

LA BIBLIOTHÈQUE FRANCOPHONE DES JEUX DE RÔLE DE L'ÂGE D'OR

## ÉDITO

Nous l'avions annoncé, vous aviez cru à un canular, et pourtant il est là ! Malgré les manigances corporatistes des hébergeurs qui nous ont forcé à déménager à plusieurs reprises, les rites vaudous et les conspirations draconiques qui nous ont privé d'admin et de modo, le premier numéro du RDA'Zine est (enfin) entre vos mains. Pour cette inauguration, nous nous sommes intéressés à la nature humaine, à la beauté intérieure de l'homme, et nous y avons découvert... le salaud qui se cache en nous (plus ou moins bien)! Ce premier numéro est donc à lire au second degré!

Comme les bonnes nouvelles n'arrivent jamais seules, nous en profitons pour vous annoncer la mise à disposition gratuite et légale d'un monument du JdR français : **Rêve de Dragon** ! La première édition ainsi que plusieurs suppléments pour commencer. Retrouvez les nouvelles du forum en fin du fanzine, d'autres grosses surprises vous attendent.

L'équipe d'esprits tordus qui a travaillé à ce numéro n'attend plus que les bonnes volontés pour travailler sur le suivant, qui pourrait ainsi sortir avant la version française de F.A.T.A.L. (private joke inside).

Bonne lecture, et rejoignez-nous pour discuter autour de ces jeux sur le forum.

La « rédac ' ».

## SOMMAIRE

### AIDES DE JEU:

- Page 2: Contemporain: Créer son salaud sur le pouce
- Page 4: Contemporain: Réveillez le salaud qui dort en vous
- Page 8: Contemporain: Notion de balistique pour les nuls
- Page 11: Star Marx: Ces merveilleux fous volants dans leurs drôles de machines

### INTERVIEW

- Page 15: Dominique Granger

### SCENARI

- Page 21: Star Marx: Sinaya Boroda
- Page 25: Trauma: Les salauds se cachent pour mourir
- Page 34: Würm: Que la bête meure !

### INSPI:

- Page 43: Aux racines du mal

### CULTURE:

- Page 47: Jouer un salaud

### LES NOUVELLES DU FORUM:

- Page 49

# CRÉER SON SALAUD SUR LE POUCE

Aide de jeu pour aventures contemporaines par Jarnos, dessin par Sammael



« Ah te voilà salopiot, alors il paraît que tu veux devenir une vraie enflure ? À voir ta gueule de Tintin, je me dis qu'il va y avoir tellement du boulot que je ne sais pas par où commencer... Oui ? Une question ? Vas-y mon grand... Pourquoi j'ai des mains coupées autour du cou ? Ah, c'est par là qu'on va commencer alors : tout le monde peut devenir un salaud basique, le genre de second couteau qu'on oublie vite. Mais il en faut plus que ça pour être un salaud mémorable. »

## POUR ÊTRE UN SALAUD MEMORABLE...

(jeter un dé 20)

### 1 Sois intolérant

Facile, au lieu de détester tout le monde, focalise-toi sur un groupe en particulier : les roux, les gauchers, les éleveurs de chèvres...

### 2 Sois cruel envers les animaux

N'hésite pas à cracher sur ses saloperies ou à leur filer des coups de latte, ou alors à les narguer avec de la bouffe, c'est marrant comme tout.

### 3 Reste crade

L'odorat est le sens le plus important pour la mémoire, alors puer, c'est rester gravé dans les esprits. Évite de te brosser les chicots tant que tu y es.

### 4 Sois carrément flippant

Souviens-toi de ce que t'as dit ta mère pour une fois : sois poli, caresse les enfants et embrasse les chiens (ou l'inverse), et n'oublie pas de sourire. Tout le temps. Surtout après avoir buté le même et son chien.

### 5 Fais copain-copain avec les cadavres

Les macchabées c'est sympa, tu peux leur faire faire des trucs et leur raconter tous tes soucis, même que des fois ils répondent.

### 6 Utilise les gosses

Les enfants sont formidables, discrets, obéissants, au-delà de tout soupçon... et malléables avec ça.

### 7 N'oublie pas Dieu

Après tout, si ce que tu fais est mal, il t'en empêcherait hein ? Au pire, il te le pardonnera si tu le demandes gentiment à un curé.

## 8 Vis dans un film hollywoodien

Le placement de produit, tu connais ? Cite des marques tout le temps, chantonne les jingles, scande les slogans. Personne ne s'attend à en avoir dans la vraie vie. Personne.

## 9 Fume comme un pompier...

... et pas des mentholées s'il-te-plaît : des Havanas ou des Gitanes maïs. Le cancer, ça se partage.

## 10 Oublie pas que la vie n'a que peu de valeur

La tienne ou celle des autres... enfin, surtout celle des autres.

## 11 Porte-le sur ton visage

Grave ton nom à la pointe de ton couteau sur ton front, tatoueto un crâne sur le visage, maquille-toi avec du sang, sois créatif que diable !

## 12 Porte un costard-cravate :

ça, c'est classe, juste classe. Il faut juste faire gaffe aux taches de sang : pense au poncho transparent !

## 13 Adopte un animal

Un gros chien, une hyène crasseuse, un babouin apprivoisé, un serpent... tout ce qui ferait pleurer Brigitte Bardot.

## 14 Fais-toi des souvenirs

Après, ce qui va le mieux dans ton salon, hein : prends les vaincus en photo, coupe une oreille aux cadavres, ratiboise les bijoux...

## 15 Raconte tes exploits

Surtout comment tu as réussi à échapper aux flics ou au psy cette fois-ci.

## 16 Hésite pas à décamper si ça tourne mal

Ces mecs-là ? Tes potes ? Tu rigoles, ils fuiraient aussi à ta place. Tes amis d'enfances ? Ta mère ? Ouais, eux aussi ils feraient tout pareil.

## 17 Sois imprévisible

Tire à pile ou face si tu dois le

faire ou non. Personne ne sait ce que tu vas faire, même pas toi ! C'est chouette non ?

## 18 Fais-toi ta vision du monde

TOUT arrive pour une bonne raison, une seule. Ça sera quoi pour toi : les Illuminati, les Francs-maçons, les Extra-terrestres ?

## 19 Porte des chaussettes dans tes sandales...

... et complète la tenue avec une banane ventrale. Tu peux aussi mettre des bretelles avec ton short, mais là c'est du vice.

## 20 Sois la pire des ordures

Eh, qui t'a dit que tu ne pouvais pas lancer plusieurs fois le dé ?

Retrouvez sur Rêves d'Ailleurs



# RÉVEILLEZ LE SALAUD QUI DORT EN VOUS

Aide de jeu pour aventures contemporaines par Baxnam et la moitié, dessins par Sammael

« Après la mise en bouche, passons à la pratique. Je te vois saliver à l'idée d'incarner le salaud qui pousse la petite vieille alors qu'elle ramasse son sac à main et qui ricane bêtement tandis qu'une demi-douzaine de passants se précipitent pour l'aider en te dévisageant. Ah tu me plais toi ! Alors, permets-moi de t'offrir une petite sélection de salauds potentiels que tu pourras utiliser comme archétypes ou comme idées de scénario pour réveiller le salaud qui dort (pas si profondément) dans le cerveau dérangé de tes joueurs. Il suffit simplement de les plonger dans une situation bien particulière et leur transformation s'opérera naturellement ! »

## LE FAUX SALAUD

Il se comporte comme un salaud pour survivre, mais cache une nature bonne. Il ne peut s'empêcher d'aider les gens. C'est un criminel qui, par exemple, donne de l'argent aux plus démunis, dégote des petits boulots pour des pauvres gars, etc. Mais pour sa survie, il n'a pas d'autres choix que de se faire passer pour un salaud.

Exemple : Léon



## LE SALAUD MALGRÉ LUI

Ce salaud est une personne tout à fait normale et même gentille, qui, poussée par des événements extrêmes, va se transformer en salaud. Il piétinera les autres pour sortir du bâtiment en flammes, tuera un officier qui le conduit à la mort, volera la voiture de survivants pour échapper aux zombies...

Exemples : Shane (Walking Dead TV), Lando Calrissian

## LE VENGEUR

Ce personnage a décidé d'éliminer ceux qui ont nuit à sa personne ou à l'un de ses proches. Le tueur trahi qui va dézinguer ses anciens patrons, le gars qui torture et élimine les criminels qui ont violé sa femme, le soldat dont l'unité a été envoyée sciemment à la mort et qui vient se rappeler aux bons souvenirs de ses supérieurs de l'époque, etc.

Exemples : The Punisher, The Crow, Edmond Dantès, Mad Max



## LE SALAUD ORDINAIRE

C'est le type qui détourne le regard face aux activités criminelles, celui qui fait semblant de ne pas voir les méchants agir impunément, qui augmente le son de la télévision quand il entend un pauvre gars se faire battre dans la rue, celui qui quitte le train pendant l'agression d'une femme, etc. Il a peur pour sa vie, mais également des conséquences de son éventuelle réaction. Et puis excédé, il pète les plombs, prend une hache et va régler le compte de la bande de salauds qui terrorise la ville.

Exemple : Walt Kowalski (Gran Torino)

## LE TARÉ

Ce type a de graves problèmes psychologiques qu'il arrive très bien à cacher. Sa vraie nature se révèle dans des conditions extrêmes, lorsque les personnages se trouvent enfermés dans un chalet au milieu des bois, inquiétés par un tueur en série. Mais les actions du malade mental se révèlent bien plus néfastes encore. C'est aussi le gars qui, dans une mission banale d'infiltration, se met à tirer sur les 40 témoins qui ont par accident vu son visage.

Exemple : Le Joker, Terry Salavas (Les 12 salopards)



## LE REPENTI

Un jour, ce salaud n'arrive plus à se regarder dans le miroir. Toutes ses actions lui deviennent insupportables. Se suicider serait bien trop simple. Il doit donc nettoyer un peu la saleté dont il a fait partie ou corriger ses erreurs.

Exemples : Chow Yun Fat (*The Killer*), *Crying Freeman*, *Rorschach*



## LE PATRIOTE

Ce salaud aime son pays et son mode de vie. Il fera tout pour protéger les deux. Élimination d'opposants, torture de soldats ennemis, enlèvement. Rien ne l'arrêtera, sinon ses supérieurs bien décidés à le livrer au bon moment à l'ennemi.

Exemple : *Jason Bourne*



## L'EXTRÉMISTE

Ce type a un plan suprême pour le bien de l'humanité. Pour la survie de l'espèce, il serait bien que 80% de la population disparaisse. Il n'a rien contre les gens, mais on ne fait pas d'omelettes sans casser d'œufs... Les extrémistes religieux font également partie de ce groupe.

Exemple : Les grands méchants de *James Bond*, *Docteur Peters* (*l'Armée des 12 Singes*)



## LE RANGÉ

Ce type a fait partie des services spéciaux, d'une unité d'élite. Expert en tous genres, il était considéré comme le meilleur. Le spécialiste des missions sales. Mais un élément de sa vie privée l'a fait basculer et il est maintenant un petit travailleur tranquille. Sa vie bascule à nouveau quand des événements inattendus le confrontent à nouveau à des criminels bien malgré lui...

Exemple : Le Colonel John Matrix (Commando), John Rambo (l'intégrale)...



## L'ENFANT MAUDIT

Que ce soit l'Élu ou qu'il ait un Q.I. aussi élevé que le salaire d'un patron du CAC 40, l'enfant maudit sait cacher son jeu. Cependant, il n'a pu s'empêcher de dévoiler sa véritable nature à l'un de ses proches qui le craint et le fuit comme la peste. Les adultes, aveuglés par son apparente innocence, le protégeront contre vents et marées.

Exemples : Damien (La Malédiction), Esther, les Coucous de Midwich.



## LA GARCE

La jeune fille est en général fort jolie :: elle en use et abuse. Elle ne s'est pas faite enlevée : c'est la maîtresse du chef des bandits. Elle ne veut pas fuir un mariage forcé : elle mène le groupe de PJ sur le lieu de leur sacrifice.

Exemple : La fille du début dans Machete



# NOTION DE BALISTIQUE POUR LES NULS

*Aide de jeu pour aventures contemporaines par Outsider*

De nombreux jeux de rôles sont axés en grande partie sur les compétences guerrières, parmi lesquelles l'usage des armes à feu revêt de l'importance.

Je vais donc commencer par démystifier certaines mauvaises habitudes prises par le cinéma en général, puis je vous parlerai des effets physiologiques et psychologiques d'une blessure par balle. Je vais essayer d'être simple et de m'en tenir aux généralités.

## À couvert !

Les munitions de guerre de petit calibre percent 70 cm de sapin à leur distance de tir efficace. Il n'est donc pas question d'imaginer un seul instant qu'une porte d'habitation arrête les balles. Même chose pour les cloisons en placo d'un appartement. Et que dire des constructions modernes avec des pans de murs préfabriqués ? La brique et les parpaings présentent une meilleure résistance contre ces calibres, mais la pierre est la protection de choix.

Quant aux véhicules, mis à part le bloc moteur qui offre une protection, et éventuellement les roues, ils se font traverser de part en part.

À noter que les munitions utilisées peuvent être perforantes et donc présenter une meilleure capacité de pénétration. Il s'agit de balles avec un cœur composé d'un métal ou d'un alliage à forte dureté.

## John Woo m'aurait menti

L'énergie cinétique d'une balle est insuffisante pour arrêter la course d'une personne et la repousser ou la propulser en arrière. Cela n'existe que dans les films. La notion de puissance

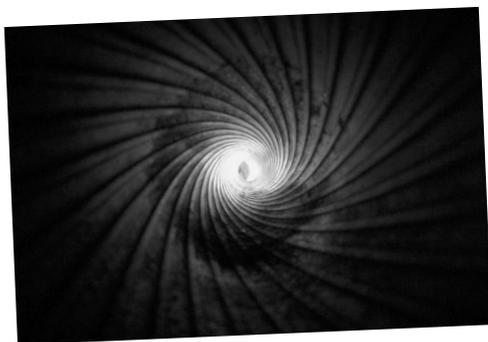
d'arrêt d'une munition est définie par la capacité de celle-ci à rendre la cible incapable d'agir dans les secondes suivant l'impact, et ce pour une certaine durée. L'onde de choc qui se forme devant la balle n'a pas d'effet sur la cible lors de l'impact ni sur les lésions. Un homme n'est pas projeté à travers la fenêtre à cause de l'impact d'un tir d'arme de poing.

## Et sinon, comment ça fonctionne ?

Une munition est composée d'un étui comprenant une amorce, de la poudre, puis de la balle. Une bourre est placée avant les plombs dans le cas d'une cartouche de chasse.

Le percuteur frappe l'amorce qui enflamme la poudre qui propulse la balle ou la bourre et les plombs.

Entre la sortie du canon et la cible, la balle peut être animée d'une rotation sur son axe longitudinal, ce qui augmente sa précision (cas des canons rayés).



La balle peut aussi présenter un phénomène d'oscillation autour d'un point axial et/ou une rotation transversale ; autrement dit, elle tourne sur elle même dans tous les sens. Ces phénomènes déterminent le diamètre du canal

creusé dans le corps lors de l'impact. Il variera du diamètre de la balle à sa longueur, de 5 mm à 20 mm environ. Suivant le calibre et la munition, une balle de fusil peut se révéler létale à un ou deux kilomètres. C'est pourquoi les tirs fichants (du haut vers le bas) sont privilégiés en chasse.

Les dommages causés à la cible dépendent du basculement du projectile (rotation de la balle), de l'expansion (déformation du projectile qui augmente son diamètre lors du contact avec la cible), et de la fragmentation (le projectile se désagrège en plusieurs morceaux).

