aux lames d'un ouragan, leurs pavillons claquent tous dans le sens du vent ! Fatalement, les mêmes techniques se sont développées, ont été copiées et/ou adaptées...

Architectures

Le vaisseau spatial ne diffère pas des navires océaniques sur ces deux points. Il doit affronter le vide, et les différences de température phénoménales qui y règnent. Dans certains systèmes de jeu, l'astronef lancée à grande vitesse connaît les agressions des poussières stellaires. Dans d'autres, le voyage supralumineux expose l'engin à des agressions naturelles inédites (OTHER SUNS, ou règles avancées d'EMPIRE GALACTIQUE). Cependant, la conception d'un tel navire défie toutes les idées reçues. Ce vaisseau n'est pas un cercueil, il est ouvert sur les étoiles de la création. Sur une fine armature, peut-être de matière, peut-être d'énergie, sont montées des feuilles de matériau transparent, d'une incroyable résistance, qui définissent un espace inscrit dans un volume de forme quelconque : fuseau, sphère, ovoïde, tore, pyramide ...



Les éléments essentiels au fonctionnement de l'engin (machines, aération, systèmes de sécurité, armement) sont répartis de façon à être le moins vulnérables possible. On trouve toujours des systèmes aussi essentiels que les sas mécaniques manœuvrables même en cas de panne totale, les ensembles de survie individuels, les cloisons prêtes à isoler des zones dépressurisées. Dans **Rendez-vous avec Rama** (Op. cité), Arthur C. CLARKE émet l'hypothèse qu'aucune technologie, si merveilleuse soit-elle, n'oserait faire l'économie de précautions aussi élémentaires...

Mais on reconnaît la puissance d'une technique à son apparente simplicité, sa grande automation et à son extrême discrétion. Aussi, commandes des machines, systèmes de pilotage et de maintien de vie sont-ils quasiment invisibles. Met-on la chaudière à mazout et la chasse d'eau en valeur, dans un de nos appartements du XX^e siècle ? Le vaisseau non-aménagé doit être un grand espace vide, un bloc de glaise fraîche que les architectes d'intérieur vont modeler en fonction des besoins... Les ingénieurs sont semblables aux carriers qui livrent un bloc de marbre à l'artiste, dont le savoir-faire et le génie tireront la beauté. Mais qui sont ces architectes ? Et surtout, à quoi ressemblent-ils ?

Morphologies

L'intelligence peut prendre toutes les formes, et ne se cantonne pas à des bipèdes à symétrie latérale dont la taille va d'1 m 40 à 2 m 20... Affirmer le contraire n'est qu'une forme de racisme. Physiquement, des êtres intelligents peuvent se différencier par leur taille, leur attitude (station debout, allongée), leur mode de déplacement (marche, vol, reptation, natation), leur milieu (gaz respirable, eau, méthane-ammoniaque liquide, plasma d'hydrogène), la gravité de leur monde d'origine... La liste pourrait être très longue encore. Il peut donc paraître logique de penser de prime abord que les aménagements intérieurs d'un navire sont fonction de la morphologie des êtres qui les construisent ; un astronef de fourmis géantes respirant de l'oxyde de carbone ne pouvant offrir *a priori* une traversée de rêve à un humain... En fait, on peut envisager différemment la chose...

Notre postulat de base est le suivant :

A partir du moment où une espèce accepte d'en rencontrer d'autres, et d'engager avec elles des relations d'ordre culturel, commercial ou scientifique, elle s'engage formellement et moralement à créer des structures de rencontre polyvalentes, l'astronef en étant la forme la plus courante.

Si les navires militaires sont limités à un seul écosystème (on verra plus loin pourquoi), les vaisseaux spatiaux civils doivent pouvoir transporter tous les Êtres, et leur fournir l'espace, l'atmosphère, la gravité, la température, l'ameublement, en un mot le confort dont ils ont besoin.

Les gros navires sont construits sur le modèle du Point Central de **L'Ambassadeur des Ombres** (Op. cité) : une série de modules de grandes dimensions recréant chacun l'environnement adapté aux êtres qu'ils transportent. Ceci sera détaillé plus loin.

Les petits vaisseaux sont forcément plus limités. Chewbacca devant se baisser pour ne pas se cogner au plafond du couloir d'accès de la passerelle du Millenium Falcon, ce vaisseau est *a fortiori* incapable de transporter une méduse géante antimilitariste de Procyon XIX (diamètre de la créature : 73 mètres)... Néanmoins, un navire de cette taille peut, le cas échéant, recréer une atmosphère à base de chlore et d'acide nitrique bouillant, ainsi qu'une gravité dix fois supérieure à celle de la Terre.

Des principaux systèmes de jeu de science-fiction, il n'y a, à ma connaissance, qu'OTHER SUNS qui ait envisagé un des aspects de cette nécessaire polyvalence : les différences de tailles, encore qu'elles ne soient pas très spectaculaires. Les navires de ce système de jeu transportent des POINTS DE TAILLE et non des individus. A la lecture des règles et aides de jeu, il est néanmoins permis de se demander comment un astronef Korli (écureuils d'1 m 15 de hauteur en moyenne) pourrait bien transporter des Bjora (sortes d'ours de 3 m 50 de haut...).

Mentalités et choix de société

Une étude spéculative des mentalités de diverses ethnies humaines et non-humaines nécessiterait une encyclopédie à elle toute seule. Que l'on songe aux abîmes d'incompréhension qui séparent certaines peuplades de la Terre, et l'on aura la mesure des difficultés que présentera une prise de contact pacifique avec des non-humains. Dieu sait ce que l'on pourrait trouver dans un astronef de vers géants ! Rappelons seulement le postulat

posé plus haut : contacts pacifiques et commerce impliquent acceptation de la différence et effort de convivialité.

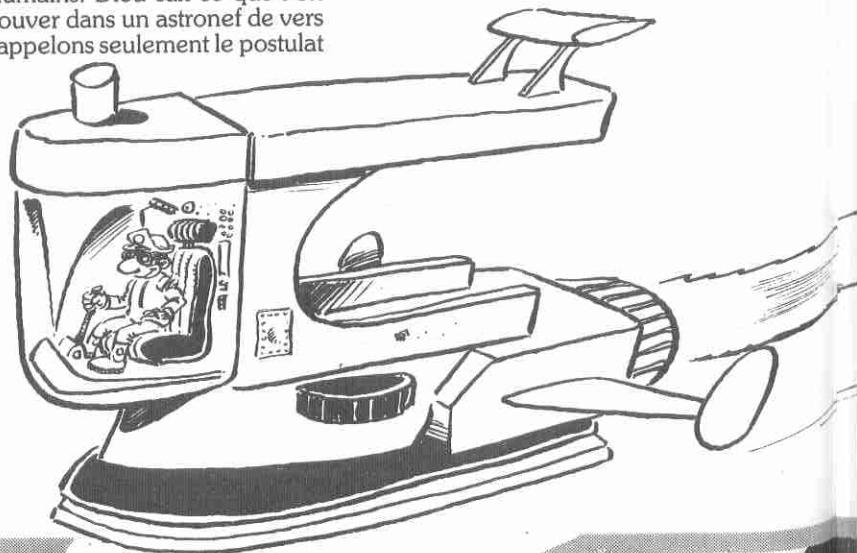
Bien qu'issue des mentalités, la question des choix de société nous est plus accessible. Diverses pressions sociales d'ordre historique, philosophique, religieux, etc, imposent certains aménagements. Nous voyons mal un astronef construit par des japonais sans l'autel des ancêtres... Des finlandais ne songeront pas un instant à se passer d'un sauna. Des musulmans développeront un système informatisé incroyablement performant, qui leur indiquera en permanence la direction de leur Ville Sainte (le problème des vols hyperspatiaux sera difficile à résoudre, mais l'inventivité que confère l'intelligence est sans limites !).

Cependant, le point des choix de société va bien au-delà de ces quelques détails. L'astronef doit affronter un milieu hostile : froid, chaleur, vide, univers non-einsteinien... Certes, il est « ouvert » à ces milieux, partant d'un principe bien connu de ceux qui pratiquent les arts martiaux : **laissez passer l'agression, usez de son énergie contre elle, et elle n'aura pas de prise sur vous...**

Mais un batracien admire d'autant mieux l'étoile quintuple au large de laquelle croise son navire à la coque transparente, qu'il est confortablement enfoui dans un marécage de boue tiède, sa longue langue allant parfois pêcher à quatre ou cinq mètres de délicieuses friandises ailées, gluantes et vivantes... Un humain préférera des huîtres et du champagne, sans doute...

Certes, il existe des sociétés pour lesquelles les mots « esthétique » et « confort » n'ont aucun sens. Celles-là sont étranges, vaguement inquiétantes, mais pas forcément dangereuses.

Mais gageons que nous ne sommes pas privés de nos chères sociétés obscurantistes et coercitives, composées de moutons, et gouvernées par des êtres dont la grande intelligence n'est qu'une

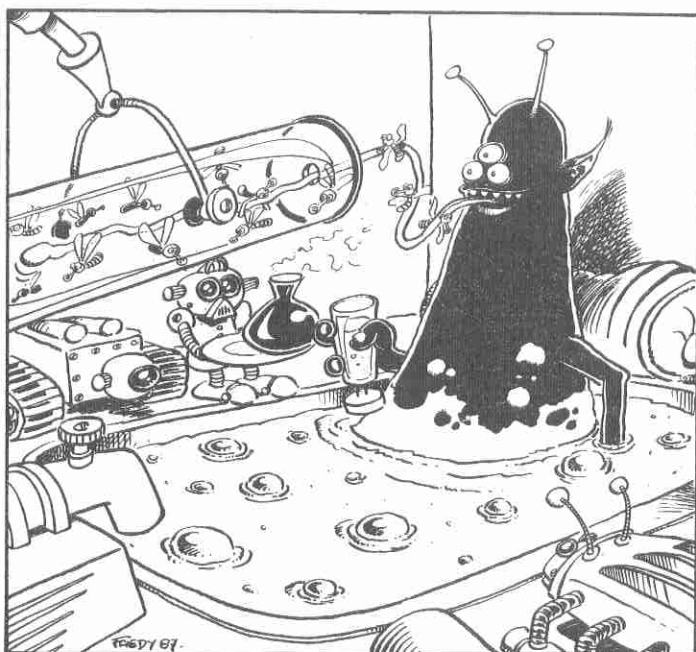


forme de crétinisme ; des êtres qui éprouvent un irrépressible besoin de régenter, paterner, continger, réprimer, embrigader, convertir et j'en passe... A eux les navires aux formes sévères, aux intérieurs gris et rébarbatifs, les vies de casernement régies par de strictes hiérarchies fondées sur la force et l'humiliation... Les seules décorations de ces cer-

ne trouvant pas de réponse, décident de les supprimer... Daniel F. GALOUE en donne un exemple désopilant dans sa nouvelle **Le meilleur des équipages** (Op. cité) !

Pour une raison ou une autre, les équipages vivants continuent d'exister... Dans **Dune** (Op. cité), les ordinateurs

lactique, les seconds la fuient comme la peste ! Les troisièmes, plus ambigus, agissent dans un premier temps au mieux de leurs intérêts avant de se rallier à la cause des mondes dont ils sont issus...



cueils sont les portraits de salauds débilés : intelligents Torquemadas du futur, Hitlers hystériques du vide. Ces sociétés n'ont cure qu'une technique transcendante se soit faite discrète pour laisser la place au beau. « **Tout le monde en rang... J'veux voir qu'une seule tête...** ». Ceux-là font de magnifiques « vilains »... et leurs opposants de bons aventuriers en puissance !

Des équipages

Il faut les faire fonctionner, nos vaisseaux si bien aménagés...

Laissons de côté l'extrapolation logique des possibilités de l'informatique et de la robotique du XX^e siècle : les êtres vivants, lents, faillibles, vulnérables, sont relégués au second plan...

Des réseaux

ont été bannis pour des raisons d'ordre social... L'auteur des règles avancées d'EMPIRE GALACTIQUE imagine que le voyage supralumineux fait appel à des notions si ésotériques que seuls des êtres vivants et intelligents peuvent l'appréhender... Dans sa magnifique nouvelle **Le vaisseau qui chantait** (Op. cité), Anne McCaffrey voit l'équipage des navires d'élite de la Terre sous forme d'un « binôme » composé d'un être humain, mobile, et d'un cerveau humain enchassé au cœur de l'astronef : celui d'un être à qui la nature a refusé un corps normalement constitué, et qui serait autrement condamné à une vie d'éternel assisté...

Il y a aussi les émigrants de l'infini, les Gitanos du vide, les éternels voyageurs. Ceux-là, certainement de la même origine, ont quitté les planètes, et choisi de vivre dans le vide... Ils ne se contentent certes pas de petits navires. Les cultures qu'ils développent, tous les auteurs de SF sont d'accord là-dessus, sont un curieux mélange d'éléments disparates, cueillis sur les mondes qu'ils visitent, allié à une farouche individualité, une fierté exacerbée et... une susceptibilité peu commune !

Pourtant, les Libres Commerçants de **Citoyen de la galaxie** (Op. cité), le Peuple des Etoiles de **Pour patrie l'espace** (Op. cité), les Nomades de **La route étoilée** (Op. cité) représentent autant de cultures différentes. Si les premiers sont bien intégrés dans la civilisation ga-

De la démocratie

Quelle que soit la société qui a fabriqué le navire, une chose est certaine : l'équipage sera organisé selon une structure hiérarchique très formelle. Cette hiérarchie est peut-être « adoucie » par l'amitié qui unit ses membres. Elle sera d'autant plus efficace si elle est basée sur un respect mutuel. Elle aura sans doute des garde-fous (il existe dans l'U.S. NAVY une procédure par laquelle un officier supérieur en grade est relevé de ses fonctions par un officier de grade inférieur). Mais malheur à celui qui la transgressera ! La démocratie est possible à tête reposée, loin de tout danger. Il est hors de question de traiter démocratiquement une attaque de Klingons, ou de mettre aux voix le sens dans lequel il faut esquiver une Star Torpedée.

On voit qu'un meneur de jeu a le choix quant à l'organisation de ses équipages... Quoiqu'il en soit, le personnel peut être séparé en trois catégories :

- les techniciens, assurant la conduite de l'engin et l'entretien des systèmes de vie ;
- les commerciaux chargés de la gestion financière et du bien-être des passagers ;
- les combattants dont la fonction de protection des personnes et des biens, pour n'être qu'épisodique, n'en est pas moins essentielle.

de calculateurs gèrent tout, à bord du navire. La moindre décision passe par eux, si bien qu'ils finissent par s'interroger sur l'utilité des créatures de chair et,

Les divers systèmes de jeu de rôle ont tous ceci en commun que les personnages joueurs peuvent tous assumer au moins l'une de ces fonctions : celle de combattant... Pour des raisons de jouabilité que tout MJ comprendra, les PJ assument au moins deux ou trois tâches sur le vaisseau. L'astronavigateur est aussi steward, et sait faire le coup de feu en cas de besoin. Il n'y a que sur les navires de petite ou moyenne importance que le « personnel multifonctions » est nécessaire, les grands astronefs disposant en abondance de tout le personnel qualifié dont ils ont besoin. Mais aux dangers de l'espace, aux contraintes commerciales, le commandant d'un léviathan du ciel doit alors peut-être ajouter un autre souci : le syndicalisme...

Equipages & JdR

On peut reprocher à SPACE OPERA le trop grand nombre de personnes nécessaire au maniement d'un navire : le minimum donné dans le **Seldon's compendium of starcraft 1** est de quatre individus (BANNER class, page 12).

L'ancêtre, TRAVELLER, a tout de suite créé un navire manipulable par une seule personne : le Scout Courier. Tous les créateurs des jeux récents ont compris cette nécessité de restriction de personnel. Ainsi, de STAR TREK à OTHER SUNS, il existe toujours un navire qui convient aux solitaires.

De la technique

Vaste sujet ! Quelles seront ses possibilités dans vingt ans ? La mesure de notre ignorance est donnée par les projets des avions des années 1970 que l'on peut voir dans les vieux Science et Vie des années 1945-1950. Si ces braves journalistes avaient vu Concorde ! Et pourtant... La forme superbe du bord d'attaque de l'aile delta aurait semblé bien familière aux architectes géniaux qui firent les cathédrales.

Un meneur de jeu ne doit donc pas modifier sa ligne de conduite sous prétexte que « Dans 20 ans, ce sera comme ça ! »

Inversement, il ne doit pas hésiter à modifier ce que la technique actuelle remet en cause : je pense à l'informatique. Rien n'est plus mal admis par les joueurs qu'un ordinateur « ringard », et il faut bien dire que le créateur de TRAVELLER n'avait jamais entendu parler d'une base de données et des architectures en réseaux.

Mais on peut aussi couper les ponts, admettre que la technologie a réalisé l'impossible, que le monde s'applique à délirer, en un mot : lire John VARLEY ! Remplacez un de vos poumons par un appareillage complexe capable de créer un champ de force autour de vous. Que la pression baisse dans l'astronef, et hop ! vous voilà entouré d'une couche de gaz respirable retenue par un champ de force. Vous pouvez même tomber sur Jupiter, vos chances de survie sont bonnes ! Si vous choisissez de vivre en apesanteur, remplacez- donc vos pieds

par des « podes », ou pieds de singes préhensiles. Et si votre vaisseau marchand passe dans une ceinture d'astéroïdes, allez donc saluer les symbiotes, des créatures qui ont choisi de vivre au milieu du vide, protégées par une curieuse entité végétale. L'une d'elles vous échangera peut-être une symphonie magnifique contre un blaster et un chargeur à moitié plein !

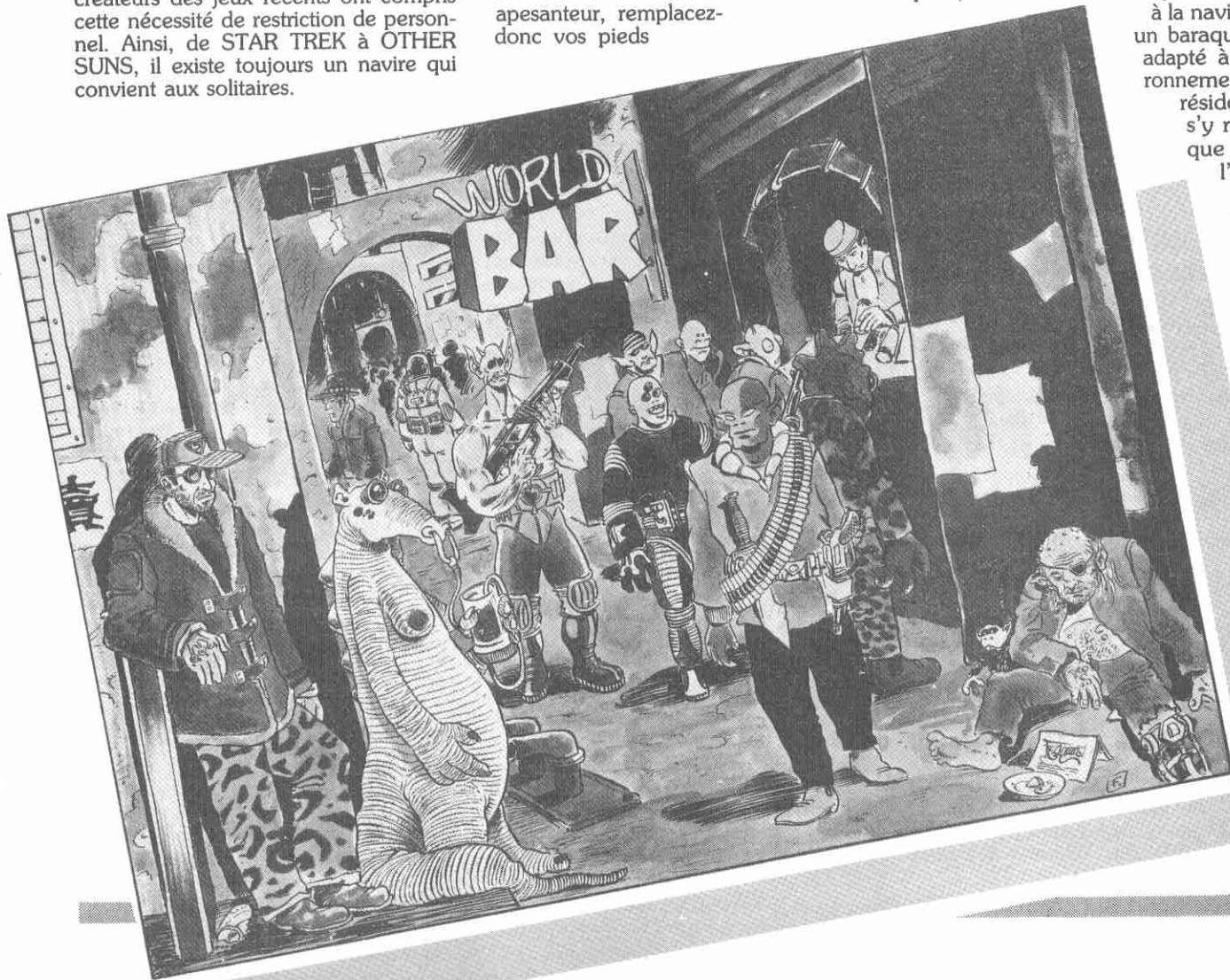
Des astroports

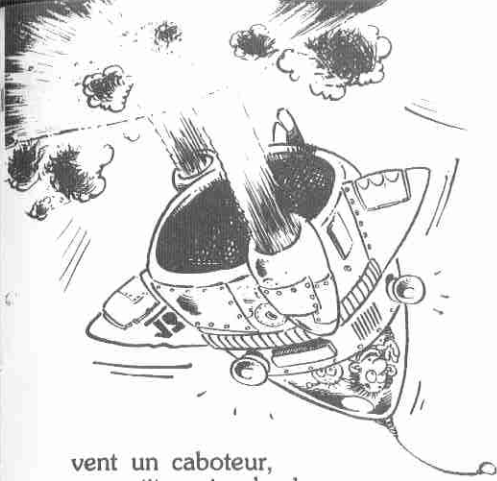
Si les navires de l'espace sont des points de convergence de la société galactique, les astroports en sont les ultimes focus ! Vastes champs à peine fréquentés sur les planètes à faible trafic, ou bien fourmillières n'ayant pas désœuvré depuis des siècles sur les mondes-clefs, les astroports sont le point de passage obligé de toutes les créatures qui touchent ou quittent le sol... du moins pour celles qui le font légalement ! Imaginons un peuple de petits poissons intelligents. Les éducateurs emmènent souvent les alevins à l'astroport, afin de leur montrer les grands vaisseaux et leurs équipages. Un jour, le fretin émerveillé voit passer, dans un drôle de tube transparent, des créatures de légende appelées « Humains » !

On peut séparer les astroports en deux ensembles, les astroports sol, et les astroports hors-planète.

Sur les mondes de basse technologie, les premiers sont rudimentaires : une piste,

un système d'aide à la navigation, un baraquement adapté à l'environnement. Les résidents ne s'y rendent que lors de l'arrivée d'un navire, le plus sou-





vent un caboteur, un petit navire des douanes, ou bien le « courrier » semestriel (ou annuel !). Sur les mondes de moyenne ou haute technologie, l'on trouve plusieurs de ces astroports, qui sont interconnectés au moyen de transports locaux. Ils couvrent rarement une grande superficie : les navires qui s'y posent sont de taille modeste. Ce ne sont que des points de passage, qui ne possèdent guère d'intérêt : ils ressemblent bien trop à nos aéroports !

Les astroports hors-planète sont fort différents. Leurs dimensions sont ahurissantes ; des écosystèmes entiers y sont représentés. Le ballet incessant de navires à l'accostage ou au déhalage offre un spectacle étourdissant. Parfois, l'arrivée d'un vaisseau aussi gigantesque que la station elle-même attire de nombreux touristes, et flanque des migraines aux forces de sécurité ! Ce sont de petites villes, qui peuvent être très modernes, un peu désuètes, voire même antiques : l'érosion du vide se combat mieux que celle des éléments. Ces astroports sont des centres d'affaires très actifs. Les ambassades des créatures dont la présence n'est pas souhaitable sur le sol de la planète y sont installées. De nombreuses intrigues s'y nouent. Des aventuriers y guettent les coups fumants, et les trouvent !

Citons pour finir les ascenseurs orbitaux. A mi-chemin entre les astroports sol et les astroports hors-planète, ces installations sont un gigantesque piquet reliant le sol à l'orbite géostationnaire. Les navires stoppent près du terminal espace. Les passagers gagnent l'astroport et embarquent dans des navettes qui ne sont que de vastes ascenseurs. Ils gagnent le sol en toute sécurité, admirant le panorama le temps d'une consommation. Sur ce sujet, on lira avec profit **Les fontaines du paradis** d'Arthur C. CLARKE.

Des navires

On voit qu'un astronef peut être autre chose qu'un tas de tôles rivetées ! Nous allons détailler trois types de navires : un grand paquebot, un petit cargo rapide et un astronef de combat léger. Chacun de ces chapitres commencera par un bref historique du peuple qui a construit le vaisseau, ceci afin d'en expliquer la structure... Puis nous décrirons l'engin lui-même, ainsi que son équipage. Nous finirons la présentation par un ou deux « micromodules », exemples que tout MJ saura développer comme il convient...

LE GRAND PAQUEBOT

Les Orchidiennes

Orchidée est un monde de faible gravité, couvert à 75 % par une espèce d'huile, et dont l'atmosphère d'oxyde de carbone n'a rien de bien engageant... pour un humain ! Jamais la moindre vaguelette n'a ridé le miroir parfait des « océans ». Les terres étaient à l'origine intégralement couvertes de jungles... terrifiantes ! C'est donc à la surface paisible des étendues liquides que naquit l'Intelligence... Imaginez une grande fleur flottante, que les Terriens, suprême compliment, comparèrent à une orchidée. D'un diamètre de 100 mètres, haute de 120 à 150 mètres, c'est un entrelacs étourdissant de pétales polychromes, d'où le poète peut tirer une éternelle inspiration. Ancrées par de longues racines, les Orchidiennes communiquaient avec leurs proches voisines au moyen des couleurs de leurs pétales, qu'elles font varier à volonté. D'abord strictement lié à la reproduction, ce langage s'étoffa en même temps que naissait et se développait un cerveau.

Si les sciences théoriques ne leur posaient aucun problème, les Orchidiennes ne pouvaient pas tenir d'outil... D'un long effort de volonté, elles créèrent les boutures mobiles. C'étaient des êtres semi-intelligents, qu'elles nommèrent, poétiquement, Graines sans Futur. Quadrupèdes, palmées, ces sphères entourées d'yeux étaient munies de quatre téguments : deux destinés aux lourdes manipulations, et deux autres pour les travaux délicats. Les boutures mobiles permirent aux Orchidiennes de créer une technologie. Fabriquer des astronefs ne fut qu'une question de temps, et rejoindre la société galactique une formalité... Passionnées d'écosystèmes, les Orchidiennes sont actuellement connues pour leurs lignes régulières, par lesquelles transitent chaque mois des millions de passagers...

POLLEN COSMIQUE

Forme et structure

Les paquebots Orchidiens sont une série de quatre octaèdres (ou encore dés à huit faces !) imbriqués les uns dans les autres, à la manière de poupées russes. La structure n'est pas sans rappeler celle de l'oignon... Les octaèdres sont reliés les uns aux autres au niveau des angles, par trois entretoises, tubes de 60 mètres de diamètre dont la fonction est moins structurelle que fonctionnelle... Seule, une des « pointes » de l'octaèdre extérieur voit ses lignes déformées par les installations de sortie des propulseurs principaux. Les cinq navires de la classe de POLLEN COSMIQUE n'échappent pas à ces règles de construction, et leurs tailles seules les différencient des autres paquebots orchidiens. La longueur totale de l'engin est de 9 500 mètres, le

côté de la base de la plus grande pyramide est de 3 675 mètres. C'est énorme !

Les ponts

Les parties habitées sont les surfaces extérieures de chaque octaèdre, et le volume intérieur de l'octaèdre central. L'intérieur de ce dernier est appelé « pont zéro », abréviation P0. Sa surface est le pont 1 (ou P1), celle de celui qui le contient le pont 2 (P2), et ainsi de suite jusqu'au pont quatre, l'octaèdre extérieur. La hauteur qui sépare le plancher de chaque pont du « plafond » est de 400 mètres, sauf le pont 4, qui est ouvert sur le vide...

Le pont 0, au cœur du navire, contient l'équipage, les équipements « à risques » (informatique, armes, substances toxiques et précieuses).

central (P1) est appelé P1IP4N2 ! Fort heureusement, les passagers n'ont jamais à se soucier de ce genre de détails.

Performances

Le navire est lent ! Tous les systèmes de jeu sont d'accord avec ce simple fait : la vitesse coûte cher à la fabrication, elle

Les techniciens

Ce sont, bien entendu, des Orchidiennes, leurs boutures mobiles, et des dizaines de robots. Les grandes fleurs sont au nombre de quatre. Lors de la construction du navire, elles ont été enfermées au pont zéro : l'intérieur de l'octaèdre central. Elles partagent ce lieu avec une partie des machines, et n'en sortiront plus jamais ! Mais que leur importe ? Sur Orchidée, le lieu où la jeune fleur ancre les racines de son enfance à la douce vase du fond est celui où elle mourra, après une très longue vie... L'endroit qui leur est réservé est vaste ; l'atmosphère, l'huile et la vase y ont la même tiédeur que sur Orchidée. Aucun sentiment de claustrophobie n'y est à craindre : à leur curieuse manière, les quatre fleurs « voient » tout le navire, l'espace environnant et plus encore : pour une civilisation qui dispose de tout un attirail de gadgets de haute technologie, enfermées n'est pas forcément synonyme d'isolé...

Les quatre fleurs communiquent directement avec leur navire au moyen d'implants. Entrelacées à leurs racines naturelles, de très nombreux fils les relient aux ordinateurs, qui commandent à leur tour les machineries, ou transmettent les ordres aux boutures mobiles. Il aurait certes été facile d'installer des liaisons par ondes, mais le fil-racine a une très grande importance religieuse.

Les boutures mobiles naissent du corps d'une Orchidienne. Si elles obéissent sans ambiguïté aux ordres de leur génitrice, elles ne comprennent qu'imparfaitement les instructions données par les autres fleurs : il y a de sérieux risques de quiproquo... Qu'une telle civilisation n'ait su, ou voulu, résoudre un problème d'apparence si triviale étonne les espèces capables d'éprouver ce sentiment. A la fin de sa brève vie, la bouture est jetée dans la mer d'huile du pont zéro, son corps coule, se décompose, étant ainsi réassimilé par les Orchidiennes.

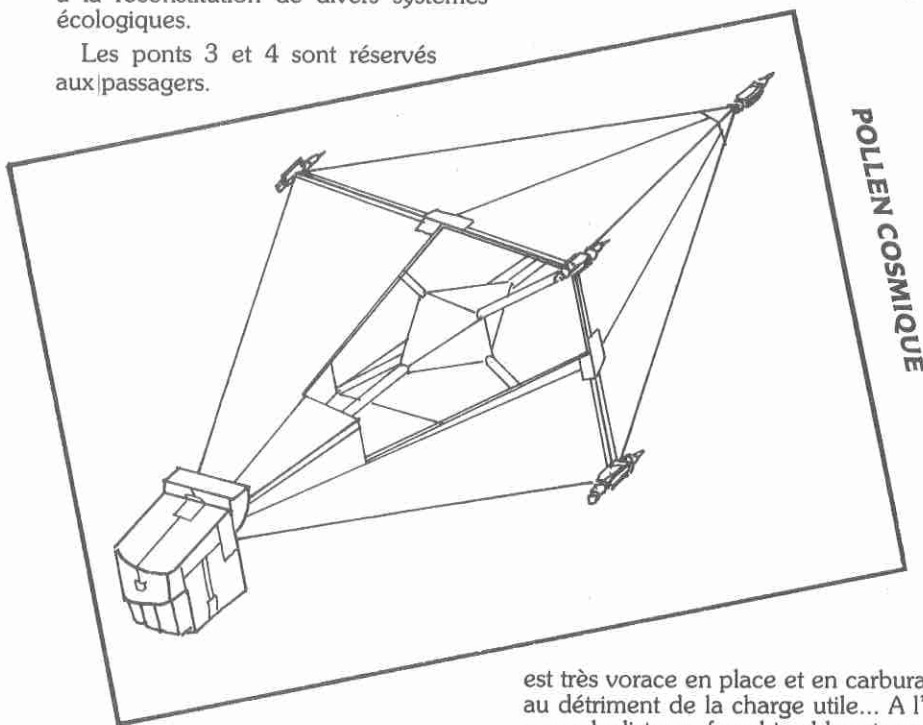
Les boutures sont chargées des tâches exigeant une certaine initiative, ou que les Orchidiennes ne veulent pas confier à des étrangers ou à des robots. On peut donc croiser ces créatures à la surface des Facettes, surveillant les écosystèmes sous la protection de scaphandres de très haute technologie, à l'extérieur du navire, aux côtés des robots d'entretien, ou bien aux commandes des navettes, obéissant instantanément aux injonctions de l'Orchidienne restée dans le vaisseau. Elles sont nombreuses dans la salle des machines, et aux côtés des fleurs, dont elles prennent soin. Elles les représentent par ailleurs sur les mondes où la présence « *in situ* » des négociateurs est indispensable. Elles pénètrent rarement dans les interponts.

Les robots sont destinés à l'entretien courant, aux réparations simples, ou bien aux milieux hautement radio-actifs, dans lesquels aucune bouture mobile ne peut espérer survivre assez longtemps pour accomplir sa tâche. Piètres cybernétiques, les Orchidiennes achètent leurs

Le pont 1 est consacré aux propulseurs, de manœuvre comme de saut.

Le pont 2 abrite le carburant, le ravitaillement, la matière première destinée à la reconstitution de divers systèmes écologiques.

Les ponts 3 et 4 sont réservés aux passagers.



Les facettes

La facette est « l'unité écologique élémentaire » du vaisseau. Ce n'est ni plus ni moins qu'une des surfaces planes de chaque octaèdre. Il est possible de lier une ou plusieurs facettes entre elles, ou de les isoler les unes des autres. Il est impossible de subdiviser une facette en plusieurs écosystèmes. Cependant, les facettes 1 et 5 du pont 4 sont susceptibles d'être aménagées de façon particulière : ceci sera détaillé plus loin. Chaque facette de chaque pont est numérotée de F1 à F8. P4F2 est donc la facette 2 du pont 4, le plus extérieur.

Les interponts

L'épaisseur des parois de chaque octaèdre est percée de galeries, truffée de machineries, fourrée de réservoirs de liquides et de gaz, infiltrée de tuyauteries et de câblages, le tout, bien sûr, entièrement automatisé et robotisé. On appelle ces endroits des interponts. Leur épaisseur peut atteindre 100 mètres. Il est rare qu'un être vivant, même une simple bouture mobile, pénètre dans cette antre de technologie cachée. Il y a pourtant une pressurisation, et l'atmosphère d'oxyde de carbone et autres composants, toxiques pour certaines espèces dont l'homme, convient très bien aux Graines sans Futur. Les interponts étant subdivisés en niveaux, leur dénomination est plus complexe : le second niveau (N2) de l'interpont de la facette 4 (IP4) de l'octaèdre

est très vorace en place et en carburant, au détriment de la charge utile... A l'inverse, la distance franchissable est conséquente : les croisières peuvent être longues, et entraîner le vaisseau loin des commodités d'un astroport. POLLEN COSMIQUE est donc un navire de ligne, destiné aux très longs voyages. Il ne s'arrête qu'à proximité des mondes majeurs. Les habitants de planètes mineures doivent d'abord se rendre sur les mondes-escaliers, par les lignes locales.

Armement

On serait bien en peine de trouver à bord de POLLEN COSMIQUE quoique ce fut qui ressemble à des armes antinavire, ou à des défenses autres qu'une simple protection antimétéorique : l'armement aussi grève l'économie d'un vaisseau. Si le paquebot doit occasionnellement traverser des régions peu sûres, il est bien plus judicieux de le faire escorter par un ou deux navires de guerre de la flotte locale...

Inversement, les galeries « techniques », les ponts zéro à 3, les interponts sont équipés par endroits de petites pièces d'artillerie anti-intrusion, destinées à combattre les tentatives de détournement, et l'avance des pirates.

L'équipage

Comme sur tous les navires de cette taille, l'équipage est composé de techniciens, de commerciaux et de combattants.

robots aux espèces expertes en la matière. Les interpoints sont sans cesse parcourus par des dizaines de ces machines. Les passagers ne les aperçoivent pratiquement jamais...

Les combattants

S'il est une chose pour laquelle les Orchidiennes ne sont pas faites, c'est bien la guerre ! Les civilisations belliqueuses de la Société Galactique, désespérées, les ont classées « Valeur opérationnelle : zéro ; à affecter à l'intendance ».

Pourtant, POLLEN COSMIQUE n'est à l'abri ni des détournements, ni du piratage : il a besoin de combattants ! Il y a bien quelques boutures mobiles armées à l'intérieur du pont zéro. Ces vieilles créatures seraient l'ultime protection des Orchidiennes en cas de problème majeur. Equipées de matériel de guerre importé, elles ne tiendraient pas longtemps face à une dizaine d'humains entraînés, bien armés et décidés.

Aussi les Orchidiennes ont-elles eu recours à une solution triple : les armements fixes télécommandés, les robots de combat et des unités de mercenaires appelées **Janissaires**. Les autorités militaires ont bien évidemment averti les Orchidiennes des dangers de l'emploi de seuls mercenaires dans une force armée. Néanmoins, les fleurs ont retenu cette solution, n'ayant guère d'autre choix. Cependant, elles ont pris leurs précautions :

Chaque fois qu'un nouvel écosystème est créé à bord de POLLEN COSMIQUE, un groupe de mercenaires pouvant y vivre est engagé. Les recrues sont de préférence d'espèces et de mondes autres que ceux des passagers pour lesquels a été aménagée la facette. Il y a ainsi une Janissaire par écosystème. Les matériels des combattants sont soigneusement contrôlés à l'embarquement. Partant du principe que l'on ne tue pas la poule aux œufs d'or, les Orchidiennes offrent des salaires élevés, ainsi que de nombreux avantages en nature : elles espèrent ainsi supprimer les tentations et « fidéliser » leurs troupes.

Les Janissaires doivent comporter un certain quota de pilotes et mécaniciens (qualification « vol supraluminaire ») : ce sont les troupes de sécurité qui assurent la conduite des engins de sauvetage.

Si une tentative ponctuelle de détournement apparaît, sa résolution est dans un premier temps du ressort de la Janissaire locale. Si celle-ci s'avère incapable d'en venir à bout, 25 % des effectifs de deux autres Janissaires sont envoyés en renfort : c'est en général amplement suffisant.

Les attaques de grande envergure (piraterie...) sont du ressort de toutes les Janissaires, sous le commandement en chef de l'une d'entre elles. Les chefs de la Janissaire ainsi désignée distribuent les

robots de combat et commandent les armes fixes télécommandées. Le combat est suivi par les Orchidiennes, qui peuvent à tout moment intervenir dans le contrôle des armes et des robots.

