

# TRAUMAZine

**Fanzine pour  
Trauma, le jeu de  
rôle d'aventures  
contemporain**

**N°0**



# Édito

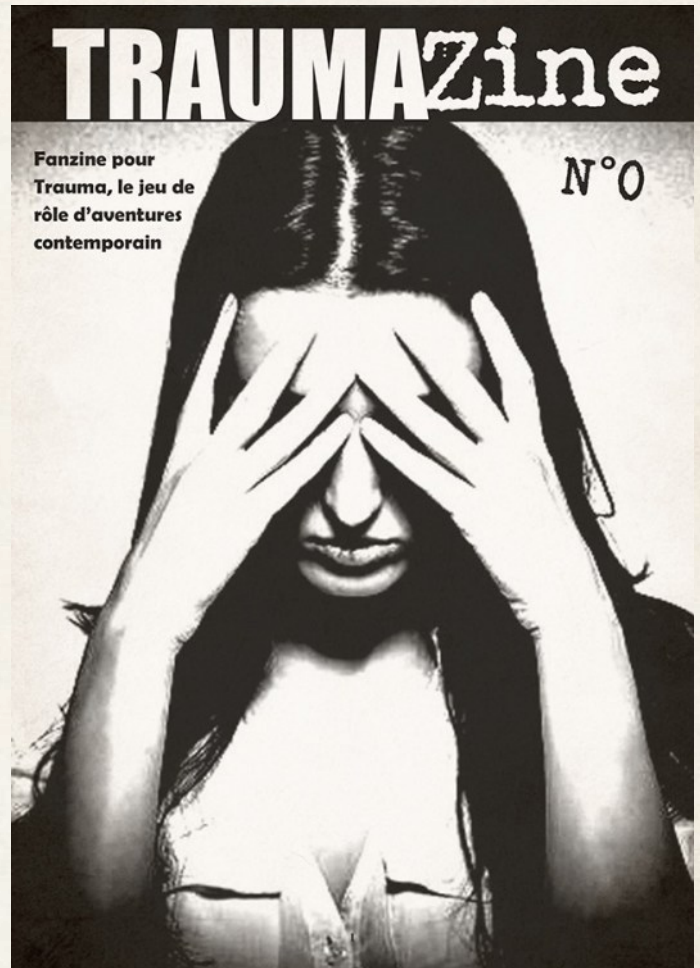
Numéro zéro, syndrome inaugural et crise d'identité

Bienvenue, survivants, joueuses égarées, maîtres du chaos mental. Ceci est le **Traumazine** n°0. Un numéro test ? Un coup d'essai ? Un doigt dans la plaie ? Un peu tout ça à la fois.

On avait envie de ressortir Trauma des placards, de secouer la poussière mentale, de remettre les mains dans le cambouis, mais sans se contenter de coller des rustines sur une vieille mécanique. Le système Trauma, on l'aime - un peu trop peut-être - mais il était temps de se demander ce qu'il raconte encore en 2025. Et ce qu'on peut continuer à bricoler avec.

Ce fanzine, c'est notre manière de continuer à jouer, à tester, à mettre à jour, à rêver des univers pas toujours très sûrs, souvent borderline, mais toujours pleins de potentiel. C'est artisanal, c'est peut-être mal dégrossi par endroits, mais c'est vivant.

Et puis faut bien commencer quelque part.



# CE QU'ON VOUS A MIS DANS LA BOÎTE CRANIENNE POUR CE NUMÉRO 0

Pour ce numéro un peu expérimental, on vous propose deux morceaux choisis. Deux angles d'attaque.

Deux raisons de relancer Trauma autour d'une table, ou de le redécouvrir avec de nouveaux outils mentaux :

**L'Équilibre Mental**, d'abord. On a repris le chapitre culte, parce que c'est au cœur du jeu, et parce qu'il avait besoin d'un petit dépoussiérage. Des nouveaux états, des suggestions plus modernes, un regard pas forcément plus sain, mais un peu plus lucide sur ce qui peut déséquilibrer nos personnages (et peut-être un peu nos joueurs aussi).

Et comme on est un peu fous (et qu'on a déjà trop d'idées), on a déjà en tête des futurs numéros :

- ⇒ Un tour à Pittsburgh, début des années 80, ambiance Flashdance, rouille, crasse et mitaines.
- ⇒ Un spécial *lendemains de Sécession*, façon *Josey Wales rencontre Trauma*.
- ⇒ Et d'autres encore, parce que le trauma est infini.

Bienvenue dans le numéro zéro. Installez-vous, mais restez sur vos gardes.