La balle a pour conséquence de broyer les chairs sur sa trajectoire. L'énergie dégagée par la balle provoque sur son passage l'élargissement du canal creusé de façon temporaire. Les tissus sont donc écartés avant de reprendre à peu près leurs positions initiales (élasticité des tissus) sans toutefois y arriver complètement. Il reste donc autour de la trajectoire de la balle un vide lié à la déformation (plasticité des tissus). Ce phénomène temporaire provoque la compression des organes. Les organes qui ne se compriment pas subissent de graves lésions. En cas de choc avec un os, la balle peut ricocher ou se fragmenter, augmentant ainsi les blessures. Quant à l'os, il peut casser, éclater, et projeter à son tour des fragments dans le corps. Si la balle rebondit en heurtant le bassin, elle peut très bien ressortir au niveau de l'épaule.

Si un organe vital est endommagé, la mort s'en suit plus ou moins rapidement. Les dangers immédiats d'une blessure par balle résultent des hémorragies et des organes touchés.

## Et pour se protéger ?

Les gilets pare-balles, composés de matériaux composites, sont plus ou moins lourds suivant le type de protection souhaitée. Les gilets légers protègent contre la plupart des armes de poing et les plombs de chasse. Les gilets lourds, dus à l'ajout de plaques en céramiques ou composites, protègent même des armes de guerre (fusil mitrailleur, fusil d'assaut).

Leur conception doit permettre de casser la vitesse de la balle et de la piéger dans les fibres pour la ralentir, afin qu'elle ne touche pas le corps. Le gilet doit aussi dissiper l'énergie emmagasinée au point d'impact en la diffusant sur toute sa surface pour ne pas occasionner de blessures contondante à la cible. Le choix du gilet est un compromis entre mobilité et protection. Les gilets protègent aussi contre les coups contondants et tranchants portés au contact. Les coups d'estocs traversent ces gilets, ce qui inclut les pointes de flèches ou de carreaux d'arbalètes. Les munitions perforantes peuvent aussi traverser les gilets pare-balles légers.

Un tir direct dans un casque perfore généralement celui-ci. Le casque protège normalement des



ricochets, des éclats, des débris, et des chutes de pierres. Quand un obus explose, il soulève une gerbe de terre et de cailloux en plus des éclats. Toute cette matière retombe forcément. L'obus provoque aussi un effet sismique, thermique, ainsi qu'une onde de choc. Les casques ne reposent pas directement sur la boîte crânienne. Un système de sangles permet de garder un espace. Quand une balle frappe le casque, celui-ci piège et freine la balle en se déformant vers l'intérieur, évitant ainsi un contact avec le crâne.

Les casques modernes protègent d'un tir direct des armes de poing et des plombs de chasse.

### **On se remet d'une blessure ?**

Abordons les effets des balles sur un corps. Les dégâts lésionnels sont importants comme il a été décrit auparavant. La cicatrisation du canal laisse forcément des cicatrices visibles sur le corps. Imaginez une balle qui laisse un trou d'un centimètre dans un biceps de part en part. Même avec les meilleurs soins, le biceps ne retrouvera pas son état original. Hormis l'aspect visuel, il en résulte probablement une perte de mobilité du membre touché.

Une balle qui endommage des os ou une articulation laissera à vie des séquelles fonctionnelles. Une balle dans l'épaule neutralise l'adversaire, mais celui-ci ne pourra plus par la suite utiliser son bras normalement. Une balle dans une main n'est pas forcément mortelle, mais ampute plusieurs doigts et une partie de la main. En ce cas seul, la chirurgie sauvera l'usage partiel de la main.

Une hospitalisation rapide du blessé est nécessaire pour augmenter ses chances de survie et limiter les dommages fonctionnels. Dans tous les cas, une blessure par arme à feu est grave et une hospitalisation est nécessaire, ne serait-ce que pour



procéder à des examens pour évaluer les dommages, même si la balle n'a traversé que des parties molles non invalidantes. Le canal creusé par le projectile nécessite quand même des soins. Ne pas oublier que toute plaie présente un risque d'infection.

D'un point de vue psychologique, c'est traumatisant comme toutes les blessures graves. Si la victime n'a rien demandé, c'est encore pire, comme dans le cas de balles perdues. Le traumatisme psychologique est alors du même ordre que pour les victimes d'attentats. Pour les personnes dont les armes sont le métier, bien qu'ils aient accepté le risque inhérent à leur profession, croiser la mort et subir une blessure de ce type est tout aussi traumatisant. À cela, il faut ajouter le traumatisme psychologique du aux séquelles. Une balle peut conduire à des amputations, entraîner un handicap de motricité, ou pire. Avoir survécu alors que ses camarades sont morts relève de la psychologie.

Pour conclure, l'usage des armes doit être le dernier recours. Ce n'est pas forcément le premier qui tire qui prend une option sur son salut, c'est le premier qui touche.

# CES MERVEILLEUX FOUS VOLANTS DANS LEURS DRÔLES DE MACHINES<sup>1</sup>

Aide de jeu pour *Star Marx* par Max, affiches par La moitié, dessins par Fabien Serre



La Border Zone, et parfois même l'URSSS, est sillonnée par des groupuscules militants, prêts à pulvériser tout ce qui se trouve sur leur chemin. Citons en vrac : l'inévitable Armée Rouge, une flottille de pirates, des écoterroristes nemtsy aux prises avec un Tupolev TU 2222 affrété par Monsanto, des Chevaliers du Sacré Cœur d'Elvis fuyant les lieux pour aller dénoncer une nouvelle injustice, une caravane de Kosmoroms bourrée à craquer de

kalachnikovs de contrebande face à des douaniers chatouilleux et armés jusqu'aux dents, le dernier hurrah de la Horde Klone s'essayant à un ultime acte de bravoure avant l'extinction de la race, un soyouz rempli à ras bord de Red Necks consanguins prêchant le retour du Dieu Dollar à l'aide de fusils à clous et de musique country, une cellule de l'Armée de Libération Nudiste...

Nous vous proposons de partir à la découverte des moyens de transport de ces fous volants et de leur « armement ». Cet article a pour but de vous inspirer dans vos prochaines rencontres, mais aussi de vous suggérer des communautés qui peuvent être à la base de certains scénarios, comme les éco terroristes avec notre aventure Enfer Vert, parue sur notre site.

Pour gérer les vaisseaux ennemis, reportez-vous au [Parazitnyi n°3 \(le spécial vaisseaux\)](#), prenez le nombre de points du soyouz des kamarades et ajoutez 1d6 au total des points du vaisseau adverse.

## LES PIRATES

Les Frères de la Côte Baltique attaquent en horde de navires

bricolés. Machine à laver volante trafiquée par un nemtsy hamster qui court dans le tambour, remorqueur blindé qui vous harponne avec son grappin magnétique pendant que les autres vous pilonnent, ou bien débroussailluse géante Lada, à qui l'on a collé un cockpit pressurisé et deux réacteurs de Tupolev, et qui découpe votre carlingue avec sa grosse scie circulaire.

## LES ÉCO TERRORISTES

Les activistes du Vert ont tendance à vous bombarder avec des torpilles à bégonia, et même si le nom fait rire, croyez-moi que vous rigolerez moins quand les racines de la plante modifiée s'infiltreront dans les mécanismes de votre soyouz ou qu'un buisson de ronces poussera en travers de votre tableau de bord. Les vaisseaux de ces olibrius ont parfois tendance à faire cauchemarder tout ferrailleur qui se respecte. Pensez donc, voler à bord d'un artichaut volant, un de ces soyouz biologiques nemtsy, sans rien de métallique à bord, pas d'huile qui goutte ou de moteur qui s'encrasse...

## LES CHEVALIERS DU SACRÉ CŒUR D'ELVIS

Les troupes de Presley vous assourdisent à coup d'ondes sonores et de hululements saccadés du King. Il faut souvent couper les radios et toute communication devient impossible. Les rythmes proscrits par l'Union sont diaboliques, et l'on a même vu quelques officiers

de l'Armée Rouge envoyés au goulag parce qu'ils avaient perdu de précieuses secondes à se déhancher au milieu du poste de commande plutôt que d'actionner les turbocanons. Faites donc faire un jet en Prisonnier Politique (seuil 12) pour éviter de fredonner en fermant les yeux ou en claquant des doigts pendant toute manœuvre. Un échec critique pourrait avoir une autre conséquence plus tardive : les paroles pernicieuses du King pourraient s'imprimer dans la mémoire du Kamarade et jaillir de ses lèvres au plus mauvais moment... Imaginez la tête d'un contrôleur communiste si sa



dernière phrase est ponctuée par votre personnage d'un « Oh yeah ! » ou d'un « Beebopalula... ». Si vous êtes sadique, vous pouvez même préparer un baladeur numérique avec des écouteurs et des chansons d'Elvis qu'il devra visser dans son oreille tout le long de la partie.

## LES KOSMOROMS

Les vaisseaux des gitans de l'espace ont tendance à partir en miette, mais c'est souvent un leurre, une kosmocaravane piégée qui explose en une nuée de débris et de boulons qu'aspirent vos tuyères avant de rendre l'âme. Ils vous balancent des tonneaux remplis de poudre, et gare à vous si vous en heurtez un ou si vous tirez dessus par mégarde. Sans compter que ces kontrebandiers ont souvent des surprises inattendues dans le coffre arrière de leur Saviem 78. Avez-vous déjà reçu des poules sur le pare-brise pendant votre conduite ?

## LES KLONS

Les valeureux guerriers de la Horde Klone sont des fous furieux, des kamikazes, et leurs vaisseaux ont des canons si gros que l'on croirait qu'ils manœuvrent au ralenti. Mais après tout, à quoi ça sert d'être rapide quand on a un gros canon avec une bonne portée et des munitions à fragmentation ?

## LES RED NECKS

Les clones à tête de Georges Bush préfèrent le combat à « la loyale ». Et pour eux la « loyale », c'est vous aborder avec des torpilles à vrille, remplies de combattants à casquette, abreuvés



de whisky et de bière,  
et qui viennent  
s'aimer sur votre  
soyouz à trente ou  
quarante, serrés  
comme des sardines,  
tout en essayant de  
pirater vos sas à grand  
coup de fusils à  
clous...

## L'ARMÉE DE LIBERATION NUDISTE

Les hackers  
maudits de la Grande  
Amicale Nudiste vous  
pourrissent vos écrans  
de spam  
pornographiques et  
d'organes en gros plan,  
s'ils ne piratent pas  
votre système  
informatique pour  
monter le chauffage à  
son maximum et vous  
forcer à tomber la veste,  
et le reste aussi, tandis  
que vos réserves  
énergétiques virent au  
rouge.

## L'ARMÉE ROUGE

Enfin les vaisseaux  
des troupes soviétiques sont,  
comme leur nom l'indique, des  
soyouz militaires avec des proues  
sculptées à l'effigie du Soviet  
Suprême et des hauts parleurs  
galactiques qui vous expliquent à  
quel point c'est un crime d'État de  
tirer sur le Petit Père du Peuple...  
Des écrans latéraux affichent le  
décompte de vos années de goulag  
qui augmente à chaque tir ou à  
chaque manœuvre d'esquive de  
votre part. Arriverez-vous à battre  
le record de 12 707 ans détenu par  
les Frères Roupetov ? Certains,  
bien sûr, l'ont déjà dépassé, mais  
sont morts en voulant prendre un  
selfie comme preuve.



<sup>1</sup> Titre  
inspiré du film éponyme, *Those  
Magnificent Men in their Flying  
Machines, or How I Flew from  
London to Paris in 25 Hours and 11  
Minutes* (© 20th Century Fox)

# INTERVIEW DE DOMINIQUE GRANGER

**RdA** : Bonjour Dominique.

Avant toute chose, peux-tu décrire en quelques mots ce que's Trauma\* pour nos jeunes lecteurs qui n'ont pas eu la chance de connaître le magazine Chroniques d'Outre Monde ?

**Dominique** : Un jeu de rôle contemporain, réaliste au niveau des dégâts, et stressant.

**RdA** : Comment est venue cette idée de Chroniques d'Outre Monde qui, dès le premier numéro, lance son jeu dédié ? Était-ce un pendant à Simulacres ?

**Dominique** : Pas du tout, à vrai dire aucun d'entre nous ne connaissait Simulacres, d'autant plus que la première version non auto-éditée qui est sortie dans Casus Belli date de 1988, je crois, donc ce serait plutôt l'inverse ! Personnellement, je lisais plus volontiers Runes que Casus. D'ailleurs, des anciens de Runes ont rapidement participé à Chroniques [ndlr : Patrice Mermoud par exemple, traducteur de Ambre]. En ce qui concerne un



jeu complet dans le premier numéro, aujourd'hui on qualifierait ça de marketing, mais au siècle dernier, c'était juste une idée ! On a tous trouvé ça sympa, sans envisager une seconde le boulot que ça impliquait.

**RdA** : Dans ma lancée sur COM, une question bonus : qui est le Docteur Destroy ? Tu peux me le dire à l'oreille, je ne le répéterai pas ! Foi de salaud !

**Dominique** : Gamin, j'étais abonné à Spirou et j'ai toujours trouvé fascinant le mélange entre des personnages fictifs de BD et la rédaction « réelle » du magazine, le fait de voir évoluer Spirou, Fantasio et surtout Gaston dans la rédaction. En fait, je voulais que Chroniques ait son Gaston, évidemment modernisé et mis au goût du JdR (en tout cas du mien). Le meilleur exemple, qui était un hommage direct à Spirou, était l'aventure de Destroy et de la photocopieuse. Bien sûr, mon affection déraisonnable pour la chimie instable et les fusils à pompe s'est retrouvée chez Destroy. Comme quoi, tu n'es peut-être pas loin de la vérité en sous-entendant dans tes questions que j'ai des penchants paranoïaques et psychotiques !

**RdA** : Quand tu as écrit ce jeu avec Frédéric Leygonie, quelles



étaient vos influences et vos envies rôlistiques ? Question annexe, pourquoi un jeu créé spécifiquement pour faire souffrir les joueurs de la table en leur proposant de s'incarner eux mêmes ?

**« ...détail amusant, Alain Chabat jouait parfois avec nous mais il a arrêté quand ils ont commencé à bosser sur Objectif Nul. »**

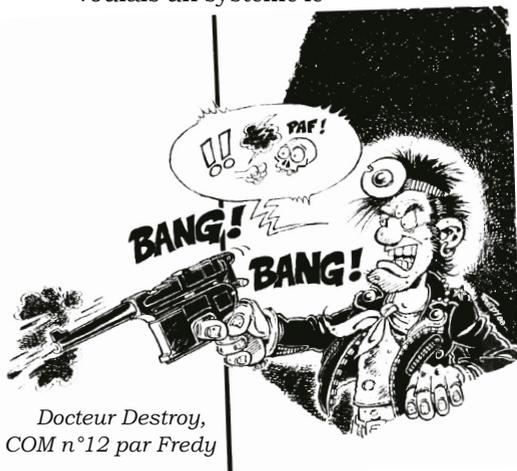
**Dominique** : À l'époque, je jouais et faisais jouer à Donjon et l'Appel de Cthulhu principalement. Par ailleurs, Christian Lehmann nous faisait jouer les campagnes classiques de l'Appel et, détail amusant, Alain Chabat jouait parfois avec nous, mais il a arrêté quand ils ont commencé à bosser sur Objectif Nul. L'idée de se jouer soi-même vient de Christian qui nous avait fait un truc post-apo en se jouant soi-même vingt ans plus tard, ce qui nous laissait la possibilité d'envisager notre évolution et d'améliorer certaines compétences. C'était particulièrement stressant et on s'est dit que ça pouvait être un plus intéressant. Bien sûr, on ne faisait que boucler la boucle en retournant vers les JdR psychanalytiques, mais en beaucoup plus marrant. Le nom Trauma vient aussi de lui, faut dire qu'il était toubib, alors...

Dans les années 70 et 80, je lisais beaucoup de thrillers anglo-saxons d'auteurs comme Alistair MacLean, Colin Forbes, Jack Higgins, etc. Ce style est maintenant devenu classique en France grâce aux traductions, mais à l'époque c'était totalement inconnu chez nous ou presque. Il y avait dans ces romans deux facettes qui me plaisaient particulièrement, le côté aventure pure « je vais la trouver cette putain de mine de diamants ! » et le côté stressant « je suis seul contre le monde, ils veulent tous

me buter, mais pourquoiââ !!! ». Je voulais retrouver cette atmosphère dans un jeu et j'ai donc largement orienté le background, les scénarios, et d'une façon générale le jeu, dans ce sens. Si vous regardez bien les scénarios que j'avais pondus pour Trauma, ils correspondent tous plus ou moins à ce schéma. À l'époque, je signais parfois sous le pseudo de Shotgun Shorty, qu'il m'arrive d'employer encore sur certains forums.