Des tacticiens ont estimé que cette multiplicité des milices offrait le meilleur compromis de sécurité et d'efficacité. Cependant, le système n'ayant jamais eu à faire ses preuves au combat, on connaît mal sa valeur opérationnelle exacte...

Les commerciaux

Les Orchidiennes engagent le minimum de personnel domestique vivant. Les robots-majordomes sont tout à fait au point, et la plupart des gens s'en contentent. Cependant, cette solution simple n'est pas toujours possible. Si les passagers font une simple allergie aux machines, et si les écosystèmes s'y prêtent, des boutures mobiles sont dépêchées. Autrement, les Orchidiennes ont recours aux agences spécialisées des mondes d'origine des passagers. Les contrats qu'elles imposent sont alors draconiens : le personnel embauché a l'entière responsabilité du bien-être des passagers dont ils auront la charge. Les factures présentées par les agences locales sont salées...

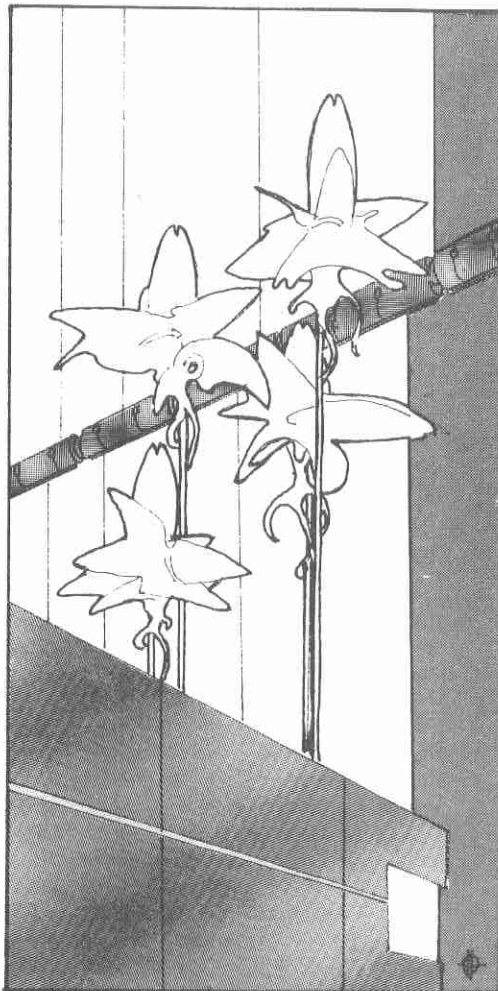
Les passagers

Les octaèdres 3 et 4 sont réservés aux passagers. Chacune des facettes du pont 4 propose une surface habitable de 40,45 km². Celles du pont 3 font 24,49 km² chacune, soit un total de 519,52 km² disponibles pour le transport des passagers.

L'itinéraire de POLLEN COSMIQUE est prévu fort longtemps à l'avance. Les demandes de passage sont faites individuellement ou collectivement auprès d'agences locales, qui les retransmettent aux Orchidiennes. Dès qu'un nombre suffisant de passagers pouvant vivre dans un même écosystème est rassemblé, un contrat est signé, et une alchimie fantastique commence sur une ou plusieurs des facettes. D'après les données de leurs archives, ou qui leur ont été transmises, les Orchidiennes reproduisent, à une vitesse étourdissante, le processus de la création de l'écosystème de leurs clients. Elles peuvent plisser la surface des sols en de douces collines, emplir une facette de méthane-ammoniaque sous forte pression, accumuler des strates et reconstituer une monstrueuse termitière ! Quand les passagers embarquent pour une longue traversée, ils trouvent une portion de leur monde pour les accueillir.

Le pont 4 est « ouvert » sur le vide. Le gaz ou le liquide est retenu par des champs de force si le système de jeu l'autorise, par de la matière transparente dans le cas contraire. Certains peuples ont besoin de sentir un plafond solide au-dessus d'eux : ceux-là se verront installés sur les facettes du pont 3. D'autres

ont besoin de très grands espaces vides pour évoluer, ou de grosses quantités de liquide pour nager. Les facettes 1 et 5 du pont 4 s'escamotent alors, et les Orchidiennes ont une hauteur disponible de 800 mètres pour la création de ces écosystèmes particuliers.



La vie à bord

Lorsque le mot « luxe » a un sens pour les créatures transportées, les Orchidiennes leurs proposent un confort très correct. Des humains seront logés en petits villages, et leur facette disposera de toutes les installations sportives et ludiques dont leur société a besoin. Des médusoides ophidiennes verront avec délice leur méthane-ammoniaque liquide agrémenté d'agréables traînées de cyanogènes...

Moyens de déplacement

POLLEN COSMIQUE est un très grand navire, et il est hors de question que les robots, unités mobiles et passagers le parcourent par leurs moyens... naturels ! Les bandes transporteuses, excellentes pour un seul et même écosystème, sont inutilisables ici. Aussi les Or-

chidiennes ont-elles eu recours à un moyen de transport qui pour être antédiluvien, n'en est pas moins universel et toujours fort utilisé : le métro...

Les interpoints de l'astronef, ainsi que les trois entretoises qui lient les octaèdres, sont sillonnés de tubes à vide, que parcourent à toute vitesse des modules de forme ovoïde. Ces engins font 10 mètres de long, pour un diamètre maximal de 5 mètres. Ils sont suspendus à des champs, magnétiques ou autres... Ces modules peuvent conserver les écosystèmes pour des durées allant, selon leur nature, de une heure à l'infini... Ces engins connaissent toutefois quelques limitations : par exemple, les passagers dont la taille dépasse celle du Rorqual Bleu sont priés de rester dans leur Facette...

Les « stations de métro » combinent les fonctions de sas, d'unité de conditionnement écologique et, il faut bien le reconnaître, de moyen de contrôle des déplacements de chacun !

Il faut environ trois minutes de métro pour couvrir la distance qui sépare les deux points les plus éloignés de l'engin...

Accès à bord

Les points d'amarrage ou d'accès du navire sont les « pointes » de l'octaèdre, sorties moteurs exceptées. Les passagers de taille modeste prennent le métro, tandis que les très grandes créatures, en général aquatiques, se voient ménager des ouvertures dans les champs de force qui ferment le « ciel » du pont 4.

POLLEN COSMIQUE ne peut s'offrir le luxe de se poser sur un monde, fut-ce celui de ses constructeurs. Les mondes de haute technologie possédant sans doute des satellites-astroports, ou des ascenseurs orbitaux, il est facile au vaisseau orchidien de s'arrimer à un terminal. Les navettes des mondes de moyenne technologie monteront jusqu'à lui. Lors des rares escales sur les mondes de basse technologie, non-technologiques, ou déserts, on utilise les navettes du paquebot...

Navettes & moyens de sauvetage

Dans sa louable entreprise de faire cohabiter des espèces fondamentalement différentes, la société galactique se heurte à de nombreux problèmes. Celui des vaisseaux secondaires, en particulier les navettes de sauvetage, est un cauchemar ! S'il est possible d'aménager les canots « à tête reposée », en vue de transits normaux, l'évacuation en catastrophe d'un léviathan tel que notre paquebot est une autre histoire !

POLLEN COSMIQUE possède les embarquations suivantes :

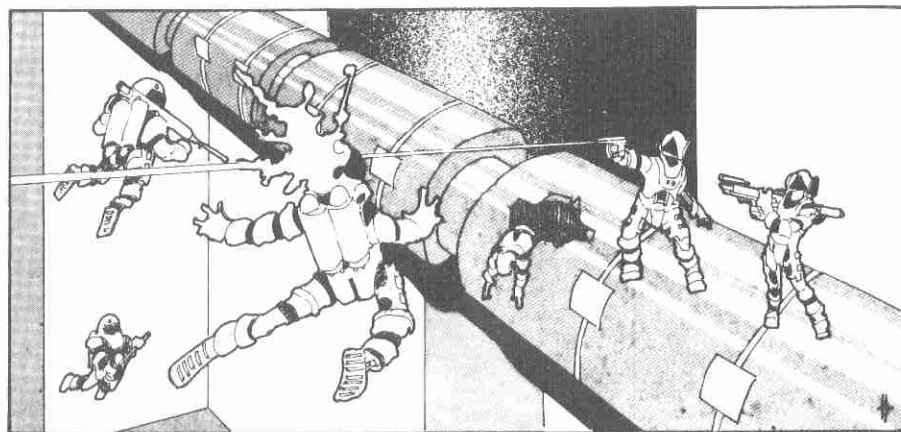
— Cinq navettes de grande taille, fixées aux cinq « pointes » non occupées par les sorties des moteurs. Ce sont en fait

de petits astronefs supralumineux. Ils sont interconnectés au métro.

— Trente-deux engins plus petits, posés sur les facettes des ponts 1 et 2, à raison de deux par facette. Ils ne disposent de moteurs supralumineux que si le système de jeu ne le rend pas prohibitif.

— Il convient d'ajouter de nombreux appareils de moindre importance : scooters, radeaux antigrav et autres engins de la sorte...

Avant chaque appareillage, les écosystèmes des navettes de gros et moyen tonnage sont aménagés selon un protocole compliqué, qui tient compte du nombre de représentants de chaque espèce à bord, de la taille des êtres qui la composent, des éventuelles intersections d'écosystèmes mutuellement supportables, et de bien d'autres critères. La mort laissant certaines civilisations totalement indifférentes, leurs représentants abandonnent courtoisement la disposition de leurs navettes à ceux qui n'estiment pas venu le moment de leur désincarnation.



Si l'abandon du navire est prononcé, les passagers embarquent dans les navettes sous la surveillance des Janissaires. Puis elles décollent, pilotées par les membres de ces dernières, et attendent les secours, ou tentent de gagner un monde habité. Les Orchidiennes luttent jusqu'au bout pour sauver leur navire, et meurent si elles échouent.

POLLEN COSMIQUE

dans un Jeu de Rôle

Un tel navire est un petit monde à lui tout seul. Les thèmes qui se prêtent à lui sont le combat (piraterie, détournement), et l'enquête. Les deux thèmes sont susceptibles d'être mêlés.

Les Méduses

Il est possible de restreindre l'enquête à un seul écosystème : c'est alors une variante de recherche policière en milieu confiné. Le crime de l'Orient Express n'est pas loin, autant jouer à Daredevils ou à l'Appel de Cthulhu.

La meilleure enquête est interracial. Les PJ sont des mercenaires-astronautes, et des techniciens confirmés. Les Orchi-

diennes les ont engagés après une **très sérieuse** enquête de moralité. L'affaire fera évoluer les personnages dans tout le navire, dans tous les écosystèmes, parmi tous les voyageurs.

Une menace pèse sur un groupe de passagers : des grandes méduses, originaires de Procyon XIX. Ce sont des géants pouvant atteindre jusqu'à cent mètres de diamètre, et cinquante mètres de haut. Ces douces créatures, philosophes accomplies et pacifistes convaincues, sont dans la ligne de mire d'une organisation extrémiste... Oui, mais laquelle ? Les Orchidiennes ont reçu des menaces très précises : si elles acceptaient de transporter ces êtres, le système écologique de POLLEN COSMIQUE aurait « des problèmes ». Les Orchidiennes ont pris la menace très au sérieux, et décidé que les Janissaires, composées de mercenaires donc en principe hostiles à la paix, n'étaient pas totalement fiables dans ce cas précis. De plus, certains passagers sont susceptibles d'en vouloir aux méduses :

— P3F2 & P3F3 : une colonie de fourmis géantes, vivant sous faible gravité en milieu radio-actif, n'existe que par et pour la guerre. Ce sont de bons fantasmes, et leur espèce n'est admise qu'à l'essai dans la Société Galactique.

— P3F6 : eau de mer, dans laquelle vivent des Lamantins de Jelda IX. Cette forme de vie comptait parmi les plus grands philosophes connus, avant que la découverte des méduses ne mette leurs théories... à l'eau ! Que ceux qui pensent que des philosophes prendraient un tel événement avec... philosophie relisent **Les femmes savantes**.

— P3F1 & P4F1 : lieu d'habitation des méduses. Elles flottent paresseusement dans un océan de méthane-ammoniaque délicieusement frais. On remarquera que la facette 1 du pont 4 a été escamotée.

— P4F2 : facette non-aménagée ; une atmosphère standard-orchidienne y a été établie, et les forêts organiques en attente de restructuration qui s'y trouvent sont pleines de pièges et de cachettes.

— P4F3 : humanoïdes troglodytes de Troika III, qui représentent une firme spécialisée dans l'exportation d'armes anti-émeutes. Ces personnes voyagent beaucoup, afin d'étudier (certains disent : de provoquer) les besoins de cha-

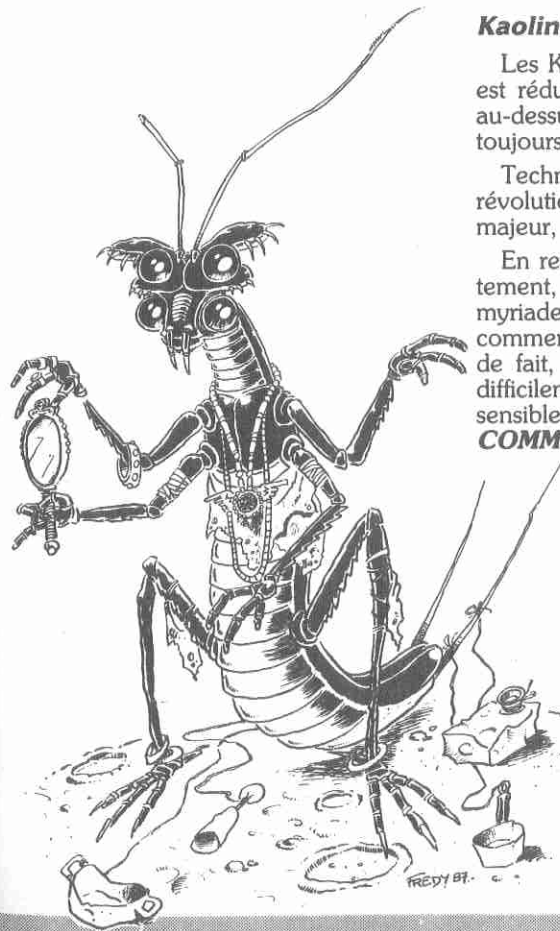
que peuple, et de créer les instruments adaptés...

— P4F7 : batraciens de Mimilius VII. La plupart sont d'honnêtes passagers, mais l'un d'eux est un affairiste peu scrupuleux, dont les noires manigances ont été dénoncées par les méduses. La créature a laissé beaucoup d'argent, et toute sa crédibilité dans l'affaire. Elle est connue comme étant fort rancunière, et a su s'entourer d'assistants musclés...

La tâche des PJ est la suivante. Ils sont présentés comme techniciens d'un trust qui vient d'acquérir de la technologie orchidienne appliquée aux écosystèmes. Discrètement armés, ils se promèneront sans relâche dans tout le vaisseau (en chemisette ou en scaphandre selon les facettes !). Ils rechercheront des indices, des anomalies, des failles dans les défenses... Au MJ de leur en fournir abondamment, et de continuer l'aventure.

Les pirates

Attaque par des pirates, abordage par des navires de guerre ennemis de la Société Galactique (l'Entité B), c'est le bon vieux « **baston défoulatoire** », dont on usera avec modération. On le fera éventuellement précéder par une enquête dans laquelle il faudra démasquer des complices introduits dans la place. Le succès de cette enquête rendra l'attaque infiniment plus facile à repousser. C'est un scénario d'une soirée, classique et amusant...



Le vaisseau marchand

Les Kaoliniens

Moins étranges que les Orchidiennes, les Kaoliniens sont cependant bien déconcertants au premier abord. Kaoline, leur planète, est un monde à l'atmosphère oxygénée et aux océans d'eau salée : des humains peuvent y vivre sans problème. Sa faible gravité autorise le gigantisme des insectes. Les Kaoliniens ressemblent donc à de grandes blattes, de taille « humaine ». Ils possèdent six pattes, dont deux préhensiles. Quatre grands yeux expressifs, polis comme des miroirs, sont entourés de deux longues antennes très fragiles, souvent brisées au tiers ou au quart. Comme beaucoup d'insectes ayant atteint un grand degré de développement, ils traitent les insectoïdes « primitifs » d'une façon que l'on peut qualifier, faute de mieux, de commisération amusée... Si leur société est strictement hiérarchisée, leur mode de vie est loin d'être spartiate : ils raffolent de bijoux, d'étoffes et autres babioles. Tout leur est bon pour embellir, décorer, rehausser leurs belles carapaces de chitine soigneusement laquées. Il n'est pas rare qu'ils détournent à cette fin des objets destinés à un tout autre usage : armes démilitarisées en pendentifs, bidons d'eau raclant le sol derrière eux, tinettes de haute technologie (à usage humain) fièrement fixées sur le dos, la liste est loin d'être close...

La seule richesse de ces insectes est une sorte de kaolin que la nature a gratifié de propriétés extraordinaires : bonne malléabilité, résistance après cuisson excellente, possibilité de mélanger avec à peu près n'importe quoi... C'est certes un fabuleux présent de Mère Nature, les arts « manuels » étant très pratiqués dans la Société Galactique. Néanmoins, ce n'est pas suffisant pour élever un monde au rang de puissance spatiale.

Kaoliniens et Société Galactique

Les Kaoliniens se sont révélés des combattants très moyens. Leur flotte militaire est réduite : leur participation à la défense de la Société Galactique est un peu au-dessus du minimum obligatoire. Ils n'ont que trois grands navires de guerre, toujours en mission pour l'intérêt des peuples unis.

Techniciens et savants honorables, leurs découvertes n'ont cependant jamais révolutionné la science galactique. Leur industrie n'est détentrice d'aucun brevet majeur, ni d'aucun savoir-faire particulier.

En revanche, une activité leur convient à merveille : le commerce, et plus exactement, le cabotage... La flotte commerciale kaolinienne est donc composée d'une myriade de navires marchands de faible tonnage, dont la vocation est le petit commerce : les insectes disent fièrement qu'ils sont des Camelots Galactiques. Et de fait, le spectacle d'un « déballage » kaolinien est quelque chose qui s'oublie difficilement ! Mais n'anticipons pas... Les astronefs marchands kaoliniens sont tous sensiblement de la même taille. On peut les séparer en deux classes, nommées **COMMERCE** et **NÉGOCE**.

Classe COMMERCE, ou la politique du déballage

Les COMMERCEs sont lents et à peine armés : leur vocation n'est certes pas de s'éloigner des routes protégées par les navires de guerre (quoique certains le fassent !). Leurs vastes soutes sont emplies d'un bric à brac à rendre jaloux un commerçant portugais. Et de fait, les Kaoliniens utilisent, sur les mondes de basse technologie, un système digne du Senhor Oliveira da Figueira ! S'il existe quoi que ce soit qui ressemble à un marché, le vaisseau se pose à proximité. Sinon, la vente commence par un survol à basse altitude des campements,

SESTERCE

concentrations urbaines, ou ce qui en tient lieu, dans un rayon raisonnable du lieu d'atterrissage choisi. Le but de la manœuvre est de faire savoir à tout le monde que « **l'insecte-marchand arrive !** ». Puis le navire atterrit/amerit/se pose sur le lac de lave/au faite des plantes locales, et les marchandises pouvant supporter les conditions du lieu sont déballées. C'est un spectacle assez extraordinaire... La question que posent les représentants des espèces pratiquant une curieuse spéculation intellectuelle nommée « **humour** » est la suivante : « **Que ne trouve-t-on pas dans un déballage kaolinien ?** ». Selon la sensibilité des indigènes, les Kaoliniens apparaissent en personne, ou se font représenter par des robots. Les ventes peuvent durer des jours... Généralement, tout se passe bien. Mais il est des mondes d'où des COMMERCES sont repartis en catastrophe, sous les flèches et les huées... Peut-être pourrions-nous détailler ces vaisseaux dans un prochain numéro de **Chroniques**.

NÉGOCE, ou l'art d'être commerçant de choc

Les NÉGOCEs sont très différents : les Kaoliniens, pourtant peu férus en matière d'astronefs, en exportent un nombre fort respectable. Ce sont des navires « **à rentabilité particulière** », c'est à dire qu'ils ne sont pas économiquement viables selon les règles du commerce normal. Ceci ne signifie pas que ce ne sont que des vaisseaux de contrebande : les Kaoliniens sont des gens probes et travailleurs, et il existe des débouchés honnêtes pour ces navires. Mais SESTERCE constitue une exception peu flatteuse à cette règle.

Il bat pavillon kaolinien. La firme à laquelle il appartient s'appelle « **JUSTE NÉGOCE** ». C'est également sa compagnie d'assurance. Quoique récent, le navire a déjà subi de nombreuses réparations. Pourtant, l'équipage est toujours celui d'origine, signe certain de la satisfaction des propriétaires. En fait, il y a fort à parier que l'engin ira assez rapidement à la ferraille. Il aura pourtant été amplement amorti, et le même équipage se verra aussitôt confier un autre engin tout aussi moderne. Si toutefois il vit toujours et n'est pas en prison...

Transports rapides de marchandises, traversées de zones classées dangereuses, commerces à haut risque dans des secteurs infestés de pirates sont les vocations des NÉGOCEs. C'est aussi celles qu'avouent les armateurs de SESTERCE.

Contrebande, trafic, exploration et exploitation clandestines de zones commerciales, atterrissages illégaux sur des mondes interdits dans le but d'activités mercantiles, transport de personnes recherchées par la justice, mais aussi kidnappées, bref tout un éventail d'activités totalement en marge des lois sont la vraie facette des activités courantes de ce singulier vaisseau. Il possède à ce titre un grand nombre d'identités différentes. Des papiers, parfaitement en règle, lui assignent divers ports d'attache, propriétaires, trajectoires passées et plans de vols futurs.

Forme et structure

La coque de SESTERCE est susceptible d'être opacifiée ou rendue transparente à volonté. Bien évidemment, des systèmes de sécurité préviennent le passage d'une quantité excessive de rayonnements. Le matériau de la coque est extraordinairement solide, et le navire entier est protégé par un champ de force conséquent (si le système de jeu le permet).

Le navire a la capacité de modifier subtilement son apparence : changement de couleurs, ajout ou retrait de parties mobiles, etc. Les maquillages possibles sont de nature à tromper sans trop de problèmes des officiels non-avertis. Un examen de détail sera bien sûr plus difficile à mettre en échec.

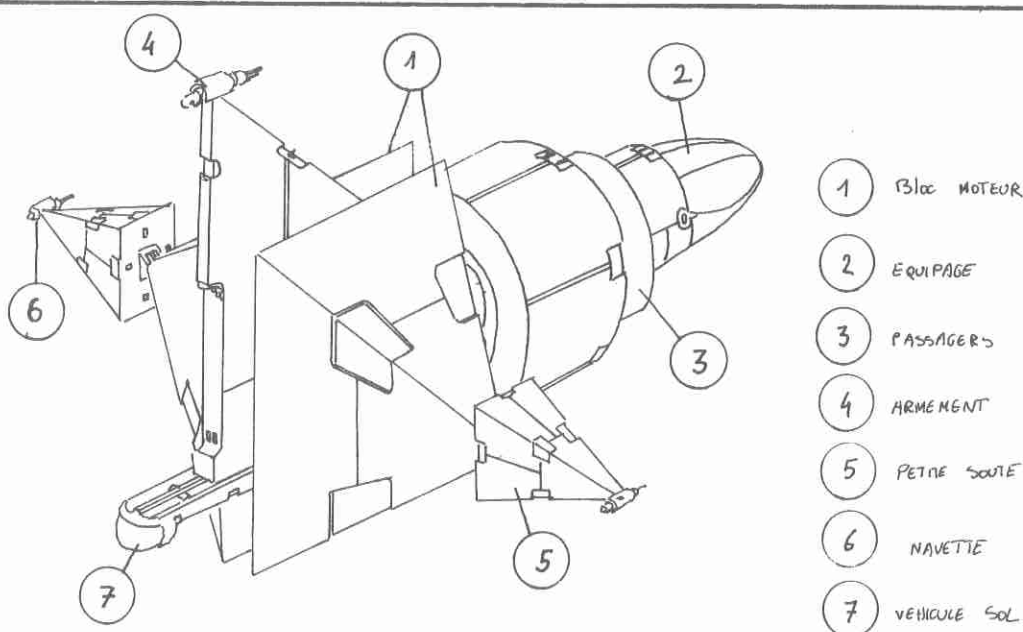
Les ponts

SESTERCE ne possède qu'un pont que l'on peut, en simplifiant, séparer en deux parties :

— La partie équipage, très restreinte, est pourtant aménagée confortablement. Elle est équipée d'un écosystème reproduisant les conditions de vie de Kaoline. Cependant, les Kaoliniens ont quelquefois équipé autrement des navires qui leur avaient été commandés par des espèces aux biologies différentes.

C'est uniquement de cette partie que peuvent être activés les systèmes de pilotage et de tir. Son accès est restreint aux membres de l'équipage, qui sont identifiés à chacun de leurs passages. Une personne non-autorisée fera hurler tous les systèmes d'alarmes (soniques et

SESTERCE



autres). L'enregistrement d'une personne est une opération qui ne peut être réalisée que par le capitaine ou son second. Le système informatique accepte le nouvel occupant dès lors que le code personnel de l'un des deux officiers lui a été fourni.

— La partie dite « payante », qui comprend un grand espace susceptible d'être aménagé indifféremment en soute, cabines passagers, ou bien même laboratoire de recherche itinérant... Elle est équipée d'un système générateur d'écosystèmes multiples. On peut y reproduire des gravités allant de zéro à vingt g. Les pressions atmosphériques peuvent aller de zéro à cinquante atmosphères, les températures de -150° Celsius à +300° Celsius. Le degré de toxicité relative et l'indice de corrosivité admissibles des écosystèmes sont très honorables... Le nombre maxima d'écosystèmes que l'on peut créer est de un sur une longue période, et trois pour des vols relativement courts. Il est cependant clair que les conditions de vie offertes à d'éventuels passagers sont loin de valoir celles de POLLEN COSMIQUE. La vocation du navire est donc plutôt le transport des marchandises.

Performances

Si les Kaoliniens sont tout à fait capables de fabriquer les moteurs infra et supralumineux des COMMERCEs, ils doivent acheter ceux qu'ils montent sur les NEGOCES aux humains... Ils sont incapables de réaliser ces « pièces d'horlogerie », capables de propulser le petit cargo à des vitesses certes inférieures à celles d'un navire de guerre léger, mais susceptibles de rendre des points aux vaisseaux pirates... et à certains navires douaniers ! Les brochures publicitaires kaoliniennes mettent d'ailleurs l'accent sur les premiers, et sont rédigées de façon à ce que tout le monde pense aux seconds... Il va de soi qu'il n'y a pas de miracle : qui dit gros propulseurs dit perte de place, et la soute est grandement entamée par les moteurs. SESTERCE est, quant à lui, particulièrement rapide. Les réserves de carburant sont aussi importantes que possible, afin de permettre une autonomie correcte, et ce également au détriment de la cargaison.

Armement

Les Kaoliniens achètent également leur armement « espace » aux humains. Classé comme « armement d'intimidation », celui de SESTERCE a effectivement de quoi faire peur... Sans ambiguïté cette fois, il est réservé aux pirates, ou aux navires militaires hostiles. Inférieur à celui d'un astronef d'attaque, sa fonction est moins de détruire l'agresseur que de lui infliger des dommages tels que la rentabilité commerciale de l'attaque devient aléatoire. Une fois de plus, la cargaison paye pour cet armement conséquent. Il n'empêche que voir de telles pièces d'artillerie montées sur un vaisseau marchand l'entoure d'un parfum de mystère, aux « yeux » des espèces ro-

mantiques. L'équipage doit certes avoir une existence intéressante...

L'armement sol est dissimulé autant que faire se peut. Il peut être commandé de la partie réservée à l'équipage, ou télécommandé du sol ou du véhicule secondaire. Il est composé d'armes de gros calibre, de deux types :

— des armes dites « anti-émeutes » : paralyseurs, stunners, étourdisseurs de tous types, mais aussi simples gaz lacrymogènes. La fonction de ces équipements est de « calmer » des clients ou des indigènes trop excités.

— des armes de destruction sur tourelle : lasers, blasters, phasers, etc. Ce sont des engins destinés en principe aux « coups durs ». Il faut savoir que l'équipage de SESTERCE n'a aucun scrupule à les utiliser pour servir ses intérêts.

Electronique et systèmes informatiques

Ordinateurs grande capacité, logiciels militaires performants (d'origine humaine), systèmes de contre-mesure ne manquent pas. Mais le navire est aussi et surtout fourni en programmes d'analyse des cultures connues (comparatifs) et inconnues (spéculatifs), de recherche sémantique, linguistique etc. A cela il convient d'ajouter des systèmes très perfectionnés (appelés de nos jours **intelligence artificielle**), d'analyse planétographique, d'écosystèmes et de cartographie. Ces logiciels sont destinés à donner à l'équipage une bonne idée des ressources et des possibilités réelles des habitants d'un monde peu ou pas touché par la Société Galactique.

Le véhicule auxiliaire

Sa nature dépend du système de jeu. Le **LAUNCH de SPACE OPERA (Seldon's compendium of starcraft 1** — page 6) est un petit engin volant multimillieux idéal pour SESTERCE. La **Bulle d'EMPIRE GALACTIQUE** constitue un extraordinaire véhicule de service. Le SESTERCE de TRAVELLER se contentera d'un G-Carrier (véhicule antigrav blindé ; **The Traveller Book** — page 111). Dans tous les cas, ce navire auxiliaire est confortablement armé.

L'équipage

L'équipage de SESTERCE, multiracial, est composé uniquement de créatures aérobies, qui peuvent vivre sur Kaoline sans moyen d'assistance aucun, même un simple respirateur (condition que remplissent les humains : un bon nombre d'entre eux travaillent sur des NEGOCES). Il est aussi restreint que possible, et ce pour une bonne raison : moins on est sur le gâteau, plus les parts sont grosses. Aussi les personnels vivants ont-ils des formations polyvalentes ; les pilotes sont aussi marchands, les artilleurs savent tenir une comptabilité correcte (trop correcte, disent les mauvaises langues), et les mécaniciens connaissent

sur le bout des doigts (ou de ce qui leur en tient lieu) l'exobiologie, l'exobotanique, l'exosociologie, etc. Toutes les tâches n'exigeant pas une présence vivante ou une grande intelligence sont assumées par les ordinateurs de bord, ou des robots.

Le recrutement, assez délicat, est assuré par le capitaine, en liaison avec une division de JUSTE NÉGOCE nommée : section coprophage. Les Kaoliniens de ce secteur sont d'honnêtes ronds-de-cuir. Ils sont chargés de transmettre au chef de bord les coordonnées des astronautes adaptés aux conditions de vie kaoliniennes, sans travail suite à des démêlés avec la justice, leur employeur etc., et n'appartenant pas à un de ces peuples pétris d'honneur qui refusent de commettre la moindre entorse aux lois. Le capitaine fait alors surveiller la création. Si elle se réinsère sans problème dans la Société Galactique, le sujet est abandonné. Sinon, le brave commandant de bord attend qu'elle soit au *bout du rouleau*, veillant toutefois à ce qu'elle n'amointrisse pas trop son corps, ni ses facultés intellectuelles. Alors, et alors seulement, il fait prendre contact par une personne adaptée. Selon l'acquis culturel de l'être, ce sera un mâle, une femelle, un noble, un religieux, etc. Ce premier contact est rarement négatif, et la créature embarque pour un vol d'essai, qui se passe sans histoires. Puis on éprouve ses réactions en cas de coup dur, en vol et au sol. Enfin, on teste les deux honnêtetés de l'être : par rapport aux lois de la Société Galactique, et à celles de ce qu'il faut bien nommer du milieu... Si tout est positif, l'étau se referme. La formation de la recrue est complétée dans les meilleures écoles, et aux frais de JUSTE NÉGOCE. Puis SESTERCE possède un nouveau membre d'équipage.

L'équipage est lié par contrat à la société JUSTE NÉGOCE. La compagnie doit toucher chaque bimestre un « droit d'exploitation » rondlet. Tout ce qui dépasse cette somme appartient à l'équipage, à charge pour lui d'assumer l'entretien courant du navire. En échange, la compagnie assure l'engin, prend en charge les grosses réparations. Elle s'occupe aussi des problèmes juridiques mineurs, et autres tracasseries administratives imposées par une Société Galactique qui ne comprend décidément rien au vrai commerce ! Le système est extrêmement motivant, et l'équipage n'a jamais manqué un seul versement, ni connu la faim.

Une fois que tous les frais qui lui incombent sont payés, l'équipage est rémunéré selon un système dont l'origine est très ancienne : les parts. Les bénéfices sont divisés en 1 000 parts, qui sont redistribuées en fonction du grade, de l'âge, des besoins métaboliques et culturels, et même des personnes à charge !

Le calcul est très complexe, et les contestations fréquentes.

JUSTE NÉGOCE n'est pas généreux pour rien avec les canailles qui pilotent ses navires spéciaux, dont SESTERCE. Si jamais le vaisseau venait à être arraisonné à la suite de faits particulièrement graves (exploration clandestine, contrebande de produits dangereux, trafic d'esclaves), la compagnie jurerait ses grands dieux ne pas être au courant, et porterait plainte pour abus de confiance. Tenu par l'antique coutume de la loi du silence, l'équipage félon partirait alors vers le châtiment approprié sans espoir de rémission.

Micromodules

Ce navire est utilisable de plusieurs façons. Entre les mains de PNJ, ce sera une dangereuse rencontre. Par contre, s'il appartient à des PJ, ceux-ci peuvent choisir d'incarner de parfaites crapules. Plus rarement, ils seront des êtres ambigus, désespérés au grand cœur, mais sans scrupules face à la machine économique de la Société Galactique.

L'enfant-dieu de Candilène

Sur le thème de la course-poursuite, et réservé aux PJ sans foi ni loi. JUSTE NÉGOCE envoie SESTERCE sur Candilène, monde à niveau de technologie moyen, en passe de rallier la Société Galactique : il est déjà ouvert au commerce avec celle-ci. Les habitants de ce monde, de délicats polypes de chair, très cultivés et raffinés, ont une passion pour la politique. Le Runobre, parti indépendantiste, a promis des contrats mirobolants à JUSTE NÉGOCE si elle l'aidait à faire capoter l'intégration de Candilène. Le moyen choisi est de commettre un sacrilège : le kidnapping du Rejeton Sacré, un jeune Polype qui assume des fonctions spirituelles jusqu'à sa mue d'adulte. L'affaire sera mise sur le dos de forbans de la Société Galactique, qui sera rejetée comme un groupe anarchique incapable d'assurer sa propre police. L'enfant sera remis, à quelques jours de voyage du système de Candilène, à un navire d'une nation politiquement indépendante (que nous appellerons dorénavant l'Entité A). Ce vaisseau ramènera discrètement le jeune Polype sur Candilène, et le remettra au Runobre, sur qui rejaillira la gloire d'avoir su engager les mercenaires capables de résoudre l'affaire. Le contrat stipule que rien de fâcheux ne doit arriver au Rejeton Sacré.

Manque de chance, le Runobre a été espionné par un autre parti, qui souhaite le rattachement de Candilène à l'Entité B, rivale de la Société Galactique. Un navire de l'entité B a éliminé celui de l'Entité A au point de rendez-vous, et va tenter d'abuser l'équipage de SESTERCE. Pour corser le tout, les services se-

crets de la Société Galactique ont eu vent de quelque chose, et un navire de classe **DÉMONE** est posé sur Candilène, tandis qu'un ou deux de ses congénères croisent dans les parages. Sac d'embrouilles et grosses bagarres garantis.



Le vaisseau militaire

Les Humains

Présente-t-on les humains ? Bipèdes à symétrie latérale, de sexualité bipolaire, dont la taille va de 1,40m à 2,50m, et la masse de 35kg à 200kg, ils respirent un mélange oxygène-azote relativement fréquent dans l'univers. Artistes très honorables, excellents techniciens, soldats redoutables, ils se sont presque auto-anéantis dans leurs guerres pré-spatiales. Cette espèce stupéfiante a cependant su modérer peu à peu son incroyable agressivité, et s'insérer pour finir dans la Société Galactique.

Les humains sont divisés en myriades de groupes, de sous-groupes et d'ethnies ; certains existent depuis l'origine de l'espèce, d'autres sont les fruits de son adaptation aux conditions de vie locales. Un philosophe de la Société Galactique a dit un jour, en manière de boutade, qu'il existait chez les humains autant de classifications possibles que d'individus.

La faculté d'adaptation de l'espèce est phénoménale. L'humanité a colonisé des mondes laissés en friche par d'autres, entamant et menant à terme des travaux de *terraformation* titanesques. Aussi les mondes habités par des femmes et des hommes sont-ils assez fréquents dans la Société Galactique.

Humains et Société Galactique

Les humains sont les enfants terribles de la Société Galactique. Fonceurs, batailleurs, c'est parmi eux que se recrutent les explorateurs les plus hardis, les combattants les plus farouches, les travailleurs les plus infatigables. Leur terrible passé a certes laissé une certaine appréhension au cœur des espèces pacifiques de la Société, et de fait les humains sont impliqués dans beaucoup de ses « sursauts ». Mais le sentiment dominant est une certaine satisfaction d'avoir cette espèce avec soi, plutôt que contre soi. Et de fait, les humains sont les peuples dont le fluide vital (le sang) a le plus coulé sur les frontières, pour que la paix demeure au centre. Un proverbe circule chez tous les peuples : accomplir une tâche impossible, gagner un combat sans espoir, se rendre en des lieux qui n'admettent pas d'intrus, et en revenir, sont appelés « **des travaux d'humains** ». Les vaisseaux civils construits par les humains sont de très bonnes unités. Leurs navires militaires n'ont quant à eux pas d'équivalent. Du plus petit des chasseurs aux cuirassés classe ÉTOILE SOLAIRE, les astronefs humains sont ce qui se fait de mieux. Et parmi eux, les **DÉMONES**.

Classe DÉMONES, ou de la difficulté d'utiliser les Déesses Infernales pour le bien des mondes civilisés.

« L'Esprit-Leader commandant la Trième d'Appropriateurs de l'Entité B était satisfait. Le lourd cargo de la Société Galactique serait rejoint bien avant d'arriver en lieu sûr. Cette prise ajouterait

Les DÉMONES sont composées de 60 % de moteurs, 60 % de canons, et l'équipage est à cheval dessus.

Proverbe humain.

encore à la gloire, déjà considérable, de l'Esprit-Leader, et lui vaudrait sûrement le droit à l'anéantissement. Durant cette cérémonie, son corps serait détruit, et ses gènes récupérés afin d'être reproduits. Son esprit serait quant à lui intégré à un Cercle Supérieur afin de subir la formation qui en ferait un Maître-Esprit Guerrier et, plus tard peut-être, un Grand-Esprit.

Avec une sensualité guerrière qu'un humain aurait comprise, l'Esprit-Leader déploya ses Appropriateurs en éventail d'attaque. Puis il ordonna au Troisième de passer à l'abordage.

Mais il ne restait du Troisième qu'une boule de matière en fusion.