**Trauma – L'Ouest Sauvage**, ensuite. Parce qu'on adore les flingues rouillées, les duels au soleil couchant et les traumatismes enfouis sous la poussière. On revient sur les armes à poudre noire, les pétoires de la Guerre de Sécession, avec une volonté claire : que ce soit jouable, fun, et raccord avec l'esprit Trauma. Pas de muséographie ici, juste de la mécanique de jeu (et de la mécanique qui coince, parfois).



# FAUDRAIT « MODERNISER » LE CHAPITRE SUR L'ÉQUILIBRE MENTAL (EQM)

## Pourquoi moderniser l'EQM ?

L'équilibre mental dans *Trauma* est un excellent outil pour explorer comment les gens réagissent face à des situations difficiles ou traumatisantes. Les descriptions des tendances psychologiques, initialement adaptées à leur époque (*milieu ou fin des années 80*), ont été enrichies pour mieux refléter la diversité et les nuances des comportements humains.

L'objectif principal est d'offrir des descriptions modernes et précises tout en laissant suffisamment de marge pour des interprétations variées. Chaque tendance est maintenant accompagnée d'exemples clairs et pertinents, permettant une meilleure immersion et une adaptation fluide aux différents contextes narratifs.

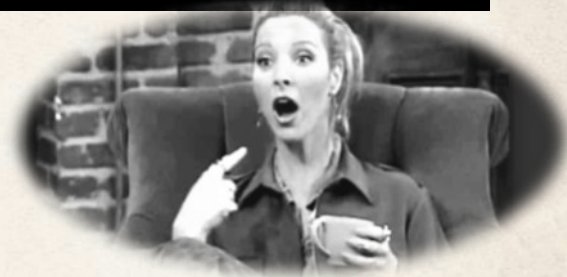
## Les tendances psychologiques : révisions et ajouts

### Extraverti Exacerbé (anciennement Hystérique)

Un individu qui adore être au centre de l'attention, au point de transformer une scène de panique en un véritable spectacle. Si une crise survient, il pourrait



imaginer que ses poursuivants sont un public captivé.



**Réactions en crise :** Excès émotionnels, perte de concentration, comportement distrayant pour le groupe.

### Perfectionniste (anciennement Obsessionnel)

Le Perfectionniste a besoin que tout se passe comme prévu, sans exception. Si les événements dévient de son plan, il peut réagir de manière extrême, allant de l'abandon total à la destruction de ses propres efforts.

**Réactions en crise :** Paralysie mentale, effondrement nerveux ou comportement auto-sabotant.

### Cyclothymique (inchangé)

Il oscille entre des phases d'enthousiasme exagéré et des moments de dépression totale. Capable de soulever les foules dans un moment de motivation, il peut tout aussi rapidement s'effondrer en cas d'échec.

**Réactions en crise :** Prise de risques inconsidérés ou repli complet sur soi.

### Paranoïaque (inchangé)

Pour lui, tout est un complot. Il interprète les intentions des autres comme hostiles, ce qui le pousse à adopter des comportements agressifs ou défensifs.

**Réactions en crise :** Accusations absurdes, tensions inutiles, comportements perturbateurs.

### Mégalomaniacque (inchangé)

Ce personnage est convaincu qu'il est le centre de l'univers et le héros de l'histoire. Il ignore les avis des autres et agit souvent de manière imprévisible.

**Réactions en crise :** Initiatives imprudentes, comportement risquant de mettre le groupe en danger.

### Empathique Hyper-sensible

Cet individu ressent intensément les émotions des autres, au point que cela peut le submerger. Il confond souvent ses propres sentiments avec ceux de son entourage.

**Réactions en crise :** Incapacité à prendre des décisions rationnelles, effondrement émotionnel.

# FAUDRAIT « MODERNISER » LE CHAPITRE SUR L'ÉQUILIBRE MENTAL (EQM)

## Cynique Résigné

Il préfère ne rien espérer pour éviter d'être déçu. Son humour noir est souvent son principal moyen de défense.

**Réactions en crise :** Inaction, déconnexion ou sarcasme destructeur.

## Intrépide Impulsif

Toujours le premier à agir, souvent sans réfléchir, cet individu est à la fois une ressource précieuse dans l'urgence et une source constante de soucis.

**Réactions en crise :** Actions imprévisibles, manque de coordination avec le groupe.

## Rationnel Glacial

Quand tout va mal, il reste froid et logique, mais son absence totale d'émotions peut aliéner ses alliés.

**Réactions en crise :** Prises de décisions détachées, parfois perçues comme cruelles.

## Phobique Traumatisé

Une peur intense, souvent irrationnelle, dicte ses réactions face à des situations qui rappellent un événement traumatisant.