**RdA** : Trauma a eu un accueil mitigé de la presse rôliste, parfois décrié, à sa sortie. Est-ce d'après toi lié au thème ?

**Dominique** : Je ne suis pas sûr qu'il ait été vraiment décrié, mais ce qui est certain c'est qu'il a parfois été mal interprété en raison de l'accent mis sur les armes à feu et sur le réalisme des blessures. Il a parfois été étiqueté militariste, voire extrême droite par des crétins qui ne connaissent que les stéréotypes. L'amalgame entre les armes à feu et l'extrême droite, ou tout au moins la droite, est systématique. Sur le fond, c'est parfois justifié, mais il y a tout de même pas mal d'exceptions dont je fais d'ailleurs partie. À ce propos, j'avoue la paternité du système de combat à distance, autrement dit d'utilisation d'armes à feu. Je voulais un système le



*Docteur Destroy,  
COM n°12 par Fredy*

plus réaliste possible sans tomber dans les extrêmes, genre Space Op où il fallait deux heures de jeu pour enfile sa combinaison spatiale. Du coup, les caractéristiques des différentes armes étaient toutes exactes et les dégâts étaient tous basés sur des données techniques telles que l'énergie cinétique des projectiles, des tests de balistique terminale, etc. Cette profusion de détails a pu faire peur à certains qui, avant de s'exciter, auraient bien fait de jeter un coup d'œil à des jeux comme Twilight 2000 qui prônait des valeurs parfois douteuses... Remercions au passage Jean-Michel Ringuet qui s'est tapé des millions de dessins de flingues.

**« ... mais ce qui est certain c'est qu'il a parfois été mal interprété en raison de l'accent mis sur les armes à feu... »**

D'un autre côté, un système de combat qui autorisait le lancer d'annuaires et qui précisait les dégâts de la tronçonneuse (merci Sylvie) ne pouvait pas se prendre totalement au sérieux.

Quant à nos rapports avec Casus, ils étaient plutôt bons. Ils avaient un petit côté agaçant à parfois copier ce qu'on faisait. Laëthil, sorti trois mois après le Kersh, en est l'exemple type, mais c'était plutôt flatteur. Ils avaient un monopole, ne se fatiguaient pas trop et on les a un peu obligés à bosser ! Finalement ils auraient dû nous envoyer une caisse de champagne !

**RdA** : *Les scenarii parus ont tous une certaine noirceur. Entre barbouzes, terroristes et tueurs psychopathes, les gentils n'occupent que peu de place. C'était d'avantage Délivrance et l'attentat du Rainbow Warrior qu'une histoire de James Bond avec Roger Moore. Était-ce une volonté des auteurs, ou bien est-ce sorti de l'inconscient de psychopathes qui s'ignorent ?*

**Dominique** : Pourquoi « qui

s'ignorent » ?

Plus sérieusement, oui, c'est une volonté. Entre ce que nous avait fait jouer Christian, qui m'avait sacrément plu, et mes influences « littéraires », le ton avait été donné. Et effectivement, Délivrance est un parfait exemple de scénario. J'aime d'ailleurs beaucoup le film qui, pour moi, est mieux que le bouquin. Détail marrant, les habitants des marais de Point Lookout dans Fallout 3 offrent une ressemblance frappante avec les « locaux » dépeints dans Délivrance, jusqu'à avoir un harmonica sur eux. Comme quoi, certains trucs marquent les esprits.

**RdA** : *Le numéro 10 de COM permettait de jouer dans l'Ouest sauvage avec les règles de Trauma (Trauma Western). Mais, depuis le premier numéro, le magazine développait le Kersh, un univers médiéval-fantastique. Vous n'avez jamais pensé à faire une version medfan de Trauma ou bien préféreriez-vous épargner l'équilibre mental des donjonneux ?*

**Dominique** : Nous n'avons jamais envisagé cette éventualité, et de toute façon, je pense que le manque de temps aurait été un gros handicap. Si ma mémoire est bonne, c'est Pierre Zaplotny qui a fait les trois quarts (voire plus) de l'adaptation western\*. Il faut dire qu'à l'époque j'étais constamment en tournée et je cumulais plusieurs activités ce qui donnait souvent des 80 h par semaine... Toujours si ma mémoire est bonne, Fred faisait quant à lui plus de scénarios que d'écriture de règles. Quant à l'équilibre mental d'un joueur, c'est une notion assez relative...

**RdA** : *L'éventualité de développer un Trauma medfan induit que le moteur Trauma permette de tourner sous différents univers. Pourquoi ne pas avoir continué en ce sens, en développant un système générique dans la lignée des GURPS ou du*

Basic Role-Playing System ?

**Dominique** : Pour être honnête, on n'y a pas pensé.

**RdA** : Dans la même période, est paru un autre jeu permettant des missions contemporaines armées, Mercenaires de François Perrinel. Mais, depuis, le thème semble boudé en France. Vois-tu une raison à ce désamour ?

**Dominique** : Peut-être que les Français sont plus poètes que les Américains et préfèrent un magicien qui fait exploser une auberge avec une fireball à un mercenaire qui annihile ses ennemis au minigun... Ça vient probablement de notre romantisme latin...

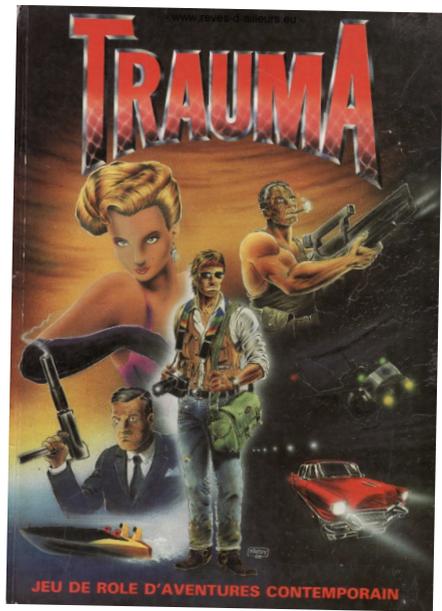
**RdA** : Dans les belles années de COM, quel était le tirage du magazine ? Et combien d'exemplaires de Trauma se sont vendus ?

**Dominique** : Chroniques a atteint 30 000 exemplaires en tirage, ce qui est différent des ventes, en raison du système de retour de la presse. Sauf erreur de ma part, dans les « belles années » les ventes réelles tournaient autour de 18 000.

Nous n'avons jamais connu au final les ventes de Trauma car l'éditeur qui avait repris Chroniques avait repris les stocks et les vendait, mais ne jugeait pas utile de nous payer des royalties. Ça s'est terminé par l'intervention d'un avocat spécialisé qui, pour la petite histoire, est l'oncle de Philippe des Pallières. Au final, nous avons touché une somme symbolique et ledit éditeur a arrêté la vente du jeu sous prétexte qu'il était planté...

**« ... dans les « belles années » les ventes réelles tournaient autour de 18 000 ... »**

**RdA** : Des chiffres qui font rêver ! Aurais-tu un conseil à donner à un Traumato (MJ de Trauma) pour rendre son scénario le plus traumatisant possible ?



**Dominique** : Euh...

Je pense que le premier truc est d'avoir de bons joueurs qui sachent s'immerger et qui soient curieux et inventifs. Sans bons joueurs, il est très difficile, voire impossible, de faire une campagne ou un scénario réussi. Je suppose que le problème est le même dans tous les domaines. Quand j'étais ingénieur du son et que le groupe était mauvais, le résultat était franchement moins bon qu'avec Eddie Floyd ou Mes Souliers sont Rouges (pour ceux qui connaissent).

Après, ce n'est que mon avis, mais je suis persuadé que le stress n'est possible que si la situation est relativement crédible, c'est-à-dire si d'une part, l'identification au perso est suffisamment forte et si d'autre part, le MJ utilise des leviers émotionnels et des repères culturels connus de tous, même inconsciemment. Un joueur ne peut pas réellement ressentir quelque chose par rapport à une culture et une psychologie totalement différentes de la sienne. Il faut, même en camouflant la chose, inclure des fondamentaux du psychisme humain si l'on veut obtenir une réponse émotionnelle

un tant soit peu conséquente. La peur du noir, l'instinct protecteur envers les enfants, certaines phobies, par exemple, sont des clefs utiles pour induire cette réponse émotionnelle et générer un sentiment de stress. Mais je n'apprends là rien aux MJ confirmés...

**RdA** : *Ce sont des conseils qu'il est toujours bon de rappeler car même les MJ expérimentés ont tendance à rentrer dans une certaine routine. Continues-tu à faire jouer à Trauma, et dans ce cas, quel traumatisme est tu devenu aujourd'hui ? Sinon, quel jeu ou quel type de jeu a ta préférence maintenant ? Plutôt MJ ou plutôt joueur ?*

**Dominique** : Oui, il m'arrive d'utiliser le système, parfois légèrement modifié, pour certaines campagnes. Dernièrement une campagne post-apo en Afrique avec tout un tas de chouettes zombies qui aiment le rock'n'roll, une star de la chanson country, des hommes-panthères, des féticheurs et en guest star... la reine de Saba ! J'aime bien aussi les univers de H. Rider Haggard, E. Rice Burroughs et R. E. Howard. Ça a un délicieux côté désuet... Oui, je suppose que je continue dans l'esprit d'origine.

Sinon, il y a longtemps que je ne suis plus joueur, mais uniquement MJ.

Nous jouons le plus souvent possible, une à deux fois par mois suivant les disponibilités de chacun. Je fais alterner une campagne med-fan (règles Donjon 3.5) et une campagne entièrement différente, souvent assez moderne, voire contemporaine. Les campagnes med-fan se passent dans l'univers du Kersh que nous

avons créé avec Fred au tout début des années 80 et qui avait commencé à être décrit dans Chroniques. Le monde a énormément évolué depuis et est tellement détaillé que l'on a parfois l'impression d'y habiter... Quand on parle de schizophrénie... À propos de nos campagnes, le Prof. Pelleau, qui écrivait dans Chroniques des articles sur la mythologie entre autres, joue toujours avec nous de façon assidue. Quand il n'oublie pas ses dés...

**RdA** : *Alors peut-être qu'on pourra voir le Kersh diffuser un jour dans sa version avancée ! D'ailleurs, pourrais-tu nous parler un peu de ton aventure en tant qu'éditeur ? N'aurais-tu pas envie d'écrire à nouveau du JdR ?*

**Dominique** : Avec Sylvie, nous avons écrit et édité il y a quelque temps un JdR, La Griffes et le



Croc\*. On voulait faire un système de magie libre sans sorts pré-définis, et ça marche assez bien, mais évidemment avec des joueurs et un MJ expérimentés et surtout raisonnables.

Le développement a été un vrai casse-tête d'ailleurs. J'ai fait jouer une campagne avec ce système et Sylvie en a tiré un roman ; nous avons tout rassemblé dans un bouquin et hop ! Inutile de dire que ça n'a pas été un grand succès commercial,

mais il s'agissait d'un JdR expérimental, d'autant plus que la couv' était très moche et qu'il n'y avait aucune illustration... Sylvie a ensuite tiré des règles une version simplifiée qu'elle a baptisé « Histoires comme si » pour l'initiation de nouveaux joueurs, avec des déclinaisons contemporaine/post-apo et western. Notre fils de 17 ans l'utilise parfois pour initier ses

copains quand il a la flemme d'utiliser un système plus lourd.

Écrire un autre jeu qui ne soit pas expérimental, donc « classique », à quoi bon ? Il existe suffisamment de systèmes de jeu pour que chacun y trouve son compte et ce qui est le plus important reste le background et la trame scénaristique. En réalité, quand que je fais jouer dans un univers non med-fan, je refais plus ou moins un set de règles ou modifie des trucs sur des règles existantes, souvent basées sur Trauma ou l'Appel en raison de la simplicité du système D100, mais ce qui est intéressant est l'histoire et le background. Le système n'est qu'un outil qui peut être plus ou moins bien adapté à ce que l'on veut faire. Et puis, entre faire un système de jeu, même entièrement de A à Z, ce qui n'est pas très difficile, et l'écrire proprement en vue d'une édition, il y a un monde de boulot...

En ce qui concerne mon activité d'éditeur de jeux de société, nous avons commencé en 2002 avec Shabadabada qui a maintenant très largement dépassé les 250 000 exemplaires vendus et nous continuons toujours dans l'esprit « jeux famille ». Le dernier (Game Over) a d'ailleurs été recommandé par le jury du Kinder Spiel des Jahres, ce qui est très gratifiant, d'autant plus qu'il s'agit de notre premier jeu vendu en Allemagne et que nous étions le seul éditeur non-allemand (ou sans filiale allemande) de la liste finale. Nous sortons un nouveau jeu de cartes

en septembre et avons plusieurs projets dans les cartons.

**RdA** : À ce propos, l'info tourne sur le net qu'une réédition de Trauma est prévue chez Game-Fu. Voilà une bonne nouvelle ! Toute une génération s'en réjouit. Est-ce de ta volonté ou de celle de F. Leygonie, ou bien de celle de Game-Fu ? Qu'attends-tu de cette nouvelle édition et du nouveau système de jeu ?

**Dominique** : C'est exact, mais je n'en sais pas beaucoup plus que vous et je ne sais pas où en est le projet. Ce sont eux qui m'ont contacté.

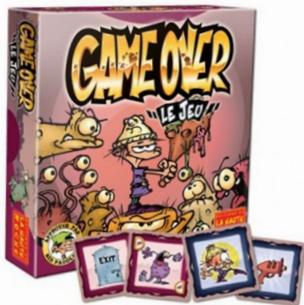
Ça me fait bien entendu extrêmement plaisir de voir que ce jeu continue à intéresser des joueurs. Ceci dit, étant souvent au contact des magasins spécialisés, je me suis rendu compte que Trauma était largement connu et n'avait pas été complètement oublié, ce à quoi je ne m'attendais vraiment pas. Tant mieux, j'en suis ravi !

**RdA** : Pour conclure, peux-tu nous dire quel salaud se cache en toi ? S'il y en a un, ça aiderait nos lecteurs à comprendre de quel esprit tordu est sorti Trauma.

**Dominique** : À vrai dire, je crois que je suis devenu beaucoup plus gentil en prenant de l'âge, et puis je suis grand-père maintenant, alors hein...

**RdA** : Pourquoi me regardes-tu avec ce sourire ?

**Dominique** : Autrefois ça aurait été au couteau, maintenant que j'ai de la sciatique, ce sera avec mon .45 favori !



## LIENS UTILES

[www.griffeetcroc.info](http://www.griffeetcroc.info)  
[www.lekersh.info](http://www.lekersh.info)  
[www.lahauteroche.eu](http://www.lahauteroche.eu)

\*Les jeux La Griffe et le Croc et Trauma (ainsi que son adaptation Western) sont hébergés sur le site [reves-d-ailleurs.eu](http://reves-d-ailleurs.eu)

# SINYAYA BORODA

Scénario *Star Marx* par Max et La Moitié, dessins par Max et Fabien Serre, fiches par Géraud «Myuyrrian» G.

Ce scénario ouvre toute une série d'aventures basées sur les contes de fées.

Invités malgré eux chez un personnage étrange, les Kamarades vont découvrir le terrible secret de leur hôte. Contrairement aux apparences, ce n'est pas ce dernier qui tient le rôle du salaud de l'histoire, mais bel et bien les personnages, en vrais parasites de Star Marx.

## PRIS ENTRE L'ÉCORCE ET L'ARBRE

Alors qu'ils sont tranquillement en train de voyager d'un point A à un point B, les Kamarades se retrouvent pris entre deux feux. Nul besoin qu'il y ait des hordes de vaisseaux engagés dans la bataille, seulement deux ou trois mieux armés que celui des personnages suffiront.