L'Esprit-Leader réagit avec promptitude. Un intrus, venant du Nadir, avait tiré par surprise, et fait mouche. Le Premier et le Deuxième virèrent en lasso vers lui. L'Esprit-Leader chercha la cible... Mais il y en avait maintenant six ! Contre-mesure électronique... Le Deuxième ouvrit le feu, et sa décharge traversa l'objectif sans l'affecter. Le Premier tira à son tour, sans plus d'effet. Puis le Deuxième explosa. Aussitôt après, le Premier fut atteint à son tour...

Dans son navire privé d'énergie, l'Esprit-Leader pensa à la chance qu'il avait eu de rencontrer cet adversaire. Il savait grâce à lui qu'il n'était pas prêt pour le Cercle Supérieur. Il remercia d'un salut silencieux le petit vaisseau humain au moment où celui-ci envoyait le coup final.

Le commandant du classe DÉMONE LA SUCCUBE coupa les cinq « fantômes » horriblement coûteux en énergie. Le pilote s'autorisa trois tonneaux de victoire, avant de replacer le navire en escorte auprès du cargo. »

LA SUCCUBE

PAVE
D'OUTRE MONDE

LA SUCCUBE est une DÉMONE tout à fait classique. On peut la comparer à SESTERCE dans le sens où il s'agit d'un navire récent, qui a déjà été abondamment réparé, et qui finira tôt sa carrière... que ce soit chez un ferrailleur ou sous forme de plasma, entre deux étoiles. Ce type de vaisseau est la bonne à tout faire des autorités militaires galactiques : escortes, reconnaissances lointaines, missions de sauvetage ou douanières ; l'astronef est aussi un forceur de blocus réputé. Bien qu'ayant coûté cher au contribuable, le prix du navire n'est pas excessif, la vieille règle d'amortissement liée à la grande série ayant joué.

Forme et structure

Le profilage extérieur de LA SUCCUBE est soumis au meilleur compromis possible pour affronter les atmosphères les plus variées, et de préférence à pleine vitesse ! L'extérieur est totalement tapissé d'armement (sol ou espace), de systèmes de communication et de détection. Les seules surfaces à peu près lisses sont les tuyères des moteurs, démesurées, les portes des tubes lance-projectiles (Star Torpedoes pour SPACE OPERA, Missiles pour TRAVELLER, Photon Torpedoes pour STAR TREK, etc...), le véhicule auxiliaire fixé sous le ventre, et, en cherchant bien, la toute petite porte d'un sas à usage humain.

Les ponts

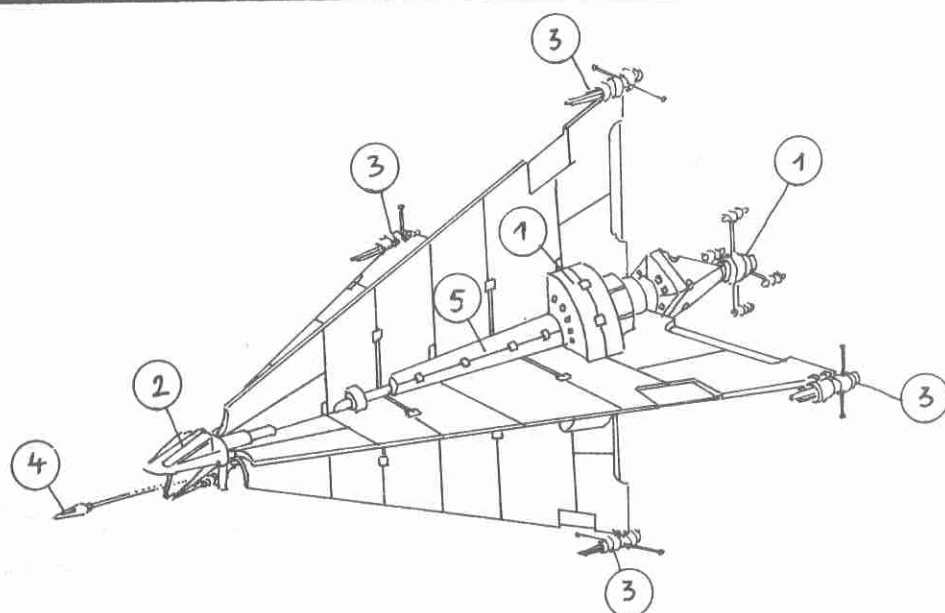
L'intérieur choquerait un passager humain de POLLEN COSMIQUE. Non sur le plan de l'esthétique ou de l'hygiène :

tout est clair, propre, relaxant pour l'œil, il n'y a pas d'odeur inconfortable, et la température ne bouge guère d'un agréable 19° Celsius. Ce que notre brave voyageur ne supporterait pas, c'est le manque total de modulabilité et d'adaptabilité qui sont justement deux des principes fondamentaux de la Société Galactique, principes que LA SUCCUBE est censée défendre. Quant au manque (apparent) de systèmes de sécurité, il ferait hurler notre visiteur : une fois passé le sas, il n'y a aucune cloison étanche prête à isoler les sections perforées par accident ou par combat !

Et que dirait un non-humain : le seul écosystème possible est le standard de base des mondes habités par les femmes et les hommes... Aucune possibilité d'accueillir dignement un être aquatique, inutile de compter voyager confortablement si l'on respire du fluor, et gare à son squelette si l'on ne supporte pas une gravité supérieure à 0,5 g. Le générateur d'écosystèmes est lourd, il consomme de l'énergie, il a besoin de réservoirs contenant des matières premières, bref, il n'a rien à faire sur un navire de bataille léger... Néanmoins, et en cas d'extrême besoin, la petite soute à échantillons peut être aménagée sommairement pour accueillir des créatures non-humaines, qui n'ont pas intérêt à être bien grosses.

Les cabines doubles sont minuscules. Elles contiennent deux couchettes superposées. Un rideau rigide et étanche isole chaque couchette en position « single » du bruit, du voisin, et du vide : en cas de décompression, le dormeur a le temps de se réveiller et d'enfiler son scafandre léger (qui est glissé dans un compartiment sous l'oreiller), mais guère plus. Les deux couchettes d'une même

LA SUCCUBE



- 1 BLOC MOTEUR
- 2 EQUIPAGE
- 3 ARMEMENT
- 4 NAVETTE
- 5 SOUTE

cabine sont susceptibles d'être accolées, formant ainsi un grand lit qui occupe toute la surface de la pièce, pour les grands moments de tendresse. Mais l'on ne bénéficie alors d'aucune protection anti-décompression, aussi fait-on généralement vite l'amour, à bord de LA SUCCUBE. Chaque occupant dispose d'une armoire. Il y a deux sièges et une table, tous trois totalement escamotables. Les toilettes et les « douches » (qui n'utilisent pas d'eau) sont communes, et occupent l'espace d'une cabine.

Le seul lieu de détente est un salon, qui fait aussi office de cuisine, de carré et d'infirmerie, les banquettes étant également des blocs médicaux. Tous les équipements, de la table de bridge à la cuisinière sont escamotables dans les parois. Seuls, deux bancs sont inamovibles : ce sont également des unités médicales de soins intensifs (auto-docs). Combien d'astronautes, revenant d'un combat, se sont-ils assis sur ces coffres contenant leurs camarades blessés ?

Le navire ne possède ni « passerelle », ni « salle des machines », mais un espace de travail où s'effectuent le pilotage, la surveillance des systèmes de propulsion, de navigation, de maintien de vie, et la conduite des unités de tir... C'est l'endroit le plus vaste et spacieux du navire. La coque peut y être rendue transparente à volonté. Au sol, c'est un deuxième salon. En vol, il est interdit de s'y réunir, mais cette règle est assez peu suivie. Il est fréquent que des astronautes au repos viennent tenir silencieusement compagnie un petit moment à leurs camarades de quart, leur apportant café, thé et tabac, des drogues fort prisées des humains.

Il existe trois petites soutes. La première, la Sainte-Barbe, contient les armures de combat et les armes de l'équipage et des commandos de marines embarqués. Une autre stocke les aliments et les produits nécessaires à la vie à bord. Une troisième, minuscule, est destinée aux marchandises et aux échantillons.

Performances... 60 % de moteurs...

Le cahier des charges est évident. La vitesse et la manœuvrabilité de LA SUCCUBE sont ses raisons d'être. Il faut pouvoir courir après les contrebandiers, répondre rapidement aux appels de détresse, se rendre à pleine vitesse sur les lieux de combat, échapper aux avisos, escorteurs rapides et autres croiseurs. Néanmoins, et de façon relativement surprenante, notre DÉMONE peut voyager relativement loin et longtemps, si elle économise son carburant. On notera cependant que tous les jeux n'autorisent pas cette option. Dans ce cas, notre infirmière amie opérera à partir d'un navire-mère lors des missions lointaines.

Armement... 60 % de canons...

On se souvient que l'armement de SESTERCE a pour but la « dérentabilisation » d'une attaque de pirates : un forban hésitera peut-être à attaquer s'il craint le coût des réparations. Mais SESTERCE ne mènera **JAMAIS** un duel à son terme : un adversaire, même très endommagé, peut toujours envoyer une salve fort destructrice. Le commandant d'un navire militaire de maintien de l'ordre ne suit pas ce type de raisonnement. Il y a derrière lui les ressources d'une entité politique, pour laquelle le prix d'un astronef n'est qu'une peccadille. Et l'une des missions de LA SUCCUBE est de **détruire** les pirates, quelles qu'en soient les conséquences.

Pour les mêmes raisons, au combat contre d'autres navires militaires, LA SUCCUBE ne peut donc se contenter d'endommager ses adversaires, espérant qu'ils abandonnent la poursuite. Elle doit les stopper s'ils sont trop rapides pour elle, et les détruire s'ils risquent de signaler sa présence. Oui : canons, torpilles et magasins de missiles prennent de la place, à bord.

Electronique et systèmes informatiques

Le réseau de calculateurs embarqués est si dense, si redondant que le navire au combat possède jusqu'au bout une

assistance informatique minimale, et ce même s'il est percé de toutes parts ; voilà pour le hardware !

Le côté « soft » est une triple entité :

— LA SUCCUBE possède des logiciels commerciaux très corrects pour la navigation, la bibliographie, l'histoire, bref ce que l'on trouve sur tous les vaisseaux civils.

— La seconde facette de l'entité est composée de logiciels protégés. Ils traitent des techniques touchant les matériels secrets embarqués, des pages obscures de l'histoire galactique auxquelles, sait-on jamais, l'équipage pourrait avoir à faire appel, des algorithmes de tir, de poursuite et d'esquive. Il n'est pas tout à fait exclu que des informaticiens puissent forcer les barrages effroyablement complexes qui protègent ces carnets confidentiels. Ce seraient des cracks, courageux ou inconscients : à la moindre « fausse manip », tout ce qui peut exploser sur LA SUCCUBE s'exécuterait joyeusement, y compris les réservoirs d'eau douce !

— La troisième partie de l'architecture informatique de la DÉMONE est un logiciel de gestion hautement évolué, qui chapeaute toutes les activités biologiques, informatiques ou mécaniques du navire. Il commande les robots de maintenance, allume et éteint les lumières lors des allées et venues de l'équipage, prépare le café, et toute une foule de choses, essentielles ou frivoles. On peut s'adresser à lui par l'intermédiaire de terminaux (utilisés de façon rarissime), ou le plus souvent par la parole. Le logiciel répond, et sa voix, féminine, douce, langoureuse et un peu rauque, convient très bien à la classe et au nom du navire. Mieux : les concepteurs ont pourvu l'élaborateur sémantique d'un caractère de garce, vicieuse et adorable. Aussi l'équipage a-t-il pour habitude de s'adresser non au système informatique, mais à LA SUCCUBE, d'où une extrême personnalisation du navire, et de curieux dialogues comme :

LA FEMME : « Que fout Maiga, espèce de voyeuse ? Il aurait dû me relever depuis trois minutes. »

LA SUCCUBE (langoureuse et ironique) : « Je crois qu'il est endormi dans les bras de Djemilah. »

LA FEMME : « Endormi avec Djemilah, dans son lit ? Incroyable ! Tu n'inventes pas ça pour me faire râler, sale garce ? »

LA SUCCUBE (langoureuse et pensive) : « Inventé ? Tiens, non, mais j'y penserai pour la prochaine fois. Je les réveille ? »

LA FEMME : « Un petit peu, oui. Et avec les lances à incendie. Et réserve-moi la salle de bain. »

LA SUCCUBE (langoureuse et servile) : « Bien Maîtresse ! »

LA FEMME : « Ta gueule ! »

LA SUCCUBE laisse échapper un petit rire irrespectueux.

aéronef, ou bien un char de combat planétaire. L'aéronef a des possibilités sol-atmosphère-espace, et peut dans certains cas être camouflé en véhicule « couleur locale ». Le char de combat est un véhicule léger, rapide, destiné aux situations où un certain manque de finesse s'avère indispensable.

L'équipage

... et l'équipage est à cheval dessus.

LA SUCCUBE n'a pas de port d'attache fixe. Au gré des escortes et des coups de main, elle voyage d'un bout à l'autre

décollage, dessaoulé et prêt à remplir sa tâche.

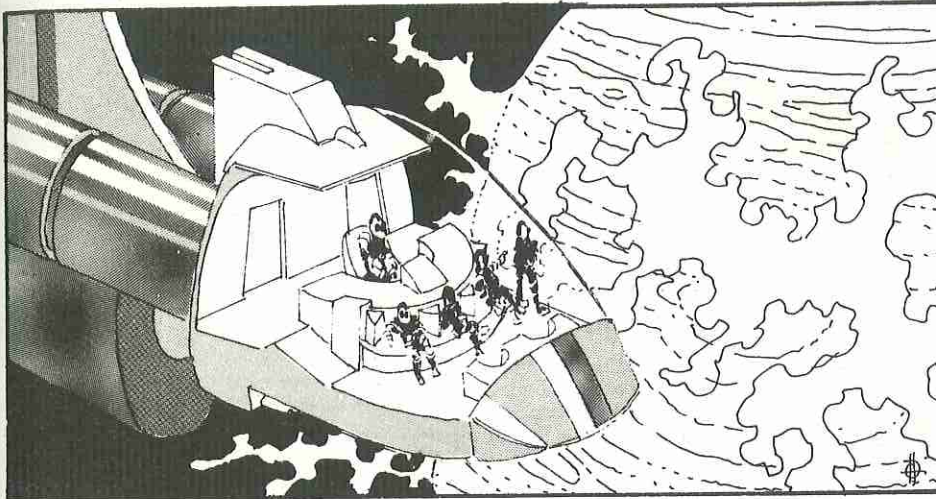
L'équilibre des sexes est toujours rigoureusement respecté. Dans le passé de l'espèce humaine, les corps d'élites furent exclusivement composés de mâles, plus forts musculairement. C'était avant l'ère des armes presse-bouton, et des armures de combat assistées. Il subsiste parfois quelques-unes de ces curieuses rivalités humaines quant à la répartition des partenaires, mais, là encore, l'espèce a fait quelques progrès.

Commandés par l'équipage ou par le logiciel « intelligent » de LA SUCCUBE, les robots s'occupent des travaux de grosse mécanique, remplissent les tâches ménagères. Pour les systèmes de jeu qui les autorisent, des robots de combat sont plus faciles à transporter dans une DÉMONE que des commandos de marines en chair et en os : ils se rangent dans un placard, ne réclament aucun salaire, ne se plaignent pas de la qualité de la nourriture (le plus souvent excellente, il est vrai), et ne sont pas susceptibles de se révolter... s'ils sont convenablement programmés. Produit consommable par excellence, substitut de la chair à canons des époques révolues, le robot de combat ne laisse pas de famille derrière lui, et économise ainsi au contribuable le prix des pensions.

Micromodules

L'enfant-dieu de Candilène

On peut utiliser LA SUCCUBE dans le même scénario que SESTERCE : au lieu d'être des brigands, les PJ sont chargés, sur la foi de vagues indices, de se rendre sur Candilène où une action va être entreprise pour déconsidérer la Société Galactique. Laquelle ? Mystère ! La DÉMONE et son équipage vont donc 1) chercher ce qui peut bien déconsidérer la Société Galactique, qui a le vent en poupe ; 2) tenter de prévenir l'action en cours (au milieu des intrigues de gracieux polypes de chair effroyablement politisés) ; 3) si la prévention échoue, courir



Certains philosophes, et certains psychologues, avaient argué que cette extrême personnalisation était nocive, des équipages entiers étant morts de s'être battus pour sauver leur navire même quand tout espoir était perdu, jusqu'à la déraison. Ordre avait été donné de démonter les élaborateurs sémantiques. Et la flotte humaine avait connu sa plus grosse rébellion, les factieux allant du plus petit technicien jusqu'au grand amiral. Les autorités de la Société Galactique avaient fait rapidement, mais dignement, machine arrière. Néanmoins... deux très vieux films (des images animées en deux dimensions) sont régulièrement montrés aux équipages : **2001, a space odyssey**, et **ALIEN**.

Le véhicule auxiliaire

Selon le type de mission, c'est un petit

des frontières de la Société Galactique. Les militaires qui la pilotent sont des romanichels, qui revoient leur monde natal une fois tous les cinq ans en moyenne. Entassés les uns sur les autres, exposés aux dangers les plus divers, payés tout juste décentement pour le travail qu'ils accomplissent, ces êtres ont des mentalités très particulières. Fiers, cyniques, rigoureux, ce sont des hooligans en paroles, et des modèles de discipline dans leurs actes. Leurs escales sur des mondes « sûrs » sont l'occasion d'orgies sensorielles débridées : « **De quoi demain sera-t-il fait ? Brûlons nos vies avant que l'Entité B ne brûle nos corps...** ».

Même sur les planètes où la loi est la plus sévère à l'encontre des exactions d'astronautes en bordée, les autorités judiciaires sont particulièrement tolérantes. Mais tout le monde est là à l'heure du

hachure un maximum.

après les ravisseurs, colter le navire de JUSTE NÉGOCE, affronter le vaisseau de l'Entité B, le tout sans attendre à la vie du jeune Polype Sacré... La réussite d'une telle mission sera extrêmement gratifiante...

Le rebelle

Les opposants aux régimes totalitaires sont souvent tentés de quitter le sol où ils sont venus à la vie, dans l'attente de jours meilleurs. Si certains sont purement abandonnés à leur sort, d'autres présentent pour la Société Galactique un intérêt extraordinaire : les savants, certains politiciens, des industriels, et parfois des artistes ou des militaires.

Tom-Tom est un monde de l'Entité B. Ses habitants sont des sortes d'anthropoïdes au cycle vital compliqué, mais qui supportent fort bien les écosystèmes semblables à celui de la Terre. Sirty le Preux, un général d'infanterie, a fait savoir aux Autorités Galactiques qu'il aimerait bien changer d'air, et qu'il est prêt à payer sa sécurité au prix qu'il faudra. Seulement, l'être est « brûlé » parmi les siens, et ne peut communiquer avec la Société Galactique que par le prudent biais de quelque marchand de l'Entité A (la petite puissance indépendante) de passage. De plus, il commence à être à court d'argent, or une cavale coûte fort cher : si la Société veut mettre la main sur les renseignements détenus par l'être, elle a intérêt à se dépêcher.

Les marchands de l'Entité A sont disposés à assurer l'évacuation du rebelle. LA SUCCUBE doit donc se rendre sur Opportune, un monde de l'Entité A, et prendre contact avec les commerçants qui ont assuré la liaison. L'équipage devra vérifier la validité desdits renseignements, discuter du prix de l'évacuation, mettre la somme en consignment (en payant éventuellement une avance « pour les frais »), puis attendre. Oui, mais voilà...

C'est la fin des pourparlers (que le MJ est invité à rendre coriaces). Les marchands viennent tout juste de donner le lieu où le rebelle est caché, en signe de bonne foi. Soudain, un des PJ remarque *in extremis* un objet style grenade qui arrive dans la pièce. Tous les PJ sont épargnés, ou légèrement blessés, alors que les commerçants, de lourdes créatures pachydermiques, sont tués ou n'en ont plus pour longtemps. Une enquête-éclair fera découvrir aux PJ qu'un petit cargo lent de l'Entité B, piloté par des armoires à glaces (évoquant des ours Kodiak) vient de décoller. Le descriptif des créatures cadre parfaitement avec les forces de sécurité de l'Entité B : des bouchers, courageux, subtils et rusés. Les adversaires de la Société Galactique savent visiblement où est caché Sirty le Preux.

Les PJ doivent décoller à leur tour, et alors commence une course-poursuite

infernale. Choisiront-ils de détruire le petit cargo ? Il n'est pas certain que ce soit faisable. Reste à le prendre de vitesse, et à se rendre sur Tom-Tom pour embarquer le rebelle. Le MJ doit dire qu'un vol à haut risque, à travers l'espace de l'Entité B, et un atterrissage discret sur Tom-Tom sont tout juste réalisables. Il préparera bien des péripéties, afin que LA SUCCUBE revienne fort abimée, et son équipage ravi...

Le jeu...

Remarques

(qui n'engagent que l'auteur...)

A moins d'être un *wargamer* émérite, un joueur s'intéresse assez peu à la technique des voyages et des combats spatiaux. Le meneur de jeu s'attachera donc à décrire l'environnement extraordinaire qui entoure son équipe. Il ne perdra pas son temps à interpréter des règles souvent complexes, quand ce n'est pas confuses.

Certes, les possesseurs de micro-ordinateurs peuvent informatiser les procédures. Croyez-en votre serviteur, qui mène depuis un an une campagne de SPACE OPERA (jeu FGU) : c'est un travail long, complexe, certes valorisant mais... assez inutile ! Qui irait tuer une excellente équipe de PJ au grand complet dans l'explosion de son astronef, et ce sur la foi de chiffres effroyablement justes ? Pas moi...

Comment alors résoudre les combats ? Utiliser les lois du bon sens : attaquer un croiseur avec un cargo est un suicide dans 99 % des cas. Et le centième ? Ian Solo, dans *Empire strikes back*, survit deux fois à une passe frontale avec des croiseurs de « l'abominable Empire ». Une situation de ce genre dépend des circonstances, de la façon qu'ont les joueurs d'interpréter leurs personnages, et de la suite de l'intrigue. Autrement dit : le MJ doit décider de ce qui se produit, les dés ne sont là qu'à titre indicatif.

Certes, cela paraît contredire le début de cet article : équilibrer, éviter les petits navires surpuissants... Et la solution la plus simple semble être... l'application systématique des règles ! Dans la pratique, et une fois de plus, au MJ de juger. Une solution simple est l'utilisation des vaisseaux des aides de jeu du commerce, qui sont généralement fort bien faites, et dont on est sûr qu'ils sont générés correctement.

Place à l'imaginaire cohérent. Le reste n'est que cuisine.

L'inspiration

Voir et revoir

ALIEN

ALIENS

Silent Running

Star Trek, les 79 épisodes

Star Trek, The Movie

Star Trek II, The Wrath of Khan

Star Trek III, The Search of Spock

Star Trek IV, The Voyage Home

Star Wars

Star Wars, The Empire Strikes Back

Star Wars, The Return of the Jedi

2001, a Space Odyssey

2010, Odyssey Two

Lire et relire

ANDERSON Poul

La route étoilée (Roman)

Le Masque/Science fiction 1980

CLARKE Arthur C.

Les fontaines du paradis (Roman)

Albin Michel 1980

Rendez-vous avec Rama (Roman)

Editions J'ai Lu 1980

DELANY Samuel

Nova (Roman)

Editions J'ai Lu

GALOUYE Daniel F.

Le meilleur des équipages (Nouvelle)

in *Histoires de cosmonautes*

Le livre de poche 1974

HEINLEIN Robert

Citoyen de la Galaxie (Roman)

Presses Pocket 1982

HERBERT Frank

Dune (Roman)

Presses Pocket 1980

LE GUIN Ursula

Tous les romans du cycle de Hain

Presses Pocket (parution en cours)

McCAFFREY Anne

Le vaisseau qui chantait (Nouvelle)

in *Histoires de voyages*

dans l'espace

Le livre de poche 1983

McINTYRE Vonda

Super luminal (Roman)

CLA (Opta)

SMITH Cordwainer

Les Seigneurs de l'Instrumentalité

(Roman)

Le livre de poche (3 tomes)

VAN VOGT Alfred Elton

& ELLISON Harlan

Les opérateurs humains (Nouvelle)

in *Histoires de voyages*

dans l'espace

Le livre de poche 1983

VARLEY John

Titan, Sorcière, Démon I, Démon II

(Romans)

Pour la description de cet astronef fabuleux qu'est Gaïa

Denoël, Présence du futur

Bédés

BRET & GOURMELEN

Krane le guerrier

Le complot androïde

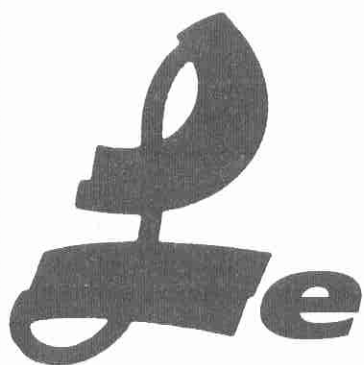
Dargaud, Histoires fantastiques 1984

MEZIERES & CHRISTIN

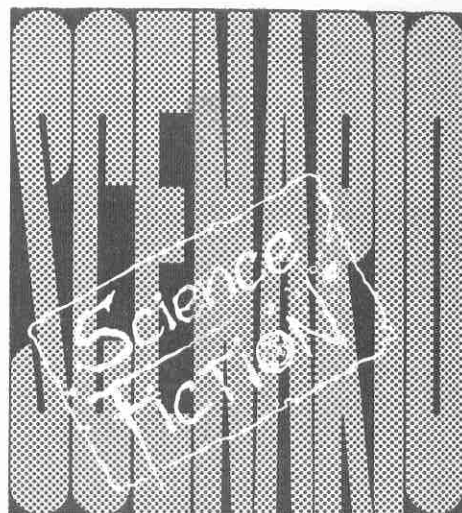
Tous les Valérien, mais plus particulièrement : L'Ambassadeur des Ombres

Dargaud 1975

Le crime de l'empereur est un scénario complexe et difficile car il offre beaucoup de possibilités qui ne sont pas décrites ici. Les joueurs sont maîtres de leurs actions... Mais en ce qui concerne les PNJ principaux, le MJ devra faire attention à respecter la loi de causalité. Il doit donc parfaitement étudier le scénario avant de le faire jouer. Il aura également la charge de faire le plan des lieux où les aventuriers auront le plus de chances de se rendre ainsi que de préparer soigneusement la description des PNJ qu'ils seront amenés à rencontrer, importants ou non, afin que les soupçons ne se tournent pas de préférence vers un personnage bien décrit plutôt que vers un autre qui le sera trop succinctement. Le MJ devra aussi tenir un calendrier précis des actions des aventuriers, de leurs décisions, ainsi que de la filature à laquelle ils seront soumis par les hommes de l'empereur du crime et des actions que ce dernier sera amené à faire en fonction de celles des aventuriers. Le MJ dotera l'empereur du crime et ses hommes d'armes, de protections et d'autres matériels divers en tenant compte du fait que leur richesse leur permet d'obtenir ce qu'ils veulent.



Le crime de



Patrick Pelleau

l'empereur

LA MISSION

Les aventuriers font partie des Services Secrets. Pourquoi ? eux seuls peuvent le dire, leur passé a dû être bien trouble... Ils seront chez eux, sur des planètes différentes, lorsqu'ils recevront un courrier provenant de la planète Aloysius, système Véga ; Aloysius, la planète abritant le QG des Services Secrets... Une mission semble être en vue. Les soupçons des aventuriers se confirment lorsqu'ils prennent connaissance de cette missive : « Rendez-vous le 15-3 à 10H30 au bureau GP SS ».

« GP = grand patron = le général Karl Von Aldritch, l'infâme » se disent-ils, tout en sachant qu'ils doivent absolument s'y rendre ...

La date de ce jour, 3.3.4052 EE (3^{ème} jour du 3^{ème} mois de l'année 4052 de l'ère de l'Empire) en temps universel.

L'entrevue avec le GP

Elle sera brève. Tous les aventuriers connaissent le général Karl Von Aldritch. Son discours sera le suivant : « Messieurs, je vous ai mandés pour une affaire de la plus haute importance. Vous serez chargés d'enquêter sur un meurtre et aurez donc mission de démasquer le coupable qui n'est rien moins que l'empereur du crime lui-même. Comme tous les habitants de l'Empire vous en avez entendu parler. Mais sachez que personne ne connaît son visage ni son identité, et qu'il a été maintes fois condamné à mort par contumace sur plusieurs mondes. Il va sans dire que tout écart de votre part relevant du droit quel qu'il soit ne sera pas couvert par nos services. Vous ne ferez même pas partie de nos services. Messieurs, voici vos billets pour

vous rendre sur Carune I, vous y avez rendez-vous pour le 27 de ce mois avec le colonel Alix O'Brien, le chef suprême de la police planétaire de Carune I. Il vous expliquera tout en détail. Messieurs, je suis occupé, bonne chance ».

Il se plongera dans des dossiers et n'accordera plus aucune attention aux aventuriers. Lorsqu'ils seront partis, il sortira d'un tiroir le dossier de chacun d'eux. C'est à cause d'eux qu'il a accepté l'enquête lorsque le colonel O'Brien l'a contacté, bien qu'il se fiche de son résultat. Depuis 15 ans, ses services, ainsi que toutes les polices planétaires de l'Empire, essaient de coincer l'empereur du crime. Il n'en est pas à une enquête ratée de plus. Non, il voit dans cette affaire un moyen de se débarrasser de quelques fortes têtes... celles de nos braves aventuriers. En effet, si l'enquête rate, ils seront logiquement morts. Si elle réussit, tous les honneurs rejailliront sur lui et il les mettra doucement mais fermement à la retraite. Une mise sur la touche pleine d'honneur. Dans les deux cas, il se débarrasse des gêneurs.

CARUNE

Sous le terme Carune deux choses sont désignées, la planète ou Carune I, et la ville. Constantes planétaires de Carune : diamètre 14 902 kms, gravité 0.97, durée moyenne du jour 24 H 17 mn, soleil Rigel, continents Kar et Osrine, le plus petit représentant 23 % de la surface du globe, inclinaison de l'axe sur le plan orbital 22° 58', atmosphère terrestre...

Ce scénario, inspiré par le premier tome de la « Geste des Princes Démon » de J. Vance, est prévu pour 5 à 7 joueurs confirmés ayant des personnages possédant une longue carrière derrière eux ; ceux-ci feront partie des Services Secrets de l'Empire.

Toutes les classes de personnages seront utiles, cependant la présence d'un ou deux aventuriers possédant des pouvoirs mentaux est indispensable.

La capitale, Carune, est un port de plaisance et un port de commerce maritime et fluvial situé sur le continent Karien.

Carune I est surnommée « la planète université » (15 au total, dont la plus grande de l'Empire, celle de Carune, comprenant 12 millions d'étudiants environ).

200 millions d'êtres habitent Carune. Pour s'y retrouver dans cette mégaville, les autorités ont depuis longtemps supprimé tous les noms : tout est numéroté, divisé, sectorisé. La ville est divisée en 40 secteurs partagés chacun en 40 arrondissements. Une adresse se présente ainsi : 184.R30.25A.16S, soit n° 184 de la 30^{ème} rue du 25^{ème} arrondissement du 16^{ème} secteur.

L'entrevue avec Alix O'Brien

Le bureau du colonel est très ensoleillé, richement décoré mais sans tape-à-l'œil. Plusieurs fauteuils très confortables sont destinés aux visiteurs.

Le colonel est un homme de petite taille, assez rondet, affable. Il a les yeux pétillants mais des rides soucieuses lui barrent le front. Il offrira des rafraîchissements aux aventuriers et, après les présentations et salutations d'usage, il commencera : « Messieurs (Mesdames), vous êtes ici pour une affaire délicate et difficile. Vous avez été choisis par le chef de vos services qui m'a assuré que vous étiez les meilleurs, ce qui me donne bon espoir quant à l'aboutissement de l'enquête. Vous êtes au courant du but de votre mission bien que ignoriez encore tous les détails de l'affaire. La raison qui m'a poussé à faire appel aux Services Secrets est simple. La police, voyez vous, bien qu'elle dispose d'énormes moyens d'investigation, se trouve par ailleurs bridée. Pour enquêter chez quelqu'un, il nous faut une autorisation et celle-ci nous est parfois refusée. On n'enquête pas chez les personnes importantes ou influentes. Ce qui fait que certaines de nos enquêtes n'aboutissent pas. Un policier ne peut travailler en dehors de la légalité. S'il le fait, toute la police est en cause. Tandis que vous, vous n'avez pas ce genre de problèmes. Si vous travaillez en dehors de la légalité, cela ne concerne que vous. Vos services ne sont pas impliqués si vous vous faites prendre. C'est pourquoi, pour toute cette affaire, vous avez bien entendu carte blanche mais, si vous vous faites arrêter pour une illégalité quelconque, vous serez traités comme n'importe quel coupable. Nous ferons cependant notre possible pour vous faciliter la tâche, bien que je préférerais que vous ayez le minimum de contact possible avec nous. Vous le comprenez j'espère. Pour vos frais d'enquête, j'ai pensé, afin que vous gardiez votre incognito, vous fournir 50 000 UM à chacun. Vous garderez avec vous toutes

vos notes de frais. Si les 50 000 ne s'avéraient pas suffisants, nous vous donnerons la différence lorsque tout ceci sera fini. Dans le cas contraire, vous nous rembourserez la différence.

Maintenant, venons-en au fait, au meurtre plus exactement. Dans Carune, la criminalité est importante. Beaucoup d'affaires ne sont pas résolues, environ une sur trois. Mais le meurtre qui nous intéresse ne peut pas rester impuni. Pour plusieurs raisons, la victime tout d'abord, Mr Jason Bone, un éminent professeur d'anthropologie galactique comparée doublé d'un explorateur efficace. Mr Bone, 52 ans au moment du meurtre, avait une chaire à l'université de Carune depuis vingt ans déjà ; et il dirigeait les travaux et recherches sur son domaine depuis dix ans. Un homme très connu dans le milieu scientifique voyez-vous, et très estimé, modeste, pas fier, sociable, toujours prêt à écouter. Aucun ennemi connu. De plus c'était un expert de grande réputation dans le domaine des échecs tri-D. Il vivait seul depuis la mort de sa femme il y a 7 ans. Ce qui nous chagrine, c'est l'absence apparente de motif pour ce crime, aucune piste. Si la victime est une personnalité célèbre, son meurtrier ne l'est pas moins. Oui, oui, nous connaissons le responsable du meurtre. Hélas, personne ne l'a jamais vu, nul ne connaît son visage, nul ne sait qui il est réellement. On ne le connaît que sous son pseudonyme : l'empereur du crime. Un criminel assez bizarre. Il met en défaut toutes les polices de l'Empire depuis vingt ans bientôt. Nul n'a pu l'appréhender. Les histoires les plus folles courent sur son compte. Certains le disent magicien, comme ceux des légendes, d'autres le tiennent pour un Dieu venu pour nous éprouver, etc. Mais on n'a jamais eu un seul renseignement sur son compte. Il a le don de faire disparaître toutes traces de son passage. Nous savons que c'est lui qui a commis cet acte abominable car il laisse toujours sa signature sous la forme d'un as de pique. Je ne pense pas que quelqu'un se serait amusé à se faire passer pour lui : ceux qui ont essayé sont maintenant morts de sa main. L'étrange donc, c'est l'absence apparente de motif, or l'empereur du crime n'agit jamais sans motif valable.

Alors, reprenons tout dans l'ordre chronologique. Mr Bone, je vous l'ai déjà dit, était aussi explorateur. Ses voyages renaissent toujours dans le cadre de la recherche anthropologique. En dix voyages d'exploration, il a découvert quinze mondes habités. Son dernier voyage est récent. Il est parti à bord du vaisseau que lui fournit l'université, le 15.6.4051 EE. Il est rentré le 11.2.4052 EE à 15 H 03, heure à laquelle son vaisseau s'est posé. De la route qu'il a pu prendre lors de son voyage d'exploration, personne ne sait rien. Il avait l'habitude de partir au hasard et décidait de sa route une fois dans l'espace où il devenait un solitaire, tout à son travail. Il coupait tout contact avec l'Empire et donc a fortiori avec Carune et l'université. D'ordinaire, on connaissait son périple après coup

grâce à l'enregistrement fait par la boîte noire qui se trouvait dans son vaisseau. Je dis bien « se trouvait » car elle a disparu. On pense que cet enregistrement aurait pu nous être utile, mais personne ne sait où il est... sauf Mr Bone, mais il est mort. Cependant, des employés de l'aéroport l'ont vu sortir avec.

Le 16.2.4052 EE à 7 H 05, le commissariat de l'arrondissement où habitait Mr Bone a reçu un appel vidéophonique de Mme Ursula Gebdel, la femme de ménage de Mr Bone. En prenant son service à sept heures précises elle avait découvert le corps de Mr Bone. Nous sommes arrivés sur les lieux à 7 H 35. Le médecin légiste, Mr Faloupi, fait remonter sa mort, par empoisonnement, à 0 H 45. On a trouvé, sur le dos de la main droite de la victime, une écorchure faite vraisemblablement avec un ongle sous lequel devait être placé le poison. Celui-ci a été identifié : il s'agit de l'Ax 32, plus connu sous le nom d'épenof. Un poison rare, trouvable uniquement sur la planète Sarkovy, de sinistre réputation.

Aucun indice dans l'appartement de Mr Bone. Rien. Chou blanc. Pas le moindre objet déplacé, d'après Madame Gebdel. Nous avons aussi procédé à l'interrogatoire du gardien de nuit de l'immeuble, Mr Aghni : il n'a rien vu ni rien entendu de suspect. Nous avons aussi interrogé Mr Robertson, le gardien qui travaillait avant Mr Aghni, lui non plus n'avait rien à déclarer. Pourtant, lorsqu'on connaît le système de sécurité de l'immeuble, on est en droit de crier au miracle. Il y a neuf gardiens dans l'immeuble, des hommes entraînés au combat, au tir, à la maîtrise des incendies. Ils travaillent par roulement de huit heures. Lorsqu'un gardien est de garde dans sa pièce, deux autres sont au sous-sol, en cas de coup dur et pour les rondes qui s'effectuent toutes les trois heures. La petite pièce où se déroulent les gardes possède une fenêtre unique, impossible à ouvrir et à l'épreuve des balles les plus puissantes et des rayons laser, donnant sur la grande entrée de l'immeuble, à l'extérieur. Le gardien peut donc voir tout ce qui se passe dehors. Des écrans de contrôle lui permettent également, par truchement de caméras, de surveiller le hall et les couloirs de l'immeuble. Si quelque chose lui paraît suspect, il visio-phoné à ses collègues du sous-sol qui vont voir, mais lui ne sort pas. Si ça va vraiment mal, il a toujours la possibilité d'appuyer sur un bouton qui prévient automatiquement le commissariat d'arrondissement. De plus un système de sécurité électronique ultra-moderne marche 24 heures sur 24. C'est le dernier cri en matière de sécurité.