**Réactions en crise :** Paralysie, fuite panique, ou comportements irrationnels.



# LES NOUVELLES TENDANCES PSY DANS TRAUMA

## Opportuniste Calculateur

Cet individu cherche toujours le meilleur plan pour en tirer avantage. Peu importe la situation, il calculera ce qu'il peut gagner, quitte à être égoïste. Il aide seulement si cela peut lui rapporter un jour ou l'autre. Sa manière froide d'évaluer les gens et les événements peut être utile, mais frustrante pour son équipe.

**Réactions en crise :** Il pourrait abandonner le groupe discrètement ou manipuler les autres pour justifier ses choix.

## Stoïque Insensible

Toujours impassible, cette personne fait face à tout avec un calme presque glaçant. Si cela peut rassurer certains, cela peut aussi le faire paraître froid et détaché. Il refuse souvent de montrer ses émotions, pensant que c'est un signe de faiblesse.

**Réactions en crise :** Même dans les pires moments, il minimise ses blessures ou problèmes. Refus d'aide, mais il pourrait épuiser ses forces jusqu'à l'effondrement.

## Altruiste Obsessionnel

Toujours prêt à aider, même si cela lui coûte cher, cet individu veut sauver tout le monde. Son besoin d'être utile peut le pousser à en faire trop et à se mettre en danger.

**Réactions en crise :** Refus d'abandonner quelqu'un en difficulté, même si cela complique la mission ou met le groupe en danger.

## Anxieux Prévisionniste

Ce personnage prévoit toujours le pire. Si ses plans minutieux peuvent être précieux, son pessimisme et sa lenteur à agir peuvent agacer ses compagnons.

**Réactions en crise :** Incapacité à agir face à l'imprévu, il peut perdre du temps à envisager trop d'options.

## Rebelle Instinctif

Ce personnage n'aime pas qu'on lui dise quoi faire. Toujours prêt à contredire, il peut être une force de proposition mais aussi un élément déstabilisant dans l'équipe.

**Réactions en crise :** Refus d'écouter, actions impulsives qui peuvent compromettre la stratégie.

## Idéaliste Naïf

Convaincu que ses valeurs prévalent sur tout, cet individu risque tout pour ses convictions. Bien que cela puisse inspirer, cela peut aussi mettre tout le monde en danger.

**Réactions en crise :** Refus d'abandonner une cause perdue ou de compromettre ses idéaux, même si c'est nécessaire.

## Dépendant Affectif

Toujours à la recherche d'être entouré et soutenu, ce personnage peut être collant. Bien qu'il aide à maintenir la cohésion sociale, il peut être un poids en cas de crise.

**Réactions en crise :** Demande constante d'assurance ou incapacité à agir sans appui.

### Cynique Manipulateur

Ce personnage utilise son intelligence et son humour noir pour manipuler ou contrôler les autres. Il préfère agir dans l'ombre plutôt que de prendre des risques.

**Réactions en crise :** Sarcasme destructeur, isolement ou calcul pour s'assurer une position avantageuse.

### Rêveur Distrait

Toujours dans ses pensées, ce personnage peut manquer des informations essentielles, mais son imagination est une ressource inattendue pour résoudre des problèmes.

**Réactions en crise :** Difficulté à se concentrer, plans farfelus qui peuvent perturber le groupe.

### Survivant Agressif

Ayant survécu à des épreuves extrêmes, ce personnage agit souvent par instinct, quitte à ignorer les conséquences. Ses réactions brutales peuvent être salvatrices ou dévastatrices.

**Réactions en crise :** Violence exagérée, accusations injustifiées envers ses alliés.

## Exemples et intégration en jeu

### Exemple : Opportuniste Calculateur

Lorsqu'un PNJ lui demande de l'aider à défendre un emplacement stratégique, l'Opportuniste Calculateur feint l'approbation tout en cherchant une issue discrète pour sauver sa peau. *"Ah oui, je vais surveiller par là-bas... bien loin d'ici !"*

**Exemple : Rebelle Instinctif** Le groupe veut suivre un plan soigneusement établi par le leader, mais le Rebelle, en pleine crise, claque la porte et part en solo : *"Je fais comme je veux ! Pas question de suivre vos règles !"*



**Choix initial :** Ces tendances peuvent être choisies ou attribuées au hasard lors de la création du personnage. Elles influencent ses réactions en situation de stress et ses interactions sociales.

**Narration immersive :** Le MJ peut utiliser ces traits pour enrichir les descriptions et encourager un rôle actif des joueurs.

Exemple : *« La tension monte, et ton esprit tourne à plein régime. Ton cœur tambourine dans ta poitrine alors que tu cherches une solution... ou une issue. »*

**Évolution naturelle :** Ces tendances ne sont pas figées. En fonction des choix et des expériences des personnages, elles peuvent changer, s'atténuer ou devenir encore plus marquantes.