Qui sont les belligérants ? Cela dépend de vos PJ, mais il est indispensable qu'ils puissent pactiser avec l'un des deux camps. Nous ne saurions que trop vous conseiller la lecture de l'aide de jeu « Ces merveilleux fous volants dans leur drôles de machines » si vous ne l'avez pas déjà fait, vous devriez y trouver matière à inspiration. Bref, les Kamarades sont là, en plein milieu, à devoir esquiver les tirs ou à répliquer s'ils sont inconscients. Seule chance de survie : se ranger d'un côté ou de l'autre !

À vous de vous débrouiller pour que le vaisseau des PJ soit suffisamment endommagé pour devoir s'esquiver alors que la bataille fait rage.

## KÉKSZAKÁLLÚ VÁRA

Les instruments de bord, du moins ceux qui ont survécu à l'assaut, indiquent un petit astéroïde inhospitalier, sur lequel trône un assemblage architectural.

Une voix les invite à s'identifier et, informée des déboires du soyouz, leur donne l'autorisation de se poser à l'intérieur du complexe, dans une atmosphère respirable et sous une gravité proche de celle de la Terre.

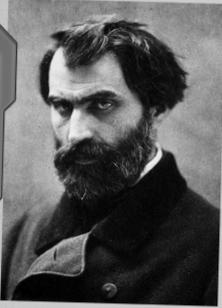
Le calme et l'austérité des lieux contrastent avec le feu d'artifice auquel viennent d'échapper les personnages. Leur hôte les accueille froidement et s'enquiert de ce qu'il peut faire afin de les aider à quitter l'astéroïde le plus promptement. L'homme se fait appeler Konomorov (vous trouverez sa description dans sa fiche personnage). Guère bavard, le bonhomme les laisse utiliser son hangar spatial, les quelques pièces détachées qu'il contient, ainsi que des outils de fort bonne facture, pas le genre de clef à molette asiata qui vous explose entre les mains au troisième tour d'écrou. Le soir, il les accueille à sa table où l'on fait bonne chère, au point que cela risque de choquer certains Kamarades : viande à tous les repas, légumes, dessert, et pâtisserie...

Les joueurs sont libres d'aller et venir dans tout le complexe. Ils peuvent découvrir d'autres hangars, un atelier de mécanique, une serre hydroponique envahie de végétation, de grandes coursives gothiques où s'allongent des ombres mystérieuses, une cuisine où s'activent plusieurs chefs robotiques, etc. Nous aurions certes pu vous fournir un plan,

nom: Konomorov

## MAÎTRE DE MAISON

PJ



**DESCRIPTION:** petit, des vêtements désuets. Le menton envahi d'une barbe sombre et fournie, plus noire que l'âme d'un Secrétaire au Rationnement (dire qu'elle a des reflets bleus serait donner trop d'indices). Guère bavard, il éprouve une sorte de fascination pour les vivants, mais les fréquenter pourrait l'amener à se trahir.

### CARACTÉRISTIQUES

Difficulté: - 4  
Dégâts: 5  
Point de vie: 15

### AUTRES

Darwinisme social (Brutal)  
Loi du Marché (Sans Pitié)  
Recapitalisation Bancaire  
(Régénération)  
Récession (Terrifiant)  
Société écran (Armure) x 2  
Taux d'intérêt (Briseur d'Os)

mais

notre Secrétaire à l'Urbanisme a été déporté avec toute sa famille.

Konomorov est souvent absent, partant en navette sans dire où il va. Laissez les personnages vadrouiller, improvisez une station spatiale livrée à leur vagabondage ou à leurs petites rapines. Il leur faut plusieurs jours pour réparer le soyouz, quoiqu'ils fassent. Plusieurs jours livrés à eux-mêmes. Seul Pod 24, le robot de Konomorov (et lui aussi a droit à sa fiche personnage), les suit de temps en temps. Gageons que ce personnage muet, affichant de temps à autres d'étranges émoticônes sur l'écran plat qui lui sert de visage, saura faire sombrer les PJ dans la paranoïa. Après tout, c'est tout de même étrange, d'être livré à soi-même dans ce genre de complexe, libres de visiter n'importe quelle section, n'importe quelle salle, même la chambre spartiate du maître des lieux. Comme il n'y a pas assez de pièces de rechange, vous pouvez facilement pousser les personnages à démonter des bouts

d'électroménager, en douce, à voler du câblage, des diodes, etc. Personne ne leur dira rien. À peine si Pod 24 lèvera un sourcil numérique. Tout cela jusqu'à ce qu'ils découvrent la porte. La porte ?

## LA PORTE !

C'est le seul sas fermé de tout le complexe. Une simple porte coulissante, fermée par un digicode aux touches usées. Cette salle devrait fasciner les Kamarades. En plein cœur du complexe, le seul endroit dont Konomorov ait fermé l'accès. Quand on voit ce qu'on peut grappiller à droite et à gauche dans cette station ouverte aux visiteurs, on est en droit de se demander ce que cette porte peut cacher. Pod 24 affichera juste un sens interdit... Et si les PJ sont assez fous pour en parler à leur hôte, il leur dira de ne pas en approcher avec un air plus sévère qu'à l'habitude. Ils n'en tireront pas plus. Konomorov est froid et laconique de toute façon, quelque

soit le sujet abordé. La porte doit obséder les personnages (et les joueurs !). Ce ne devrait pas être difficile, vu qu'ils ont quelques jours à tuer, le temps qu'ils réparent le soyouz, et qu'ils ne cesseront de repasser devant la porte. La seule porte fermée du complexe...

Entrer est un jeu d'enfant. Un simple court-circuit suffit. Et il est encore plus facile de deviner le code. En réussissant un jet en KGB à 9, on remarque que les touches 1, 2, 3, et 4 sont plus usées que les autres. Le code est tout bêtement 1 2 3 4... Pourquoi est-ce aussi facile ? Dans le conte, Barbe Bleue donne directement la clef de la porte interdite à sa femme, en lui faisant promettre de ne jamais s'en servir. Si vous pensez que c'est trop simple, choisissez un autre code, et laissez-les improviser, espionner Konomorov, mettre de la féculé sur les touches, etc.

Vous pouvez aussi charger l'application gratuite la Chasse aux Mots 2, sur tablette, et leur

## Les fiancées de Barbe Bleue

Et non, ces femmes n'en sont pas : Konomorov et ses épouses sont des I.A. de Sark, des robots... Dominer le monde, travailler plus pour gagner plus, Konomorov n'y croit pas. Tout ce qu'il veut, c'est se créer la femme parfaite : belle, douce, avec un joli petit filet de voix. Il a même prévu de l'appeler Carla.

Ses échecs, Marie-Dominique, Cécilia, et les autres, n'en restent pas moins de superbes imitations, à quelques détails près : Rachida pèse tout de même 70 kg alors qu'elle n'en paraît que 50, Nadine n'a plus d'œil car elle a été énucléée au profit de Michèle... Mais n'en faites pas trop, il serait préférable que les personnages ne découvrent pas le pot aux roses, à moins d'une enquête acharnée et de réflexions brillantes.

demander de faire plus de 50 points pour ouvrir la porte.

À l'intérieur, rien d'autre qu'un grand placard de métal, sans serrure. Si on l'ouvre, c'est avec horreur que l'on découvre les cadavres de sept femmes, pendues à des crocs de boucher, dans une armoire réfrigérée...

NOM: POD 24



**DESCRIPTION:** âme damnée de Konomorov. Robot cubique qui se dandine sur de petites pattes. Programmé pour qu'il subvienne aux besoins en eau et en nourriture des Kamarades. Si les joueurs veulent se débarrasser de cet espion, il suffit de séparer le groupe.

### COMBAT

Possède un noyau de la taille d'une gameboy, entouré d'un blindage si épais qu'il semble aussi gros qu'un petit frigo. Les PJ vont s'échiner à vouloir le détruire sans y parvenir.

Ne met des dégâts que si son adversaire le touche.

### CARACTERISTIQUES

Difficulté: 0  
Dégâts: 1  
Point de vie: 22475

## LA COLÈRE DE BARBE BLEUE

L'hôte de ces lieux ne va tarder à se rendre compte que son secret a été éventé.

Une solution diplomatique n'est pas à exclure : si vos joueurs sont parvenus à comprendre les motivations de Konomorov, peut-être l'aideront-ils à ouvrir un compte sur meeticsky et à prévoir la meilleure stratégie pour convaincre l'objet de ses desirs...

Dans le cas contraire, ils découvriront qu'affronter une I.A. sur son terrain n'est pas la meilleure idée qu'ils ont eue. Le robot n'a pas besoin de respirer et n'hésitera pas à dépressuriser sa base pour chasser les pauvres Kamarades qui auront eu la chance de se trouver un scaphandre. Comme leur soyouz a été endommagé, il y a de grandes chances que les éventuelles tenues pour les sorties dans l'espace aient été endommagées. N'hésitez pas à séparer les personnages, un groupe essayant de résister à Konomorov pendant que les autres se terrent dans le vaisseau. Les senseurs de Pod 24 lui permettent de retrouver facilement tout être vivant. Il se met alors à le suivre en émettant une sirène stridente pour prévenir son maître...

### ANNE, MA SŒUR ANNE

Reconnaissons-le, Konomorov est une véritable machine à tuer. Heureusement pour les joueurs, ils peuvent envoyer un appel de détresse : un radar les informera qu'un vaisseau est en approche.

Qui va répondre est de votre ressort, Kamarade Secrétaire ! Préférez-vous récompenser les joueurs et leur donner un coup de pouce ? Alors, ce seront les alliés du combat spatial d'introduction qui vont venir à la rescousse.

Trouvez-vous que les joueurs ont eu la vie trop belle ? Ce sont

leurs adversaires qui pointeront leur bout du nez. Peut-être même que vos joueurs devront apprendre les vertus de la négociation pour s'en sortir...

Toujours est-il que le scénario laissera probablement des choses en suspens : le secret des femmes robots a-t-il été découvert ? Konomorov (s'il est toujours vivant) arrivera-t-il à trouver l'âme sœur ? Les frères Roupetov n'ont-ils pas truqué leur photo avec leurs 12 707 années de goulag ?

### Besoin d'un coup de main ?

Peut-être trouvez-vous cette trame trop courte ? Ou bien vos joueurs manquent-ils d'intérêt pour la pièce secrète ? Nous vous suggérons, alors, de faire intervenir alliés ou adversaires un peu plus tôt dans l'histoire : un autre vaisseau peut arriver pour réparation lui aussi (ou tout autre raison). Les Kamarades ont eu interdiction formelle d'approcher de cette salle, mais les nouveaux venus, eux, semblent tourner autour plus que de raison. Vous pouvez même faire en sorte que les joueurs croient que les arrivants détiennent des informations qu'ils n'ont pas. Quel comportement vont adopter les PJ ? Surveiller leurs allées et venues et faire en sorte de les empêcher d'accéder à la porte ? Fouiller leurs affaires ? Leur vaisseau ? Attendre de voir ce qu'ils trouvent dans la pièce ? etc.

*Le jeu Star Marx et ses suppléments sont hébergés sur le site [reves-d-ailleurs.eu](http://www.reves-d-ailleurs.eu)*

### LIEN UTILE

Fleurs de méninge :  
<http://www.gi-nungap.fr/t-est/>



# LES SALAUDS SE CACHENT POUR MOURIR

Scénario *Trauma* par Pelon, plans par La moitié, fiches par Géraud «Myvyrrian» G. et dessin par Max

Ce scénario est conçu pour des personnages habitués aux coups tordus, aux opérations mercenaires et autres magouilles de barbouzes. Ils sont engagés par un membre du Mossad pour exfiltrer un nazi ayant refait sa vie en Argentine.

Il est conseillé, voire indispensable, que l'un des personnages parle espagnol.

## 1980, EN ARGENTINE.

Depuis 1977, des juntes se succèdent au pouvoir, toutes plus terribles les unes que les autres. Fourre-tout de nazis, de catholiques nationalistes, et d'anticommunistes, elles usent de la violence et de la torture contre les opposants, mais pas que contre eux.

Le contact des personnages sur place est un militant des droits civiques. Il a été arrêté par un escadron de la mort aux ordres d'un barbouze Français. En trouvant le Français, les personnages trouvent le commando et son prisonnier. Ce dernier leur donne alors le lieu où capturer le nazi.

## LE CADRE DE LA MISSION

À la fin de la seconde guerre mondiale, des réseaux secrets possédant de puissants soutiens religieux et politiques ont permis à de nombreux criminels nazis de se réfugier en Amérique du Sud. Le scénario a été écrit pour se dérouler en Argentine, principale destination de ces fuyards. Toutefois, il est aisément transposable dans n'importe quel autre pays du sous-continent américain. Il vous est aussi possible de créer une république bananière juste pour le scénario.

La période historique est importante. Bien que le scénario se déroule pendant l'une des plus sombres périodes que l'Argentine ait vécues, il peut être décalé dans le temps. Tous les pays d'Amérique du Sud ou d'Amérique centrale des années soixante-dix à quatre-vingt-dix ont connu de terribles dictatures. Celles-ci prirent fin avec la guerre froide et la présidence de Bill Clinton aux USA qui limita fortement l'action de la CIA dans le sous-continent, dès 1992.

## EN PAYS NEUTRE

Les personnages ont rendez-vous dans la partie ancienne de Genève. David Klein, leur contact, les attend au Garde Suisse, un bouge sinistre situé au fond d'une impasse et où détonnent quelques costards-cravates. Klein est une véritable caricature d'affiche de propagande antisémite des années 30.

Mission : capturer et exfiltrer d'Argentine un ressortissant croate, Esteban Gutierrez, alias Dinko Sakic, l'ancien commandant



Oustachi du camp de concentration de Jasenovac (Croatie), puis le livrer en Israël (une ambassade fera l'affaire). Depuis l'enlèvement d'Eichmann dans les années 60, le Mossad préfère sous-traiter.

Salaires : 10 000\$ par tête, virés sur un compte en Suisse, plus une avance globale de 5 000\$ pour les frais.

Guttierez a été repéré dans la province de Rio Negro. Klein leur donne un dossier contenant plusieurs photos volées de leur cible fumant le cigare sur un balcon, photos prises à plusieurs jours d'intervalle. Deux autres photos montrent des hommes en armes devant une résidence et portent au dos la mention « gardes du corps ». L'adresse de la salle de tango appartenant à leur contact sur place, Eduardo Sancha, est griffonnée sur le rabat intérieur de la pochette.

Le dossier comporte également l'adresse de Gustavo Amarillo, un trafiquant d'armes local.

## ARRIVÉE AU PAYS DU TANGO

Lisez aux joueurs cette phrase pour les mettre dans l'ambiance :

*« D'abord, nous tuons tous les agents de la subversion, puis leurs collaborateurs, et puis leurs sympathisants ; ensuite, viendront les indifférents et enfin, pour terminer, les indécis »*

Général Ibérico Saint-Jean, gouverneur de Buenos Aires

Lorsqu'ils débarquent à l'aéroport de Buenos Aires, les personnages peuvent de suite ressentir l'atmosphère pesante qui y règne. Les rues sont tristes, les balcons sont muets, et de nombreux militaires patrouillent.

Leur correspondance pour Bariloche étant 24 h plus tard, ils peuvent prendre le temps de faire

un brin de tourisme. Parlez d'échanges de coups de feu résonnant ça et là, des façades d'immeubles criblées de balles, des carcasses de véhicules carbonisés, et des cadavres de chiens pour rendre l'atmosphère oppressante (ajoutez des pendus aux poteaux téléphoniques si nécessaire). Si les personnages sortent de la ville, vous pouvez ajouter des cadavres dans les fossés ou des maisons écroulées pour renforcer l'aspect sordide du pays.

## Bariloche

Après une journée de patience, puis quelques heures de vol, ils atterrissent à Bariloche. Comme l'aéroport est situé à plusieurs heures de route, le trajet est l'occasion de découvrir que la région est sauvage, fortement boisée et peu peuplée. Aux carrefours routiers, hors les voies principales, toutes les routes secondaires sont des chemins de terre battue.