Les propriétaires et locataires de l'immeuble possèdent une carte magnétique, basée sur le magnétisme unique émanant de chacun. Cette carte sert de clef pour passer la porte d'entrée de l'immeuble et la porte de l'appartement du propriétaire. La carte est insérée dans la

fente prévue à cet effet, le gardien vérifie l'identité de la personne et débloque la porte. En cas de perte ou de vol, le gardien ouvre après avoir employé les senseurs de magnétisme, vérificateurs infail-
libles de l'identité des habitants de l'immeuble. Lorsqu'un visiteur vient voir un locataire, le gardien le visiophone chez ce dernier et le laisse éventuellement en-

Le colonel O'Brien a omis quelques détails dans son exposé :

— Jason Bone habite au 86.AV17.4A.6S.

— Mr Faloupi, médecin légiste, habite 56.R302.34A.5S.

— Mr Aghni, gardien, habite 3.567R.16A.25S.



trer après vérification d'identité. Pour passer en fraude, il faut être un véritable génie de l'électronique, de la magnétique et de l'optique. Même si quelqu'un passait sans déclencher l'alarme reliée au commissariat d'arrondissement, il laisserait certainement des traces de bricolage. C'est, voyez-vous, le système de sécurité le plus sûr qui existe actuellement et le plus fiable aussi. On ne sait toujours pas comment l'empereur du crime a pu passer. Il n'a laissé aucune trace. On a pensé qu'il était un des locataires ou propriétaires des appartements, mais non, on a tout vérifié. Tous les locataires sont blancs comme neige, les gardiens aussi. Tout ceci me dépasse littéralement. Pas d'indice. Boîte noire disparue. Absence de mobile. On a enquêté partout, dans son immeuble, à l'université où d'ailleurs dix jours de suspension des cours avaient été décidés en signe de deuil, à l'astroport aussi et dans son vaisseau. Rien, rien, rien. Messieurs, vous êtes notre dernier recours. Menez l'enquête comme bon vous semble, mais souvenez-vous de ce que je vous ai dit au début de notre entretien. Pour une action illégale, vous ne serez pas couverts. Des questions ?

LES FAITS

Jason Bone est bien parti le 15.6.4051 EE pour un voyage d'exploration. Tout se serait bien passé si sa route n'avait pas amené son vaisseau à orbiter durant deux tours autour d'un soleil mort faisant partie d'une étoile double. Car ce soleil mort abrite la base secrète de l'empereur du crime. La boîte noire s'est déclenchée

Science Fiction

automatiquement et a enregistré des informations révélatrices. Hélas, les radars de la base ont détecté le vaisseau et l'ordinateur l'a identifié. Aussitôt, et bien qu'il ne fut pas là, l'empereur du crime a été prévenu automatiquement.

Jason a fini son voyage normalement. Il a effectivement posé son vaisseau à l'astroport qu'il a quitté avec la boîte noire sous le bras. Puis il s'est rendu à la banque BGE pour la déposer dans son coffre. C'est ce qu'il fait à chaque retour et personne ne le sait. Puis il est rentré chez lui. Le lendemain il s'est rendu à l'université afin de se préparer à la reprise de ses cours.

QUI EST L'EMPEREUR DU CRIME ?

Seules quatre personnes connaissent sa véritable identité : ATEL MALAGATE. L'empereur du crime, véritable roi du déguisement, endosse beaucoup d'identités. Rien de particulier à dire sur son enfance, si ce n'est qu'il se fit très tôt remarquer par son intelligence. Il a disparu à 15 ans en faisant ses premiers pas dans la criminalité. Son intelligence, sa prudence, son courage, son esprit d'initiative l'amènèrent rapidement loin vers les sommets. Il attendit cependant l'âge de 35 ans pour prendre le pseudonyme d'empereur du crime, incontesté par ses pairs. Ses principales identités sont les suivantes :

— **Marcus Arbetum** : membre du conseil municipal de Carune ; recteur honoraire du département d'anthropologie galactique comparée à l'université de Carune.

— **Olaf Magnus** : PDG de la compagnie de transport CN (Carune Navette) qui assure la liaison entre l'astroport et le spatioport.

— **Arnem Massik** : PDG de la compagnie de transport marchand interplanétaire, la TRANSECU (transport sécurisé) — siège social : Carune, Carune 1, Rigel.

— **Stern Vandeveld** : PDG du mensuel économique « Empire Economie » et du mensuel d'analyse politique « Empire Politique » — siège social : Pontrefact, Aloysius, Vega.

— Par l'intermédiaire de Karil Evasne, il dirige un gros trust financier, le CII (Crédit Intergalactique Industriel). Pour Karil, il se nomme **Forest Arkanlist**.

— **Eldrik Dzördr** : PDG d'une compagnie d'extraction minière, la EXTMIN, dont 40 % du financement est assuré par le PCF (Prêt et Crédit Faciles), une filiale de la CII qui finance pour une bonne part les activités « légales » d'Atel Malagate.

— Enfin, pour finir, Atel Malagaté s'est bâti un véritable empire du crime. Il touche à tout ce que le crime peut offrir comme visages ; il est le chef incontesté de tous les criminels de l'Empire qui lui versent patente pour pouvoir exercer. Accessoirement, il dirige directement la contrebande sur Carune I.

Depuis 7 ans, Atel s'est entouré de personnages hors du commun dont il a fait ses principaux lieutenants. Il a entière confiance en eux et ils lui sont fanatiquement loyaux. Il s'agit de Zurannie Ganets, une prêtresse chassée de son ordre et possédant de fabuleux pouvoirs mentaux ; Scop Suthiros, le Sarkoy, qui a porté durant un temps le titre de « Grand Maître Vénéfice », avant que la loi de Sarkovy ne le lui retire, un maître es poisons donc ; Ephraïm Strang, un assassin efficace et grand maître du combat à mains nues, le plus grand peut-être de tout l'Empire et de l'Au-Delà ; Esteban Skorlet, le moins redoutable des quatre, mais un super génie de la technique doublé d'un pilote chevronné.

Les présentations faites, revenons à notre histoire... Atel, alias Marcus Arbetum, a appris que le vaisseau de Jason avait orbité autour du soleil mort abritant sa base secrète. Connaissant l'automatisme de la boîte noire, il lui fallait absolument la récupérer dès l'arrivée de Jason, sans éveiller les soupçons. Mais Jason était un homme buté, n'aimant pas changer ses habitudes et Marcus s'est vite rendu compte qu'il ne pouvait être contrôlé mentalement, ni même hypnotisé. En désespoir de cause, il s'est rendu chez Jason avec Zurannie Ganets et Scop Suthiros. Grâce aux exceptionnels pouvoirs mentaux de Zurannie, qui a pris contrôle du gardien, ils sont entrés sans se faire remarquer. Le gardien leur a même ouvert la porte de l'appartement de Jason. Ils l'ont fouillé silencieusement mais Jason s'est réveillé et, après une courte lutte inégale, il a été neutralisé, interrogé, piqué au sérum de vérité, torturé... Rien n'y a fait et, sur un signe de Marcus, Scop, de l'ongle de son pouce, écorcha le dos de la main droite de Jason et le poison fit son effet. Jason mourut à 0 H 45 ; Marcus et ses compagnons partirent à 5 H 30 sans avoir rien trouvé qu'une carte magnétique servant à ouvrir la fameuse boîte noire. Sans cette carte, elle explose au visage de celui qui la force... à moins d'en fabriquer une autre.

Marcus a suivi l'enquête de la police (un policier de chaque commissariat est à sa solde). Il a ainsi appris l'arrivée de plusieurs membres des Services Secrets et mis en branle tout son réseau d'espionnage pour les identifier. Les aventuriers sont donc filés très discrètement depuis leur arrivée à l'astroport, par les quatre lieutenants d'Atel.

Le MJ devra faire le planning des filatures, sachant que Zurannie et Ephraïm forment le premier groupe de

filature et Scop et Esteban le second. Ils filent par deux, huit heures chaque groupe. Les chambres d'hôtel des aventuriers sont placées sur tables d'écoute. D'autres sbires d'Atel peuvent éventuellement être mis en renfort, avec la consigne de ne jamais intervenir, et toujours accompagnés d'au moins un lieutenant.

L'ENQUETE

L'astroport

Le vaisseau de Jason est parké dans le hangar n° 36, à l'emplacement 17 (il en existe 75 servant de garages et situés derrière l'astroport). Dans chaque hangar se trouve un atelier de petites réparations et de révision. Pour les grosses réparations, il y a 5 ateliers plus importants derrière les hangars. Chaque hangar et atelier est gardé par 2 vigiles armés et 2 chiens de combat. Ils ne laissent entrer que les personnes porteuses du badge indiquant leur état : technicien, vigile, propriétaire de vaisseau, policier... Ce badge peut être retiré au bureau des services techniques mais il n'est délivré que sur raison valable...

Il n'y a rien à glaner dans le vaisseau de Jason.

L'appartement de Jason Bone

Rentrer dans l'appartement de Jason peut être simple ou difficile selon le choix des aventuriers. En effet, que les aventuriers se souviennent de leur entrevue avec le colonel O'Brien. Il faut d'abord passer la porte d'entrée, ce qui n'est pas une mince affaire si on choisit de passer en fraude... Les aventuriers auront tout intérêt à produire leur carte d'appartenance aux Services Secrets. Ensuite, ils devront pénétrer dans l'appartement qui est mis sous scellés électroniques. Seul le colonel O'Brien peut leur donner la clef. Toutefois, ils peuvent tenter de le forcer. S'ils échouent, la police est alertée et sera sur les lieux un quart d'heure plus tard. Un des deux gardes se trouvant au sous-sol fait une ronde toutes les trois heures : 2 H, 5 H... 23 H. Le circuit de ronde passe toujours en premier devant la porte d'entrée.

Le MJ devra faire le plan de l'immeuble et de l'appartement de Jason Bone composé d'un hall d'entrée, d'une cuisine, d'un WC, d'une salle de bain et d'un salon-bureau. Toutes les pièces sont richement meublées et décorées.

Les livres du professeur traitent d'anthropologie, de mythologie, d'ethnologie, d'histoire... D'ailleurs tout ici concerne le travail de Jason, même les mémoires de l'ordinateur dans lesquelles on peut trouver des compte-rendus de ses précédentes expéditions mais rien sur son dernier voyage, rien sur la banque BGE. La seule chose intéressante est le vase vieux de 3000 ans au moins, placé sur les rayonnages derrière le bureau. Pour peu que les aventuriers l'examinent attentivement, ils s'apercevront que son socle se dévisse. Dans ce socle, calée

par de la cire, se trouve une clef cylindrique, longue de 3 cm, lisse, sans aucun cran, marquée de cette seule inscription : BGE. C'est la clef qui permet d'ouvrir le coffre de dépôt de Jason à la BGE et de prendre la boîte noire qui s'y trouve.

Note : Dans les compte-rendus de voyage, si les aventuriers font attention, ils verront que sur les dix voyages, vingt découvertes exploitables ont été faites par Jason. Les coordonnées de ces endroits sont données. En se renseignant dans un centre financier public, les aventuriers pourront savoir si elles sont effectivement exploitées et par quelles sociétés.

L'université

Toutes les disciplines sont enseignées, jusqu'au niveau le plus haut. L'université est divisée en départements. Les aventuriers devront se rendre au département d'anthropologie galactique comparée. Le bâtiment administratif est indépendant du reste des bâtiments de ce département. L'accueil est au rez-de-chaussée, les bureaux sont aux étages supérieurs. Il y en a cinq.

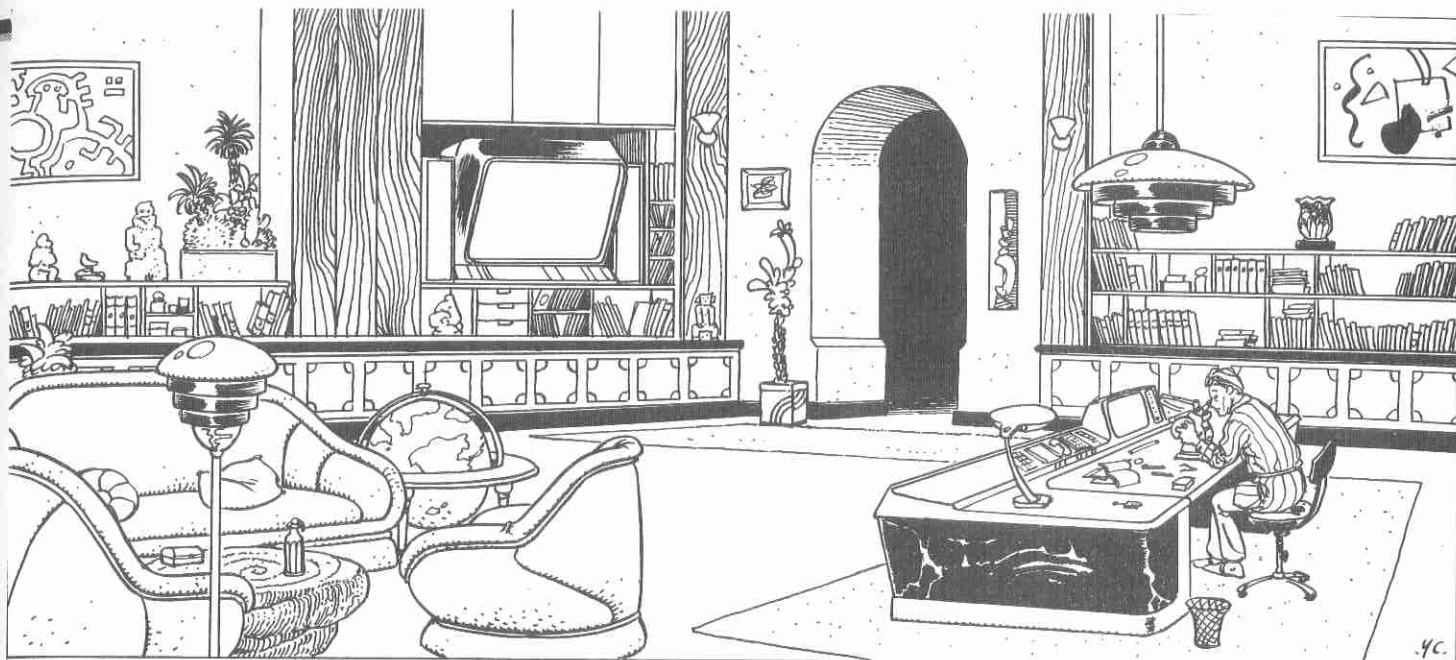
Les aventuriers peuvent y rencontrer plusieurs professeurs qui seront tous unanimes en disant que l'université connaît sa plus grande perte, la recherche anthropologique également, que Mr Bone était l'homme le plus sympathique qu'ils aient jamais connu... Ils ne tarissent pas d'éloges sur lui. Le responsable administratif du département de recherche d'AGC est Mr Marcus Arbetum, le recteur honoraire. Il remplace le recteur officiel absent pour 15 jours encore. Sur Jason Bone, il dira la même chose que les professeurs. C'est un homme affable, terriblement sympathique, qui attire l'amitié. Il paraît environ 50 ans, calme, bien fait de sa personne, élégant. Ses yeux rieurs se voileront de tristesse lorsque les aventuriers parleront de Jason. « C'était un ami très cher » dira-t-il. En fait, Marcus et Jason n'avaient aucun rapport autre que professionnel.

Si les aventuriers décident de fouiller les mémoires de l'ordinateur du bureau de Marcus, ils devront le faire de nuit, car Marcus s'y opposera. Le système de sécurité de l'université est classique, simple à neutraliser mais relié au commissariat d'arrondissement.

L'ordinateur, pour peu que les aventuriers réussissent à lui soutirer ce qu'il a dans le ventre, leur apportera quelques précieux renseignements concernant le financement des expéditions d'exploration. Ils devront bien entendu s'intéresser à cette rubrique. Le financement se répartit comme suit :

- 20 % financés par des particuliers.
- 35 % financés par la ville de Carune.
- 45 % financés par l'université.

Les autres renseignements concernant cette rubrique sont protégés par un code d'accès. Les aventuriers devront donc les pirater :



— Au niveau du financement par les particuliers, des 20 %, 50 % sont payés par Marcus Arbetum (soit donc 10 % de la somme totale).

— Au niveau du financement fait par la ville, sur les 35 %, 7 % sont payés par Marcus Arbetum, membre du conseil municipal. Marcus finance donc à lui seul les expéditions à 15 %.

Il l'a fait pour 10 expéditions. Les aventuriers ne tireront aucun autre renseignement de l'ordinateur.

Par contre ils peuvent en savoir plus, surtout sur la législation en vigueur sur les conséquences financières d'une expédition d'exploration ayant été couronnée de succès en ce qui concerne les découvertes exploitables. Le plus simple pour eux est de se rendre à la grande bibliothèque de Carune, de monopoliser un lecteur de disquettes et d'y insérer celle ayant trait au sujet qui les intéresse. Ce qu'ils apprendront est assez édifiant :

a) Une personne physique ou morale, ou un groupement de personnes physiques ou morales, ayant financé une expédition ayant donné lieu à une découverte exploitable à des fins économiques et financières, se doit de vendre, selon la tarification en vigueur, cette découverte à une compagnie d'exploitation, à moins qu'ils ou elles ne soient déjà une compagnie d'exploitation ou qu'ils ou elles décident, suite à cette découverte, de former une compagnie d'exploitation.

b) Dans le cas où la découverte est vendue à une compagnie d'exploitation :

b¹) 50 % des actions émises par cette compagnie en vue du financement de cette exploitation sont réservés à la vente aux personnes physiques ou morales qui ont financé l'expédition qui a entraîné la découverte exploitable.

b²) Ces actions réservées à la vente seront réparties proportionnellement en fonction de la part versée par chacune des personnes physiques ou morales pour assurer le financement de l'expédition.

b³) Une personne physique ou morale possédant 5 % ou plus des actions émises par une compagnie d'exploitation, pour une exploitation, participe aux bénéfices de cette exploitation.

b⁴) Avec 10 % des actions émises par la compagnie d'exploitation pour une exploitation, la personne physique ou morale a droit de regard sur le fonctionnement général de cette exploitation.

b⁵) Avec 25 % des actions, la P P/M fait partie du conseil d'administration pour cette exploitation.

b⁶) Avec 40 % des actions, la P P/M fait partie du bureau directeur pour cette exploitation.

b⁷) Avec 70 % des actions émises pour une exploitation, une P P/M fait partie du conseil d'administration de la compagnie.

b⁸) Si une P P/M possède 70 % ou plus des actions émises pour le financement d'une exploitation, et ce pour 51 % des exploitations menées par la compagnie, cette P P/M dirige la compagnie.

Les textes de loi sur le droit commercial, économique, financier et des sociétés sont introuvables sur ce sujet, mais l'essentiel tient en ces 9 points grossièrement résumés. Or, sur 10 voyages d'exploration que Jason a menés, 20 découvertes exploitables ont été faites. Marcus a financé ces voyages à 15 %, ce qui fait que, dès le départ, il est en mesure de posséder 7,5 % des actions émises pour chacune de ces exploitations.

Le reste des renseignements sur ce sujet est trouvable chez Marcus lui-même ou au Centre de la Bourse et de la Finance à Carune qui est ouvert au public désireux de spéculer. Voici ce que le CBF peut révéler, si les aventuriers savent s'y prendre :

— les 20 découvertes sont effectivement exploitées dans des buts lucratifs ;

— pour les 20 exploitations, Marcus a acheté les 7,5 % des actions qui lui revenaient de droit ;

— pour 11 exploitations, il a revendu, avec bénéfices importants, ses actions à la CII,

— pour 4 exploitations, il a revendu ses actions au PCF,

— il a gardé les actions des 5 exploitations restantes,

— pour 3 des 5 exploitations restantes, la compagnie est la EXTMIN,

— pour les deux autres exploitations, la compagnie est la NCE (Nouvelle Compagnie d'Exploitation). C'est une jeune compagnie dynamique, prospère et en pleine expansion,

— en ce qui concerne la NCE, la CII, par le truchement d'opérations financières, a réussi à s'octroyer 40 % des actions de la NCE. Sur ces 40 %, Marcus

en a racheté 65 % à la CII, sans aucune difficulté. De plus en ce qui concerne ces deux dernières exploitations, Marcus a réussi à racheter les actions de plusieurs particuliers et sociétés, si bien que pour chacune de ces deux exploitations il possède 69 % des actions. La NCE ne possède que 8 exploitations. Marcus possède donc à 69 % le quart des exploitations de la NCE, ainsi que 26 % des actions de cette compagnie, ce qui lui donne le droit de siéger à son conseil d'administration,

— en cherchant plus loin, ou en allongeant plus d'UM à l'employé, les aventuriers s'apercevront que la EXTMIN est financée à 40 % par le PCF qui lui est une filiale de la CII.

Maintenant, si les aventuriers ont exploité à fond les divers lieux d'investigation qui s'offraient à eux dans l'immédiat, ils se trouvent avec :

— une clef de coffre de dépôt de banque, la BGE,

— un Marcus Arbetum énigmatique et soupçonnable.

LA CLEF

Les aventuriers savent qu'elle sert à ouvrir un coffre de dépôt de valeur d'une banque, la BGE (Banque Galactique de l'Empire) possédant 87 succursales à Carune. Cependant il ne leur sera pas trop difficile de savoir, grâce à une recherche sur ordinateur, qu'il s'agit de l'agence située près de l'astroport.

Mais il leur manque plusieurs éléments primordiaux. Le n° de code de la clef et le n° du coffre loué par Jason. La clef est une clef à nœuds magnétiques, il y en a 10, donc autant de numéros. Lorsqu'on veut ouvrir un coffre, il suffit d'insérer la clef dans l'endroit prévu à cet effet puis on a 3 minutes pour taper le code à l'aide du clavier placé à côté. Quand le bon code est composé, les nœuds magnétiques prennent position en face des trous magnétiques, on tourne la clef et le coffre est ouvert. Trois essais sont autorisés. Si les 3 minutes passent sans que le coffre

Science Fiction

ait été ouvert ou la clef retirée, ou si les 3 essais sont ratés, les portes de la salle se ferment automatiquement, l'ascenseur se bloque et la police est là dans les 10 minutes. De plus, pour descendre dans la salle des coffres située au premier sous-sol, il faut posséder un coffre.

Le système de sécurité de la banque est très sophistiqué. Dans la salle publique, 10 caméras vidéo tri-D filment ce qui se passe 24 heures sur 24. Dix gardes armés en civil sont là lors des horaires d'ouverture. Dans les ascenseurs, 4 caméras filment en permanence, ainsi que dix autres placées dans la salle des coffres (qui en contient 500 tous numérotés). A la moindre alarme, située à n'importe quel niveau, les portes se bloquent et la police arrive ; elle seule peut les débloquent. Pour obtenir les numéros de coffre et de code, il faut passer par l'ordinateur central de la banque qui est isolé du reste du réseau informatique de la banque. Il est situé au deuxième sous-sol. Seules 4 personnes peuvent y accéder : le directeur, son adjoint et deux techniciens. Toute autre personne ferait déclencher l'alarme. Ce n'est pas une histoire de carte ou de clef codée pour y accéder, le système est beaucoup plus subtil. Toutes les portes de ce niveau sont ouvertes, mais le système est basé sur le magnétisme unique qui émane de chaque personne. Et le système de sécurité n'en connaît que quatre. Le seul moyen vraiment sûr pour les aventuriers est de rencontrer le directeur ou son adjoint et de le contrôler afin d'obtenir tous les renseignements désirés. Une fois cela fait, ils n'auront plus qu'à descendre dans la salle des coffres après en avoir loué un. Ouvrir le coffre de Jason sera un jeu d'enfant vu que l'employé qui les accompagne ne pénètre pas dans la salle. Une boîte noire se trouve dans ce coffre.

La boîte noire

30 cm de long, 20 cm de large, 5 cm d'épaisseur. Une fente est prévue pour l'introduction d'une carte magnétique permettant de l'ouvrir et d'en retirer l'enregistrement. Une prise magnétique permet de brancher la boîte sur le tableau de bord d'un vaisseau pour enregistrer. On peut remarquer les inscriptions suivantes : I.T.H.P. Alastor Cyron (Institut des Techniques de Haute Précision, planète Alastor, système Cyron) suivies des numéros de type et de série I IV 467 N 342.

Toute tentative d'ouverture de la boîte sans la carte magnétique provoquera son explosion et la destruction de l'enregistrement. Les aventuriers devront donc fabriquer une carte (avec les risques qu'elle ne soit pas de la bonne taille et que certains des 12 numéros composant son code soient faux), ou faire fabriquer, une carte (en allant à l'I.T.H.P. sur Alastor

et en prétextant la perte de l'ancienne — les employés sont corruptibles). Une fois la carte en mains, l'enregistrement peut être retiré et passé sur un appareil classique.

Le film

L'enregistrement dure 5 398 heures en vitesse normale... mais peut être passé en vitesse accélérée jusqu'à 100 fois la vitesse normale. Tout le trajet de Jason est indiqué : coordonnées de systèmes, de soleils, de planètes, ainsi que leurs caractéristiques avec images à l'appui. Sont également précisées leurs caractéristiques géologiques, géographiques... Une étude plus approfondie des planètes portant la vie (intelligente en particulier) est faite : Jason a séjourné sur 2 planètes, un mois au moins... Très intéressant anthropologiquement parlant mais ennuyeux à mourir pour les aventuriers.

Cependant, à la 2 101^{ème} heure, des aventuriers attentifs pourront voir ce qui les concerne : une partie de 2 heures (vitesse normale) et surtout deux fois 4 minutes dignes d'intérêt. Une base, équipée de manière ultra-moderne, apparaît en effet. Le plus étrange est qu'elle se trouve sur un soleil mort d'une étoile double dont l'autre soleil est encore en activité. L'étoile double, d'après ses coordonnées, se trouve dans l'Au-Delà, où la loi de l'Empire n'a plus cours. Il s'agit... de la base secrète de l'empereur du crime.

Note au MJ : Il faudra préparer un tas de descriptifs de planètes et de soleils pour endormir les joueurs avant de découvrir l'important. Ne pas oublier que les aventuriers sont filés par les hommes d'Atel Malagate qui n'a aucun intérêt à ce que le film soit vu par des yeux ennemis. Il interviendra donc si cela est possible, avec l'aide de ses lieutenants et/ou quelques autres hommes. Son intervention pourra se faire soit lorsque les aventuriers seront en possession de la clef du coffre, soit lorsqu'ils auront récupéré la boîte noire sur Carune, à l'I.T.H.P. sur Alastor ou dans l'espace entre Carune et Alastor. Les choix d'intervention sont nombreux. Le MJ doit jouer Atel comme si c'était son propre personnage, il agira de même avec les 4 lieutenants. Il devra bien examiner les tenants et les aboutissants de l'intervention.

MARCUS ARBETUM

Personnage énigmatique et soupçonnable... Son adresse se trouve dans les annuaires vidéophoniques publics. Il n'est jamais chez lui les jours de travail entre 10 H et 16 H, temps qu'il consacre à l'université.

Il habite au 98.R36.17A.7S dans un immeuble possédant le même système de sécurité que celui de Jason. Si les aventuriers décident de se rendre en fraude chez Marcus, reste à savoir si ce-

lui-ci sera prévenu à temps par ses lieutenants. Zurannie et Scop possèdent tous deux des pouvoirs mentaux et l'écoute téléphonique marche à plein. Marcus mettra au point un plan qui lui permettra de supprimer tous documents, toutes traces compromettantes. Si ça va vraiment mal pour lui, il videra son appartement, ne laissant que les meubles et l'ordinateur vide et détruit... sauf un livre, tombé sur la moquette du salon, dans la précipitation sans doute.

Si les aventuriers arrivent à pénétrer dans l'appartement avant que Marcus ne soit prévenu, ils pourront étudier ce que l'ordinateur a dans les tripes. Il est relié par relais hyper-ondes au grand ordinateur de sa base. Pour le découvrir, il faut le démonter. Sans jet de dés, dès qu'il est allumé, deux rubriques se proposent au choix des aventuriers : université et mairie avec les codes d'accès. Elles ne concernent que le travail légal de Marcus. Il y a bien d'autres rubriques, mais elles sont inaccessibles sans les codes d'accès inscrits dans les mémoires de Marcus et de ses lieutenants. Si un PJ cherche autre chose que ce qui est directement accessible, il n'a droit qu'à un essai raté. Au deuxième raté, l'ordinateur s'éteint automatiquement et Marcus et ses hommes sont prévenus aussitôt. Eux seuls sont capables de le remettre en marche rapidement. Ce qu'il y a dans ces rubriques secrètes concerne les activités financières, économiques et spéculatives d'Atel, sous ses diverses identités, ainsi que les rapports existant entre les diverses sociétés. Il y a une rubrique par identité. Mais bien que ce soit louche, il n'y a aucune preuve là-dedans, rien que des soupçons. Le principal est accessible par 2 codes d'accès. Si les aventuriers y arrivent, ils auront toutes les preuves nécessaires pour inculper Marcus... mais pas ses lieutenants, désignés par des numéros.

Le livre

Répertoire populaire des planètes et étoiles, il ne comporte aucune note, aucun mot souligné. Cependant, lorsqu'il est tenu par la tranche, il s'ouvre à chaque fois à peu près à la même page. 20 étoiles sont répertoriées dans ces quelques pages, 3 étoiles doubles dont une avec un soleil mort... Aucune planète n'est habitable. En étudiant la page par des moyens optiques et chimiques, les PJ s'apercevront que le soleil mort a été souvent touché, caressé... Les coordonnées en sont données dans le livre.

LA BASE SECRETE

Les aventuriers seront donc en possession des coordonnées du soleil mort de l'étoile double où se trouve la base secrète d'Atel Malagate. Ils auront alors le choix entre tout révéler à la police de Carune qui prendra le relais, ou aux Services Secrets, ou de régler le problème de la base eux-mêmes. Dans les deux premiers cas, Atel est un homme fini, traqué dans tout l'Empire où il régnait jadis en maître, un homme sans avenir.

Dans le cas contraire, Atel a encore toutes ses chances de réchapper à la catastrophe.

Arrivé à ce stade des événements, Atel Malagate se rendra sur sa base avec ses lieutenants. Reste à savoir s'ils arriveront avant ou après les aventuriers, ou si la confrontation se fera dans l'espace.

Si Atel arrive avant les PJ, lui et ses hommes videront les lieux de tous documents importants puis mettront en route le système d'autodestruction de la base. Ils décolleront du soleil mort 1 heure après y avoir atterri, la base sautera une demi-heure plus tard dans une gigantesque explosion nucléaire qui ébranlera le soleil lui-même. Il se peut que les aventuriers arrivent à la base alors qu'Atel et ses hommes y sont encore. La confrontation risque de ne pas être triste...

Si les PJ arrivent avant Atel, le MJ devra calculer le temps qui leur est imparti avant l'arrivée de l'affreux. Peut-être auront-ils le temps de réunir toutes les preuves qui permettront de démanteler tout le réseau et de procéder à des centaines d'arrestations. La plus grande rafle policière de tous les temps... Ils devront repartir assez vite car Atel n'est pas loin. Une confrontation dans l'espace peut encore avoir lieu. Comme on le voit rien n'est encore joué.

Plan de la base

Elle est composée de 9 bâtiments octogonaux. 8 rayonnent autour du neuvième qui abrite la monumentale machinerie ainsi que le puissant ordinateur. Tous les bâtiments sont reliés entre eux par un réseau de couloirs de surface. Les autres bâtiments sont, dans l'ordre :

1) le sas d'entrée et de décompression, donnant accès directement dans la grande salle aux combinaisons et aux armes servant également à entreposer quelques caisses de matériels divers. L'ouverture du sas peut se faire par l'extérieur si on possède la clef qui arrête le système de sécurité. En effet la manette d'ouverture que l'on doit tirer puis tourner vers la droite, se trouve dans un

renfoncement cylindrique de 40cm de profondeur et 20cm de diamètre. Un rayon balaye le renfoncement à 30cm au dessus de la manette. Il fait un passage toutes les secondes. Pas question de bricoler. On peut le faire mais uniquement de l'intérieur. Le seul moyen d'actionner la manette est d'utiliser le pouvoir mental, « télékynésie ». Une force de 1kg est suffisante.

2) Salon.

3) Appartement de Scop.

4) Appartement d'Ephraïm.

5) Appartement d'Atel.

6) Appartement d'Esteban.

7) Appartement de Zurannie.

8) Salle à manger, cuisine.

Cellier au sous-sol.

Le MJ devra meubler tous les bâtiments, placer des armes aux endroits stratégiques, etc.

Les murs sont à l'épreuve de tous projectiles et rayons, ils coûtent une fortune incalculable mais Atel tient à sa sécurité. Seules les charges nucléaires placées comme dispositif d'autodestruction, et qui sont énormes, sont capables de volatiliser la base.

La piste d'atterrissage se trouve à 25m du sas. Des radars placés sur le toit détectent tout ce qui vient de l'espace et déclenchent une alarme sonore si Atel est là.

FICHE TECHNIQUE

Dans le scénario lui-même, aucune procédure d'action (voir ce qu'un ordinateur a dans le ventre, fabriquer une carte magnétique...) n'est décrite. Certaines de ces actions sont normales et n'auront donc ni bonus ni malus, d'autres sont difficiles et subissent des malus. Ceux-ci sont exprimés en %.

Exemples

— Dans Empire Galactique, pour réussir une action, il suffit de faire un jet de dés supérieur ou égal à 50 ; avec un malus de 50 % ce jet devra être supérieur ou égal à 75 (50+50+.50 %) ; avec un malus de 150 % il devra être supérieur ou égal à 125.

— Dans Traveller, supposons que pour réussir une action le joueur doive faire 8+ ; avec 50 % de malus il devra faire 10,4+ soit 11+.

— Pour Space Opera le même principe est appliqué.

Les malus

1) S'apercevoir qu'ils sont filés : 100 % de malus, mais ce ne sera qu'une impression car dans chaque équipe il y a un psy. Avec 200 % de malus ils verront ceux qui les filent.

2) Découvrir les mouchards dans leur chambre d'hôtel : aucune chance sans chercher ; 80 % de malus en cherchant.

3) Trafiquer le système de sécurité de l'immeuble de Jason ou de Marcus : aucune chance à cause du gardien.

4) Neutraliser les scellés électroniques de l'appartement de Jason : talent électronique, 50 % de malus.

5) Dans l'astroport, en fraude : éviter d'alerter les chiens, 80 % de malus, les gardiens, 30 % de malus. Aucun malus pour ouvrir les portes, talent : électronique.

6) Trouver la clef du coffre dans le socle du vase : 80 % de malus. Talent :



Science Fiction

embuscade pour Empire, jet sous Int pour Traveller et Space Opera. Laisser chercher avant de jeter les dés.

7) Pénétrer dans l'université la nuit : aucun malus ; talent électronique pour le système de sécurité.

8) Pénétrer dans le bureau de Marcus à l'université : aucun malus mais 75 % de malus pour détecter le mouchar.

9) Fouiller les mémoires de l'ordinateur de Marcus à l'université : pas de jet pour ce qui n'est pas caché ; pour des renseignements plus poussés il faut pirater, 35 % de malus, talent : informatique, mini-computer.

10) Fabriquer une nouvelle carte magnétique pour la boîte noire : pas de malus pour la carte elle-même ; pour mettre en place les 12 n° de code (et les trouver) il faut d'abord réunir le bon matériel, 10 % de malus, talents : pour Empire, moyenne de électronique, informatique et robotique ; pour Traveller moyenne de electronic et computer ; pour Space Opera moyenne de electronic engineering et computer engineering. Pour les n°, 20 % de malus et les mêmes talents que précédemment.

11) Le film, repérer ce qui est intéressant : de 10 à 150 % de malus en fonction de l'état de fatigue.

12) L'ordinateur de Marcus sur Carune : aucun jet pour son travail à l'université. Piratage, 75 % de malus pour chacune des rubriques secrètes. Talent : informatique, minicomputer.

13) L'ordinateur d'Atel sur la base secrète : aucun code d'accès, tout est accessible pour peu que les aventuriers s'y retrouvent avec cet ordinateur très complexe (NT6 dernier cri pour Empire, MK10 pour Space Opera). Un jet sous talent ordinateur ou informatique est nécessaire. Toutes les preuves sont là.

SCOP SUTHIROS Sexe masculin, 1m70, 80 kg

C'est une masse dense de muscles, sa planète d'origine, Sarkovy étant de gravité élevée, 2g. C'est un combattant redoutable à mains nues car chacun de ses ongles est enduit d'un poison. Aussi s'efforce-t-il de frapper sur la peau nue. Lui-même est immunisé contre tous les poisons qu'il utilise, environ quarante. Ceux-ci agissent de toutes les manières possibles : contact, ingestif, insinuatif, respiratoire... Leurs effets sont de toutes sortes : mort rapide, lente, paralysie, destruction du cerveau, cécité, surdité, idiotie, etc. Les jets de protection contre ces poisons se font tous avec de forts malus. Sur ses ongles, les poisons sont les suivants : pouce droit, éponof, provoque la mort en 2mn par arrêt cardiaque, comme une crise, chance de survie (jet de protection) réduites de moitié ; doigts droits, cluthe, provoque la cécité en 1mn, la surdité en 2mn, la paralysie motrice en 5mn puis la mort dans d'atroces souffrances en 15mn, chances de survie réduites au quart ; pouce gauche, sooghey, provoque la cécité en 5mn, pas de jet de sauvegarde, incurable sauf dans les grands centres spécialisés ; doigts gauches, afr, provoque la débilité profonde en 15 mn, pas de jet de protection, curable seulement dans les centres spécialisés et avec l'antidote trouvable uniquement sur Sarkovy.

Empire Galactique

Int/9 Vol/7 Cha/5 For/12 End/10 Hab/10

Déguisement/3 Langage ET/2 Télépathie/4 Corruption/3 Combat mains nues/4 Combat contact/4 Embuscade/6 Syst D/2 Conduite NT/3/2 Combinaison/4

Space Opera

Phy/10 For/18 Con/17 Agi/17 Dex/16 Int/15 Intui/14 Lead/14 Braw/17 Emp/12 GTA/14 MechA/15 ElecA/15

Psy/14 Télépathie/4 Clairvoyance/4

Chemistry/8 Gen biologie/8 Bio chimie/7 Botany/6 Xeno bot/6 Zoologie/7 Xeno zool/6 Native medecine/7 Xeno med/5 Medical practise/5 Linguistic/2 Alien languages/4 Driver (motorcycle, groundcar, ATV)/5 Streetwise/6 Forgery/6 Déguisement/5 Bribery/6 Scout/9 Combat mains nues/6 Dague/6 T6 44 automag/6 T10 fusion pistol/6 Armoury firearms/5.

Traveller

For/15 Dex/13 End/13 Int/11 Edu/10 Soc Sta/8

Force psy/11 Télépathie/9 Clairvoyance/3

Brawling/4 Dague/4 Autom pistol/4 Laser/3 Vacc suit/3 Bribe/3 Forgery/3 Déguisement/3 Syst D/2.