Bariloche est la Capitale de la province de Rio Negro, cette ville d'une centaine de milliers d'habitants se situe à 900m d'altitude sur les rives d'un lac andin, à proximité de la frontière chilienne. C'est un endroit très touristique, une station de ski, et un lieu de villégiature pour la riche bourgeoisie et pour les touristes étrangers. L'ambiance y est beaucoup plus détendue. On y parle de nombreuses langues et les pauvres sont tenus à l'écart. La ville rappelle Genève, des militaires en plus.

## Militaires

Ils possèdent 18 à 20 points de vie et des compétences aux armes de 12. S'ils pensent qu'ils risquent de mourir, ils prennent la fuite.

Ils sont principalement équipés d'armes américaines, fusil M16, mitrailleuse M60 et Colt Commander.

## Se déplacer

Les personnages peuvent acheter un Landrover ou une américaine d'occasion pour 4500\$ ou un vieux camion GMC pour 500\$. La route est parsemée de check-points, des chicanes faites avec des sacs de sable, où l'armée fouille les véhicules et vérifie les identités. La fouille des étrangers est moins intensive et se porte principalement sur la recherche d'appareils photos. Un jet de dissimulation ou un jet de baratin avec la somme adéquate (minimum 500\$) permet de soustraire les armes au contrôle.

Hors de la ville, le groupe peut tomber sur une patrouille de quatre hommes en jeep, une mitrailleuse M60 montée sur la plateforme arrière. Vous pouvez renforcer la patrouille si vous le jugez nécessaire.



*Pimenter le véhicule : si le choix s'est porté sur le GMC, le conducteur doit réussir un jet de chance à chaque utilisation importante, en cas d'échec le véhicule a un problème de moteur ou de frein.*

## Flingues de concours et puissance de feu d'un croiseur

Une fois sur place, les personnages doivent rencontrer leur « équipementier ». Sa « boutique » se trouve sur une place touristique, au sous-sol d'un charmant magasin de jouets en

## Quelques exemples de prix

Arme de poing : 200 à 600\$  
Pistolet Mitrailleur ou Fusil Mitrailleur : 500 à 1000\$  
Fusil à pompe : 200 à 700\$  
Boîte de cartouches (50) : 50\$  
Lunette de visée (x4) : 100\$

bois. Amarillo ne fait pas de politique, il accueille dans sa cave indifféremment trafiquants de drogue et guérilleros. Tant que ceux-ci payent, peu importe. Les PJ peuvent s'approvisionner dans la limite du raisonnable (fixez éventuellement cette limite par des jets de chance).

*Pimenter la scène : Une descente de police peut avoir lieu alors que les personnages sont en train d'acheter leurs armes. S'ils ne tentent rien de regrettable, une poignée de main pleine de billets entre Sanchez et un policier règle la situation.*

## MAIS OÙ SONT DONC PASSÉS SANCHA ET COMPAGNIE ?

Lorsque les personnages se rendent à l'endroit indiqué pour rencontrer leur contact, ils trouvent la salle de tango dévastée. Sancha est professeur de tango, mais aussi militant des droits civiques. Il a été enlevé avec ses élèves par des hommes armés, le jour précédent. La police s'est quasiment abstenue d'enquêter.

Un des voisins a été témoin de la scène. Interrogé, il lâche que l'un des ravisseurs était du même genre qu'eux, un étranger qui donnait des consignes au commando de ravisseurs. Si l'un des personnages est Français, le témoin ajoute qu'il a le même accent que cet homme.

*Pimenter la scène : un autre témoin peut leur révéler que la fille du colonel Estevez se trouvait dans la troupe de danseurs. Estevez va mener l'enquête sur les talons des personnages, avec une rare violence, apparaissant toujours*

dans le champs de vision des PJ quand ils quittent une scène.

### Les cons, ça OAS tout

À la fin de la guerre d'Algérie, la France a envoyé dans toute l'Amérique du Sud ses membres des services secrets trop proches de l'OAS. Depuis 1962, ces conseillers militaires, spécialistes de la lutte de contre-guérilla, apprennent aux militaires des juntes sud-américaines et aux services secrets américains les tactiques et les méthodes utilisées contre le FLN. Un jet de politique permet de connaître cette information.

En enquêtant, les personnages découvrent un bar où se réunissent des flingues à louer. La conversation (et les bonnes questions) avec les gens sur place, leur permet d'apprendre qu'un français ayant ses ouvertures dans les milieux hauts placés et militaires est établi ici de longue date. Il se nomme Guillaume Saurin et n'a aucune raison de se cacher. Il occupe un appartement spacieux dans la vieille ville et son

adresse peut être trouvée en consultant le bottin local.

*Pimenter la scène : Le bar se trouve dans un quartier interlope où les couteaux sortent facilement. Les joueurs doivent jouer intelligemment pour obtenir les informations sans effusion de sang. A défaut de bottin, ils ont le nom du quartier et la description de la maison où habite Saurin. Si les joueurs ont manqué de finesse, Saurin a reçu un coup de fil le prévenant à leur sujet.*

### Ne nous fâchons pas

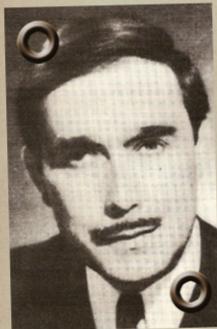
Il n'est pas venu en Argentine en simple touriste, comme le témoigne sa bonne forme physique malgré ses 55 ans et le flingue qu'il dissimule sur lui. Il se défendra, mais ne prendra pas de risques inutiles. Les personnages sont libres d'employer la méthode qui leur convient pour l'obliger à révéler où a été emmené Sancha.

*Pimenter la scène : Guillaume Saurin s'échappe par la fenêtre et une course poursuite dans les ruelles s'engage.*

PNJ

NOM: Guillaume Saurin

**DANGEREUX**



DESCRIPTION: Saurin est un ancien du SDECE (Service de Documentation Extérieure et de Contre-Espionnage, le service de renseignement de l'Armée Française) qu'il a rejoint après la Guerre d'Algérie. Il reconnaît un baroudeur quand il le voit. Les personnages doivent donc l'approcher avec prudence.

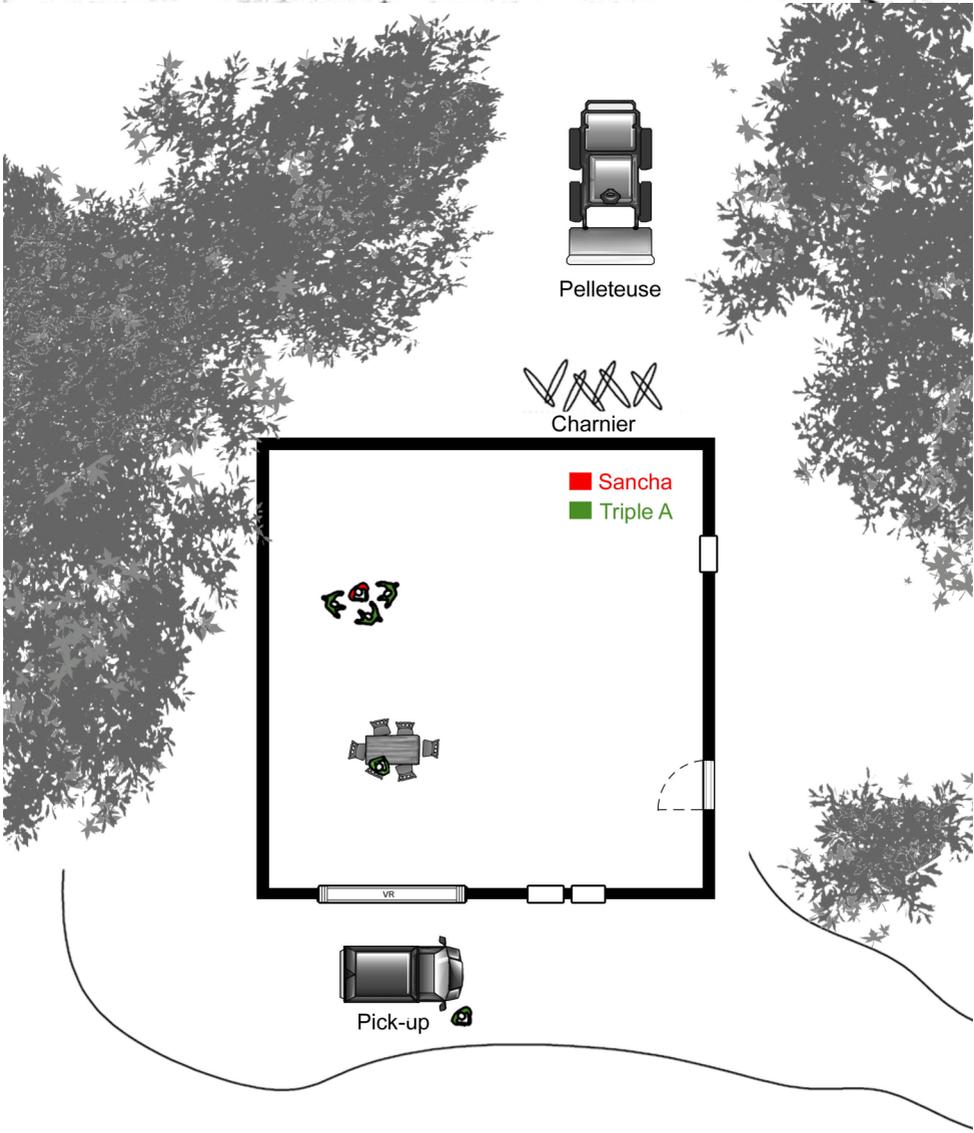
#### CARACTERISTIQUES

Points de vie .....	21
Compétences	
Armes diverses .....	17
Close combat .....	17
Courir Sprint .....	12
Courir Fond .....	12
Grimper .....	12
Sauter .....	12

#### EQUIPEMENT

Armes: MAC 50 (porté), MAT49 (souvenir d'Algérie, dans son appartement)

Protection: aucune (gilet pare-balle dans son appartement)



## Faut bouffer de l'andouillette

La troupe de tango a été enlevée par le tristement célèbre Escadron de la Mort Triple A. Sancha est enfermé dans un petit hangar à quelques kilomètres de la ville, en pleine forêt. Attaché sur une chaise au centre de la pièce, il est torturé par les membres de l'escadron, persuadés qu'il travaille pour l'étranger. Ses élèves ont été passés par les armes dès leur arrivée et les corps des victimes ont été jetés le long du mur arrière du bâtiment. Une pelleuse parquée là est prévue pour réaliser la fosse commune.

Une fois libéré, Sancha demande aux PJ de l'emmener avec eux. Il leur révèle que l'endroit où se trouve Guttierrez est sévèrement gardé.

*Pimenter la scène : à peine les personnages ont-ils disposé de l'escadron, que les jeeps du colonel Estevez arrivent. Autre possibilité, plusieurs membres de la troupe sont encore vivants mais nécessitent des soins rapidement. Sancha refuse de donner l'information tant que les PJ ne se sont pas occupés des blessés.*

## Triple A

L'escadron est composé de cinq hommes armés de fusil M16 et de colt commander. Ils possèdent 18 à 20 points de vie et des compétences aux armes de 12 à 14. S'ils pensent qu'ils risquent de mourir, ils prennent la fuite.

## MON BEAU CHALET

Dans un magnifique parc naturel, une communauté d'Européens a construit une douzaine de jolis chalets rappelant les alpages bavarois. Desservi par un chemin cahoteux, le village compte huit chalets abritant des habitants souriants qui élèvent leurs charmantes têtes blondes, une école, une réserve/ magasin

## Nazillons

Les villageois non combattant possèdent 15 points de vie et une compétence aux armes de 10. S'ils ne prennent aucun risque, ils ne savent pas non plus user du couvert. Dès qu'ils font feu ils sont totalement à découvert. Dans chaque chalet abritant une famille se trouve un fusil Kar98k.

général, un cantonnement/armurerie, et enfin la demeure de la cible. Un hangar accueille deux jeeps et un landrover. En dehors des gardes du corps de Guttierrez, il y a seize femmes, dix-huit hommes non combattants, et une dizaine d'enfants. Huit hommes restent au village en journée, tandis que les autres partent travailler à bord d'une jeep et du landrover, de sept heures du matin à seize heures.

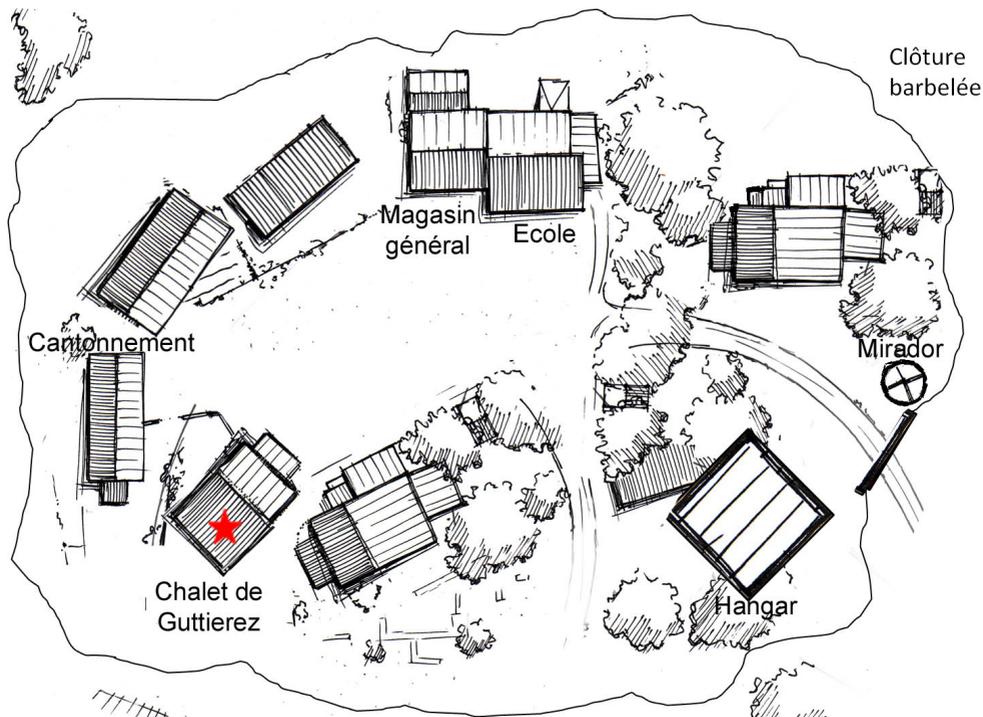
Quelques étrangetés dénotent toutefois dans ce lieu d'apparence si paisible. Une observation à la jumelle révèle des aryens bottés et armés des traditionnels Kar98K ou MP40. Organisés en deux patrouilles de deux, ils sont relevés toutes les deux heures. Un mirador situé au coin ouest couvre une bonne partie des environs, dont la route. Huit gardes sont de repos dans le cantonnement ou jouent aux cartes à l'ombre du bâtiment.

En observant attentivement le chalet de la cible, les personnages peuvent distinguer deux gardes du corps qui ne quittent pas d'une semelle le maître des lieux.

*Pimenter la scène : les personnages arrivent le 20 Avril, en pleine fête de la naissance du Führer. Bal avec accordéon et danseurs en culotte de peau.*

## Course poursuite

Comme il n'existe qu'un chemin d'accès au village, il est aisé de deviner par où chercher les fuyards. La piste est défoncée et donne un malus de -6 (sauf pour



les 4x4 et les 6x6 qui conservent leur malus standard). Il faut doser les jets de poursuite jusqu'à l'accès à une route bitumée, mais pleine de graviers, qui donne un malus de -1 à tous.

Tous les véhicules que les personnages ont laissés en état partent à leur poursuite. Trois hommes se trouvent dans chaque véhicule. Si les gardes survivants ne sont pas suffisants, des villageois complètent l'équipage.