EPHRAIM STRANG

Sexe masculin
48 ans, 1m78, 75kg

C'est un grand maître du combat à mains nues, du katana et de la dague. Dans ces trois disciplines, c'est un combattant redoutable qui connaît tous les points sensibles du corps. Lorsque le jet de dé ajusté donnera une réussite supérieure au double de ce qu'il devait obtenir, il aura frappé l'endroit qu'il visait, ce qui se traduira par la mort immédiate, ou l'inconscience avec dégâts doubles, ou un os cassé avec dégâts doubles. Pour un coup normal les dégâts sont augmentés de 50 %.

Empire Galactique

Int/9 Vol/7 Cha/2 For/11 End/9 Hab/10.

Déguisement/2 Comb mains nues/8 Commandement/2 Comb cont/5 Embuscade/3 Syst D/2 Prothèse armure/1 Comb dist/4 Combin/2

Space Opera

Pour Space Opera, c'est un trans-humain.

Phy/11 For/17 Con/16 Agi/17 Dex/17 Int/15 Intui/16 Lead/15 Braw/17 Emp/6 GTA/16 MechA/15 ElecA/15

Psy/15 Clairvoyance/1 Télépathie/2

Combat training/9 Combat pilot/8 Survival : arctic/5 Desert/Jungle/5 Forest/6 Steppe/6 Combat engineering : field fortif/5 Milit construc/5 Bomb disposal/8 Demolition/7 Unarmed comb/9 Katana/11 Dague/9 Laser/6 Fusion/7 Aprobdi/5 Grenade etc/8 Rocket launcher/8 Hand gun/6 Armourer/9 (dans les armes qu'il utilise) Street wise/7.

Traveller

For/14 DEX/13 End/11 Int/10 Edu/8 Soc Sta/6

Déguisement/2 Forgery/2 Streetwise/4 Brawling/7 Blade combat/6 (katana et dague) Gun combat/4 (laser rifle, automatic pistol - 44 magnum-) Gunnery/4 Ships boat/3 Forward observer/2 Vacc suit/2 Force psy/8 Clairvoy/3 Télépathie/2

Il est rappelé que grâce à sa fortune, l'empereur du crime peut se permettre d'avoir ce qu'il veut. Tous ses vaisseaux sont armés. Lorsqu'il se rend sur sa base secrète, il le fait avec un « corsair class privateersman », il est généralement escorté par 2 « islander class trading sloop » ; lorsqu'il se rend sur d'autres planètes faisant partie de l'Empire, il prend soit les vols réguliers, soit un « cor-

sair » escorté par des « islander » (ceci pour Space Opera) ; pour Traveller il utilise surtout un « mercenary cruiser » arrangé pour accueillir 4 « fighters ». Ses hommes peuvent disposer de tout le matériel qu'ils veulent, et, en ce qui concerne les psy pour Space Opera, ils ont tous un PK cristal.

J'AVAIS VRAIMENT GALÉRÉ POUR OBTENIR CE TRANSPORT, J'AVAIS AUSSI ÉTÉ PAYÉ D'AVANCE. J'ALLAIS PAS ME LAISSER EMMERDER PAR CES FACES DE ZER-ABIENS. JE LÂCHAIS TOUT LE PZZ AU DESSUS DE LA VILLE ...



J'AI MIS LES BOUTS RAPIDOS, J'AVAIS DANS L'IDÉE QUE LE GOUVERNEUR N'ALLAIT PAS APPRÉCIER ...



CANAL - BLA BLA ... 17 MILLIONS DE GAGATISÉS ... BLA ... BLA ... DÉDÉ LE GLUMEUX ... BLA ... 100000 MEGACREDITS DE RÉCOMPENSE ... BLA ... BLA ...



ATEL MALAGATE

Sexe masculin
55 ans, 1m76, 80 kg

Empire Galactique

Int/12 Vol/10 Cha/9 For/9 End/7 Hab/7
Déguisement/6 Langage ET/4 Logique/4 Foi/5 Hypnose/5 Corruption/5 Séduction/2 Marchandage/6 Estimation/3 Administration/7 Commandement/3 Conduite NT5/3 NT6/3
Syst D/2 Combat dist/2 Combinaison/3

Space Opera

Phy/10 For/15 Con/14 Agi/12 Dex/16 Int/19 Intui/17 Lead/18 Brav/15 Empat/17 GTA/16 MechA/15 ElecA/16
Psy/17 Télépathie/7 Télékinésie/4 Téléportation/3 Déguisement/9 Forgery/10 Counterfeighting/9 Bnbery/8 Streetwise/9 Merchant/9 Administration/10 Linguistic/6 Alien lang & cust/6 EVA/6 adv EVA/6 Interplanetary pilot/8 T9 laser pistol/5 T9 nerve pistol/6 T8 stun pistol/5 T9 laser carbin/7

Traveller

For/11 Dex/9 End/9 Int/15 Edu/8 Soc Sta/7
Force psy/11 Télépathie/10
Déguisement/5 Corruption/5 Adminis/6 Streetwise/6 Forgery/6 Pilot/3 Syst D/2 Vacc suit/2 Leader/3 Laser pistol/1 Laser carbin/2

ZURANNIE GANNETS

Sexe féminin
41 ans, 1m61, 49 kg

Empire Galactique

Prêtresse grade 6 chassée de son ordre
Int/12 Vol/10 Cha/9 For/10 End/9 Hab/6
Déguisement/4 Télékinésie/6 Télépathie/8 Médecine/4 Admi/3 Comb mains nues/3 Conscience psy/6 Prothèse armure/2 Comb/0

Space Opera

Pour Space Opera, Zurannie est une trans-humaine.
Phy/7 For/17 Con/15 Agi/14 Dex/15 Int/18 Intui/17 Lead/16 Brav/15 Empat/16 GTA/14 MechA/13 ElecA/13
Psy/19 Télépathie/10 Télékinésie/9 Téléportation/6 Clairvoy/8 Têlurgie/7 The force/10
Native medicine/9 Xeno medicine/9 Xeno zool/9 Biologie/9 Biochimie/9 Medical practise-physician/9 Admin/5 Streetwise/6 Forgery/6 Déguisement/7 Unarmed combat/6

Traveller

For/12 End/11 Dex/8 Int/15 Edu/14 Soc Sta/13
Force psy/15 Télépathie/10 Clairvoy/5 Télékinésie/10 Awam/9 Téléportation/9 Spécial/max
Déguisement/5 Brawling/4 Medical/4 Forgery/5 Adminis/3

ESTEBAN SKORLET

Sexe masculin
54 ans, 1m81, 72 kg

Empire Galactique

Int/11 Vol/7 Cha/9 For/10 End/8 Hab/8
Conversion/3 Mécanique/3 Electronique/4 Inform/5 Robot/6 Estimation/4 Comb mains nues/4 Conduite NT5/4 Embus/4 Prothèse répar/5 Combinaison/2

Space Opera

Phy/10 For/16 Con/14 Agi/15 Dex/17 Int/18 Intui/15 Lead/16 Brav/14 Empat/16 GTA/18 MechA/18 ElecA/19
Phy/10 For/16 Con/14 Agi/15 Dex/17 Int/18 Intui/15 Lead/16 Brav/14 Empat/16 GTA/18 MechA/18 ElecA/19
Physique générale/10 Adv math/10 Chemistry/9 Phys nucléaire/9 Force field phys/8 Hyp dim phys/8 Temp phys/7 Adv metal/7 Astronomie/6 Biochimie/6 Planetologie/6 Mech eng/8 Elec eng/9 Comput eng/9 Power eng/9 Star drive eng/8 EVA/7 Adv EVA/8 Orbital pilot/7 Combat orb pil/7 Interplanet pilot/10 FLT pilot/8 Astrogator/9 Unarmed combat/6 T8 laser pistol/4 T8 disruptor pistol/3 Bomb disposal/5 Crime tech : Com system/7 Detection system/7

Traveller

For/12 Dex/11 End/10 Int/14 Edu/15 Soc Sta/11
Computer/6 Elect/6 Engineering/6 Mechanical/6 Pilot/5 Sheep boat/5 Navigation/5 Brawling/2 Vacc suit/2 Laser pistol/1

CHRONIQUES D'OUTRE MONDE



FREDY 87-

BÉGLA

CASUS BELLI

PREMIER MAGAZINE DES JEUX DE SIMULATION

EN VENTE DANS LES MEILLEURS PARTOUTS!

*Gardiens des Rêves, branchez-vous sur
fréquence Oreiller : une émission
spéciale déchirés pour les accidentés
de l'imagination...*



Les dessous du RÊVE



Pour rêver, il faut s'endormir. C'est à dire se séparer du monde réel pour n'être plus que rêve à 100 %. De la même façon, pour apprécier un jeu de rôle, il faut pouvoir y entrer complètement, il faut pouvoir y croire. Si dans un jeu une règle ne vous plaît pas, si tel aspect de la simulation vous choque, le déclic magique ne se produit pas et le plaisir est gâché. Vous restez extérieur au jeu. Avec les wargames ou les jeux intellectuels tels que les échecs ou le go, cela n'a aucune importance ; avec un jeu de rôle, par contre, c'est impardonnable. Mieux vaut laisser tomber et aller faire un tour. Personnellement, j'ai préféré inventer mon propre jeu.

Puisqu'un jeu de rôle consiste à se transposer dans des personnages et des situations imaginaires, il est semblable au rêve. Comme dans le rêve, le monde extérieur s'efface, et le monde inventé devient la seule réalité. Et cela dure jusqu'à la fin de la partie, c'est-à-dire le réveil. Les joueurs sont les rêveurs et les personnages sont les créatures rêvées.

Les personnages n'existent que tant que les joueurs les jouent, c'est-à-dire les rêvent. Quand un joueur cesse de jouer, son personnage n'existe plus. Mais cela ne veut pas dire qu'il meurt. Dès que le joueur rejoue, en effet, le personnage recouvre son existence. Et ainsi de suite, de rêve en rêve.

C'est sur cette idée que j'ai bâti **Rêve de Dragon**. Il me fallait un jeu auquel je puisse croire à 100 %. Plutôt que de créer un monde physique plus ou moins plausible, comme les autres jeux de rôle nous en proposent par centaines, il m'a semblé que la seule façon d'être **vrai** était de coller le plus étroitement possible au concept même du jeu de rôle, à ses particularités et ses exigences, faire une force de ses faiblesses. D'où toutes ces idées de rêveurs, de créatures rêvées, de rêves multiples et d'immortalité théorique. Comme on a dû le deviner, les Dragons ne sont autres que les joueurs eux-mêmes. Ils créent le rêve (la partie) mais n'en sont pas les maîtres. Ils doivent se soumettre à Oniros (comprenez le meneur de jeu et la toute puissance des dés). Comme les Dragons, les joueurs rêvent une multitude de rêves (tous les jeux, campagnes et scénarios auxquels ils participent diversement). Quand ils changent de scénario et de meneur de jeu, que font leurs personnages sinon changer de rêve en passant par une *déchirure* ? Et puisque le personnage n'est qu'une création du joueur, il est forcément immortel dans l'esprit de ce dernier. Un personnage ne peut véritablement mourir qu'avec la mort véritable du joueur. Les Dragons vivent sur un plan totalement inaccessible aux personnages. En effet ! il ferait beau voir qu'Artighe! surgisse brusquement dans ma chambre et prétende écrire cet article à ma place ! Et pourquoi des *voyageurs* ?

Parce que les joueurs sont ensemble, à la même table, et que donc leurs personnages doivent l'être également. Ils voyagent en commun à travers les rêves. Tels sont les principes sur lesquels repose tout le jeu : utiliser au premier degré le concept même du Jeu de Rôle.

Tout le reste n'est qu'habillement et maquillage. Le rêve étant une dimension unanimement reconnue comme **fantastique**, le jeu s'est naturellement inscrit dans la lignée des « médiévaux fantastiques ». Pourquoi médiéval ? (On peut en effet être fantastique sans être médiéval). Je n'ai pas de réponse rationnelle à fournir à ce sujet, sinon que les deux notions me semblent étroitement faites l'une pour l'autre, comme un mariage d'amour plutôt que de raison. Et puis c'est une question de préférence intime. Comme le chantait Brassens :

*« Pardonnez-moi, Prince, si je
Suis foutrement moyenâgeux »*

Puisque Rêve de Dragon est « médiéval », il permet de jouer n'importe quelle aventure appartenant à ce type. Mais puisqu'il est également « fantastique », il serait dommage de se priver de cette autre dimension. Et le fantastique de Rêve de Dragon, l'onirique, est tout à fait particulier. (A mon sens, d'ailleurs, un fantastique digne de ce nom est toujours particulier. Je ne crois pas à un fantastique universel et interchangeable autrement qu'à une collection de poubelles). C'est ainsi que Rêve de Dragon propose un **voyage fantastique à travers les rêves**.

Si certains joueurs sont toujours gênés par le côté flou du monde physique de Rêve de Dragon, c'est qu'ils n'ont pas véritablement compris que ce monde physique n'a aucune importance. A la limite, on peut presque dire qu'il n'existe pas. Certes, les voyageurs voyagent physiquement, traversant montagnes, plaines et forêts, mais leur véritable voyage se fait de rêve en rêve. Et par rêve, il faut comprendre thème, ambiance, intrigue, tous les ingrédients d'un scénario. Étant donné le flou, le non-être qui s'installe entre deux aventures, à quoi sert que le monde soit physiquement précis ? L'important, c'est ce qui se passe lorsque les joueurs sont autour de la table, c'est le jeu en **action**. A ce moment et à ce moment seulement, les choses doivent être dessinées avec la plus grande précision. Et il est important que les rêves soient bien distincts les uns des autres. Chaque rêve doit avoir sa personnalité propre : son ambiance, son rythme, sa couleur. Si tous les rêves se ressemblent, les personnages feront du sur place. Il n'y a voyage que si un « lieu » est différent d'un autre. Il faut donc veiller à donner une forte personnalité à chaque rêve. Pour cela, la meilleure façon est de centrer le scénario sur un thème unique, comme en musique, et d'en développer toutes les variations possibles. Ne pas craindre l'impression de litanie qui peut sembler en résulter, l'impression de tou-

jours revenir au même sujet, de monomanie, de répétition jusqu'à l'absurde. Cela n'en est que plus onirique. Voyez par exemple le vin et les pressoirs du *Cidre de Narhuit*, les Zyglutes de *Au Bonheur des Zyglutes*, les larmes et les chats des *Larmes d'Ashani*.

Pour vous aider à individualiser ainsi les thèmes jusqu'à l'outrance, le jeu possède ses outils : les **déchirures du rêve** qui permettent de changer radicalement d'ambiance ; le côté « **post apocalyptique** » du Troisième Age, où tout est à redécouvrir à travers d'immenses étendues sauvages et bouleversées. Le concept du Troisième Age est important, car il suit un réveil massif des Dragons. Si ce réveil a causé des changements physiques, il a également frappé l'inconscient collectif des populations survi-

Grâce au rêve, les quêtes elles-mêmes peuvent être originales ; et il n'y a guère que *Rêve de Dragon* qui en permette de semblables. Ce sont par exemple les **quêtes de souvenirs**, comme dans *Le Cidre de Narhuit*, *L'Acrobate* ou *L'Alchimiste* : ou les **rêves prémonitoires** qu'il faut décrypter et suivre pour guide, comme dans *Les Rêves de la Lune Bleue* ou *La Ballade de Lorinel*. Enfin, grâce à la notion de **gris rêve** (voir *Miroirs* n° 4), un scénario peut commencer en faisant une entrée fracassante dans le vif du sujet.

Pour ceux à qui l'élaboration d'un scénario pose encore des problèmes, noter qu'il est souvent inutile de construire une histoire très compliquée. La mécanique des règles est telle que le jeu fonctionne de lui-même, autonome, une fois qu'il

de la plupart. La seule chose qu'il ait véritablement à bien comprendre, c'est la façon dont fonctionne la *table unique de résolution*. Pour cela, il suffit d'être capable d'effectuer des additions et des soustractions mentales avec des nombres ne dépassant pas 10. C'est théoriquement à la portée de tous ceux qui ont au moins suivi le Cours Élémentaire 1^{re} Année. Ensuite, on peut très bien simplifier en se contentant d'utiliser la *Table des Difficultés*, plutôt que de se référer aux multiples petites tables suivant qu'il s'agit d'un saut, d'un tir ou d'un premier soin. C'est tout à fait acceptable. Et moi-même, je ne m'en prive pas.

Reste la magie. Pour beaucoup, c'est un gros morceau à avaler. Hélas, ici le système est tel que rien ne peut y être



vantes. C'est ainsi que si les villages, tous de construction relativement récente, mènent une vie à peu près normale, il n'en va pas de même des cités. La technologie « barbare » du Troisième Age ne permet pas la fondation de véritables cités.

Ces dernières sont forcément des vestiges du Second Age, plus ou moins bien retapés. (Et c'est aussi la raison pour laquelle il en reste si peu). Or l'inconscient collectif de ces cités plonge encore ses racines dans le Second Age. En témoignent leurs légendes et leurs allusions à des « dragons ». Mais le réveil des Dragons les a quelque peu choquées. Et pour ledit inconscient collectif, le résultat a été l'équivalent d'un ou plusieurs bons *Souffles de Dragon*. Ne pas s'étonner, dès lors, si la plupart des cités ressemblent à des asiles de fous. En termes de jeu, un tel délire collectif permet de conférer une forte personnalité à une cité, et de la développer jusqu'à l'absurde.

est lancé. Pour passer une bonne soirée, il suffit souvent de n'avoir au départ qu'une toute petite idée. Supposons ensuite que les joueurs ratent, par exemple, des jets de *Survie en Forêt*, et les voilà perdus. Un haut-rêvant tente de les aider par un sort et le voilà victime d'une *Queue de Dragon* : il faut absolument qu'il plonge dans une rivière (toujours par exemple). Or il y a bien une rivière dans la forêt, mais son cours est tumultueux, ou bien il y a des poissons carnivores, etc, etc... Une fois parti dans cette direction, le scénario fait logiquement suite à lui-même, et le Gardien des Rêves n'a plus qu'un minimum de travail à accomplir. Le jeu roule de lui-même.

Certains joueurs sont également embarrasés par l'apparente complexité des règles. Je dis bien **apparente**. En vérité, les règles ne sont pas difficiles, elles sont simplement nombreuses. Si elles le sont, c'est justement pour que le jeu puisse rouler tout seul. Mais un Gardien des Rêves débutant peut fort bien se passer

altéré. Il faut le prendre ou le laisser. Un conseil que je donnerais donc aux débutants est de commencer par jouer sans magie, le temps de bien se familiariser avec l'ensemble des autres règles. Puis seulement introduire le haut-rêve. Après tout, les magiciens ne sont-ils pas une exception, une erreur de la nature du rêve des Dragons ?

Je dirai en conclusion aux créateurs de scénarios : **n'ayez pas peur de votre imagination**. Cela peut sembler paradoxal, mais la plupart des gens qui disent « je n'ai pas d'imagination » sont ceux qui, bien au contraire, en ont trop et redoutent de se laisser entraîner par elle. Avec *Rêve de Dragon*, n'hésitez pas à plonger dans le torrent de vos fantasmes (tout le monde est bourré de fantasmes). Pour y surnager, vous n'avez besoin que d'une seule compétence : **savoir ne pas se prendre trop au sérieux**.

Denis Gerfaud

« IL FERAIT BEAU VOIR QU'ARTIGHEL PRÉTEND ÉCRIRE CET ARTICLE !! »



Lotus Noir

Fluctuat nec mergitur Parisiens, tremblez !...

Quelles menaces pèsent sur Paris, que se trame-t-il dans l'ombre de la Tour Eiffel, pourquoi des investigateurs sont-ils appelés à son secours ? Trop de questions qui ne doivent pas rester sans réponse...



UNE HISTOIRE OUBLIÉE

Lorsque Cthulhu et ses mignons envahirent la Terre, les Anciens, alors maîtres de la planète, construisirent un immense Signe des Anciens de 450 mètres de rayon qui devait protéger tout le système solaire jusqu'à Yuggoth (Pluton). Il fut installé en un point focal, là où les forces vives de l'aimant central étaient les plus fortes. Ce lieu se nomme aujourd'hui Paris.

Malheureusement, une pluie météorique d'origine inconnue détruisit la branche supérieure du Signe. Les Anciens perdirent la guerre, le Signe fut oublié, et au cours des ères, il fut enseveli.

En 1803, Matilda Prescott, une cartomancienne appartenant à la Main Droite, retrouve dans les archives d'une église presbytérienne de Nouvelle-Angleterre les traces de cette légende. Habitée aux énigmes, elle classe le dossier, et c'est uniquement en 1828, alors qu'elle est âgée de 52 ans, qu'elle découvre, dans une bibliothèque secrète du Vatican, un texte en latin relatant une étrange prophétie.

« X(*) hommes jeunes et un homme vieux auront leurs destinées liées. Ils naîtront avec un Signe des Anciens tatoué sur la nuque — il n'a pas de pouvoir. L'homme vieux reconstruira le Signe détruit. Avant de mourir, il utilisera les hommes jeunes pour sauver le Signe d'une nouvelle destruction ».

Avec la Main Droite, Matilda Prescott met en place un réseau de renseigne-

ments qui va repérer la naissance de ces hommes. En 1832, Gustave Eiffel est le premier, les investigateurs suivent.

En 1854, Matilda rencontre le jeune Eiffel. Elle lui conte la véritable histoire du monde et la légende du Signe des Anciens. Elle le décourage de faire carrière dans la chimie et lui conseille l'architecture, lui donnant un but ultime à toute sa vie, reconstruire le Signe. Elle lui apprend quelques sortilèges qui l'aideront à réussir. Jusqu'à sa mort, en 1905, elle lui communique les noms des hommes jeunes.

LE MONDE NORMAL

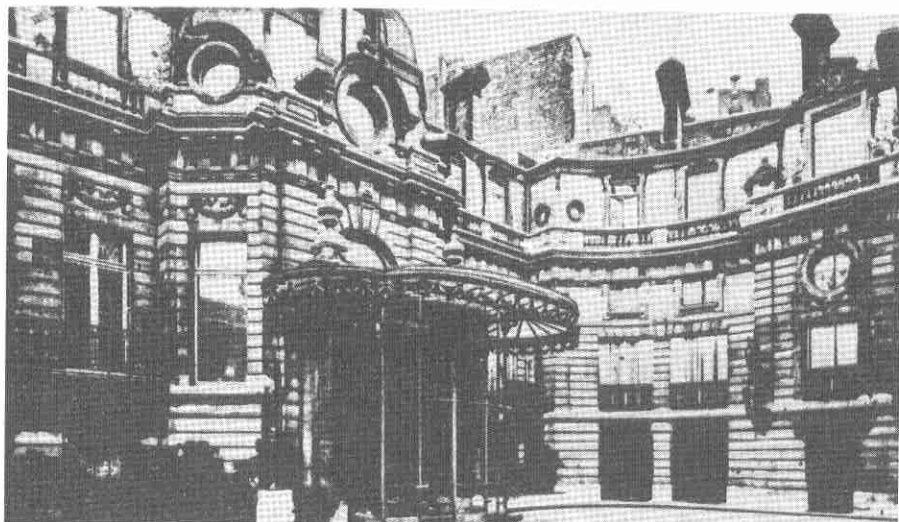
C'est le monde d'origine des investigateurs. C'est là qu'ils sont nés et vivent leurs aventures. C'est le monde que nous connaissons tous.

JEUDI 1^{er} DECEMBRE 1921

Après avoir reçu une lettre d'invitation accompagnée de 1 000 francs (1F = 1\$ dans les années 20) et d'un billet de train ou de bateau, les investigateurs se présentent le jeudi 1^{er} décembre 1921, à 17 heures, à l'hôtel particulier de Gustave Eiffel, rue Rabelais à Paris. La lettre stipule que eux, et eux seuls, pourront l'aider à résoudre un problème capital concernant la survie de la race humaine.

L'ingénieur les accueille dans le salon Louis XV. Il est très âgé, grand et droit, son visage est orné d'une magnifique barbe blanche.

Il leur souhaite la bienvenue et leur propose de prendre quelques jours de repos dans son pavillon de Bruyères à Sèvres. Un chauffeur et une servante sont à leur disposition.



La cour intérieure de l'hôtel d'Eiffel, construit rue Kabelais par Henri Parent, vers 1875.

Le vendredi matin, il leur fait visiter sa soufflerie, 67 rue Boileau, à Auteuil. Il montre, fait curieux, l'emplacement d'un coffre secret. Après cette excursion ennuyeuse, il leur donne rendez-vous, le dimanche soir à 20 heures, au belvédère de la Tour Eiffel. Il promet d'expliquer, à ce moment là, la raison de son invitation.

Eiffel évite de répondre aux investigateurs et reste toujours ambigu. Son plan étant de les envoyer dans le futur, il ne veut pas qu'ils partent avec des connaissances qui pourraient le modifier (voir sortilèges).

Avant le dimanche 4, les investigateurs peuvent obtenir les renseignements suivants :

- Résumé de la vie et de l'œuvre de Gustave Eiffel, ainsi que de Théophile Seyrig (recherches bibliographiques).
- Eiffel est soucieux (interrogatoire de ses proches).
- Eiffel a peur que la Tour soit détruite (d'après certains employés de la soufflerie qui n'en savent pas plus).
- Eiffel vient souvent au belvédère de la Tour pour méditer. Il passe de longues heures à marmonner dans sa barbe — incantations de sortilèges destinés à protéger la Tour (d'après des militaires travaillant au poste de TSF).
- Marcel Fontaines, le chauffeur, a l'air très proche de son patron (discussions avec lui).

LE PAVILLON DE BRUYERES

Situé au centre d'un jardin, il est magnifique et doté de tout le confort que l'on peut en attendre. Marcel et Madeleine Fontaines maintiennent la demeure dans un ordre parfait. Les investigateurs disposent de chambres particulières à l'étage. Au rez-de-chaussée se trouvent un salon, une salle à manger et une petite bibliothèque contenant divers romans historiques. Le hall d'entrée est orné de gargouilles de basalte. Dans le grenier est installé l'atelier de naturalisation d'animaux sauvages de Marcel.

LES FONTAINES

Marcel, âgé de 66 ans, est taxidermiste de profession. Depuis 30 ans, il est le confident de Gustave Eiffel, mais jamais les investigateurs ne pourront le lui faire avouer. Sa femme Madeleine est d'une discrétion exemplaire. Ils sont d'origine auvergnate et font preuve d'une tendance à l'embonpoint. Leur teint est rouge et leur visage toujours fendu d'un sourire adorable.

LA SOUFFLERIE D'AUTEUIL

Construite en 1911, c'est un hangar, propriété de l'armée française. Devant la porte d'entrée, deux militaires montent la garde. Des machines permettent de pulser de l'air sur des modèles réduits d'avions. Eiffel, vu son âge, vient juste de laisser sa place de directeur au général Lamnie. Dans son ancien bureau un coffre secret (vide) est caché derrière un placard.

GUSTAVE EIFFEL

Données publiques :

Fils d'Alexandre Eiffel et de Catherine Moneuse, il naît le 15 décembre 1832, dans une famille aisée. En 1855, Gustave termine ses études à l'Ecole Centrale de Paris où il avait choisi l'option chimie.

Le 10 février 1856, il entre au service de Charles Nepveu (1826-1866), un ingénieur spécialisé dans les constructions métalliques pour chemin de fer. En 1860, il dirige l'édification du pont de Bordeaux. En 1866, il fonde sa propre société : « G. Eiffel ingénieur constructeur », puis son association avec Théophile Seyrig en 1868, « G. Eiffel & Cie ».

En 1872 commence sa carrière internationale, Roumanie, Pérou, Bolivie, Hongrie, Espagne, Portugal, Cochinchine... En 1884, il monte l'ossature de la statue de la liberté.

C'est au moment de son apogée — le 31 mars 1889, la Tour Eiffel est officiellement inaugurée — que se joue la partie la plus trouble de son existence. Depuis le 10 décembre 1887, Eiffel a la

responsabilité de la construction des écluses du canal de Panama. Il a obtenu ce marché en versant 5 millions de francs de pots-de-vin. Il reçoit 75 millions de francs pour financer ses travaux. Mais, le 4 février 1889, la compagnie du canal, présidée par Ferdinand de Lesseps, « Le Grand Français », fait faillite. Eiffel, conservant les fonds versés, est accusé d'escroquerie. Le 9 février 1893, il est condamné à 2 ans de prison ferme. Le 15 juin de la même année, le jugement est cassé dans des conditions fort étranges.

La sérénité revenue, Eiffel se bat pour préserver la Tour. A partir de 1900, les militaires l'utilisent pour leurs expériences de TSF, et dès lors, elle est sauvée. Il se consacre jusqu'à la fin de sa vie à l'étude de l'aérodynamique. Il fait construire la première soufflerie au monde à Auteuil. Il y travaille jusqu'en décembre 1921 (il meurt le 27 décembre 1923).

Pour le Gardien :

Eiffel vit dans un faste rayal, il dispose d'une fortune immense, mais depuis les révélations de Matilda, il n'est plus un mortel comme les autres.

Bien qu'il ait réalisé le but de sa vie, reconstruire le Signe des Anciens, il sait que des créatures innommables œuvrent dans l'ombre pour détruire son travail. Suivant jusqu'au bout les recommandations de Matilda, il va envoyer les investigateurs dans un futur où il vient de mourir — il se suicidera s'il le faut. Comme il n'a rien fait entre temps pour sauver la Tour, elle ne pourra être que détruite. Les investigateurs devront apprendre comment et par qui elle l'aura été. Ainsi, en revenant dans le présent, il leur sera facile d'empêcher son démantèlement.

Une fois les investigateurs dans le futur, Eiffel dépose, le premier janvier 1922, dans le coffre de la soufflerie, le sortilège « bond retour » qui leur permettra de revenir. Au pavillon Bruyères, il laisse sur une table une lettre d'excuses dans laquelle il explique « l'histoire oubliée » et, dans un bocal, les clés d'une Panhard qui restera devant la porte. Si les investigateurs ne sont pas de retour le 27 décembre 1922, il se suicidera.

THEOPHILE SEYRIG

Données publiques :

Il est né à Berlin en 1844. Il a fait ses études à l'Ecole Centrale de Paris. Le 6 octobre 1868, il s'associe avec Eiffel, lui apportant 126 000 francs de liquidités, alors que le constructeur ne dispose que de 84 000 francs d'actif. L'association dure huit ans, au bout desquels Seyrig, s'apercevant un peu tard que le contrat fait la part belle à Eiffel, veut le modifier.

(*) X = nombre d'investigateurs. Le Gardien des Arcanes pourra faire tirer aux joueurs des personnages pour l'occasion car il est fort peu probable que ceux qu'ils font évoluer habituellement se découvrent soudain un Signe des Anciens sur la nuque !

L'APPEL de CTHULHU

Devant son refus, il choisit de rompre, l'attaque en justice et perd ses procès. Le reste de sa vie est anonyme, il vit dans un hôtel particulier avenue Foch (il meurt en février 1923).

DIMANCHE 4 DÉCEMBRE 1921

Au troisième étage de la Tour, un thermomètre indique moins 10 °C. Après avoir grimpé une échelle métallique, les investigateurs arrivent au belvédère. Là, ils retrouvent Eiffel qui les attend.

Après une collation, il dira : « Je vous ai menti et même trahi, excusez-moi, je ne pouvais faire autrement, j'avais peur de vous effrayer. Rentrez au pavillon et vous comprendrez, j'espère que vous pourrez sauver la Tour, je ne peux vous en dire plus. Bonne chance ».

En arrivant au pavillon, les investigateurs constatent que tout a l'air normal. La lumière brille dans l'appartement des Fontaines, Marcel est d'un calme olympien.

Eiffel, à l'affût dans les environs, attend qu'ils entrent dans la maison et ouvrent une porte pour actionner le sortilège de « bond dans le futur ». Ils se retrouvent dans le pavillon uchronique, poussiéreux et désert, le 28-12-1923. Dehors le jour se lève, alors qu'il était près de minuit.

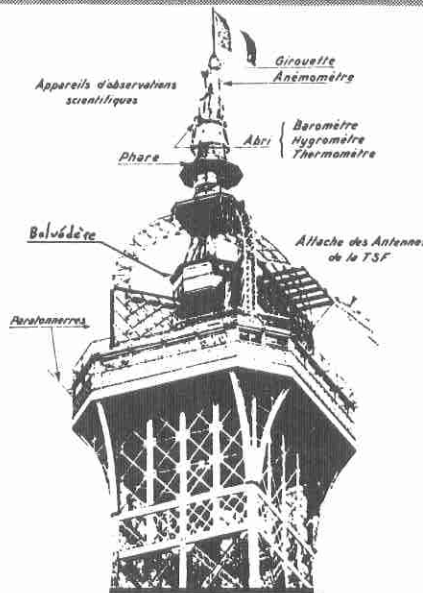
LE MONDE UCHRONIQUE

C'est dans cet univers parallèle, sorte d'image déformée du cosmos réel, que les investigateurs ont été projetés par le sort de « bond dans le futur ». Ici, l'histoire a pris des embranchements différents, les investigateurs arrivent 2 ans dans leur futur et ils constatent que même le passé a changé. Ils ne connaissent personne et personne ne les connaît. Ceci entraîne inéluctablement qu'Eiffel uchronique doit être mort. Car s'il ne l'était pas, il pourrait communiquer avec les investigateurs qui ne sont que les doubles de ceux qu'il a lui-même envoyés dans une uchronie. Ceci impliquerait des contacts trop solides entre univers (voir sortilèges) qui rendraient l'uchronie invivable et rejetteraient les investigateurs dans le « monde des rêves ».

Exemple de paradoxe : le sortilège « bond de retour » que les investigateurs trouveront sera celui qu'Eiffel uchronique a laissé pour l'équipe d'investigateurs de ce monde...

L'HISTOIRE UCHRONIQUE

A la fin de la concession Eiffel, le premier janvier 1910, la Tour ne peut être démolie faute de moyens. Elle est abandonnée et se rouille. Après la guerre, en 1919, une association, les « Amis de la France » — subventionnée par Seyrig — milite pour que cet affreux symbole phallique soit rasé (sic). Son action initiale part d'un souhait d'esthétique. Lente-



ment la France va se diviser en deux blocs, ceux qui veulent rénover la Tour, et au contraire ceux qui veulent l'abattre. Les hommes politiques se mêlent au débat. Aristide Briand a l'idée de vendre l'acier de la Tour au plus offrant. Le 12 décembre 1922, l'assemblée vote massivement la destruction (550 pour, 51 contre, 12 abstentions). Rien n'avait laissé prévoir une telle majorité.

Le 10 janvier 1923, la Tour est vendue aux enchères. Théophile Seyrig en fait l'acquisition. Le 15 octobre 1923, la démolition est terminée et un vaste ensemble de bassins et de jets d'eau est construit. L'acier récupéré est vendu par petits lots à différentes entreprises.

IEFFEL UCHRONIQUE

Données publiques :

Tout diverge après l'inauguration de la Tour qui porte le nom de ses concepteurs : Tour Kœchlin & Nouguier. Elle ne semble pas faire l'enthousiasme des Français qui sont peu nombreux à la visiter. Après l'Exposition Universelle de 1889, la Tour est laissée à l'abandon.

En 1893, jugé pour escroquerie, Eiffel écope de 10 ans de prison ferme. Déshonoré et ruiné, il en sort en 1903, et se consacre à étudier l'aérodynamique dans un hangar minable d'Auteuil. En décembre 1922, il se discrédite totalement. Alors qu'il est à l'Assemblée pour défendre la Tour, il fait des menaces et proclame que toute personne qui contribuera à sa démolition sera maudite — il lance un sort qui consomme ses dernières ressources mentales.

Pour le Gardien :

Dans l'uchronie, Eiffel n'a pas eu le succès et la réputation qu'il mérite. Malgré sa réussite financière et les nombreux bâtiments qu'il a réalisés, il ne réussit pas à se faire un nom légendaire. La preuve, la Tour porte le nom de ses concepteurs et non le sien. A la fin de sa vie, il est désespéré et n'hésite pas à utiliser publiquement la magie. Malheur final, les investigateurs ont débarqué dans une uchronie où il n'était pas mort.

Ils ont été projetés dans le « monde des rêves » et la Tour a été démantelée.

SEYRIG UCHRONIQUE

Données publiques :

Seyrig est riche. Il est pour beaucoup dans la déchéance d'Eiffel. Il dirige une entreprise de construction concurrente « Seyrig & Cie ». Il connaît une vie bien plus longue que dans le monde normal. Fin 1923, il est dans une forme « éclatante » et n'est pas mort d'une maladie de peau au début de l'année. Il vit en retraite totale dans son hôtel particulier avenue Foch.

LE PAVILLON UCHRONIQUE

Description :

Depuis le départ des investigateurs en 1921, il a été abandonné. Les pièces sont envahies par la poussière et les toiles d'araignées. Le jardin a été pris d'assaut par les ronces et les herbes sauvages.

Indices :

- Les affaires des investigateurs ont été fouillées, rien ne semble avoir disparu.
- Sur la table basse du salon, une couche de poussière moins épaisse témoigne d'une enveloppe qui a été dérobée entre temps (lettre d'Eiffel).

Papier brûlé dans un cendrier, morceaux d'enveloppe et de lettre (lettre d'Eiffel).

— Traces étranges sur le sol, comme si, par endroit, on avait traîné quelque chose (traces de Chthoniens).

— Clés de Panhard dans un bocal de verre.

Événements :

En sortant du jardin pour aller inspecter la rue, les investigateurs remarquent deux voitures stationnées devant la porte. Il y a une Panhard (voir clés ci-dessus) et une grosse Citroën occupée par deux hommes. Ces derniers, en voyant les investigateurs, leur tireront dessus avec leurs Thompsons (35 %).

La police arrive rapidement. Les deux malfaiteurs, commandités par les Chthoniens, sont complètement fous. Si les investigateurs sont arrêtés, ils pourront plaider la légitime défense, mais devront réussir un jet sous la chance pour que leurs papiers d'identité ne soient pas périmés. La police pourra leur apprendre que la voiture a été volée au service des égouts de Paris.

LE SERVICE DES EGOUTS

Une petite enquête apprendra que la voiture appartient à Etienne Henri, un préposé à l'entretien des canalisations souterraines.

C'est un homme petit, à face de rat,

L'APPEL de CTHULHU

hautain et prétentieux. S'il est interrogé sagement, il paraîtra réellement évident que sa santé mentale est vacillante. Il racontera une histoire terrible : « Alors que je remplaçais une canalisation crevée dans les égouts de l'avenue de Suffren, une créature horrible — Chthonien — m'a attaqué. J'étais impuissant face à un tel monstre et je n'ai pu que me soumettre à sa volonté. Depuis, de temps en temps, des hommes envoyés par elle viennent me voir. Souvent, ils utilisent ma voiture ».

Etienne Henri pourra conduire les investigateurs dans les égouts, à l'endroit où il a vu le monstre pour la première fois. Il n'y a rien de particulier à y remarquer.

LA SOUFFLERIE UCHRONIQUE

Elle a été installée dans une vieille grange entourée d'une palissade de bois. Depuis le 1^{er} janvier 1922, le coffre secret contient la formule d'incantation du sort « bond retour ». Elle est abandonnée, et jamais l'armée française ne l'a utilisée.

L'ENTERREMENT D'EIFFEL

Les obsèques sont civiles et brèves. Une vingtaine de personnes, constituant la proche famille du défunt, sont présentes. Les investigateurs pourront remarquer un homme au visage étonnamment satisfait. L'homme quittera le cimetière dans une Rolls-Royce conduite par un chauffeur et se rendra avenue Foch. Il sera alors facile de comprendre qu'il s'agit de Théophile Seyrig.

LA TOMBE D'EIFFEL

Si le cercueil est ouvert, les investigateurs verront le cadavre d'Eiffel couché sur le ventre. Sa nuque a été rasée — par Marcel Fontaines — laissant apparaître un Signe des Anciens tatoué de longue date.

LES FONTAINES UCHRONIQUES

Ils habitent Versailles où ils consomment une retraite bien méritée. Les voisins du pavillon des Bruyères pourront l'expliquer aux investigateurs.

Respectant les dernières volontés d'Eiffel, Marcel a mis son cadavre en bière. La famille Eiffel n'y a pas assisté mais pourra en parler.

Si les investigateurs sont emprisonnés, il les fera discrètement libérer en utilisant des relations en haut lieu. Jamais ils ne sauront qui les a aidés.

Il sait que ... personnes sont parties dans le futur pour sauver la Tour. Elles ne sont jamais revenues.

LES DÉPUTÉS

A partir du 30 novembre 1922, ils ont tous reçu la visite d'un inconnu qui les a stipendiés pour les forcer à voter la destruction de la Tour — excepté ceux qui ont voté contre.

Certains ont accepté, ceux qui n'avaient pas d'avis établi. Les investigateurs ne pourront pas les faire parler. S'ils sont poussés à bout, ils appelleront la police.

D'autres ont refusé catégoriquement de se laisser corrompre, mais un Chthonien est venu leur forcer la main. Ils ne résisteront pas à un interrogatoire soutenu, et craqueront.

— L'un d'entre eux se suicidera quelques heures après leur visite.

— Un autre mourra d'une crise cardiaque dans les bras des investigateurs.

— Un autre enfin avouera : « Un homme grand et maigre, au visage de rapace — description du chauffeur de Seyrig — m'a proposé 100 000 francs pour que je vote la démolition ; indigné, je l'ai chassé. Mais quelques heures plus tard, un monstre horrible — description d'un Chthonien — est venu à son tour me menacer, je n'ai pu résister à tant de haine. Jamais jusqu'à ce jour je n'avais eu la force de parler ». A la fin de sa plaidoirie, il sera complètement frappé de pantophobie.

Lire la presse apprendra les faits suivants :

Depuis le vote, 7 députés sont morts d'arrêts cardiaques, et Aristide Briand a perdu son poste (conséquences de la malédiction d'Eiffel).

LES DEUX MONDES

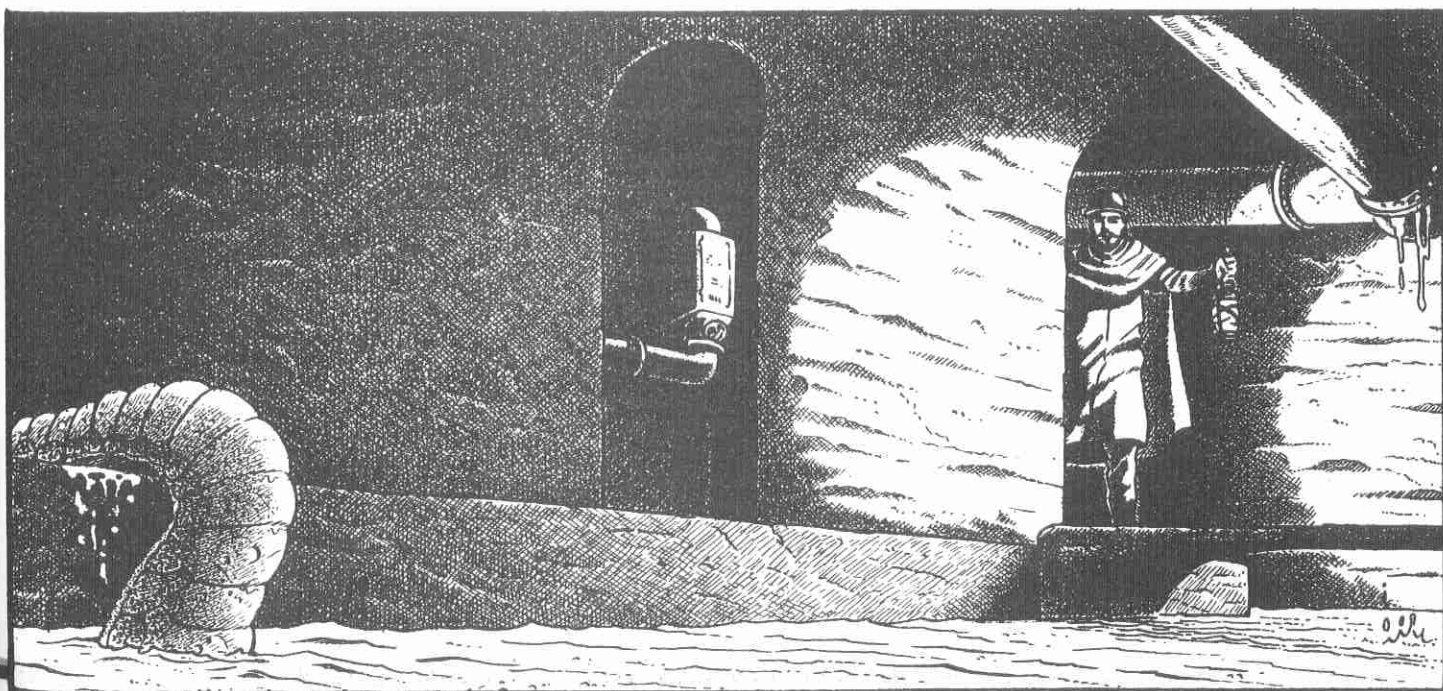
Les lieux, personnes et indices décrits plus loin y existent sans altération.

L'ECOLE CENTRALE

Dans les archives, il est possible de trouver la liste des promotions d'Eiffel, sorti trentième en 1855, et de Seyrig, sorti major en 1865. Il reste trois élèves encore vivants de la promotion Eiffel : Jacques Lombard (1832-1922), Marcel Nior (1833-1923), Alain Stephenson (1834-1925).

Alain Stephenson

Il habite Neuilly. Il reste en parfaite possession de ses moyens mentaux contrairement à ses deux autres collègues



L'APPEL de CTHULHU



de classe. Si on l'interroge sur la jeunesse d'Eiffel, il parlera d'une femme très belle qu'Eiffel fréquentait assidûment durant leur dernière année d'étude. Elle s'appelait Matilda Prescott.

MATILDA PRESCOTT

Une recherche en bibliothèque permettra de découvrir un livre, « Le Monde des Fouisseurs », écrit par Matilda en 1867. Il fait allusion à des créatures vivant dans les profondeurs de la terre, capables de déclencher des séismes (+5 % en Mythe de Cthulhu). Ce manuel décrit les mœurs et pouvoirs des Chthoniens.

THEOPHILE SEYRIG

Pour le Gardien :

En 1890, Seyrig est contacté par des Chthoniens. Ils lui offrent le moyen ultime de se venger d'Eiffel en faisant démolir la Tour. Ils lui expliquent le rôle du Signe des Anciens et le font travailler avec eux à l'arrêt de la réaction nucléaire qui l'anime. En 30 ans, Seyrig a été profondément irradié, sa peau est malade, irritée jusqu'au sang et putride. Son organisme a muté et un long tentacule ré-

tractile a poussé au centre de son abdomen. Pour cacher ses blessures au public, il est toujours chaudement couvert, chapeau, gants, foulard et longue gabardine.

Ses activités journalières sont bien réglées :

— 9h30. Conduit par Malcom Wardmoor, son chauffeur, il se rend dans un sauna où sa peau malade est adoucie avec des onguents par une jeune et charmante jeune fille, Rose France. Malcom attend devant la porte.

— 11h30. Ils rentrent avenue Foch et prennent un léger repas.

— 12h30 à 22H. Seyrig se baigne dans sa piscine et gère ses affaires par téléphone.

— 22h. Ils soupent et se préparent pour leur sortie nocturne.

— 23h30. Ils se rendent à l'une des deux maisons, Quai d'Orsay. Malcom attend devant la porte dans la voiture. Seyrig descend dans le Signe pour rejoindre les Chthoniens.

— 2h. Retour avenue Foch pour une nuit de repos.

La sortie nocturne ne se fait que dans les mondes où il y a la Tour.

FOR 20 CON 20 TAI 15 INT 21
POU 30 DEX 13 Pdv 18 SAN 0

Armes : Tentacule 50 % 1D6+1D6
Poings 60 % 1D3+1D6

Il frappe 3 fois par round, une fois avec le tentacule et deux fois avec les poings.

Armure : immunisé aux armes à feu.

SAN : normalement, il en coûte 1 point ou zéro si l'on réussit son jet. Si le tentacule est sorti, il en coûte 1D6 ou 1 point.

MALCOM WARDMOOR

C'est un homme à la peau basanée, d'origine arabe. Il est aux petits soins pour son maître et veille sur lui.

Pour le Gardien :

Croiser son regard crée un sentiment de malaise. Le fixer est plus dangereux car celui qui le tente sent son esprit épié et devine une présence maligne. Cette sensation est toutefois annulée par le port de lunettes noires.

FOR 18 CON 15 TAI 15 INT 11
POU 10 DEX 14 Pdv 15 SAN 0

Armes : calibre 32 75 %

L'HOTEL AVENUE FOCH

La cave a été transformée en une profonde piscine. La porte est marquée d'un signe blanc. Un large fauteuil flotte entre deux eaux. Un téléphone étanche est posé sur un des accoudoirs. L'eau est à une température de 30 °C.

Dans la chambre de Seyrig, on peut trouver de nombreux sous-vêtements tachés de sang et de pus.

Tous les lundis à 9 heures, un traiteur amène la nourriture de la semaine.

Le signe blanc :

Il est posé sur certaines portes pour signaler à Malcom Wardmoor qu'il est dangereux de les franchir à cause des radiations.

En voyant le signe dans une des maisons de Seyrig, les investigateurs se rappelleront qu'il y en avait un identique dans les égouts, avenue de Suffren, près de l'endroit où Etienne Henri avait rencontré le Chthonien. Il cache un passage secret qui conduit au cœur du Signe des Anciens.

LE SIGNE GEANT DES ANCIENS

Le Signe est formé de deux pentacles croisés (voir plan). La branche supérieure est la Tour Eiffel, les sommets des branches latérales affleurent le sol en quatre points distincts : les jardins du Trocadéro, le Champ de Mars, et dans les caves de deux maisons, Quai d'Orsay, appartenant à Seyrig. Les autres branches se perdent dans les profondeurs de la terre.

Les maisons sont petites et inhabitées. Dans la cave, une porte, marquée du signe blanc, conduit dans une antichambre où se trouvent 6 scaphandres doublés de plomb. Sur un mur, une vue en coupe du Signe est affichée (voir plan). Un sas permet d'entrer dans le Signe.

Un escalier mal taillé finit par aboutir dans une grotte où vivent trois Chthoniens. Un dernier sas s'ouvre sur le cœur du Signe qui est une centrale atomique.

Le passage secret des égouts, avenue de Suffren, conduit directement dans la centrale. Il n'est jamais utilisé.

L'histoire :

Depuis que le Signe a été rompu, il a perdu tous ses pouvoirs. Lorsque la construction de la Tour est annoncée, trois Chthoniens décident d'empêcher sa remise en marche. Ils creusent différentes galeries (un jet sous le Mythe révélera que c'est du travail Chthonien) qui aboutissent au cœur du Signe. Là, une centrale atomique fournit l'énergie nécessaire à son fonctionnement.

Ils ralentissent la réaction nucléaire si bien qu'en 1889, lorsque la Tour est achevée, le Signe ne peut jouer son rôle faute d'énergie.

Les investigateurs :

Pour réussir leur mission, il leur suffira d'entrer dans le Signe en passant par

l'avenue de Suffren. S'exposer aux radiations pendant peu de temps n'est pas dangereux. Une fois dans la centrale, ils devront placer une charge à retardement. En explosant, vers minuit, elle décimera Seyrig, les Chthoniens et relancera la réaction.

COMMENT JOUER LE SCÉNARIO

Cette aventure joue avec les paradoxes temporels, et le Gardien devra prendre garde à ne pas dérapier. La chronologie finale permettra d'éviter des erreurs graves.

Après avoir reçu leur lettre d'invitation, les investigateurs devront se rendre chez Eiffel, mais rien ne les empêchera d'effectuer des recherches bibliographiques sur leur hôte avant le rendez-vous. Dans tous les cas, l'attitude d'Eiffel les poussera normalement à les effectuer tôt ou tard. Il est inutile dans un premier temps d'attirer l'attention des personnages sur Seyrig. Dès leur arrivée dans le futur, ils pourront lire dans la presse un article loufoque titrant : « Gustave Eiffel est mort ».

Logiquement, ils enquêteront sur les points suivants :

- Remonter la piste des gangsters jusqu'à Etienne Henri et visiter les égouts avenue de Suffren.
- Assister à l'enterrement d'Eiffel et noter le comportement bizarre de Seyrig.
- Reconstituer l'histoire uchronique depuis la naissance d'Eiffel.
- Chercher à expliquer le résultat inattendu du vote, ce qui conduit naturellement à questionner les députés.
- Ouvrir le coffre de la soufflerie.
- Espionner Seyrig permettra de découvrir son étrange maladie de peau.

Les investigateurs devront éviter de rester trop longtemps dans le futur, 15 jours semble le maximum. Si, à leur retour, la loi est votée, il restera bien peu de chance de sauver la Tour. Ils constateront que l'histoire s'est accélérée pour rattraper dangereusement celle de l'uchronie. Les « Amis de la France » sont apparus...

- Espionner Seyrig permettra de découvrir les entrées du Signe.
- Lire la lettre d'Eiffel et/ou parler avec lui permettront de tout comprendre.
- Faire sauter la centrale atomique mettra fin aux activités des Chthoniens et redonnera toute sa force au Signe.

La confrontation avec les Chthoniens dans les souterrains est laissée à l'appréciation du Gardien, il peut librement choisir l'ambiance et le cadre. De plus, les pertes et les gains de SAN sont modulables.

L'APPEL de CTHULHU

LA FRANCE

En 1920, elle est encore sous le choc de la guerre, il y a 39 millions d'habitants, pas plus qu'en 1870. A partir de septembre, Alexandre Millerand (1859-1943) est Président de la République. Il succède à Paul Deschanel (1855-1922) qui, après avoir battu George Clémenceau (1841-1929) dit « Le Tigre » aux élections de 1919, avait abandonné le pouvoir pour raisons de santé. Le gouvernement est aux mains du centre droit pour la première fois depuis l'avènement de la Troisième République.

Le 16 janvier 1921, Aristide Briand (1862-1932) est Président du Conseil et ministre des affaires étrangères. En janvier 1922, Raymond Poincaré (1860-1934) le remplace jusqu'aux élections de juin 1924 qui voient la victoire du « cartel des gauches ». En 1923, il fait voter l'occupation de la Ruhr.

LES SORTILÈGES

Bond dans le futur :

Le magicien, par un effort de volonté, peut propulser une personne, par point de pouvoir qu'il dépense définitivement, dans un futur plus ou moins lointain (2 ans au minimum). Lancer ce sort coûte 1D10 de SAN.

Les voyageurs perdent 1D6 de SAN quand ils prennent conscience du saut qui a un effet terrible. Ils vieillissent de 12 heures par heure vécue dans le futur et cela pour chaque année de distance. Ils sont frappés de boulimie et leurs poils poussent de façon extraordinaire.

Exemple : Saut de 2 ans, 1 heure dans le futur égale 1 jour dans le passé.

Ce phénomène s'explique car l'uchronie rattrape rapidement la réalité et il devient vite impossible de pouvoir regagner son époque.

Ce monde ne peut avoir de lien avec le monde d'origine car il y aurait des recouvrements irrémédiables (paradoxe...).

Bond retour :

Cette invocation simple, multiplicateur de 3, permet de revenir dans le monde normal. La date de retour est celle du départ à laquelle on ajoute le nombre de jours physiologiques passés dans le futur. Lancer ce sort coûte 5 points de magie par personne à ramener. Les voyageurs regagneront 1D6 points de SAN lorsqu'ils prendront conscience de leur retour.

Exemple : départ 4 décembre 1921, passer 3 jours dans le futur, retour le 10 mars 1922 au point de départ.

CHRONOLOGIES

Monde normal :

1887 — Début de la construction de la Tour Eiffel.

1888 — Les Chthoniens commencent à ralentir la réaction nucléaire.

1889 — Inauguration de la Tour.

1890 — Les Chthoniens contactent Seyrig.

1893 — Eiffel condamné à 2 ans de prison puis acquitté.

1911 — Construction de la soufflerie.

1921 — Le 4 décembre, les investigateurs sont envoyés dans l'uchronie.

— le 10 décembre, apparition des « Amis de la France ».

1922 — le 1^{er} janvier, Eiffel dépose la formule du « bond retour » dans le coffre.

— le 20 novembre, Seyrig rencontre les députés.

— le 12 décembre, la démolition est votée, Eiffel maudit les députés.

— le 27 décembre, suicide d'Eiffel, si la démolition est votée.

1923 — le 1^{er} janvier, le pavillon est fouillé par un Chthonien, la lettre brûlée, des assassins placés en embuscade.

— le 10 janvier, vente aux enchères, Seyrig est l'acquéreur.

— Fin février, mort de Seyrig.

— Le 15 octobre, fin des travaux.

— Le 27 décembre, mort normale d'Eiffel.

Monde uchronique :

1887 — Début de la construction de la Tour Eiffel.

1888 — Les Chthoniens commencent à ralentir la réaction nucléaire.

1889 — Inauguration de la Tour.

1893

— Eiffel condamné à 10 ans de prison.

1911 — Construction de la soufflerie.

1919

— Apparition des « Amis de la France ».

1921 — Le 4 décembre, d'autres investigateurs sont envoyés dans l'uchronie.

1922 — Le 1^{er} janvier, Eiffel dépose la formule du « Bond Retour » dans le coffre.

— Le 20 novembre, Seyrig rencontre les députés.

— Le 12 décembre, la démolition est votée, Eiffel maudit les députés.

1923 — Le 1^{er} janvier, le pavillon est fouillé par un Chthonien, la lettre brûlée, des assassins placés en embuscade.

— Le 10 janvier, vente aux enchères, Seyrig est l'acquéreur.

— Le 15 octobre, fin des travaux.

— Le 27 décembre, mort d'Eiffel.

— Le 28 décembre, arrivée des investigateurs.

La Tour en Chiffres.

Hauteur primitive : 300,65 m
Hauteur depuis 1957, 320,75 m

1^{er} étage : hauteur, 57,63 m; surface 4 200 m²
2^e étage : hauteur 115,73 m; surface 1 400 m²
3^e étage : hauteur 276,13 m; surface 350 m²

Sa base forme au sol un carré de 129,22 m de côté, soit 16 698 m².
Son étude et sa réalisation ont nécessité plus de 1 700 dessins d'ensemble et 3 629 dessins techniques de chacun 100 x 80 cm. Leur surface totale est presque équivalente à celle du plancher du 1^{er} étage, soit 4 200 m².

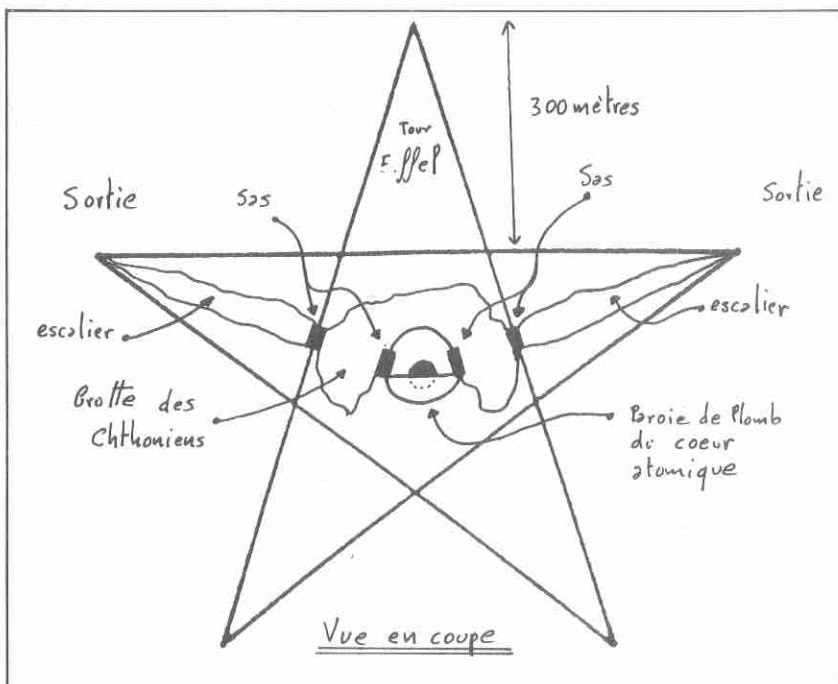
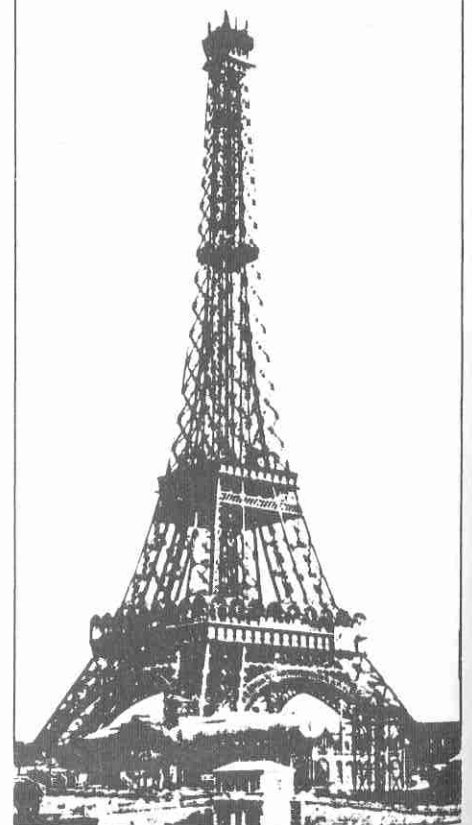
Les travaux de terrassement, fondation et maçonnerie ont demandé 5 mois et 4 jours (154 jours exactement). Les travaux de montage ont duré 21 mois (339 jours). L'équipe de construction ne dépassa jamais 210 personnes.

La Tour est composée de 18 000 pièces différentes assemblées par 2 500 000 rivets dont 800 000 furent posés sur le chantier.

Son poids, sans les constructions qu'elle supporte est de 7 000 t. Tout ce fer fondu représenterait une épaisseur de 6 cm sur la surface de la base.

- Un cylindre d'air encerclant les quatre pieds de la Tour et montant à 300 m aurait un poids supérieur à 7 000 t, poids de la Tour.
- Par vent de 180 km/heure, le sommet peut osciller de 12 cm.
- Sous l'effet de la chaleur solaire, le sommet peut décrire une ellipse maximale de 18 cm de diamètre en une journée.
- L'axe du Champ de Mars étant à 45° du méridien, les quatre pieds de la Tour sont dans l'axe des quatre points cardinaux.
- La visibilité par temps clair s'étend à 85 km.
- Le phare installé au sommet depuis 1952 projette toutes les cinq secondes un éclat visible à 180 km.

Le 15 mars 1889



**NE VOUS METTEZ PAS
LE DOIGT DANS L'ŒIL !**

**MEFIEZ-VOUS DES
SOMBRES IMITATIONS**



**DONJONS & DRAGONS®
AD&D®**

**LES PREMIERS DES JEUX DE RÔLES,
SONT TOUJOURS LES MEILLEURS**

**SIX MILLIONS D'AVENTURIERS DANS LE MONDE
VOUS ATTENDENT**

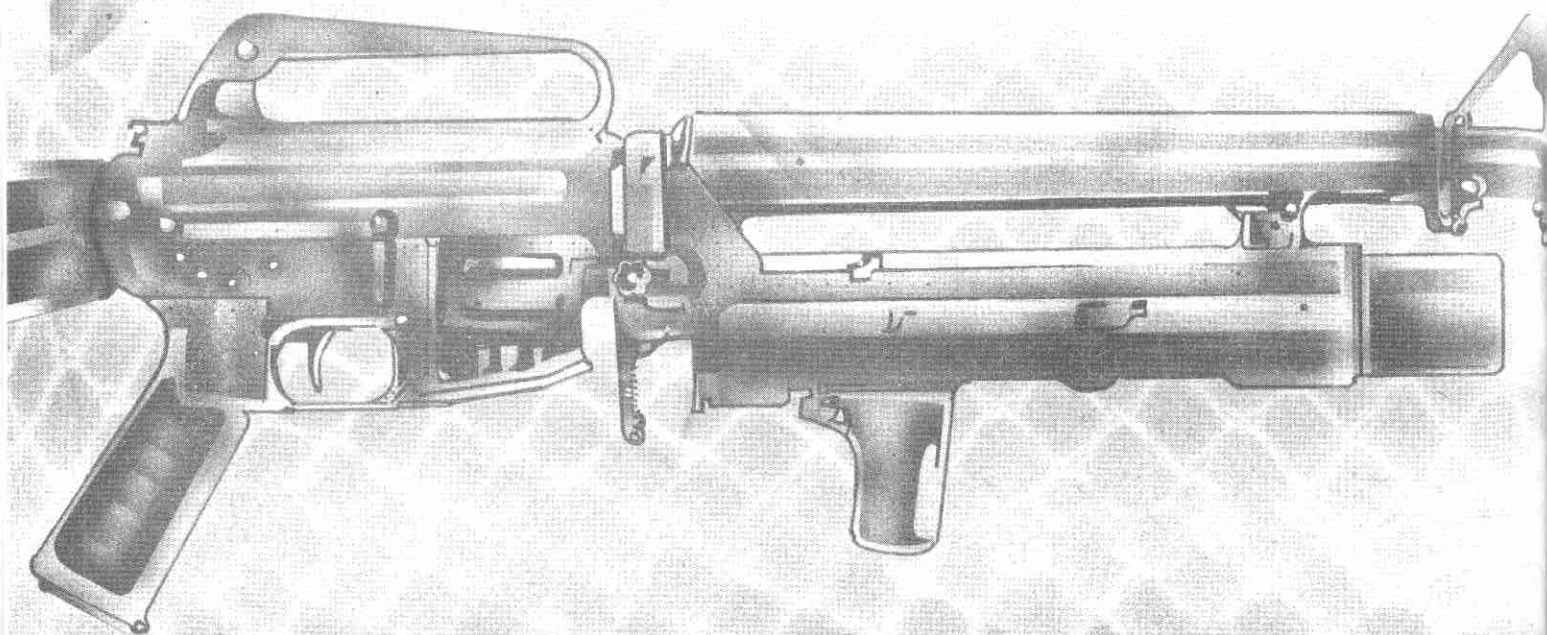
DISTRIBUÉS PAR
TRANSECOM S.A.
PARC D'ACTIVITÉ LES DOUCETTES
AVENUE DES MORILLONS
GARGES-LES-GONESSE 95140



DONJONS & DRAGONS, AD&D, Règles
AVANCÉES de DONJONS & DRAGONS
et PRODUITS DE VOTRE IMAGINATION
sont des marques déposées appartenant à TSR Inc.

COPYRIGHT TSR, Inc.

TRAUMA



Le courrier de Trauma : encore et toujours...

Dr Destroy

Etienne Mackiewicz, GRENOBLE

« ... Le système de création des personnages, la table unique, le combat, OK. Seuls certains points ne vont pas ou pas très bien.

- Flou important pour les catégories 3, 4 et 7 (combat à distance).
- Manque d'illustrations.
- Pas un mot sur les effets de l'am-bidextrie.
- Pas de dégâts possibles sur les véhicules (par exemple tir sur une voiture avec un magnum).
- Flou sur les caractéristiques (remarquable, développé...) »

Il est vrai que les catégories 3, 4 et 7 ne sont pas particulièrement développées dans le n° 1 ; on n'y trouve même rien s'y rapportant ! Dans le numéro 8 tu trouveras des fusils et carabines, et un additif sur les fusils d'assaut et mitrailleuses (cat. 5) que nous a envoyé un lecteur. Le même Jean Michel Ringuet a d'ailleurs récidivé, le bougre, et nous te proposons un peu plus loin le fruit de ses recherches qui se sont portées sur les armes de catégorie 7. N'oublie pas que TRAUMA est aussi votre jeu, et que si tu as des adaptations d'armes, des scénarios, etc, n'hésite surtout pas à les envoyer, s'ils collent avec le système de jeu nous nous ferons un plaisir d'en faire profiter tous les lecteurs !

Le manque d'illustrations était principalement dû au manque de place, mais chaque fois qu'il y a un additif (voir les fusils du n° 8), nous essayons de l'illustrer.

L'ambidextrie, comme beaucoup de points de détails, est laissée à l'appréciation du Traumatisme pour ne pas surcharger les règles. Il est évident que si un droitier se sert de sa main gauche pour effectuer une action pour laquelle il utilise d'habitude sa main droite, il le fera à un niveau de difficulté nettement accru. Le choix d'être droitier ou gaucher est laissé au joueur lors de la création du perso. Vous pouvez donner une chance sur dix d'être ambidextre au perso et le tirer aux dés, si vous voulez avoir la possibilité de jouer un ambidextre.

Quant aux dégâts sur un véhicule ou un bâtiment, il faut savoir que tout calibre ayant un MD de + 13 ou plus traverse un véhicule non blindé de part en part (pas le moteur) ou une paroi qui n'est pas en béton. Une balle de 30-30 (7,62 x 51 R, MD + 13) traverse sans problème un parpaing (la plupart des pavillons modernes ont des murs de parpaings) ou un poteau télégraphique, ce qui fait une vingtaine de centimètres de bois. Si le tireur ne vise pas spécialement un point tel que réservoir de carburant ou moteur, il faut faire un jet sous la chance pour savoir si une partie « vitale » du véhicule a été touchée, et un autre pour connaître la gravité des dégâts. C'est souvent au Traumatisme de faire preuve de bon sens et de sens dramatique, car il est impossible de donner des règles réalistes tenant compte de tous les cas particuliers, et nous ne voulons pas vous donner de règles ultra-simplifiées du style : tel type de véhicule a tant de « points de vie ».

Les caractéristiques ont été explicitées dans le n° 2 ; en voici un rappel :

CARACTÉRISTIQUES	VALEUR
3	Handicapé
4/5	Défavorisé
6/7	Très médiocre
8/9	Plutôt peu développé
10/11	Commun
12/13	Plutôt développé
14/15	Remarquable
16/17	Rare
18	Exceptionnel

GRENADES ET EXPLOSIFS

(Ne plus tenir compte des anciennes règles ou des anciens MD, en particulier ceux des grenades MK II, M33 et du RPG7).

Les explosifs ont souvent deux MD qui correspondent respectivement aux dégâts dus au souffle et aux dégâts dus aux éclats. Lorsqu'il n'y en a qu'un, il correspond aux dégâts du souffle.

Dégâts du souffle

Inévitables si le personnage n'est pas à couvert. Prendre le premier MD et lui ôter la distance à laquelle se produit l'explosion. Ne pas jeter de D20 et ne pas localiser.

Dégâts des éclats

Quand un personnage se trouve dans le rayon d'une explosion, il fait un jet sous la chance. Ce sera normalement un jet à 4D6 mais, exceptionnellement, suivant son degré de couverture et sa position (debout, accroupi, couché) le nombre de D6 peut varier. Si le jet est raté, jeter un D3 pour savoir combien d'éclats ont touché, localiser (colonne combat à distance) et enlever la distance à laquelle s'est produite l'explosion avant de jeter le D20 (procédure normale).

Exemple : Une grenade M33 explose à 6 mètres de Maximilien qui n'est pas couvert ; il prend donc 2 points de dégâts dus au souffle ($20 - 6 = 14$ ce qui donne 2 points). Il rate son jet de chance et prend 1 éclat. La localisation donne l'épaule gauche et le D20 donne 13. Nous obtenons $15 - 6 + 1 + 13 = 23$ (MD - distance + MD zone + D20) soit 9 points de dégâts dans l'épaule.

MK II « ananas »

Grenade à fragmentation/temporisation
4s./rayon de l'explosion 25m/MD + 20 + 12

M33

Grenade à fragmentation/temporisation
4s./rayon de l'explosion 25m/MD + 20 + 15

Rappelez-vous, dans le numéro 8 vous avez trouvé un additif sur les F.M. envoyé par J.-M. Ringuet ; eh bien il continue ! Ce coup-ci, il nous envoie toute une série de lance-roquettes, lance-grenades et d'illustrations.

LES LANCE-ROQUETTES

Le lance-roquette est essentiellement composé du projectile, en fait un obus autopropulsé par une charge auxiliaire, le corps de l'engin n'étant généralement

qu'un simple tube. Tous les lance-roquettes sont sans recul, c'est à dire que les gaz résultant de la combustion de la charge propulsive au départ de la roquette sont évacués par l'arrière du tube.

C'est pour cette raison qu'il est extrêmement dangereux de rester derrière au départ du coup (à courte distance, c'est même mortel). Les avantages de ce principe sont un très fort calibre, donc une grande puissance, mais pouvant être utilisé par un seul homme, et un coût de revient très bas.

Un lance-roquette est normalement utilisé contre un blindé ou un obstacle solide. Pour percer cet obstacle ou ce blindage, la roquette est à charge creuse, un système utilisant un jet de gaz à très haute température ; on atteint aujourd'hui un tel niveau qu'un simple lance-roquette pesant moins de trois kilos peut percer n'importe quel blindage existant et détruire tout ce qui se trouve derrière. Un engin de quelques centaines de francs pour un char qui en vaut des millions...

Vous trouverez ci-dessous une liste représentative de lance-roquettes avec leur nom, leur capacité, leur temps de rechargement, le rayon de l'explosion, les MD, le pays d'origine et le nombre de millimètres d'acier que le projectile peut traverser (dans le cas où il parvient effectivement à traverser l'obstacle, les dommages s'appliquent de l'autre côté, souffle uniquement, sans éclats).

Nom	Pays	Cap.	Rayon	MD	Pénétration	Cat.
ARPAC	France	1	12 m	+22/+19	300 mm	7
LAW 80	G.B.	1	12 m	+24/+19	700 mm	7
M72 LAW	U.S.A.	1	12 m	+20/+16	300 mm	7
Miniman	Suède	1	12 m	+22/+19	330 mm	7
RAW	U.S.A.	1	12 m	+20/+16	300 mm	7

Tous les lance-roquettes ci-dessus ont la particularité de ne tirer qu'une seule roquette puis d'être inutilisables. C'est l'arme qu'on jette après usage.

Nom	Pays	Cap.	Temps rech.	Rayon	MD	Pénétr.	Cat.
APILAS	France	1	2md	12m	+25/+19	690 mm	7
B300 SMAW	Israël	1	2md	12m	+22/+19	400 mm	7
M2-550 « CG »	Suède	1	2md	25m	+22/+23	690 mm	7
Raketenrohr	Suisse	1	2md	12m	+22/+19	450 mm	7
Milan	France	1	2md	12m	+25/+25	350 mm	7
RL 100	URSS	1	2md	25m	+19/+14	400 mm	7
RPG 2	URSS	1	2md	12m	+22/+17	175 mm	7
RPG 7	URSS	1	2md	12m	+22/+23	320 mm	7
STRIMF 1	France	1	2md	25m	+22/+25	400 mm	7
T21	Yougoslavie	1	2md	25m		225 mm	7

NOTE : quand un lance-roquette traverse un obstacle et que l'explosion a lieu dans un espace confiné (comme l'intérieur d'un blindé) les dégâts du souffle sont multipliés par deux.

Le Milan français est muni d'un télémètre laser qui lui donne une extraordinaire précision ; ceci donne un bonus de +5 au tireur. On aura pu remarquer d'importants écarts entre les dégâts des différents LR. Ceci tient au fait que certains d'entre eux sont munis de projectiles à haute fragmentation contre l'infanterie (M2-550 « Carl Gustav », RL 100, STRIMF 1 et T 21). De plus il existe une grande disparité de calibres dans ce tableau (40 mm pour un RPG 7 contre 110 mm pour un APILAS par exemple). Ceci explique cela.

Tous les LR sont utilisables par un seul homme. Ce sont bien sûr des armes de guerre et il est donc normalement impossible de se les procurer en dehors d'un cadre légal.

LES LANCE-GRENADES

Un autre type d'arme très employé aujourd'hui : le lance-grenade. Il en existe de deux sortes, le LG autonome et le LG monté sur un fusil d'assaut.

Le LG autonome, comme le M79 « Blooper » américain, se présente sous la forme d'un fusil court, à un coup, ressemblant beaucoup à un fusil de chasse. La grenade se présente sous la forme d'une grosse cartouche de 40 mm que l'on introduit en cassant le canon et que l'on tire (en tir courbe) comme une balle normale.

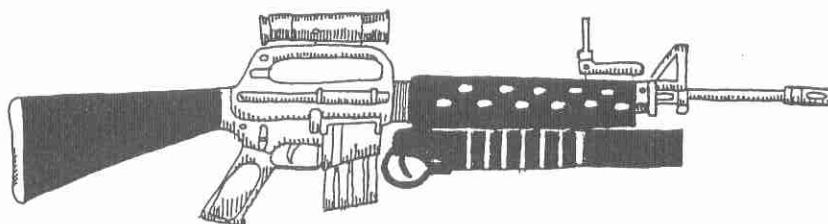
Le LG compatible avec un fusil d'assaut fonctionne exactement de la même façon mais il est plus simple, sans crosse et se fixe sous le canon (le logo de TRAUMA donne un exemple de ce montage bien que celui montré ne soit qu'un prototype qui n'a pas été finalement retenu par l'US Army). Il existe deux LG de ce genre, le M 203 américain qui se monte sous le canon d'un M16 et le HK 69 allemand qui se monte sous le canon de n'importe quel fusil ou carabine d'assaut Heckler & Koch. Ils sont également à un coup et peuvent fonctionner sans gêner le fonctionnement normal du fusil.

Ces LG s'utilisent avec la compétence « combat à distance catégorie 5 ». Un LG ne peut pas tirer à une distance inférieure à dix mètres. Les modificateurs de distance sont les mêmes que pour un fusil normal. La portée maximale est de 300 mètres. Les grenades tirées sont semblables aux M33.

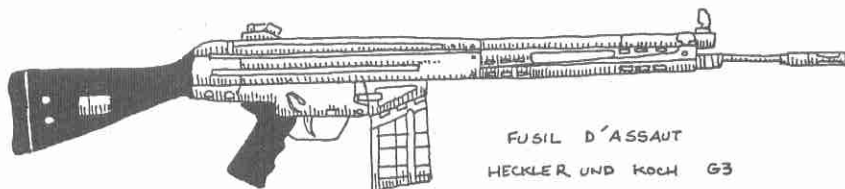
Notons qu'il existe aussi des LG adaptables à un fusil ou une carabine et tirant des grenades de 22 mm, et des LG autonomes alimentés par un magasin ou même par chargeurs et pouvant tirer par rafales.