Ils tirent sur les pneus du véhicule des PJ, ou tentent de le dépasser pour tirer dans le moteur. Leurs tirs évitent soigneusement l'habitable pour ne pas toucher Guttierrez. Si le véhicule des personnages est un camion, ils essaient de monter à bord. Si c'est une voiture, ils cherchent à la pousser dans un fossé.

*Pimenter la scène : le début de la poursuite se fait sur des routes à*

*flanc de précipice. Un check-point barre la route, et les personnages foncent dessus. Coup de chance, les soldats sur place sont avinés et tirent avec un malus de -2 à -4.*

## ESCAPADE

Une fois débarrassés de leurs poursuivants, les personnages doivent quitter l'Argentine. Différents moyens existent :

- Traverser la frontière chilienne, puis prendre un navire marchand. Embarquer sur un navire marchand directement depuis un port argentin est risqué, la dictature y étant plus féroce que dans le pays limitrophe.

- Payer un pilote possédant un petit avion pour atteindre les Malouines (Royaume-Uni), ou prendre un bateau pour s'y rendre.

Les joueurs proposeront certainement d'autres options. Laissez-les chercher et donnez-leur des pistes s'ils pataugent. Il faut

espérer qu'ils y auront réfléchi avant l'enlèvement. Ils peuvent droguer leur prisonnier, l'enfermer et l'attacher dans une soute, s'assurer la complicité des convoyeurs, etc. N'importe quelle ambassade d'Israël hors Amérique du Sud accepte la livraison du colis après avoir effectué les vérifications d'usage.

## ÉPILOGUE

Les personnages apprendront que l'homme qu'ils ont capturé est en fait l'aide de camp de Dinko Sakic. Ce dernier sera réellement arrêté dans les années 90.

PNJ

NOM: Nazis

## SECONDS COUTEAUX

DESCRIPTION: Les gardes du village sont des Oustachis fanatiques. Ils font tout pour protéger et libérer Dinko Sakic.

### CARACTERISTIQUES

Points de vie .....	18 à 20
Compétences	
Armes diverses .....	14
Close Combat .....	12
Remarquer .....	12
Conduite auto .....	12 à 14

### EQUIPEMENT

Armes: Les patrouilles ont des armes « folkloriques », datant de la seconde guerre mondiale, kar98k et MP40. Le mirador est équipé d'une mitrailleuse MG34. L'armurerie dispose de six mitraillettes MP40, quatre fusils M16, et d'une caisse de douze grenades à manche M24.



MP40



### Véhicules

Landrover : véhicule 4x4, maniabilité -2, vitesse 100km/h, non équipé de ceintures, catégorie B

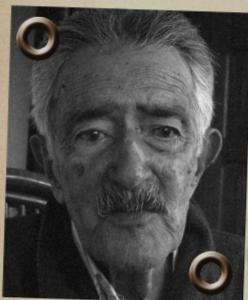
Voiture Américaine: maniabilité -2, vitesse 140km/h, équipée de ceintures, catégorie A (ceintures mises) ou B

Jeep: véhicule 4x4, maniabilité -2, vitesse 90km/h, non équipée de ceinture, catégorie C

GMC: véhicule 6x6 maniabilité -3, vitesse 70km/h, non équipé de ceintures, conduite PL, catégorie B

NOM: Guttierrez alias Dinko Sakic

PNJ

**CIBLÉ**

DESCRIPTION: vieil homme qui défend sa vie avec courage, mais sans prendre de risque inutile. Une fois capturé, il traite les personnages avec morgue, et si la moindre chance se présente, il tente de s'enfuir.

**CARACTERISTIQUES**

Points de vie .....	18
Compétences	
Armes .....	16
Combat de rue .....	12
Courir Sprint .....	12
Courir Fond .....	10
Remarquer .....	10
Se cacher .....	12

**EQUIPEMENT**

Armes: Luger P08

Protection: aucune



LUGER P08

**Armement des PNJ**

Nom	Catégorie	Calibre	Type de mécanisme	Capacité	Rapidité de tir	Temps de rechargement	Modificateur de dégâts
Colt Commander	2	11.43x23	S.A.	Char. 7	6	1 round	+12
Luger P08	2	9x19	S.A.	Char. 8	6	1 round	+13
MAC 50	2	9x19	S.A.	Char. 9	6	1 round	+13
Kar98k	4	7,92x57	Culasse à verrou	Clip. 5	3	1 round	+17
M16	5	5.56x45	S.T.	Char. 20	18	1 round	+14
M60	5	7.62x51	Auto	Ban. 100	18	2 rounds	+16
MG34	5	7,92x57	Auto	Band 50	18	2 rounds	+17
MP 40	6	9x19	Auto	Char. 32	18	1 round	+13
MAT 49	6	9x19	Auto	Char. 32	18	1 round	+13

Grenades à manche M24: temporisation 4s, Poids 595g, Rayon de l'explosion: souffle 10m/ MD+18, éclats 25m/ MD+10.

# QUE LA BÊTE MEURE!

Scénario *Würm* par La moitié, dessins par Sammael

Ce scénario est inspiré du film éponyme de Claude Chabrol, avec le fantastique Jean Yanne, parfait dans son rôle de salaud.

Pour venger un membre de leur tribu et retrouver son meurtrier, les PJ vont devoir se joindre à un autre clan, tenu sous la coupe d'un chef tyrannique. L'histoire n'en aurait que plus de force si la victime était le fils de l'un des personnages et si ce dernier avait pris vie dans les aventures précédentes. Selon la personnalité de vos héros, le scénario pourrait se révéler difficile à maîtriser.

## LE TEMPS DES GRANDES CHASSES

Plusieurs tribus, dont celle des PJ, se sont retrouvées pour chasser le renne, afin de constituer d'importantes réserves pour l'hiver. Les animaux sont tellement nombreux que le regard ne peut embrasser le troupeau dans son entier. La saison promet d'être bonne, les chasseurs sont surexcités et les serments d'amitié avec les clans alliés sont renouvelés avec enthousiasme. La chasse va durer plusieurs jours et c'est l'occasion ou jamais de pratiquer le troc avec des individus connaissant d'autres techniques, d'autres produits que ceux que les personnages joueurs connaissent et utilisent habituellement : outils, peaux, coquillages, plantes... Tout s'échange ou presque lors des pauses. Un clan, celui des Pointes Aiguisées, se distingue parmi les autres pour la finesse de ses épieux : la taille de l'os est précise, le fil est plus large et la hampe plus courte, donnant plus de force à son utilisateur (2d6+3 de dégâts). Mais leurs possesseurs les gardent précieusement et se

refusent à tout échange, attisant ainsi la convoitise des autres tribus. Il est cependant important que les personnages de vos joueurs fraternisent avec certains membres de ce clan dont vous trouverez une description en fin de scénario.

## UNE JOURNÉE PARTICULIÈRE

Une fois que les PJ auront goûté aux joies du grand rassemblement, il est temps de les faire participer à la chasse. La manière d'y participer dépend bien sûr des capacités et des envies de tout un chacun : ils peuvent se porter en éclaireurs et faire preuve de discrétion pour s'approcher le plus possible du troupeau et repérer les bêtes les plus fragiles ou celles qui vont se montrer revêches et dont il faut se méfier, ou bien faire partie de ceux qui vont courir derrière les proies pour les effrayer et les épuiser. Ils peuvent faire partie du groupe qui va se couvrir de gloire en portant le coup fatal. Ils peuvent être choisis pour dépecer les bêtes, activité qui requiert beaucoup d'habileté et de connaissances pour ne pas gâcher le matériau, ce qui serait perçu comme un manque de respect envers la proie qui a offert sa vie. S'ils ont un rôle mystique au sein de leur tribu, ils seront chargés de conduire la cérémonie de remerciement aux dépouilles. Enfin, ils peuvent constituer l'arrière garde, chargée de surveiller et protéger les dépeceurs des charognards que le massacre va inévitablement rameuter et qui pourraient être tentés de chaparder un cadavre...

Tout au long de l'événement, les PJ croiseront des Pointes Aiguisées et des membres d'autres



tribus : les clans se mélangent selon leurs compétences pour que la chasse soit la meilleure possible. Profitez-en pour renforcer les liens avec les PNJ qui auront « accroché » vos joueurs. Cela peut prendre la forme d'un renfort bienvenu ou d'une compétition bon enfant.

Mais quand les chasseurs retrouvent le campement de leur tribu, ils s'aperçoivent bien vite que quelque chose ne va pas : les membres du clan ont retiré leurs parures et se sont enduits d'argile grise, couleur du deuil. Et la victime n'est autre que le fils de l'un des PJ. Les liens entre le père et le fils doivent être forts, aussi il serait préférable que le fils ait eu une existence dans les aventures précédentes des PJ. L'enfant qui participait à la course derrière le troupeau a été retrouvé sans vie, transpercé par un épieu, un épieu du clan des Pointes Aiguisées.

Le chaman du clan impose des

interdits destinés à ne pas contrarier l'âme du défunt : pas de travail, pas de parures, pas de modifications des menus et surtout pas de chasse pendant les jours qui viennent. Si les joueurs veulent retrouver le clan des Pointes Aiguisées, ils devront ronger leur frein durant la période de deuil.

### **Optionnel : Une pointe de mysticisme**

Si les joueurs sont réticents à poursuivre les meurtriers, le chaman mènera les PJ dans une grotte des environs pour une cérémonie. Les épaisses fumées se dégageant des feux rituels piquent les yeux et la gorge. La tête commence à tourner et des hallucinations prennent vie dans les vapeurs lourdes. Dans une vision délirante, le mort, couronné de bois de renne, réclame vengeance. Le cauchemar se

## **LE SECRET DE DENW**

Les informations qui suivent sont à distiller au compte-gouttes et tout au long du reste de l'aventure.

Il peut être étonnant que Denw soit une chasseuse : son caractère doux, voire craintif, ne correspond pas à l'idée que l'on se fait d'un tel rôle. Pourtant, elle est agile, sa vue perçante et sa main sûre : les traits qu'elle lance ne ratent que rarement leur cible. Cependant, elle éprouve sans cesse le besoin d'être protégée et recherche la compagnie d'un personnage fort.

Elle pensait avoir trouvé ce qu'elle cherchait en la personne de Drutan, son chef de tribu et époux de sa sœur. Mais Drutan n'est qu'une brute épaisse, faisant vivre son entourage dans la terreur et l'humiliation. Et Denw avouera dans un premier temps qu'elle a cherché à le fuir et s'est ainsi retrouvée seule. Elle a eu tôt fait de réaliser qu'elle ne pouvait pas vivre ainsi et s'accrochera aux PJ comme un naufragé à une planche. Elle sera même ravie de les ramener vers les siens et de les aider à s'intégrer au clan. Ils pourront alors constater que Drutan la terrifie.

Concernant son épieu absent, elle restera vague, prétendant tout d'abord qu'elle l'a perdu durant la chasse, ce qui devrait attiser les soupçons de vos joueurs. Elle cherchera à s'en procurer un autre rapidement, mais elle n'est pas très douée pour la fabrication d'une telle arme. Elle possède un couteau, mais n'a pas le cran nécessaire pour s'en servir au corps à corps.

Si les PJ arrivent à la mettre en confiance, au fil du scénario et bien plus loin dans l'histoire, elle pourra raconter que c'était elle et Drutan qui se trouvaient près de la rivière lors de la chasse, et que c'est Drutan qui a tué l'enfant, par accident. Ne voulant pas se retrouver sans arme, il lui arraché son épieu. Elle vit depuis dans la peur que l'Esprit ne se venge d'elle, mais espère que Drutan payera cher le prix du sang.

termine par des formes humaines qui dépècent le mort en riant, comme s'il s'agissait d'un animal. Elles s'en retournent sans même un remerciement traditionnel au cadavre. Une fois remis de sa transe, le chaman exige des personnages qu'ils se lancent à la poursuite des Pointes Aiguisées, tout en précisant bien qu'il ne s'agit pas d'exterminer des innocents, mais bel et bien de retrouver le ou les coupables. Certains PJ peuvent se voir charger de tempérer l'ardeur meurtrière du parent en deuil. Cette scène peut vous aider à ce que la suite du scénario ne se transforme pas en guérilla meurtrière et à remettre la partie enquête sur les rails.

## LA TRAQUE

La période réservée au deuil étant passée, il donc temps de se mettre à la poursuite du clan des Pointes Aiguisées pendant que le

reste de la tribu se charge de récupérer ce qui peut encore être sauvé de la chasse après ces quelques jours.

Il serait tout de même assez logique que vos PJ recherchent d'abord des indices sur les lieux du meurtre. Ils y seront conduits par un camarade du mort. L'endroit se trouve près d'une rivière et les traces dans la boue sont assez faciles à décrypter (SD 7) : deux chasseurs, un homme et une femme ont pris du bon temps dans les fourrés avant de se positionner en embuscade. Mais la végétation, très touffue, ainsi que le relief accidenté ont du les empêcher de voir la victime pourchassant une proie. Les chasseurs ont très bien pu le tuer, ne réalisant que plus tard qu'il ne s'agissait pas d'un renne. À moins que vos joueurs n'imaginent que le mort ait pu surprendre un secret et n'ait été réduit au silence par deux amants coupables...

## DRUTAN

Vos joueurs auraient tort de ne voir en Drutan qu'une brute mal dégrossie.

Il sait parfaitement pourquoi les PJ sont là et il voit leur arrivée comme la possibilité de s'assurer définitivement que les Esprits sont moins puissants que lui. Car il a beau clamer qu'il se croit supérieur à ces êtres magiques, au fond de lui il doute et si les personnages n'arrivent pas à venger leur mort, il prendra ça comme un signe. N'oubliez pas, quand vous prendrez des décisions pour lui, que ce défi permanent guide bon nombre de ses choix et qu'il voit dans la confrontation avec les PJ un moyen de s'assurer de son propre pouvoir.

Sa première action va être de les faire discrètement espionner par plusieurs de ses « hommes ». Pour ce faire, il ne choisira pas ses plus proches lieutenants, mais des membres de la tribu désireux d'avoir une place plus enviable.

Il fera en sorte de ne jamais se trouver seul, même en l'absence des PJ, et demandera à ses fidèles de surveiller constamment son dos. Il prendra bien soin de toujours partager sa nourriture avec d'autres, et de ne manger qu'un moment après, mettant à profit ce répit pour étaler son arrogance et rabaisser ceux qui l'entourent.

Il est probable et même souhaitable que les PJ ne sachent pas qu'ils sont espionnés et trahis. Qu'ils montent donc une première tentative d'assassinat vouée à l'échec. Drutan ne cherchera pas à les tuer, juste à les humilier, se moquant d'eux et de leur impuissance face à lui. Soit il les chassera (ce qui serait assez logique) et les PJ vont devoir garder contact avec ceux en qui ils auront gardé confiance. Soit Drutan permettra qu'ils restent, mais avec un gorille constamment sur leur dos...



S'ils ne comptent pas dans leurs rangs un personnage connaissant parfaitement la région et qui peut leur indiquer le territoire traditionnel des Pointes Aiguisées (SD 9), ils trouveront facilement une tribu encore sur place qui pourra leur indiquer la direction prise par le clan.

Pister la tribu est assez facile (SD 5) et en quelques jours ils tomberont sur Denw, une fort jolie chasseuse des Pointes Aiguisées. La donzelle est seule et, plus étrange encore, non armée de son fameux épieux. Découvrir pourquoi va réclamer du temps et de la patience : Denw devra être mise en confiance avant de se confesser aux personnages.

## SE FAIRE ACCEPTER ET VIVRE PARMI LES POINTES AIGUISÉES

Être accompagné de Denw est une porte d'entrée dans le clan. Un MJ taquin pourrait vouloir sceller un pacte de protection par un évergissement rituel ou un échange de lait. Dans ce cas, les PJ devront trouver une offrande propre à cette coutume : une bête suffisamment noble pour faire couler son sang devant l'habitation du chef ou bien une femelle pouvant donner du lait.

Pour faire vivre l'enquête, nous vous proposons quelques événements destinés à brosse le caractère de Drutan, le chef.

Les repas seront toujours des moments de tension, Drutan dépréciant les uns, les autres tentant de briller à ses yeux. L'ambiance est pesante et malsaine, tranchant avec les moments où Drutan est loin. Alors, le clan se fait plus convivial et accueillant.

Les jeunes de la tribu sont méprisés. Drutan leur réserve toujours une part infime du butin de la chasse. Il se moque d'eux, ce qui poussera certains à prendre des risques inconsidérés et provoquer des proies bien trop

dangereuses pour eux. Drutan n'hésitera pas à abandonner les inévitables blessés, ne leur laissant aucune chance de survie.

Lors d'une chasse, les PJ remarqueront que Drutan exige beaucoup plus de gibier que ce que la tribu n'a réellement besoin, et même qu'il éprouve du plaisir à tuer. Il fait preuve d'un manque de respect évident envers les esprits des animaux. Interrogé à ce sujet, il fanfaronnera qu'il n'a que faire des Esprits, ceux-ci ne s'étant jamais montrés à lui. Il considère qu'il peut prendre ce qui lui plaît sans crainte de représailles ou de manquer un jour de ressources. Les PJ pourront constater à ce propos que les Pointes Aiguisées n'ont pas de chaman, mais que tous les membres de la tribu ne partagent pas la mécréance de leur leader. Ils pourront même surprendre Denw rendant secrètement hommage aux dépouilles.

Meltig, l'un des séides de Drutan, emporte la femme d'un chasseur pendant l'absence de celui-ci. Meltig s'enferme avec sa nouvelle épouse, refusant de la partager avec son ancien pourvoyeur. Drutan n'a que faire des plaintes de la femme et de l'ex-mari. Ce dernier tentera de récupérer sa dulcinée par la force, ce qui se soldera par sa mort si les PJ n'interviennent pas.

Drutan désire agrandir son territoire. Pour cet hiver, il a la ferme intention de déloger une tribu ennemie, les Longs Roseaux, de l'île sur laquelle ils ont élu domicile, un petit îlot rocheux au beau milieu d'un fleuve, entouré de hauts bosquets de graminées qui ont donné leur nom au clan. Il charge les PJ de mener l'offensive. Selon l'ingéniosité de leur plan, il accordera des guerriers plus ou moins expérimentés pour les soutenir.

## L'ENQUÊTE ET LA VENGEANCE

Tant que Denw ne sera pas passée aux aveux, les joueurs vont chercher à savoir ce qui s'est réellement passé. Comme elle n'a plus d'épieu, ils peuvent la soupçonner un temps, mais ils doivent la garder en vie pour connaître le fin mot de l'histoire.

Drutan est tellement mal embouché qu'il constitue un coupable trop évident. Aussi, lancez des fausses pistes : Roshia, première femme de Drutan et sœur de Denw, n'est plus toute jeune. Elle craint d'être un jour supplantée par des épouses plus jeunes. Lors de leur arrivée dans le clan, les PJ la verront s'adresser à Kuriel, le fabriquant d'épieu (en fait pour lui demander d'en faire un nouveau pour Denw, mais les joueurs peuvent mal interpréter leurs airs de conspirateurs, surtout s'ils assistent à une crise de folie de la part de Kuriel).

Meltig est visiblement amoureux de Denw, mais il ne sait pas s'y prendre avec elle. Les PJ le verront la harceler et elle, chercher à le fuir.

Ridar, le fils du chaman, décédé depuis longtemps, est le bouc émissaire de la tribu. Des rumeurs laissent entendre que Drutan a exigé le départ du vieil homme trop tôt : certes il était un poids pour la tribu, mais il gardait le lien avec les Esprits tutélaires de la tribu et son fils n'était pas encore prêt à le remplacer. D'une souplesse et d'une discrétion étonnantes, Ridar se glisse en silence dans des endroits inattendus, et sans laisser de trace. Peut-être a-t-il suivi Denw et Drutan lors de la chasse, et tenté d'accomplir un assassinat.

Lorsqu'ils auront obtenu les aveux de Denw, ils vont devoir réfléchir à comment mener leur vengeance à bien. Peut-être les PJ feraient-ils mieux de mettre à leur profit les haines que Drutan a

allumées dans le cœur de ses compagnons. Dans le prochain et dernier chapitre de ce scénario, vous trouverez la description des personnages sur lesquels vous appuyer.

Vos personnages peuvent tout aussi bien manier l'arme de la Religion : il est dur de faire taire les croyances et nombreux sont ceux qui sont mal à l'aise avec les bravades de Drutan. Si les PJ comptent un mystique parmi eux, il pourrait trouver des arguments capables de faire mouche. Mais pour l'heure, la peur de Drutan et de ses partisans est plus forte que tout.

Enfin, ils peuvent tenter d'aider un nouveau chef à prendre la tête de la tribu. Privé d'une partie de ses soutiens, Drutan sera plus facile à éliminer.

## LA TRIBU DES POINTES AIGUISÉES

Les Pointes Aiguisées ont deux tabous, celui de l'inceste et de l'anthropophagie. Par contre, ils n'ont pas d'Esprit tutélaire.

Vous trouverez ci-dessous une liste de quelques membres clefs de la tribu. À vous d'en inventer d'autres pour faire vivre votre aventure.

### **Bruwaz**

Ce géant cultive l'art du savoir-vivre : bon camarade, il n'hésite pas à partager le peu qu'il possède. Braillard, paillard, il aime faire des expériences et entraîner ses amis dans des agapes culinaires exotiques, leur montrant quels fruits ramasser pour en tirer le meilleur produit de leur fermentation ou comment cuire tel ou tel type de gibier. Bruwaz est suffisamment fort pour être à l'abri des rododromes de Drutan et même pour être respecté par ses pairs. Pour lui, c'est dans l'ordre des choses que le chef agisse ainsi. Peut-être qu'au contact des PJ, il verra les choses sous un autre

angle.

## **Deegie**

Son mari étant mort, Deegie n'a plus de pourvoyeur. Comme elle a été esclave d'une autre tribu pendant quelques temps, les Pointes Aiguissées ne veulent pas d'elle. Elle fera tout pour se rendre indispensable auprès des PJ. Drutan ne lui a rien demandé, mais il pourrait être amené à le faire. La loyauté de Deegie dépendra de la manière dont les PJ se seront comportés avec elle. Deegie a plus envie de quitter la tribu avec un nouveau pourvoyeur que peur de Drutan...

## **Denw**

La chasseuse craintive a assisté à la mort que veulent venger les PJ. Autant elle mettra un certain temps à parler de l'accident, autant elle ne cachera pas sa liaison passée et récente avec le mari de sa sœur, Drutan. Tout le monde, chez les Pointes Aiguissées, est d'ailleurs au courant de ce dernier point. Par contre, seuls elle et Drutan savent ce qui s'est passé lors de la chasse.

## **Drutan**

Le chef de la tribu est celui qui a tué, par accident, la personne à laquelle étaient liés les PJ. Brutal, arrogant et sans remord, il est l'illustration parfaite du salaud. Il n'aime rien moins que se sentir supérieur à tous et à toute chose. Outre de bonnes dispositions physiques, il a un esprit affûté et compte, à raison, sur la peur qu'il inspire pour se protéger des PJ.

## **Erzec**

Le fils de Drutan est peut-être le meilleur moyen des PJ pour assouvir leur vengeance. Le garçon, presque un homme, vit dans l'ombre et la crainte de son père qui ne rate pas une occasion de le traiter comme une larve. Pour peu qu'on lui montre l'affection qu'il n'a jamais eue, il n'hésitera pas à planter son père pendant

son sommeil. Encore faut-il que ce dernier n'ait pas de soupçon envers sa propre descendance !

## **Frimér**

Frimér est le fils de Deegie, conçu alors que sa mère était captive. Il a été adopté par la tribu, mais il rêve de rencontrer d'autres peuples, d'autres façons de vivre. Bien que sa mère ne veuille pas en parler, il est persuadé que la tribu de son vrai père vivait au-delà des grandes montagnes gelées que l'on voit au loin, très loin par delà le territoire des Pointes Aiguissées.

## **Kuriel**

L'artisan de la tribu est un être étrange. Il se renferme souvent dans son propre univers, mais les armes qu'il fabrique le mettent à l'abri du moindre reproche. Quasiment muet, il est parfois pris de violentes crises que pas grand monde ne sait calmer et qui font peur à beaucoup qui y voient l'expression du mécontentement des Esprits.

## **Meltig, Tulat, Crân et Daneg**

Les âmes damnées de Drutan sont aussi féroces que mauvaises. Ces hommes sont puissants et profitent de leur force pour asseoir leur autorité. La tribu vit dans la peur qu'ils s'en prennent à eux. Ils sont beaucoup plus stupides que Drutan et il sera plus facile de les manipuler. Meltig aime les femmes, jeunes et jolies. Il a un faible pour Denw. Crân est superstitieux et se cache honteusement pour accomplir certains rituels. Tulat est rongé par l'ambition et cherche à attirer sur lui les honneurs. Sa crainte de Drutan l'empêche pour le moment de le défier.

## **Ridar**

Le fils de l'ancien chaman de la tribu traîne sa carcasse maigre un peu partout, signe des privations qu'il a dû endurer. Il a pris des coups plus souvent qu'à son tour, Drutan voulant faire disparaître la

morgue qu'il croyait voir au fond de ses yeux. Et pourtant, c'est vers lui que le chef des Pointes Aiguisées va se tourner pour espionner les PJ. Non, il ne veut pas se venger de Drutan, même si tout porte à le croire. Il veut juste une place plus élevée dans la hiérarchie, ce que la trahison des PJ ne manquera pas de lui apporter.

### Rosha

La première femme de Drutan, la sœur de Denw et la mère d'Erzec n'est plus toute jeune (oui, oui, il s'agit bien de la même personne). Elle craint d'être un jour supplantée par des épouses plus jeunes. Elle peut constituer une bonne fausse piste pendant l'enquête.

### PNJ

avec leurs forces, faiblesses et caractéristiques spéciales

**Bruwaz** Souffle du Cerf géant, Cœur de Glace, Fureur du Lion, Lutter contre les grands herbivores

**Crân** Force de l'Ours, Œil de la Panthère, Douceur de la Loutre, Impressionnable, Fracturer des membres

**Daneg** Secret de l'Ours, Cœur de Glace, Flair du Loup

**Deegie** Savoir du Bièvre, Flair du Loup, Cœur de Glace

**Denw** Vol du Corbeau, Grâce du Cygne, Réflexes du Lynx, Craintive

**Drutan** Prestance de l'Aurochs, Puissance du Bison, Fureur du Lion, Mécréant\*, Combat de l'ours

**Erzec** Envol de l'Aigle, Sagesse du Mammouth, Magie du Rhinocéros, Faible

**Frimer** Savoir du Bièvre, Flair du Loup, Vitesse du Cheval

**Kuriel** Habileté des Ancêtres, Magie du Rhinocéros, Inspiration des Roches, Coléreux, simple d'esprit, Travail de l'Os

**Meltig** Protection de la Renarde, Vol du corbeau, Souffle du Cerf géant, Frivole\*\*

**Ridar** Agilité du Bouquetin, Ruse de la Fouine, Vigilance du Hibou, Invisible

**Rosha** Protection de la Renarde, Flamme de la Salamandre, Venin de la Vipère

**Shaldarie** Douceur de la Loutre, Chant du Merle, Protection de la Renarde

**Tachik** Vigilance du Hibou, Vitesse du Cheval, Nage du Saumon

**Tulat** Puissance du Bison, Nage du Saumon, Réflexes du Lynx, Présomptueux

\* Mécréant : Drutan méprise les Esprits qui le lui rendent bien. À chaque fois qu'il puise un dé dans la manne, ou qu'il tente de la régénérer, il y a 1 chance 2 (1-3/1d6) pour que l'effet soit inopérant.

\*\* Frivole : Meltig est très attiré par les femmes. Il souffre d'un malus de 3 à son jet s'il est confronté, d'une manière ou d'une autre, à une femme.

## Shaldarie

Enthousiaste jeune fille, à peine sortie de l'adolescence, Shaldarie est la conteuse de la tribu. Excellente comédienne, elle essaiera de s'attirer la sympathie des PJ. En échange de sa trahison, Drutan lui a promis un bon pourvoyeur.

## Tachik

Ce gamin va s'attacher aux basques des PJ. Il sera toujours dans leurs pattes, si possible aux plus mauvais moments. Et pour cause, Drutan lui a promis une sagaie s'il lui amenait des informations intéressantes.

# AUX RACINES DU MAL

Inspi salauds par Géraud «Myvyrrian» G., Outsider et Pelon

Un salaud est une « personne méprisante, dénuée de toute moralité; une personne capable d'actes contraires à tous les principes moraux » (source Trésor de la Langue Française). Le salaud est donc souvent salaud par nature, agissant au quotidien à l'encontre des normes sociétales. C'est le salaud le plus souvent représenté dans les médias, le salaud qui cristallise les haines et le rejet de toute la société. C'est le salaud bête et méchant dont le comportement sera prévisible et attendu.

Mais parfois, le salaud ne l'est que de circonstances, car des événements, des situations exceptionnelles, le poussent à agir pour son propre intérêt et à devenir salaud aux yeux des autres. Ces salauds sont en général plus profonds car leur comportement est dicté par des buts inavoués et quelques fois inavouables, conditionnés par un passé complexe. Si vous désirez incarner un salaud, ce sera ce deuxième genre qui se révélera le plus intéressant et le plus porteur d'intrigues scénaristiques.

Toutefois, faire émerger un salaud complexe ex nihilo n'est pas si facile. Le substrat nécessaire à sa conception est pourtant à porter de mains, tout autour de nous. Il suffit d'allumer la télé ou d'ouvrir un livre pour que le salaud s'impose à nous dans toute sa splendeur. Il suffit alors de subtiliser quelques unes des caractéristiques de divers salauds et de les mélanger pour voir se dessiner un nouveau salaud, tout beau, tout neuf. Afin de vous faciliter la tâche, nous vous proposons ici une courte sélection de salauds issus du grand et du petit écran et du

monde de la bande dessinée.

## LES SALAUDS À L'ÉCRAN

Du shérif de Nottingham (Robin des Bois, Prince des voleurs) au salaud qui sacrifie des innocents pour sauver ses enfants, ils abondent sur nos écrans. Présentons quelques personnages haut-en-couleur.



### L'Indien

Gian Maria Volonté dans *Et pour quelques Dollars de Plus* de Sergio Leone.

**Rôle:** un bandit sans foi ni loi qui veut dévaliser la banque d'El Paso.

**Description:** il tue sans remord et sans pitié et aime écouter une boîte à musique qui lui remémore un viol et meurtre qu'il a commis.

**Pourquoi est-il est un salaud:** il tue par plaisir et trahit ceux qui lui ont fait confiance et l'ont fait sortir de prison.

**Motivations:** l'argent et le plaisir de voir souffrir.

**Bénéfices:** à court terme.



### Franck

Henry Fonda dans *Il était une fois dans l'Ouest* de Sergio Leone.

**Rôle:** un bandit sans foi ni loi qui loue ses talents à un homme d'affaires sans scrupules.

**Description:** il tue sans remord et sans pitié, avec le sourire.

**Pourquoi est-il est un salaud:** il massacre toute une famille, père et enfants. Il a pris plaisir à pendre un homme en utilisant la fatigue de son petit frère pour que ce dernier soit responsable de sa mort.

**Motivations:** l'argent.

**Bénéfices:** à court terme.



### Georges Lajoie

Jean Carmet dans *Dupont Lajoie* d'Yves Boisset

**Rôle:** un français moyen en vacances dans un camping.

**Description:** il est lâche et raciste.

**Pourquoi est-il est un salaud:** il viole et tue une jeune fille, puis fait porter le chapeau aux travailleurs maghrébins du chantier voisin. L'un d'entre eux est tué dans une échauffourée raciste à laquelle il participe. Il s'en glorifie

ensuite dans son café.