Vous nous avez tous demandé des illustrations ; en voici une première fournie. Vous allez avoir la joie d'enfin savoir avec quoi vous faites allègrement sauter vos adversaires !

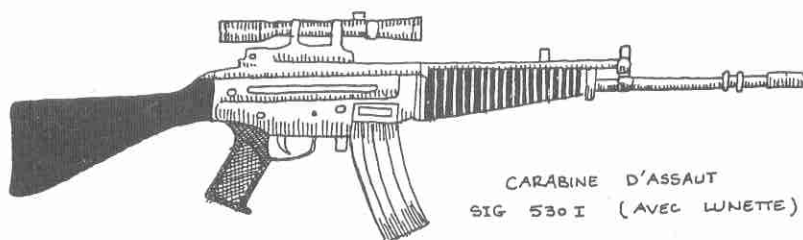
Extrait du catalogue du D^r Destroy



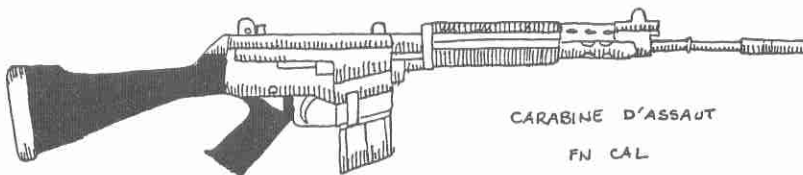
FUSIL D'ASSAUT M16A1 (AVEC LUNETTE)
EQUIPE D'UN LANCE-GRENADES M203



FUSIL D'ASSAUT
HECKLER UND KOCH G3



CARABINE D'ASSAUT
SIG 530 I (AVEC LUNETTE)



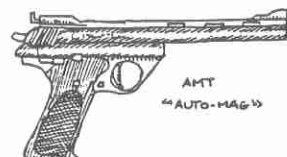
CARABINE D'ASSAUT
FN CAL



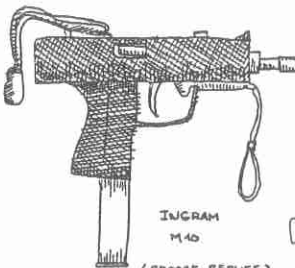
HK MP5
(CROSSE REPLIE)



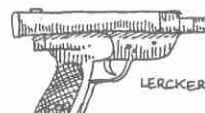
STAR
"HK LANCER"



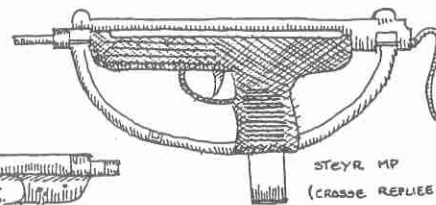
AMT
"AUTO-MAG"



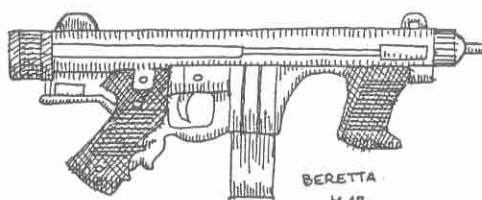
INGRAM
M40
(CROSSE REPLIE)



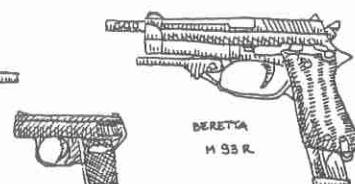
LERCKER



STEYR MP
(CROSSE REPLIE)



BERETTA
M12

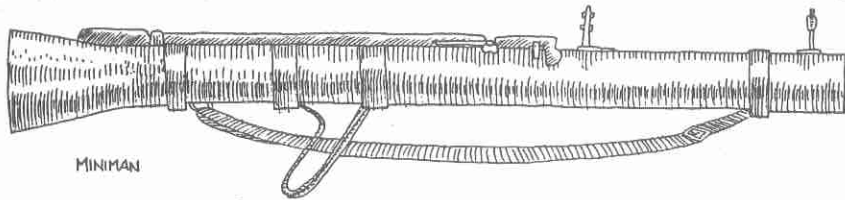


BERETTA
M93R

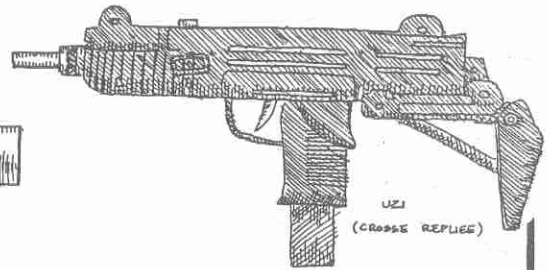


FN-BROWNING
"BABY"

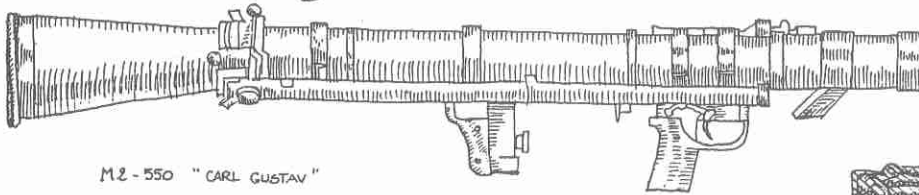
Jean Michel Riquet



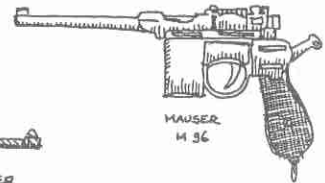
MINIMAN



UZI
(CROSSE REPLIE)



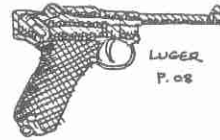
M2-550 "CARL GUSTAV"



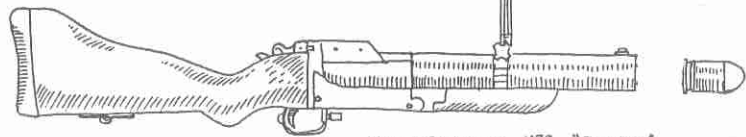
MAUSER
H 36



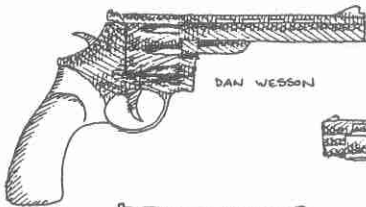
FUSIL D'ASSAUT
AK-47 (KALACHNIKOV)



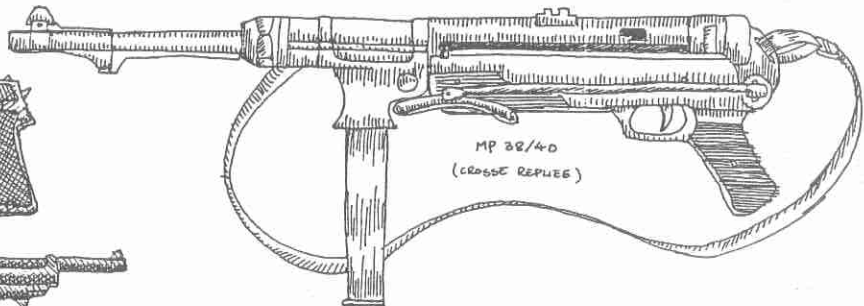
LUGER
P.08



LANCIE-GRENADES M79 "BLOOPER"



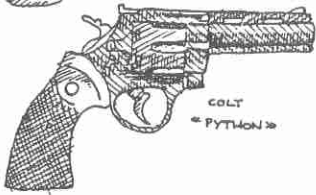
DAN WESSON



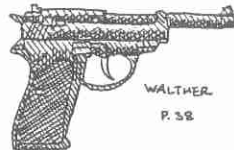
MP 38/40
(CROSSE REPLIE)



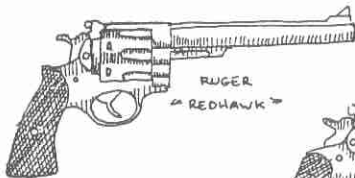
SIG-SAUER
P 220



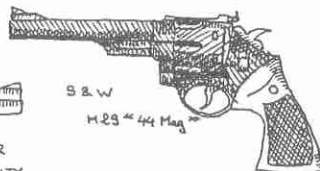
COLT
"PYTHON"



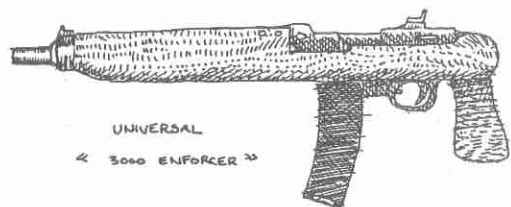
WALTHER
P.38



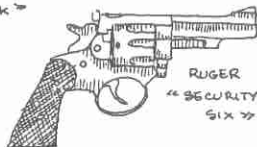
RUGER
"REDHAWK"



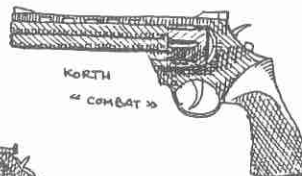
S & W
M29 "44 Mag"



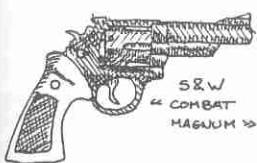
UNIVERSAL
"3000 ENFORCER"



RUGER
"SECURITY SIX"



KORTH
"COMBAT"



S & W
"COMBAT MAGNUM"



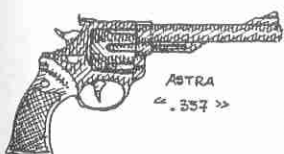
S & W
M49
"BODYGUARD"



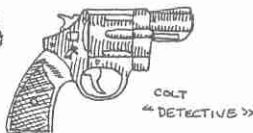
MR 73
"POLICE"



STEYR
GB 20



ASTRA
"357"



COLT
"DETECTIVE"



RUGER
"BLACKHAWK"



WALTHER
"PP SUPER"



BERETTA 51
"GRENADEIER"



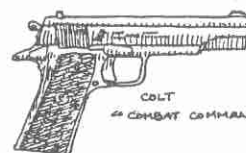
S & W
M31



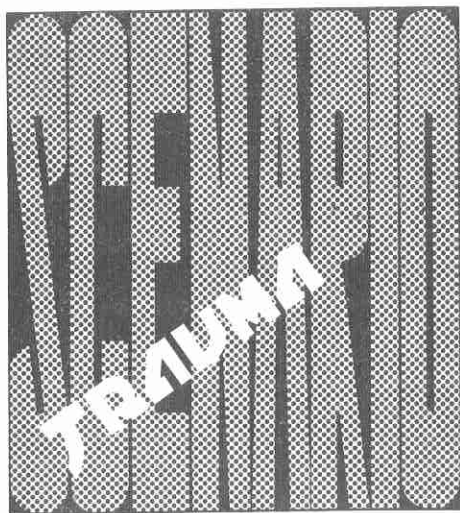
S & W
M12



COLT
"TROOPER MKIII"



COLT
"COMBAT COMMANDER"



Les requins les plus féroces ne se trouvent pas toujours en haute mer, certains préfèrent les eaux troubles... Et ce n'est pas l'odeur du sang qui les excite, plutôt celle de l'argent, de l'or plus exactement...

La

pêche au gros

Azir

Le scénario est structuré de telle manière que le Traumato, à partir des différents éléments (chronologie des événements, descriptions des lieux et des PNJ) mis à sa disposition, doit organiser complètement le déroulement de l'aventure en fonction des décisions des personnages.

Une carte de la Mer des Caraïbes ne sera pas inutile pour visualiser la position des différentes îles.

Ce scénario est prévu pour deux ou trois personnages costauds, du genre baroudeurs. Il est indispensable qu'ils se trouvent à la Guadeloupe, désœuvrés et désargentés. La pratique de la plongée sous marine peut servir...

3 décembre 1668

Le galion espagnol « Almarcha » lève l'ancre du port de Maracaibo. Sa destination : Cuba, et plus précisément La Havane où il doit compléter son chargement avant de rentrer sur l'Espagne. A son bord, 135 hommes assurent la bonne marche de ce fier trois ponts qui ne compte pas moins de 70 canons... Une vraie forteresse maritime. Et ce n'est

pas de trop, l'Almarcha a déjà à son bord des bijoux, des épices et de l'or, beaucoup d'or... De quoi attirer la convoitise des frères de la côte qui écumant la région.

12 décembre 1668

Escale à La Havane où l'Almarcha charge du tabac et embarque trente hommes d'armes supplémentaires. Le gouverneur, conscient du danger que le galion va courir en passant au large de Saint-Domingue puis des Petites Antilles décide de le faire escorter par deux autres navires de guerre qui le laisseront continuer sa route dès qu'ils doubleront Trinidad...

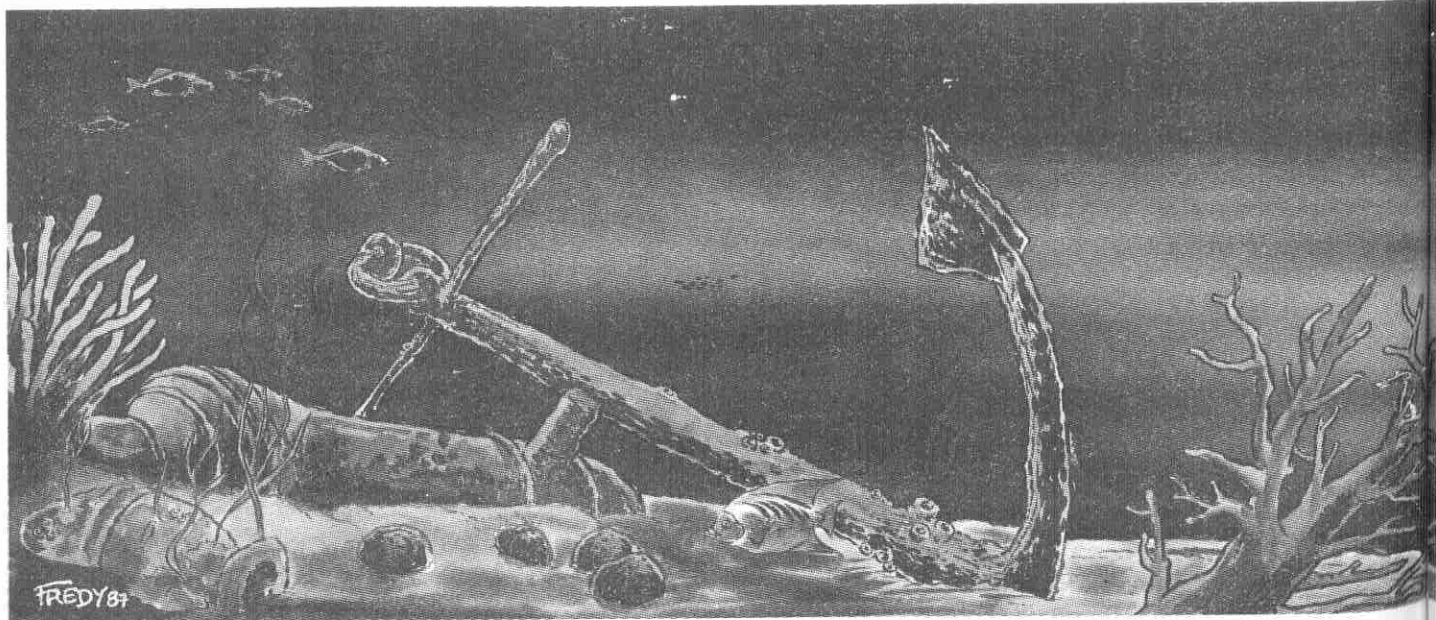
2 janvier 1669

L'Almarcha laisse ses escorteurs, il quitte la Mer des Caraïbes et se prépare à la grande traversée de l'Atlantique. Il va devoir faire route au sud pour ensuite remonter au niveau des Canaries, afin d'éviter les alizés, vents contraires qui l'auraient obligé à tirer constamment des bords de prés, allure où un galion de cette taille est peu à l'aise...

15 h — Le vice-amiral Vargas en est là de ses considérations sur la route à tenir quand la vigie, du haut du mât d'artimon, crie d'une voix forte : « Deux voiles sur babord arrière... »

Ce ne sont pas les deux escorteurs qui reviennent mais bel et bien deux pirates, et ils serrent le vent au plus près, les bougres... S'ils sont là, c'est qu'il y a eu des fuites, sûrement un espion à Cuba, proche du gouverneur...

La poursuite est longue et fastidieuse mais les bateaux des pirates, plus légers et plus maniables, finissent par rattraper le lourd galion. Après quelques passes



où s'échangent des tirs de boulets, la poursuite se termine par un abordage dans les règles. Le combat est terrible : les pirates sont plus nombreux mais Vargas et ses hommes opposent une résistance acharnée et désespérée : ils ont vu, sous le pavillon noir des pirates, le triangle rouge, de triste réputation ; il signifie : « pas de quartiers »... Après quelques minutes d'indécision, la bataille tourne au massacre, les pirates, trop nombreux, finissent par triompher des Espagnols et ils se ruent dans les cales pour voir le butin et s'enivrer de rhum pour fêter cette victoire...

Ceux-ci doivent aussi abandonner leurs navires qui, trop endommagés par les boulets espagnols, ne tardent pas à sombrer. L'Almarcha, maintenant commandé par Eric Trois-doigts, met le cap au nord, prenant une nouvelle route longeant les Petites Antilles par l'est pour ensuite rallier l'île de la Tortue, repaire de ces sanguinaires flibustiers...

9 janvier 1669

Coup de bambou ! Tempête ! Au large de la Guadeloupe, après une semaine de navigation sans problème, l'Almarcha est pris dans un grain d'une violence extrême. Déjà endommagé par l'abordage, il est rejeté vers la côte, malgré les efforts désespérés de l'équipage et d'Eric Trois-doigts pour le garder à flot. Il ne tarde pas à se déchirer sur la barrière de corail de la Désirade, petite île à l'est de la Guadeloupe, mais il ne coule pas immédiatement, le courant le traîne sur des hauts fonds. Il ne sombrera qu'une heure après, entre la Désirade et les îles de la Petite Terre. Il n'y aura aucun survivant.

1^{er} octobre 1987

L'Almarcha repose par 59 mètres de fond, sur un banc de sable, et personne n'a encore découvert l'épave. Il faut dire que dans ce coin là, un plongeur a toutes les chances de ne rencontrer que des requins...

Joé est un plongeur professionnel, cela fait maintenant quinze ans qu'il pêche des coraux pour les revendre aux fabricants de colliers pour touristes.

Cette année, il s'est acheté des bouteilles : la plongée libre, ce n'est plus de son âge, il va avoir 32 ans...

Pour sa première plongée avec son nouveau matériel, il est allé mouiller son canot sur un haut fond sablonneux, à quelques milles nautiques de la barrière corallienne, à l'est de Saint-François (à 150 mètres de l'épave de l'Almarcha).

Joé plonge, insouciant, il n'a pas pris les mesures de sécurité élémentaires : ne jamais plonger seul, avoir une bouée de repérage en surface... Il n'a même pas d'hydromètre, mais il s'en fout, Joé est un plongeur professionnel et les plongeurs, il les évalue à vue de nez...

Après quelques instants délicats pendant lesquels il doit s'habituer à la respiration particulière que demande l'utilisation de bouteilles pressurisées, Joé commence à descendre... 20 mètres, 30 mètres... Il est au-dessus du banc de sable et le spectacle est assez joli : des groupes de poissons multicolores, quelques massifs de coraux finement dentelés émergeant du sable blanc... Et pas de requins à l'horizon. Pris au jeu, Joé commence une ballade qui, au bout d'une dizaine de minutes, va l'amener à la verticale de l'épave ; intrigué, il descend la voir de plus près. Elle est couchée sur le côté, ce qui reste du gréement est pris dans le sable et le pont est recouvert de gros coquillages. En explorant ses flancs, il découvre rapidement une énorme brèche dans la coque et s'y glisse après s'être assuré qu'il n'y a pas de mauvaises surprises qui l'attendent — Joé a vu « Les Dents de la Mer » récemment. Il fait très sombre à l'intérieur de l'épave mais ses yeux s'habituent rapidement à cette pénombre ; il voit, derrière une cloison à moitié détruite, des coffres, une dizaine de coffres. Joé s'approche, en ouvre un : il contient des barres métalliques assez petites... Il en prend une, sort de l'épave avec pour en voir la couleur ; elle est jaune, brillante, comme de l'or... Excité, à la limite de l'hystérie, Joé retourne dans l'épave pour voir le contenu des autres coffres ; un par un, il va les ouvrir : tous contiennent de l'or...

Joé réalise soudainement qu'il plonge déjà depuis pas mal de temps, il doit

remonter ; il emporte avec lui deux petites barres du précieux métal (elles pèsent quand même 2,5 kg chacune). Il commence à nager vers la surface en faisant de vagues paliers de décompression. Il ne pensait pas plonger si profond, si longtemps, si loin de son bateau.

Hélas, mille fois hélas, il en est à son deuxième palier, à 20 mètres de profondeur, quand sa réserve d'air s'épuise. Joé aspire une dernière goulée, défait le harnais tenant les bouteilles, lâche sa ceinture de plomb et remonte à toute allure serrant convulsivement entre ses doigts les deux barres d'or. Défaut de palier : l'oxygène contenu dans son sang se transforme en azote et Joé perd conscience quelques instants après avoir crevé la surface, il coule et ne tarde pas à mourir, noyé...

2 octobre 1987

André Lacaze, médecin de son état (voir PNJ), a son après-midi de libre. Il fait de la planche à voile au large de la Pointe des Châteaux, c'est là qu'il y a le vent le plus régulier et les plus belles vagues. A 17 h, alors qu'il rentre dans le lagon, il aperçoit, flottant entre deux eaux, le corps d'un noir, apparemment mort. Lacaze, véliplanchiste accompli, amène sa planche près du corps, le hisse tant bien que mal en travers, entre ses jambes, et arrive à retourner sur la grève. Lacaze voit tout de suite l'or, le prend en s'assurant que personne ne l'observe ; il ausculte rapidement Joé et comprend qu'il a dû mourir en plongeant. Rapidement il s'organise : il va chercher sa land-rover où il charge sa planche à voile et le corps du mort, qu'il prend soin de dissimuler sous un sac à voile vide. Il part, prenant la route du Moule où il connaît un coin tranquille pour y enterrer ce pauvre Joé, ni vu, ni connu.

Sa triste besogne effectuée, il va sur le port du Moule pour y louer un hors-bord ; avec de la chance, il peut espérer retrouver le bateau de l'inconnu et ainsi



ACTION !

Le scénario va s'articuler autour de cet or de la manière suivante :

— **Lacaze** angoisse, il sent qu'il en a trop dit à Momo, mais l'appât du gain le rend avide et il va essayer de trouver un plongeur de confiance pour voir ce qu'il y a au fond de l'eau, à la position qu'il a relevée. La présence des PJ à ses côtés le rassure et rapidement, s'ils capturent sa confiance, il les enverra à Momo pour négocier la vente des 5 premiers kilos d'or déjà en sa possession.

— **Momo la Pipe**, petit caïd de Pointe-à-Pitre, flairer le gros coup ; il attendra le temps qu'il faudra avant de passer à l'action, mais s'il découvre le pot aux roses, il fera le nécessaire, avec **Toussaint et Noël**, pour s'approprier le magot. En attendant, il va faire surveiller Lacaze.

— Il n'y aurait que ceux-là, ce serait simple mais, en plus, il y a **Lucius**, le frère de Joé, qui commence à s'inquiéter. C'est lui aussi un plongeur et il est connu de tout le monde dans l'île. Il va essayer de prendre des renseignements pour savoir si son frère a été retrouvé. Il apprendra ainsi que la gendarmerie a récupéré son bateau échoué sur les coraux, à l'est de St François. Il s'intéressera de près à toutes les activités inhabituelles touchant la plongée autour de St François. Et qui sait ? Un concours de circonstances plus ou moins hasardeuses peut l'amener à être engagé par Lacaze et les PJ pour aller récupérer l'or...

— Il ne faut pas oublier non plus le commissaire **Jean-Jacques Dorcel**, qui ne rêve que d'une chose : coincer Momo. Il sait que celui-ci fait venir de la drogue du Venezuela qu'il réexpédie vers la France. Dorcel le fait surveiller, lui, son club et ses deux gorilles par ses inspecteurs, **Maillard et Colin**, deux ringards qui ont trop regardé Starsky et Hutch et qui n'en ratent pas une pour montrer leurs gros flingues, dont ils savent à peine se servir. S'il y a une activité en mer liée à Momo, ils ne manqueront pas d'intervenir, croyant à une livraison de came. Notons que Momo se sait plus

ou moins surveillé mais lui aussi est prêt à faire des folies pour cet or. N'oublions pas non plus que Dorcel, Maillard et Colin, tout flics qu'ils soient, n'en sont pas moins hommes et l'or pourrait bien les enivrer, eux, leur conscience professionnelle et leur couardise naturelle.

— Et enfin, le principal protagoniste de l'affaire : **l'or**. Il y a, dans les flancs de l'Almarcha, pas moins de 1 260 lingots d'or de 2,5 kg chacun, soit 3 150 kg répartis dans douze grands coffres. Sachant que le cours au détail du lingot de 1 kg varie entre 90 000 et 100 000 FF, cela nous fait une petite fortune d'environ 300 000 000 FF, trente milliards de centimes ! Certains ont tué père et mère pour beaucoup moins. Une personne avisée qui se renseignerait auprès de collectionneurs, de numismates ou d'une bonne bibliothèque (avec un département traitant de la mer) sur la provenance de lingots de 2,5 kg (unité inhabituelle s'il en est) marqués du sceau suivant « MAR Espana 1666 » aurait, sans avoir à plonger, les informations suivantes :

— Ce type de lingots était utilisé par les Espagnols du quinzième au dix-septième siècles pour refondre l'or des Incas et des Aztèques. Cet or transitait par un port pour ensuite partir pour l'Espagne, enrichir le trésor royal. Les premières lettres du sceau sont l'abréviation du port dans lequel l'or a été fondu et d'où il est parti (Maracaibo en l'occurrence). L'année correspond tout simplement à l'année où le lingot a été fondu.

Le renseignement suivant ne peut se trouver qu'auprès de bibliothèques (et il y en a une à Pointe-à-Pitre) :

— Un galion espagnol, l'Almarcha, a disparu sans laisser de traces en 1668 ; il avait à son bord au moins 800 de ces lingots. On pense qu'il a sombré au large, pendant sa traversée de l'Atlantique. L'or n'a jamais été retrouvé.

Il est évident que si des PJ cherchent ce genre de renseignements sans prendre de précautions, ils peuvent capter l'attention d'autres rapaces qui ne manqueront pas de rappliquer pour participer à la curée...

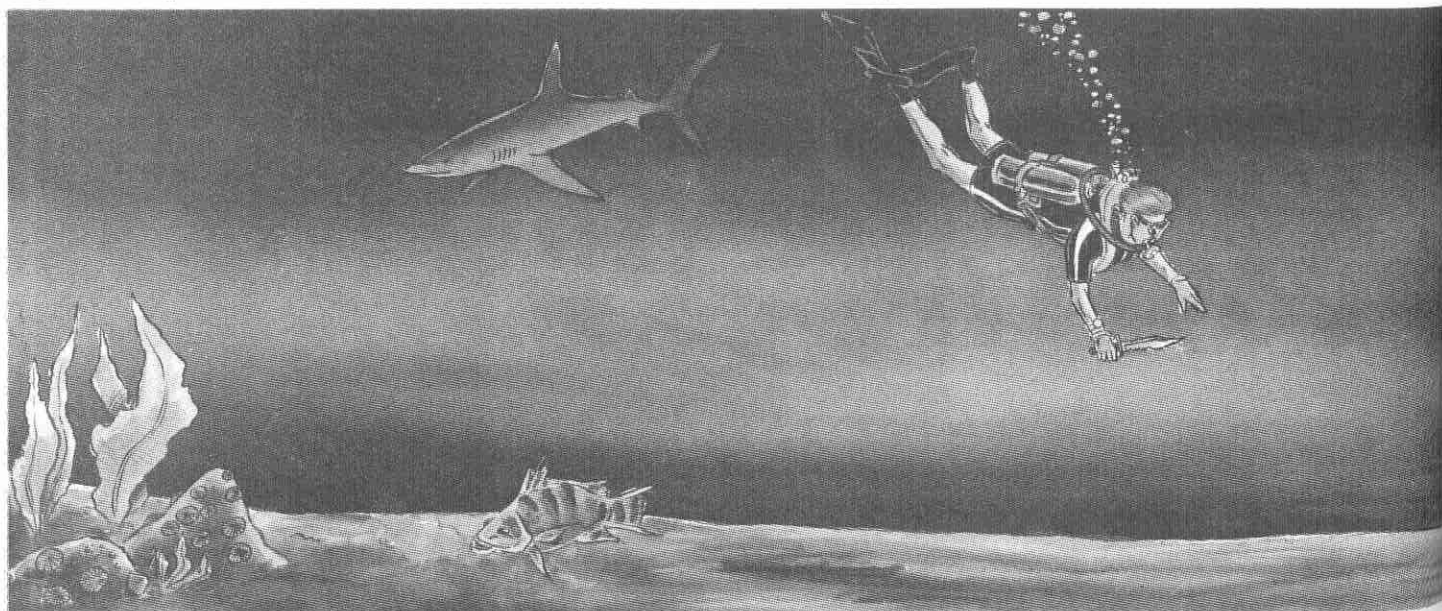
découvrir l'emplacement où il a plongé. Et Lacaze a de la chance ; après seulement trois heures de recherches, il trouve le bateau de Joé, ancré au large de la pointe des Châteaux, vide. Malin, il se contente de faire un relevé très précis de sa position : 16° 13' latitude nord, 61° 06' longitude ouest, puis remonte l'ancre, laissant partir le bateau à la dérive.

De retour à terre, il va reprendre ses activités normalement, comme si de rien n'était...

4 octobre 1987

Le début des embrouilles... Lacaze, trop pressé par l'appât du gain, alors qu'il ne sait pas encore ce qui l'attend au fond de l'eau, va au Cocotier Club. Il se renseigne auprès de Momo la Pipe (voir PNJ) pour savoir si celui-ci serait éventuellement OK pour acheter discrètement de l'or, évidemment à un prix inférieur au cours officiel. Momo réserve sa réponse, demandant un temps de réflexion. Mais, intrigué, il fait suivre Lacaze par ses deux gorilles, Toussaint et Noël (c'est la fête, voir PNJ). Discrets comme deux rabbins au milieu d'un camp de fedayin, ils se font repérer par Lacaze qui réussit à les semer dans les petites rues du centre de Pointe-à-Pitre. Celui-ci, pris par une poussée de paranoïa, va au « Bar de tous les sports », sur le port, essayer de recruter dans ce lieu, fréquenté par les durs du coin, les gens capables de lui assurer une « protection rapprochée » mettant fin à ses angoisses et aux possibles velléités des hommes de main de Momo...

Et bien sûr, c'est sur les PJ qu'Antonio, le patron de ce caboulot de seconde zone, va aiguiller Lacaze. Celui-ci va proposer aux PJ un forfait de 2 000 F par jour pour le protéger... « Le temps de régler deux ou trois affaires délicates » précisera-t-il, sans donner de plus amples détails. Si les personnages acceptent, pas de problème, l'aventure peut démarrer ; sinon, proposez-leur une après-midi « pêche-aux-moules ».



LES LIEUX

La Guadeloupe (voir plan)

C'est une île assez importante qui en fait est composée de deux parties bien distinctes :

— **Basse-Terre**, massif montagneux dominé par la Soufrière, un volcan encore en activité qui fait de temps en temps parler de lui. Tout le nord de Basse-Terre est recouvert par de la jungle, épaisse et inhabitée.

— **Grande Terre**. Cette partie de l'île est recouverte de plantations, essentiellement de la canne à sucre (dont on tire un rhum excellent). Le paysage est moins accidenté et moins joli mais les plages valent le déplacement.

L'ambiance à la Guadeloupe est plutôt relax, malgré un petit groupe d'agitateurs qui se font remarquer de temps à autre. Le mot d'ordre, pour les Guadeloupéens comme pour les gens de la métropole en place là-bas est : se laisser vivre et profiter de l'argent que le gouvernement français dilapide dans ses « colonies » pour qu'elles n'aient pas l'air d'en être. Les éventuels problèmes de racisme sont bien évidemment présents, mais moins que dans une ville comme Marseille, par exemple.

Il faut noter la présence à la Guadeloupe d'une population d'origine indienne, séparée de la population noire. Ce sont les descendants des ouvriers indiens qui ont remplacé les noirs aux champs de canne à sucre lorsque l'esclavage a été aboli.

Pointe-à-Pitre

Principale ville de la Guadeloupe (c'est là qu'il y a l'aéroport) comptant environ 80 000 habitants. Le centre et le port sont assez sympas, agréables, avec des commerces et de l'animation ; les alentours, à part un quartier résidentiel, ressemblent à un gros bidonville : sale, moche et mal famé.

Saint-François

Gros village situé à la pointe est de Grande Terre. On y trouve des pêcheurs et... des touristes : il y des grands hôtels,

des résidences luxueuses, un golf, des restaurants chics. Toute cette partie touristique s'étend au bord de l'océan, séparée du village par quelques kilomètres.

Le Cocotier Club

« Complexe touristique » appartenant à Momo la Pipe. C'est en fait un grand café-restaurant-night-club assez chic dans le centre de Pointe-à-Pitre. On y trouve tous les noctambules un peu louches de l'île et des touristes qui se donnent l'impression de s'encanailler. Le Cocotier Club, malgré son propriétaire métis, est presque exclusivement fréquenté par des blancs.

NOTES POUR LE TRAUMATO

Maintenant que vous avez tous les éléments pour organiser l'aventure à votre manière, gardez bien en tête que l'intérêt de ce scénario repose sur la multitude de groupes de PNJ qui deviendront rapidement antagonistes. Laissez toujours planer le mystère quant à l'identité et au rôle de chacun dans cette affaire. Régler les détails matériels vous prendra un petit peu plus de temps de préparation que dans un scénario plus dirigiste mais, avec un peu de bon sens, ça ne devrait pas poser de problèmes.

PNJ

ANDRE LACAZE - 32 ans

Né à Levallois-Perret, ce fils d'avocat a eu une réussite plus que contestable ; magouilleur et tricheur, son diplôme de médecin généraliste a été remis en question par le conseil de l'ordre... C'est pourquoi il exerce à la Guadeloupe après avoir trainé ses guêtres pendant deux ans en Amérique du Sud. Lacaze est grand (1,82 m) et fin, presque mai-

gre ; ses cheveux châtains et ses traits réguliers lui font croire qu'il possède un physique avantageux, ce qui serait vrai s'il n'avait ce regard fuyant, cynique et finalement avilissant...

FORCE : 12	INTELLIGENCE : 14
DEXTERITE : 14	INTUITION : 13
AGILITE : 14	EDUCATION : 22
CONSTITUTION : 12	CHANCE : 14
MASSE : 9	ODORAT : 11
CHARISME : 10	VUE : 16
VOLONTE : 9	OUIE : 16
EQUILIBRE MENTAL : 8	POINTS DE VIE : 16

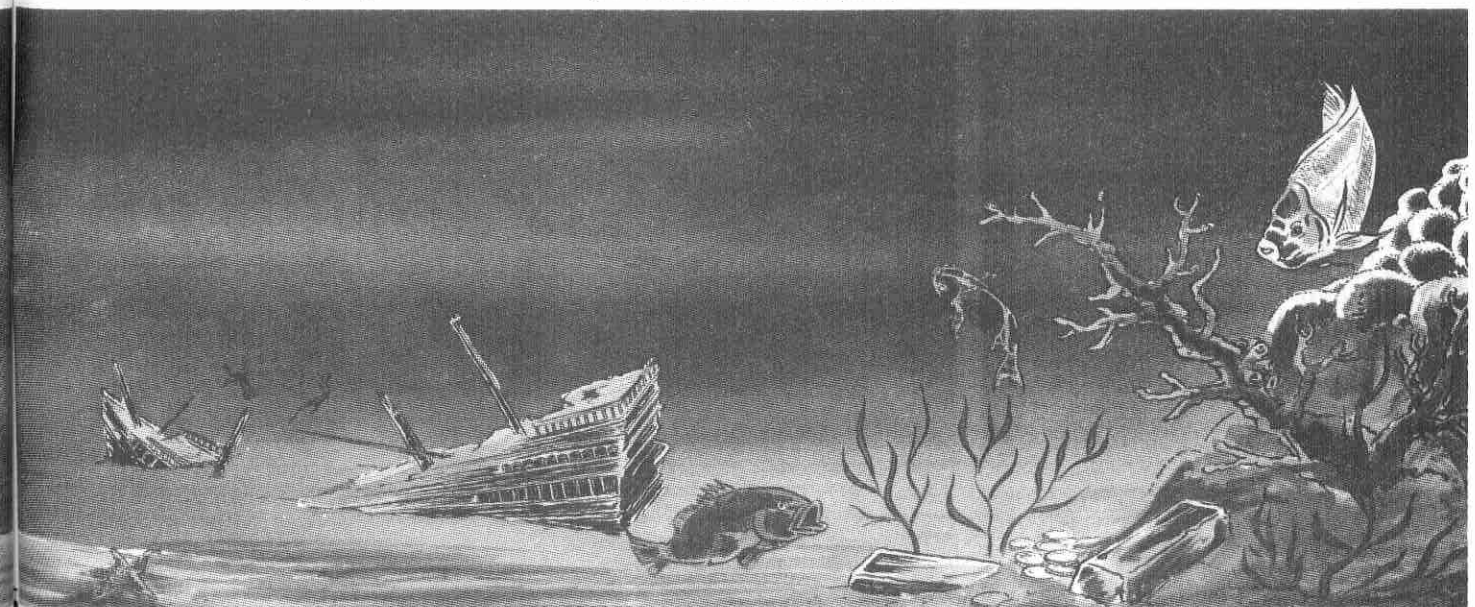
COMBAT A DISTANCE Cat 2 : 12
Arme : Colt Cobra MD + 12
CORPS A CORPS Combat de rue : 9
Chercher : 11
Esquiver : 12
Orientation : 14
Remarquer : 11
Se cacher : 12
Conduire auto : 16
Manœuvrer bateau à voile : 15
Nager : 12
Navigation : 16
Plongée sous-marine : 8
Médecine : 14
Pharmacie : 7

MOMO LA PIPE — 52 ans

Métis d'origines plus ou moins connues, Momo est un homme d'âge mûr, assez grand (1,76 m) et qui présente fort bien. Il est toujours élégamment vêtu et ses fantaisies vestimentaires ne tombent jamais dans le mauvais goût. Son attirance pour l'argent et le luxe qu'il procure le rendent dur et impitoyable, prêt à tuer sans aucun problème de conscience. Le Cocotier Club et le trafic de cocaïne lui assurent déjà des revenus confortables mais... ce n'est jamais assez.