**Motivations:** le désir et la bêtise.

**Bénéfices:** non.

### Capitaine Stransky

Maximilien Schell dans *Croix de Fer* de Sam Peckinpah

**Rôle:** un officier Allemand sur le front de l'Est quand la guerre tourne à la défaveur de l'Allemagne.

**Description:** noble prussien lâche, il est sur le front par devoir familial.

**Pourquoi est-il est un salaud:** il doit revenir avec une croix de guerre. Si ses supérieurs sont prêts à la lui donner, le sous officier, un vrai vétéran déjà décoré, refuse de signer le papier qui la lui donnerait, car il s'est comporté comme un lâche. Il est alors prêt à faire tuer ses propres hommes pour avoir la tête du vétéran.

**Motivations:** La peur.

**Bénéfices:** non.

### Tigero

Klaus Kinski dans *Le grand silence* de Sergio Corbucci

**Rôle:** un chasseur de prime dans les montagnes de l'Utah en hiver.

**Description:** il négocie avec ses cibles, puis les abats quand elles se rendent.

**Pourquoi est-il est un salaud:** les primes indiquent mort ou vif. Un mort étant plus tranquille qu'un vivant et le froid hivernal conservant les corps, il tue tous ceux qu'il doit capturer, sans se questionner sur la raison de la



prime sur leur tête.

**Motivations:** l'argent.

**Bénéfices:** après avoir tué tous ceux qui s'opposent à lui, il repart avec les primes.



## Django

Jamie Foxx dans *Django unchained* de Quentin Tarantino

**Rôle:** chasseur de primes désireux de retrouver son épouse esclave.

**Description:** esclave libéré, il est formé comme chasseur de primes et se venge d'esclavagistes.

**Pourquoi est-il un salaud:** il a été formé à tuer de sang froid. Dans le cadre de sa vengeance, il n'a aucun discernement. Pour lui, ils sont tous coupables.

**Motivations:** Sauver sa femme.

**Bénéfices:** il libère sa femme.

## Le révérend Harry Powell

Robert Mitchum dans *La nuit du chasseur* de Charles Laughton

**Rôle:** un criminel à la recherche du magot d'un ancien compagnon de cellule.

**Description:** il se fait passer pour un révérend exemplaire.

**Pourquoi est-il un salaud:** il se marie à la veuve de son ancien compagnon, mais n'arrivant pas à faire parler les enfants, il tue la veuve, puis traque les enfants en fuite.

**Motivations:** le magot.

**Bénéfices:** non, il est capturé par la police sans arriver à ses fins.

## Dr King Schultz

Christoph Waltz dans *Django unchained* de Quentin Tarantino

**Rôle:** il libère et instruit Django.

**Description :** chasseur de primes originaire de Düsseldorf, il se fait passer pour un dentiste en se déplaçant à bord de son ancienne roulotte de dentiste ambulancier.

**Pourquoi est-il un salaud:** dans la mesure où il y a une prime morte ou vive, il conclut que pour la même somme, un mort pose moins de problème qu'un prisonnier.

**Bénéfices:** financiers et sans forcément prendre de risques, car c'est un habile tireur.

Citons encore pêle-mêle le Comte Philippe de Gonzague (Fabrice Luchini) dans *Le bossu*, homme tortueux et manipulateur qui fait assassiner l'homme qui a la femme qu'il désire et fait pourchasser son enfant ; le Général Custer (Richard Mulligan) dans *Little Big Man* ; le tueur psychopathe dans *les Douze Salopards* (Terry Salavas); ou encore Hans Gruber (Alan Rickman) dans *Die Hard*.



## LES SALAUDS EN DESSIN

Tout comme nos écrans, les pages des bandes-dessinées, des mangas, des comics, regorgent de salauds. Dans les BD en plusieurs volumes, ces personnages ont le temps d'acquiescer une réelle profondeur et des motivations complexes (avec des personnages d'une extrême complexité comme le Joker de Batman).

## Shane

Dans *Walking Dead* par Kirkman et Adlard

**Rôle:** un policier, meilleur ami du héro (Rick) et amant de sa femme (Lori).

**Description:** il prend soin de la femme et de l'enfant de Rick alors que celui-ci est hospitalisé (tandis que les morts se relèvent).

**Pourquoi est-il est un salaud:** il abandonne Rick en laissant croire à Lori que Rick est pris en charge à l'hôpital. Il en profite pour se rapprocher de Lori dont il est amoureux et pour essayer de démarrer une relation amoureuse. Quand Rick revient, il finit par essayer de le tuer pour garder Lori.

**Motivations:** L'amour.

**Bénéfices/Ou pas:** il se fait tuer en essayant de tuer Rick.

## Quelques autres ?

- Presque tous les personnages dans **Anita Bomba** sont cyniques et sans morale.

- **Tetsuo** dans *Akira* (par Katsuhiro Ôtomo) : il se retourne contre ses amis, en tue certains, use de ses pouvoirs sans retenue, se comporte en dictateur sadique, gourou avec ceux qui le suivent.

- Les **dieux** dans *Les Chroniques d'Asceltis* (par Nicolas Jarry et Jean-Luc Istin) : ils font passer régulièrement l'un d'entre eux pour le grand méchant, créant un conflit entre toutes les races, afin que leurs peuples continuent de les vénérer.

- **L'homme plante** dans *Cobra* (par Buichi Terasawa) : il utilise les danseuses pour traquer cobra, sachant que quoi qu'il arrive, elles mourront toutes de la graine qu'il leur a implanté dans le cortex. Il y prend un malin plaisir.

- **Mara** dans *La quête de l'oiseau du temps* (par Le Tendre, Loisel, etc.) : elle utilise ses anciens amants afin de découvrir un artefact qui lui permettra de devenir la maitresse du monde.

- **Angel Face** dans *Blueberry* (par

Charlier et Giraud) : il se sert de sa beauté et de son côté angélique pour tromper et assassiner, sans remord, et même avec plaisir.

## LES SALAUDS EN ROMAN

- **Waylander** dans *Waylander* (par David Gemmel) : devenu assassin par besoin de vengeance, il l'est resté des décennies. Il provoque une guerre civile en tuant un roi fou. Mais il essaie de changer de voie afin de racheter ses fautes.

- **Haplo** dans *les Portes de la Mort* (par Weis et Hickman) : son peuple guerrier a été enfermé dans un labyrinthe tueur par ses anciens ennemis vainqueurs. Faisant partie de ceux qui ont réussi à en sortir, il est envoyé par le nouveau « guide » de son peuple comme éclaireur dans le monde, pour voir ce qui a changé et préparer leur retour et leur vengeance. Plein de haine, il est prêt à tout, à laisser mourir les gens, à tuer, etc. Doucement, il se rend compte que tout n'est pas si noir en face...

## Retrouvez sur Rêves d'Ailleurs



# JOUER UN SALAUD

*Les jeux de rôles sulfureux par Baxnam*

Fin des années 80, quelques auteurs cultes, lassés de jouer des guerriers, des magiciens ou des espions bien propres et gentils, décident d'écrire des jeux qui donnent enfin l'occasion d'incarner un salaud, un vrai.

Tout commence avec Whog Shrog (par Éric Bouchaud, Nicolas Thery, et Laurent Tremel). Ce jeu de Space-Opera baroque et complètement barré est publié en 1988 par Siroz Productions. On y joue un soldat du futur, assoiffé de sang et de sexe, et membre d'une unité appelée Whog Shrog, au service d'un dictateur dont le nom est déjà tout un programme : le Boucher de l'Univers. Un écran et une extension, Metal Fantaisy, suivront. La mauvaise presse que connaîtra ce jeu totalement atypique et novateur dans son concept, alliée à une présentation qualifiée par certains comme très « amateur » (des esprits chagrins considèrent ainsi sa couverture comme la plus laide de tous les jeux français) et un texte qui aurait mérité plus de travail vont le desservir gravement.

Toujours en 1988 sort In Nomine Satanis/ Magna Veritas écrit par Croc. Très gros succès de l'histoire du jdr français, il a connu plusieurs versions et traductions. Il permet d'incarner un démon au service de Satan. Il fallait oser à une époque où certains « spécialistes » du JdR menaient la vie dure à l'image de ce loisir. L'humour très second degré qui allait devenir la marque de fabrique de Siroz Productions vient désamorcer ce qui aurait pu être une bombe médiatique à l'époque. Les anges de Magna Veritas ne sont pas les gentils qu'on aurait pu imaginer, mais plutôt à placer du côté de

l'Inquisition et des mouvements intégristes. Le jeu sort à l'époque dans une boîte noire avec un pentagramme d'un côté et une croix de l'autre. Trois livrets noirs à l'intérieur, superbement illustrés par Varanda, qui fait son entrée fracassante dans le milieu. Un nombre énorme de scénarios et suppléments, quatre éditions, plus une édition apéro, pour se terminer dans un coma artificiel... qui devrait cesser en 2015.

Heavy Metal arrive en 1991. Écrit (encore !) par Croc et Matthias Twardowski, c'est un jeu de politique-fiction, bicéphale comme INS/MV. Il donne l'occasion d'incarner dans un futur proche des URC (Unités de Répression Cybernétique), Robocops à l'apparence de Terminators qui protègent l'humanité contre les terroristes, mais ayant pour plan l'extermination de l'humanité ; Ou bien les terroristes (les Égarés) qui défendent l'humanité... en commettant des attentats aveugles. Superbement illustré par Manchu, ce jeu, très critique envers notre société de consommation, ne rencontrera qu'un succès d'estime comme on dit. Heavy Metal sort également en boîte et connaît deux extensions : Concrete Jungle, une campagne qui emmène les joueurs en Égypte (enfin, ce qu'il en reste) et Urban Guerilla, une compilation d'armes et de matériel.

En 1991, Jérémie « Solo » Legall, un jeune auteur talentueux écrit Alienoids, un supplément pour le jeu Simulacres, qui attire immédiatement l'attention des G.E. RANNE, des sommités dans le milieu à l'époque. Le gamin de seize ans se voit proposer une version professionnelle. En 1992,

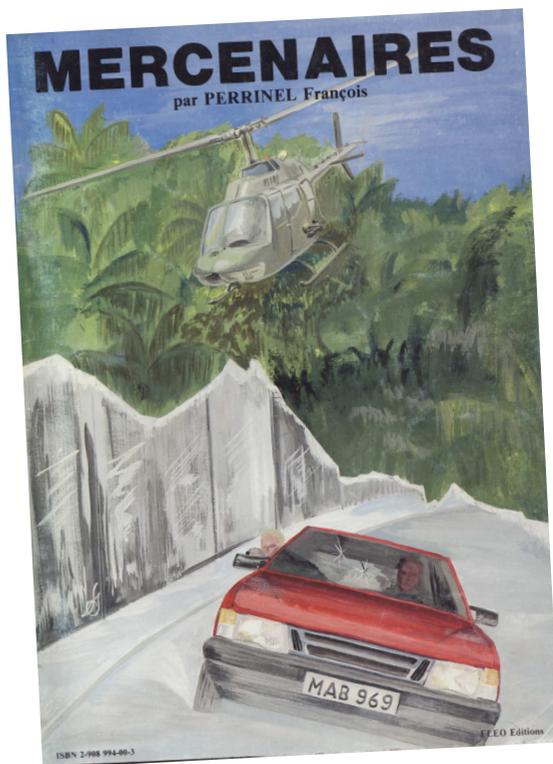
les Éditions de la Lune de Sang publient alors ce chef-d'œuvre d'humour noir et de parodie illustré par le génial Benoît « Ben » Dufour. Jouer un salaud ? Ici, vous incarnez un extraterrestre, un alienoïd, sorte de croisement entre un Prédator et un Alien, tentant de passer inaperçu sur Terre dans le but de manger tous les humains. Ce jeu recevra une assez mauvaise critique de Casus Belli qui signera son arrêt de mort. Paradoxal quand on sait que Simulacres était le système Casus Belli.

Toujours en 1991, une année décidément très productive, sort le jeu **Mercenaires**, écrit par François Perrinel (disponible en téléchargement légal sur Rêves d'Ailleurs). Si le jeu permet également de jouer des gardes du corps, des membres de Médecins Sans Frontières, etc., de par son titre, il donne surtout l'occasion d'incarner des mercenaires. Si un mercenaire n'est pas forcément méchant et qu'il peut se battre du bon côté, pour l'immense majorité des gens, un mercenaire est un salaud. Le jeu va connaître quatre suppléments et un écran. Il souffrira lui aussi d'une mauvaise réputation due au thème abordé...

Force est de constater que peu de jeux français permettant d'incarner des salauds ont suivi ceux qui constituent ma sélection. Cela serait-il dû à l'esprit chevaleresque des rôlistes peu enclins à jouer des méchants ou simplement à l'échec commercial de ces jeux cultes ? ForSats et Faust Commando sont-ils la relève ? J'aurais pu citer Bloodlust pour ne m'en tenir qu'à la production hexagonale, mais je me souviens avoir ennuyé mon MJ en voulant rejoindre la Mort Carmin à la première aventure, ignorant bien sûr l'histoire qui allait suivre. Oui, certes on peut y jouer des « méchants », mais on peut aussi jouer des « gentils ». Et mon

objectif était de parler des jeux FRANÇAIS dans lesquels on ne peut jouer QUE des salauds. C'est pourquoi, je ne m'étendrai pas sur les Paranoïa ou autres Stormbringer, voire même Donjons & Dragons, où l'on peut interpréter des agents du chaos, des personnages d'alignements mauvais, et j'en passe.

Retrouvez sur Rêves d'Ailleurs



# LES NOUVELLES DU FORUM

Comme la sortie du zine se devait d'être célébrée avec quelques sacrifices, nous en avons profité pour invoquer Chtulhu et Arioch. Grâce à eux, nous pouvons accompagner la sortie de votre fanzine de la mise à disposition en téléchargement légal et gratuit de la toute première édition de **Rêve de Dragon** et plusieurs Miroirs des Terres Médiannes. Oui, celle publiée par NEF ! Que les dragons endormis en soient remerciés (enfin, remercions surtout les auteurs, dessinateurs, et éditeurs...).

Nous vous annonçons également la mise à disposition de **Après : L'espoir**. Ce JdR, annoncé dans la presse pour la fin des années 80, ne verra jamais le jour. Heureusement, Philippe Sallerin, l'auteur, nous a gentiment fourni une version numérisée et remise en forme du manuscrit. Le jeu étant « dans son jus », il ravira les amoureux de rétro !

Retrouvez aussi nos autres nouveautés : **Cyber Commando** (un univers Simulacres par Cyril Rolland, connu pour le Fix de Di6dent) et **Sombre-Cauchemar** (de Pierre-Nicolas Lapointe).

La recherche de tous les participants à la création d'une œuvre est un sacerdoce. Alors si vous avez dans vos relations une personne qui est créditée dans un jeu de rôle de l'âge d'or, merci par avance de nous transmettre ses coordonnées, ça nous facilitera la tâche.

Pour découvrir d'avantage nos talentueux illustrateurs, cliquez sur leur nom!

**Sammael**

**Fabien Serre**

**RdA'Zine** est le webzine de Rêves d'Ailleurs (<http://www.reves-d-ailleurs.eu>).

**Ont participé à ce numéro:** Baxnam, Géraud G., Jarnos, La Moitié, Maximilien, Outsider, Pelon

**Illustrations, plans, dessins, cartes, éléments graphiques:** Géraud G. La Moitié, Maximilien, Stéphane "Sammael" Sabourin, Fabien Serre

**Maquette:** Pelon

**Remerciements:** à tous les membres du forum Rêves d'Ailleurs.

Remerciements aux auteurs, illustrateurs et éditeurs nous ayant donné leur accord de diffusion.

Remerciements particuliers à Dominique Granger pour son interview et à Freddy pour ses illustrations.

Remerciements particuliers à Etory pour son aide technique, Rag-Naroth pour le logo du zine, Glorfindel pour la relecture et Khalia pour le flood.

Les images utilisées restent la propriété exclusive de leurs auteurs.

*Trauma*, *Star Marx*, et *Würrm* sont la propriété exclusive de leurs auteurs et éditeurs.

Tous les jeux diffusés gratuitement et légalement sur Rêves d'Ailleurs sont la propriété exclusive de leurs auteurs, illustrateurs et ayant-droits.