FORCE : 12	INTELLIGENCE : 15
DEXTERITE : 15	INTUITION : 13
AGILITE : 12	EDUCATION : 17
CONSTITUTION : 13	CHANCE : 13
MASSE : 12	ODORAT : 11
CHARISME : 15	VUE : 12
VOLONTE : 17	OUIE : 10
EQUILIBRE MENTAL : 11	POINTS DE VIE : 19

COMBAT A DISTANCE Cat 2 : 13, Cat 4 : 14
Arme : Walther P 38, MD : + 13



CORPS A CORPS Boxe : 13

Chercher : 10
Psychologie : 10
Remarque : 13
Sédution : 11

Commerce : 14
Conduire auto : 14
Interrogatoire : 10
Piloter bateau à moteur : 15

TOUSSAINT

Petit voyou issu des faubourgs de Pointe-à-Pitre, il a su faire son chemin pour être maintenant le bras droit de Momo. Loin d'être un idiot, il a souvent de bonnes initiatives. Toussaint est un noir de 1,65 m, pas très costaud ni très impressionnant ; néanmoins, il est loin d'être manchot quand il a son Browning en main. Pour les travaux « d'intimidation », il se repose sur Noël, plus impressionnant que lui.

FORCE : 9
DEXTERITE : 15
AGILITE : 13
CONSTITUTION : 10
MASSE : 8
CHARISME : 10
VOLONTE : 14
EQUILIBRE MENTAL : 10

INTELLIGENCE : 15
INTUITION : 14
EDUCATION : 12
CHANCE : 12
ODORAT : 9
VUE : 15
OUIE : 16
POINTS DE VIE : 14

COMBAT A DISTANCE Cat 2 : 15, Cat 6 : 13

Armes : Browning HP 35, MD : + 13

ainsi que quelques grenades M33

CORPS A CORPS Combat de rue : 7

Chercher : 12

Grimper : 10

Lancer : 12

Remarque : 12

Conduire auto : 11

Interrogatoire : 14

Pickpocket : 16

Manip explosifs : 14

Radio : 14

NOËL

C'est le pendant de Toussaint : grand, costaud, impressionnant mais avec un pois-chiche à la place de la cervelle. Il est complètement dévoué à Toussaint et serait même prêt à se sacrifier pour lui.

FORCE : 18
DEXTERITE : 12

INTELLIGENCE : 7
INTUITION : 8

AGILITE : 16
CONSTITUTION : 16
MASSE : 16
CHARISME : 16
VOLONTE : 10
EQUILIBRE MENTAL : 8

COMBAT A DISTANCE : néant
CORPS A CORPS Combat de rue : 17
Armes : Bowie knife, MD : + 10
Esquiver : 12
Orientation : 14
Pister : 13

EDUCATION : 8
CHANCE : 14
ODORAT : 12
VUE : 10
OUIE : 12
POINTS DE VIE : 24

Se mouvoir en silence : 13
Tomber : 12
Plongée sous-marine : 10

LUCIUS

Frère cadet de Joé, il ne manque ni de jugeotte, ni de relations. C'est en outre un excellent plongeur qui n'aurait pas commis les erreurs de son frère. Il est évidemment prêt à tout pour retrouver Joé.

FORCE : 15
DEXTERITE : 14
AGILITE : 16
CONSTITUTION : 16
MASSE : 13
CHARISME : 13
VOLONTE : 15
EQUILIBRE MENTAL : 14

INTELLIGENCE : 13
INTUITION : 12
EDUCATION : 13
CHANCE : 12
ODORAT : 11
VUE : 13
OUIE : 11
POINTS DE VIE : 22

COMBAT A DISTANCE Cat 1 : 11
Armes : Browning Baby, MD : + 7
CORPS A CORPS Combat de rue : 14
Armes : Couteau de plongée, MD : + 9

Chercher : 10

Esquiver : 12

Orientation : 14

Remarque : 10

Se cacher : 9

Se mouvoir en silence : 10

Manœuvrer bateau à voile : 13

Nager : 17

Piloter bateau à moteur : 11

Plongée sous-marine : 16

Secourisme : 11

JEAN-JACQUES DORCEL

Il est originaire d'une famille de fermiers beaucerons qui avaient décidé de faire de leur fils « quelqu'un de respectable et respecté » et c'est tout naturellement que celui-ci s'est retrouvé à la P.J. Rapidement, il a fait son chemin jusqu'à être nommé commissaire divisionnaire à l'âge de 37 ans. Malheureusement, un excès de zèle sur une affaire ayant de

légères implications politiques lui a valu d'être nommé à la Guadeloupe, pour une durée indéterminée... A 42 ans, Dorcel n'est pas encore trop marqué par l'alcool, il n'est pas très grand, chatain et bedonnant.

FORCE : 9
DEXTERITE : 11
AGILITE : 9
CONSTITUTION : 10
MASSE : 15
CHARISME : 12
VOLONTE : 13
EQUILIBRE MENTAL : 10

INTELLIGENCE : 14
INTUITION : 14
EDUCATION : 20
CHANCE : 11
ODORAT : 8
VUE : 11
OUIE : 10
POINTS DE VIE : 17

COMBAT A DISTANCE Cat 2 : 13

Armes : Manurhin MR 73 GIGN, MD : + 15

CORPS A CORPS Combat de rue : 6

Chercher : 11

Droit : 10

Psychologie : 12

Remarque : 10

Conduire auto : 13

Interrogatoire : 14

Piloter bateau à moteur : 15

JEAN MARC MAILLARD

Nom de code : « Starsky », c'est un abruti congénital qui ne doit sa place dans la police qu'à l'influence de sa famille dans le « milieu » européen de Pointe-à-Pitre. Maillard est un méfiant de 31 ans, moyen de taille, traînant toujours un mauvais sourire au coin des lèvres. Il se sert de sa position d'inspecteur pour terroriser, avec un relatif succès, son entourage...

FORCE : 13
DEXTERITE : 10
AGILITE : 11
CONSTITUTION : 14
MASSE : 12
CHARISME : 12
VOLONTE : 11
EQUILIBRE MENTAL : 9

INTELLIGENCE : 8
INTUITION : 11
EDUCATION : 10
CHANCE : 15
ODORAT : 15
VUE : 16
OUIE : 10
POINTS DE VIE : 20

COMBAT A DISTANCE Cat 2 : 9

Armes : Beretta M 92 S, MD : + 13

CORPS A CORPS Karaté : 9

Remarque : 9

Conduire auto : 13

Interrogatoire : 10

MAURICE COLIN

« Hutch » pour les intimes, ce grand et blond benêt est peut-être le moins dégénéré du tas. Il a atterri dans la police comme on atterrit aux PTT : par dépit. Et il essaie de faire en sorte que ça se passe du mieux possible pour lui : à la cool... Pas trop vite le matin, doucement le soir, un petit coup de frime pour épater les nanas et la paie à la fin du mois.

FORCE : 12
DEXTERITE : 12
AGILITE : 14
CONSTITUTION : 14
MASSE : 16
CHARISME : 13
VOLONTE : 11
EQUILIBRE MENTAL : 12

INTELLIGENCE : 12
INTUITION : 9
EDUCATION : 12
CHANCE : 15
ODORAT : 11
VUE : 12
OUIE : 10
POINTS DE VIE : 22

COMBAT A DISTANCE Cat 2 : 11

Armes : Colt Python, MD : + 15

CORPS A CORPS Combat de rue : 12

Chercher : 10

Esquiver : 11

Grimper : 12

Pister : 8

Remarque : 10

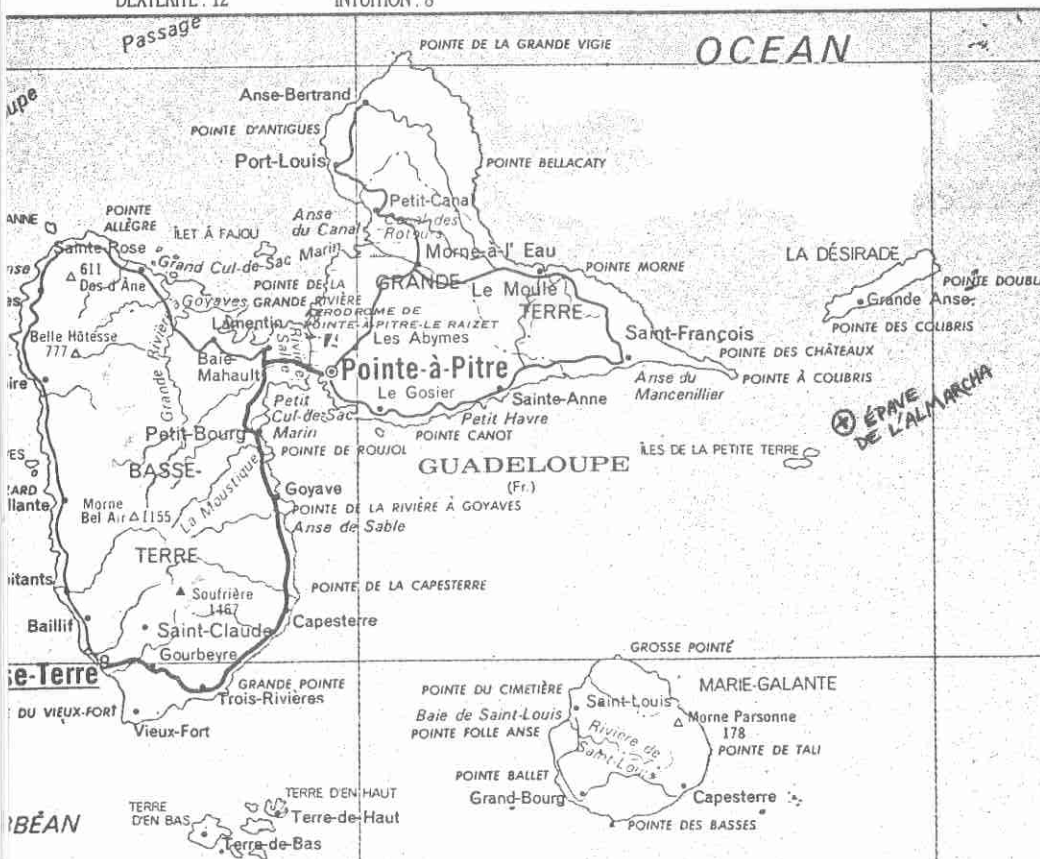
Se mouvoir en silence : 9

Conduire auto : 16

Manœuvrer bateau à voile : 12

Nager : 13

Plongée sous-marine : 15



Le Rancor

NÉ DANS : Le troisième volet de « La Guerre des Etoiles », « Le retour du Jedi ».

PARENTS : Georges Lucas, Richard Marquand et les deux spécialistes en maquillages : Phil Tippett et Stuart Freeborn.

DATE : 1983

ORIGINE : Inconnue, le Rancor apparaît seulement au moment où Luke Skywalker essaie de négocier avec Jabba the Hut la libération de son ami Ian Solo... L'affreux Jabba précipite Luke dans une fosse où il devra affronter le Rancor...

PHYSIQUE : Six mètres de haut, un faciès de cauchemar, une peau dure comme de la pierre, deux longs bras terminés chacun par trois griffes gigantesques et une mâchoire capable de broyer à peu près n'importe quoi, ce bestiau-là est bien équipé pour tuer...

MOEURS : Le Rancor a une intelligence plus que rudimentaire, ses activités se limitent à manger et dormir. Il est à noter qu'il a un odorat très développé, qu'il vit dans l'obscurité et qu'il est carnivore.

COHABITATION : Délicate, le Rancor a un gros appétit...

PRECISIONS DANS : Les éditions spéciales de Starfix et de l'Ecran Fantastique sur « Le retour de Jedi ».

Régulièrement, cette rubrique vous proposera des fiches complétant des pavés publiés dans Chroniques. Voilà déjà un affreux que vous pouvez rajouter aux autres vilains de l'écran monstrueux du n° 7. Ça ne mange pas de pain, plutôt de la viande...

AD&D

Fréquence : très rare
Nb par apparition : 1-3
Classe d'armure : - 2 (peau)
Mouvements : 18"
Dés de vie : 10
% dans son repaire : Jour : 100 %
Nuit : 80 %
Type de trésors : néant
Nb d'attaques : 3
Dommages par attaque : 2-12 / 2-12 / 6-24
Résistance à la magie : standard
Intelligence : très basse
Alignement : neutre (animal)
Taille : grande
PdE : 1350 + 14/PdV

Empire Galactique

FORCE : 12
ENDURANCE : 11
ARMES Griffes : E, Crocs : C.
ARMURES : 13

Rêve de Dragon

Le Rancor vient d'un autre rêve, situé très loin d'ici, à une autre époque... Il représente pour l'homme l'outil dissuasif le plus impressionnant que l'on puisse apercevoir à travers les déchirures du rêve... Stupide, il paraîtrait néanmoins que certains haut-révants, voués à de sombres desseins, aient réussi à en apprivoiser...

TAILLE	d10 + 20 (21-30) 26
CONSTITUTION	d6 + 12 (13-18) 16
FORCE	d6 + 16 (17-22) 20
AGILITE	d4 + 5 (6-9) 8
PERCEPTION	d6 + 10 (11-16) 14
VOLONTE	d6 + 6 (7-12) 10
INTELLECT	d4 + 3 (4-7) 6
RÊVE	d6 + 6 (7-12) 10
VIE	21
ENDURANCE	(+ 2 d6) 49
+ dom	+ 8
Protection	d6 + 3
VITESSE	14/28/56
COUP DE PATTE (X 2)	d10 + 6 (11-16) 12 (niv 3) init 11, + dom + 2 (+ 10 !)
ESQUIVE	d4 + 3 (4-7) 6 (niv - 2)
DISCRETION	d4 + 4 (4-7) 6 (niv 0)
SURVIE EN SOUS-SOL	d10 + 6 (11-16) 14 (niv 4)

Laurent Tibaldi, BELLEY

Avant toute chose, un bravo pour toute l'équipe qui a fourni en sept numéros un travail remarquable. Il y avait pourtant au tableau une ombre de taille : Diceman, où avec Reagan et Torquemada (l'ultime fasciste, et on demandait d'incarner un tel personnage, non merci, je laisse ce plaisir aux skins fachos du 18^{ème}), on atteignait l'abêtissement total. Par contre, j'ai été surpris de sa suppression : on avait réellement tenu compte de l'avis des lecteurs, tout en sachant que sa disparition affecterait d'une manière ou d'une autre le journal... bravo, vous n'avez fait qu'augmenter votre crédibilité à mes yeux... ci-joint une annonce de la création de notre club qui voit enfin le jour après sept mois de démarches administratives et autres complications consternantes : je vous passe les détails mais on nous a quand même demandé si des sommes d'argent circulaient, on ne sait jamais (un clandestin, on n'y avait pas pensé !), on nous a aussi proposé de souscrire à une mutuelle de sportifs pour les risques d'accident (les

tryptiques n'offrent peut-être plus une garantie suffisante contre les jets de gommes, dés, crayons)...

Vénérable ami, merci de tes encouragements qui nous sont un baume lubrifiant sur nos tentacules gercés... mais permets-moi de te dire que tout le monde ne voit pas les deux derniers Diceman comme des nullités fascisantes, au contraire... Un peu de second degré, par la verge d'airain d'Aimbale ! Même LIBERATION a salué d'un petit coup de chapeau le passage de cette satire reaganienne dans nos pages... Au passage, je te signale qu'un skin fachos dans le 18^{ème} ça s'appelle une cible (additif gratuit pour TRAUMA...).

Philippe Lonquety de la Routière, LEFOREST

Je suis d'accord avec SNOOPY le profaneur, sans pour autant être aussi virulent que lui. Dans les premiers numé-

ros, j'ai cru remarquer une atmosphère plus vénéneuse, plus barbare, plus hors des chemins battus, que dans le n° 8 qui avait, si j'ose dire, une atmosphère plus « curry des Indes » (ce qui ne veut pas dire que je n'ai pas apprécié). Le docteur Destroy fait assez mercenaire des clubs Méditerranée sur le retour si vous voyez ce que je veux dire.

« Point Alpha. Point Alpha... Leforest en vue à trois milles à droite... Ordre de regroupement de la formation autour de Squad Leader Destroy... au-dessus du village, on mettra du Wagner histoire de les faire couvrir un peu avant le lâcher de napalm. Over. »

Je souhaite que vous retrouviez et continuiez à répandre l'atmosphère de vos premiers numéros dignes de Conan le Barbare : étrange, mystère, sauvagerie tempérée d'un mysticisme chaotique et d'une philosophie primaire...



les

Nikolas, MARSEILLE

Sale bande de racistes, je suis marseillais d'origine et mes potes en vacances sont tous marseillais, ils n'ont pas apprécié le dernier scénario de TRAUMA, certains parlent même de colis piégés ou de killer amélioré... (Non, pas les dents !)

Mon petit Nikolas, ma petite Pimprenelle, ta lettre nous a bien fait plaisir. D'autant que le scénario en question « ENGATZE A LA ROSE » est sorti de l'esprit (?) tordu d'un Bouchard-du-Rhône dans ton genre, d'un Jouquard de la pire espèce (Jouques, son église, ses collines, sa bande de beaufs armés jusqu'aux dents...). Faut pas lui en vouloir, il a des mauvaises fréquentations, mais c'est un bon gars dans le fond...

J'embrasse vos petites menottes humides d'encre, chers lecteurs, et vous donne rendez-vous pour les prochaines BAFOUILLES. Notre mascotte, Fang, un demi-orc de 190 livres, se charge de répondre plus bas à un courrier personnel.

Dr Destroy

Frédéric Jordan, SAINT-ESTEVE

Si je vous est écrit — sic — c'est pour répondre à votre critique de PRICE OF FREEDOM. Bon, OK, les auteurs se sont — sic — pas cassé — sic — pour l'histoire et pour les règles, m'enfin de là à le traîner dans la boue. Si vous pouviez m'expliquer la différence fondamentale entre casser du bolcho et casser du gob ou du clarificateur, vous me rassureriez. J'ai acheté ce jeu, j'y ai joué et j'ai apprécié. Bon, je m'arrête — sic — dans les polémiques. Au fait, vous direz à l'analphabète qui a écrit (ou plutôt griffonné) cet article (tout en relisant les droits de l'homme bien sûr) que grâce à un informateur, j'ai obtenu l'adresse du pseudo-journaliste à qui j'enverrais — sic — un exemplaire, aujourd'hui presque introuvable de Advanced Hochet et Sucette que l'auteur conseille à des personnes comme l'autre demeuré. A part ça le journal est génial, rien à redire sauf qu'un petit remaniement rédactionnel ne serait pas à exclure. Voilà, à la prochaine en espérant ne plus voir un article écrit par celui dont mon informateur traite de personne attardé — sic — psychiquement, moralement et surtout physiquement.

Cher Fred,

J'espère que tu te remets bien de ta lobotomie frontale. Comme tu en es la preuve, on peut parfaitement vivre avec un seul hémisphère cérébral. Et ce ne sont pas ces rares fautes d'orthographe qui ôteront à ta

lettre son charme très particulier. Mais en tant que personne attardée, laisse-moi te remettre les idées en place. Comme tu le dis, ils se sont « pas cassé » pour l'histoire et les règles. Mais t'as raison, gars, ça a jamais été, de mémoire d'orc, une raison pour casser du sucre sur un jeu. Pasque c'est pas tout, l'histoire et les règles, hein ? Ils sont pas terribles, on a qu'à les virer, au lieu de râler, pas vrai. V nous restera toujours la boîte (chouette ! ! ! ! !) et les dés (wow ! magiiiique ! ! !).

Pis t'as tout compris, toi, mon anaconda en plastique, y'a pas de différence fondamentale entre casser du bolcho et du gob... certains d'entre nous avaient cru jouer à des jeux de rôle, les pauvres... Comme tu vas les reconforter, toi qu'es pas attardé physiquement et psychiquement. Pour être un bon joueur, suffit d'casser tout c'qui bouge. Dans ce cas là, effectivement, du gob, du byakhee ou du bolcho, c'est kif-kif. Trêve de plaisanterie. Le reproche fondamental que je fais à PRICE OF FREEDOM, c'est que dans un univers rambasque ridicule, il propose des scénarios d'une parfaite bêtise. Je ne t'empêche pas de l'apprécier pour autant. Tu dois être très heureux de pouvoir bénéficier d'atouts aussi inventifs que les points d'héroïsme, qui te permettent, à toi tout seul avec la malaria et un bras cassé, de décimer l'Armée Rouge toute entière. Que veux-tu, je continuerai à trembler dans l'Appel de Cthulhu, Stormbringer ou Aftermath en te laissant à tes branlettes de super-héros. Continue à nous adresser des critiques de jeu aussi originales et pointues. Au plaisir de te lire d'un derrière disgrait.

Fang

CLUBS

RENNES — Un nouveau club ouvre ses portes à Rennes sous le nom d'« Atemporel ». Jeux sur table (Supergang, Blood Bowl, etc), grandeurs nature et jeux par correspondance y seront à l'honneur. Renseignements : Erik Hallet 99 33 06 01 et Tremeur Louam 99 30 00 44.

VILLEFRANCHE SUR SAONE — Cherche joueurs et joueuses pour création club JdR à Villefranche sur Saône — 74 00 31 28

SALON DE PROVENCE — « La Guilde des Aventuriers, Magiciens et Elfes » (G.A.M.E) rassemble ses adeptes tous les samedis à 13 h30 à la bibliothèque de Salon de Provence. Tous renseignements sur place.

DUNKERQUE — Fan de JdR de Dunkerque, venez nombreux participer à des parties palpitantes... tous les samedis de 14 h à 19 h au centre Jean Cocteau à St Pol/Mer.

ROANNE — Sorcières et voleurs roannais, rejoignez-nous ! Pour jouer à AD&D, AdC, L'Oeil Noir, Méga, Trauma, etc. Club en formation — Contacter Nicolas Eglus, 14 place de l'Hôtel de Ville, 42300 Roanne.

TOULON — Le « F.A.S.T » (Fantaisies Aventures Simulation Toulonaises) reprend ses quartiers d'hiver le samedi de 14 h à 19 h et de 20 h30 à 2 h du matin à la Maison de Quartier du Pont du Las, 56 rue Félix Mayol, 83200 Toulon — 94 62 13 59. On y pratique : des jeux de rôle, du wargame sur carte, du wargame avec figurines et des jeux de plateau. Venez nombreux découvrir le F.A.S.T avec le Chaos et les Ténèbres comme compagnons de jeu !

CHALON sur SAONE — Avis : Les « Ames Mortes » investissent la maison des associations, rue St Georges à Chalon sur Saône. Les joueurs et joueuses intéressés par Supergang, Bushido, AdC, etc, peuvent contacter Franck au 85 45 21 27 ou Raphaël au 85 44 05 21. PS : Les Grosbills sont priés de laisser leur attirail dans le porte parapluie.

BELLEY — Le club de JdR « Blade Rôleurs » encourage tous les rattachés potentiels à venir se faire recenser au plus vite. Pour cela, rendez-vous rue de l'Amitié (derrière la Maison des Sociétés) à Belley. Ouvert tous les week-end à partir de 14 h30. Tests de dépistage les plus pratiqués : AD&D, JRTM, Paranoïa, Empire Galactique, AdC, Maléfices, Trois Mousquetaires, Trauma, etc. Renseignements : Phil 79 81 29 67, Laurent 79 81 02 54 ou écrire : Club de jeux de rôle « Blade Rôleurs », Hôtel de ville, Boulevard de Verdun, 01300 Belley.

LE POIRE SUR VIE — Petit nouveau, « Le Dragon Ethylique » démarre ses activités. Au programme : faire ce qui n'a pas encore été fait en JdR... Contact : Régis Jaulin (Mac Abre), la Bardinière, 85170 Le Poiré sur Vie.

VITRE — Création d'un nouveau club de jeux de simulation à Vitre en Ile-et-Vilaine sous le nom de « Profession : Héros ». Pour plus de renseignements, contactez la présidente, Mlle Moutaoukil ou écrivez à « Profession : Héros », Centre social Vitre, 27 rue Notre-Dame, 35500 Vitre.

CLERMONT-FERRAND — Ouverture d'un club de jeux de rôle et de stratégie avertgnat portant le nom d'« Efotis ». Un local sera ouvert à ses adhérents au 73 rue St Alyre à Clermont-Ferrand. Horaires : vendredi, samedi et dimanche de 12 h à 3 h du matin. « Efotis » prévoit de publier un zine bimestriel, « L'Oeil d'Efotis », pour ses membres.

ACHAT

Achète traduction française de Marvel Super Héros (+ carte) et de Toon — 87 33 28 40.

Achète Adventurer n° 1, prix à débattre — (16) 50 54 02 94 demander Kevin (après 17 h30).

Achète Cross of Iron (Avalon Hill) — Nicolas Salmon, 40 bd Béranger, 37000 Tours — 47 05 09 83 (après 17 h).

Achète livres de science fiction — toutes séries, toutes époques — Bob Morane, Doc Savage, policiers... et porte-clefs Bob Morane — F. Tempeville, Ferme du Rabot, 5 rue de Bellevue, 91400 Orsay — (16) 69 28 45 50 (le soir).

CONTACTS

Recherche BD américaines ou autres, toutes époques, comportant des histoires avec des OVNIS (UFO). Aché, 1 rue Honegger, 78100 St Germain en Laye — 34 51 98 59.

Association « Les Elfes Maléfiques » recherche scénaristes, dessinateurs, correspondants, etc. Ecrire à Lydie Deverre, 102 rue d'Orléans, 14000 Caen.

Association loi 1901 « Les Créateurs de rôle » cherche livres de poche, dessins, scénarios à bas prix. Ecrire à Eric Delacour, 18 rue des Lys, 14610 Cailon.

Cherche joueurs JRTM, Jorune, RdD, AdC, Aftermath, etc en région normande — C. Hermier, 25 rue de Paris, 14370 Bellengreville.

Cherche contacts pour JRTM (échange de renseignements). Sébastien Pavonne, 3 impasse du Haut Bois, 85600 Montaigu.

Urgent ! Cherche fanas du trop fameux Ambush — Eric (1) 46 57 88 30

ECHANGES

Echange « Livre dont vous êtes le héros » (Folio Junior : La cité des Voleurs) + 1 coffret de 2 livres de la série « 1 contre 1 de Donjons et Dragons Niveau Avancé » (Solar) contre n° 1 de Chroniques + feuilles de perso pour Trauma ! Save Thierry, 24 rue du 8 mai 1945, 58000 NEVERS.

Echange Maléfiques, l'Oeil Noir + extensions + accessoires MJ contre l'Appel de Cthulhu et scénarios — Donnet, 6 square M. Cerdan, 34500 Béziers.

VENTES

Vends Pendragon 150 F (frais d'envoi compris), état neuf — 90 25 24 28.

Vends AD&D : Manuel du joueur + Guide du maître 230 F les deux, Amiralut 80 F, Squad Leader 200 F, Detective Conseil 200 F, Okinawa 100 F. TBE — Frédéric Jordan, 13 place de Cerclagne, 66240 Saint-Estève.

Vends 8 « Livres dont vous êtes le héros » 10 F chaque ou 70 F le lot — Bruno Bocquin, 9 place Croix Rousse, 69004 Lyon.

Vends JdR état neuf, prix réduits — 45 95 24 08.

Vends : « Livres dont vous êtes le héros », 15 F pièce — 47 35 91 07 (après 19 h).

Vends Maléfiques + Scénario, l'Oeil Noir, Les Trois Mousquetaires, Bitume — J.C. Prandini, 78 85 98 72.

Vends CBM 64 + lecteur + jeux + manette + péritel. Révisé et remis à neuf TBE 2 000 F — 37 36 98 77.

Vends 20 « Livres dont vous êtes le héros » + 10 livres « Quêtes sans fin » + 10 J&S — L. Defrain, 21 rue Gronich, 40220 Tarnos.

Vends 54 livres-jeux 10 F pièce + 5 F de port et emballage — Vincent Pilpre, 58 rue de St Médard, 35250 St Aubin d'Aubigné.

Vends DMG (anglais) 80 F + Timemaster 80 F TBE. Cherche tout sur AD&D en français — Guillaume, 60 77 31 06 (après 17 h).

Vends 13 livres-jeux, de 3 à 10 F l'un ou 100 F le tout — Lafarge A, 18 rue Riquet, 63000 Clermont-Fd. Joindre n° tel pour liste et frais d'envoi.

Vends Compagnie des Glaces, Pendragon, AdC, Flashing Blades, Top Secret, Gamma World, Elfquest, Vilains & Vigilantes, Stormbringer, Fiend Folio, Monster Manual 1, Scénarios AD&D, White Dwarf n° 44 à 68 ; Wargames : B 17, Tobruk, Battlefleet Mars — Dinh au (1) 20 72 60 59.

Vends Paranoïa VF 100 F, écran : 40 F, deux scénarios : 30 F pièce — (16) 88 26 03 05 (après 17 h).

Vends 27 « Livres dont vous êtes le héros » + 4 livres Gore Fleuve Noir 13 F l'un, 90 F le lot de 10, 300 F le tout — 46 77 34 93 (de 18 à 20 h).

Vends 16 « Livres dont vous êtes le héros » à 13 F l'un et 210 F les 16. 70 F la collection complète de la quête du Graal — 46 78 15 98 (entre 18 et 20 h).

Vends J&S n° 20 à 46 sauf 37. Du 20 au 30 : 10 F pièce et du 30 au 46 : 15 F pièce — 22 32 96 64.

Vends Scénario pour jeu l'Appel de Cthulhu : Les masques de Nyarlathotep ainsi que des livres dont vous êtes le héros (nombreux titres) — Julien 73 92 22 69 (après 18 h).

Vends boîte Paranoïa 110 F TBE — (1) 93 04 10 81 ou (1) 93 44 19 61 (entre 19 et 20 h).

Vends JdR 100 F la boîte : Cthulhu, Havena (l'Oeil Noir), D&D et divers scénarios pour D&D, l'Oeil Noir, La Table Ronde, Stormbringer avec une remise de 20 à 50 %. — 63 46 17 13 (après 20 h, demander Hossine).

Vends « Les Trois Mousquetaires » et échange Légendes (règles + accessoires) contre « Les Mille et une Nuits » + « Livres dont vous êtes le héros » — Christophe Brio, 93 30 83 88.

Vends l'Oeil Noir : livre des règles 1, livre des règles 2, livre des aventures, l'Aventurier, carte de l'Aventurier, les 2 écrans, 20 feuilles de personnages grand format, 8 feuilles de combat, 7 feuilles de plans, 5 feuilles perso petit format et 8 fiches cartonnées pour plans. Bon état, 120 F — Nicolas, 42 02 33 30.

Vends Companion set et Master set D&D 120 F l'un, 200 F les deux — David Simonet, (1) 42 02 36 79.

Vends ou échange Aegeon Stike : 135 F + port, Firepower : 145 F + port — Pierre Miranda, Beaux-Arts, 22 2000 Neuchâtel, Suisse.

Vends Traveller's book 150 F, Wagram 80 F, Baston 150 F, Cry Havoc 120 F, Bushido 110 F, scénarios Rêve de Dragon : Le cidre de Narhuit 30 F, Au bonheur des Ziglures 35 F, Les larmes d'Ashani 35 F, Le sacré pinceau à barbe 35 F, scénarios AdC : L'asile d'aliénés 50 F, La trace de Tsatoggua 50 F, Mummures des profondeurs 50 F, Supplément Cthulhu 50 F, A la recherche de Kadath 50 F, Les ombres de Yog-Sothoth 50 F, La malédiction des Cthoniens 50 F, Les masques de Nyarlathotep 120 F, Empire Galactique 50 F, Frontière de l'Empire 50 F, scénario D&D B7 50 F — 87 36 41 57, Christophe.

Vends Squad Leader + Cross of Iron + traduction. Etat impeccable, Cross of Iron jamais utilisé. Frais d'envoi gratuits. 2000 FB ou 310 FF — Alexandre Sœur, 206 route Militaire, B 4430 Alleur, Belgique.

BON D'INSERTION D'UNE PETITE ANNONCE GRATUITE.

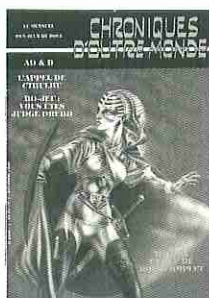
A découper ou copier et à renvoyer à CHRONIQUES D'OUTRE MONDE — PETITES ANNONCES — 96 avenue de la République 75011 Paris.

Ecrivez lisiblement... sinon !!!

CHRONIQUES D'OUTRE MONDE

*le journal qui mord là où ça fait mal...
Une dent vous manque ?*

Complétez votre ratelier !



N° 1 - TRAUMA, le jeu dont vous êtes la victime : les règles.

Scénarios : AD&D, l'Appel de Cthulhu, TRAUMA.

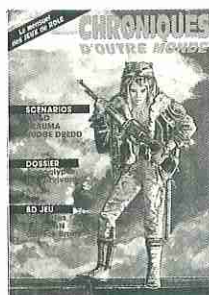
Article : Joueuses de rôle.



N° 2 - LE KERSH, une aide de jeu pour AD&D.

Scénarios : AD&D, l'Appel de Cthulhu, TRAUMA.

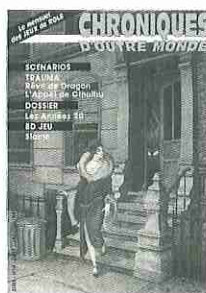
Article : Plaisirs solitaires.



N° 3 - APOCALYPSE YES-TERDAY, 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.

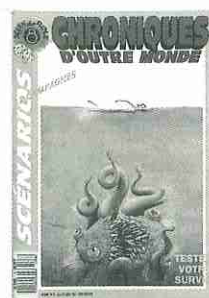
Scénarios : AD&D, l'Appel de Cthulhu, TRAUMA.

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.



N° 7 - LES MONSTRES, qui sont-ils ? comment les utiliser ? quelques monstres du cinéma adaptés aux jeux de rôle.

Scénarios : Paranoïa, Chill, Runequest, TRAUMA.



N° 8 - SCENARIOS. Multi-jeux : Super-Héros et SF.

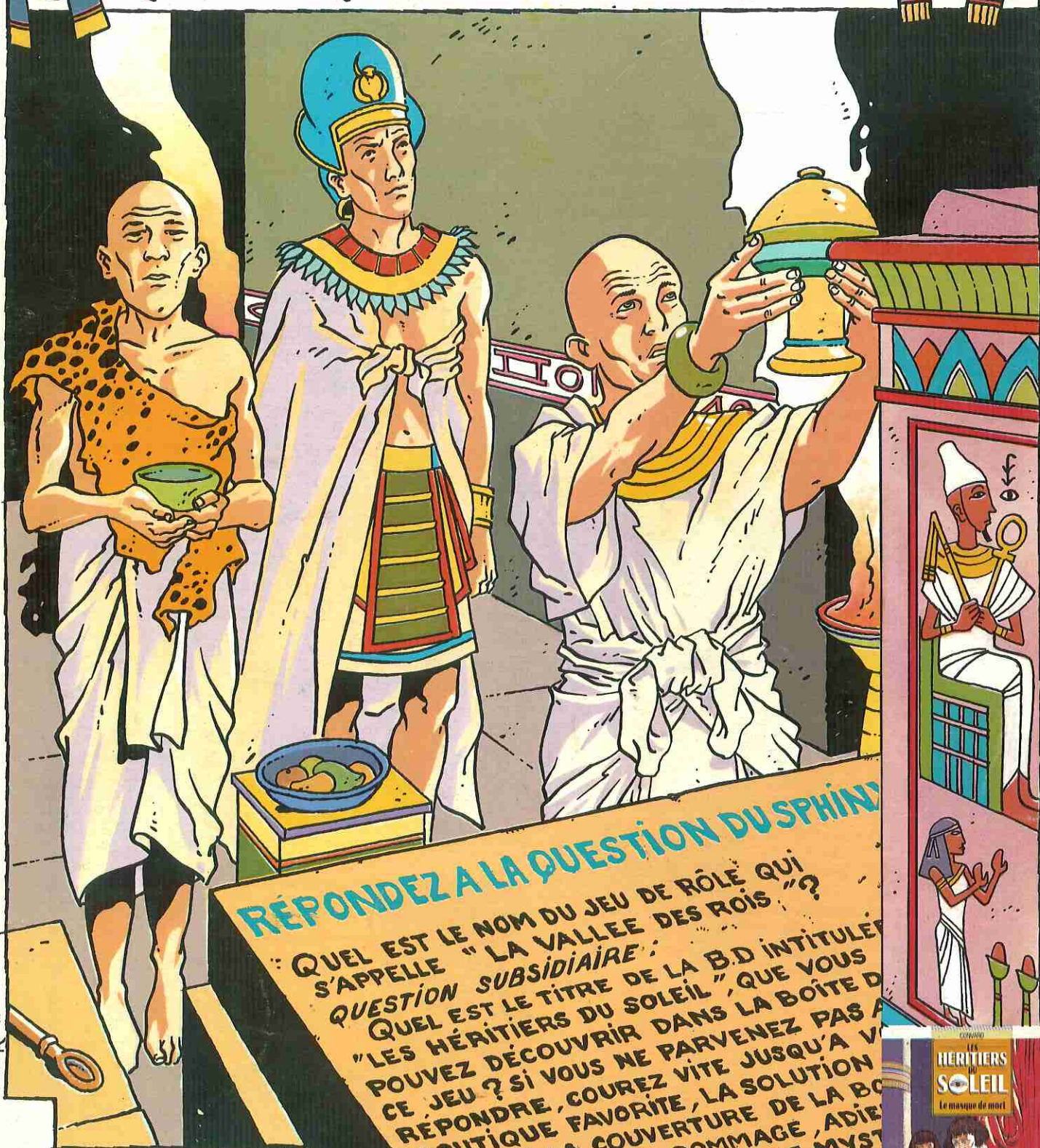
2 campagnes : AD&D et l'Appel de Cthulhu. TRAUMA, Rêve de Dragon.

Article : les meilleurs jeux de plateaux.

Les anciens numéros sont disponibles au prix unitaire de 28 F + 4 F de port, soit 32 F chaque. Vous pouvez également commander les 8 premiers numéros pour 200 F port compris. **Demandez-les à :**

CHRONIQUES D'OUTRE MONDE, 96 avenue de la République, 75011 PARIS

La VALLÉE des ROIS



RÉPONDEZ A LA QUESTION DU SPHINX

QUEL EST LE NOM DU JEU DE RÔLE QUI S'APPELLE "LA VALLÉE DES ROIS" ?
 QUESTION SUBSIDIAIRE :
 QUEL EST LE TITRE DE LA B.D INTITULÉE "LES HÉRITIERS DU SOLEIL", QUE VOUS POUVEZ DÉCOUVRIR DANS LA BOÎTE DE CE JEU ? SI VOUS NE PARVENEZ PAS À RÉPONDRE, COUREZ VITE JUSQU'À VOTRE BOUTIQUE FAVORITE, LA SOLUTION EST SUR LA COUVERTURE DE LA BOÎTE. SINON, TANT PIS, DOMMAGE, ADIEU L'AVENTURE DANS L'ÉGYPTE MYSTÉRIEUSE AU TEMPS DES PHARAONS, VOUS N'Y JAMAIS VOUS NE VERREZ LES GRANDES PYRAMIDES ET LES SACS D'OR DU NIL. DE



**JEUX
DESCARTES**

5, Rue de la Baume - 75008 PARIS