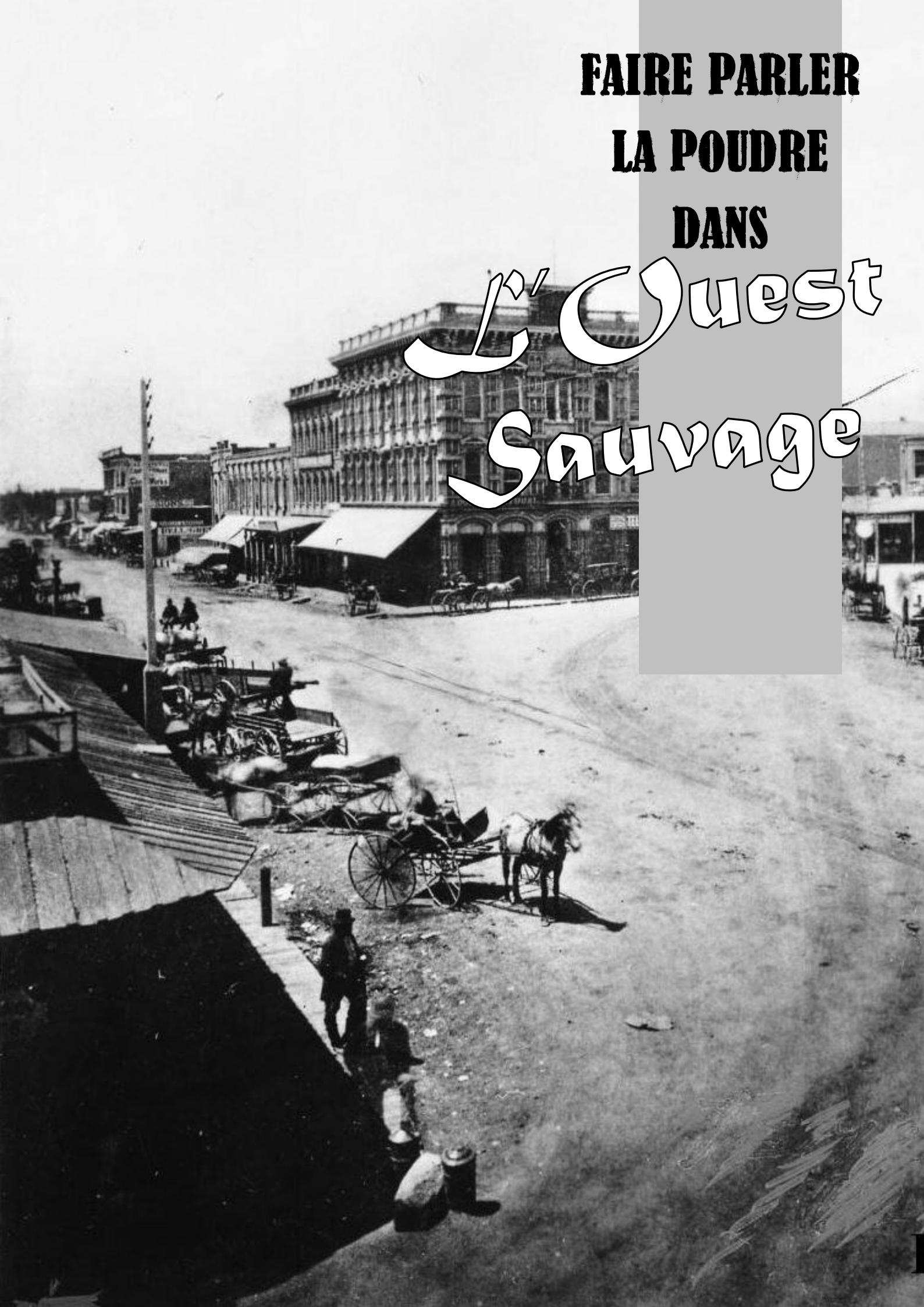
**FAIRE PARLER**

**LA POUDRE**

**DANS**

**L'ouest**

**Sauvage**





## La poudre noire : un progrès explosif (mais salissant)

La poudre noire, mélange de salpêtre, de soufre et de charbon de bois, est la base de toutes les armes à feu jusqu'à la fin du XIX<sup>e</sup> siècle. Elle produit beaucoup de fumée, encrasse rapidement les mécanismes, et son explosion est brutale mais peu efficace par rapport aux poudres modernes. Mais pour des siècles d'histoire, c'était ça ou l'arbalète. En jeu, cela implique un nettoyage fréquent, un panache visuel à chaque tir, et une fiabilité parfois aléatoire, surtout en temps humide.

## Le fusil à chargement par la bouche : le yoga martial du XIX<sup>e</sup> siècle

Jusqu'au milieu du XIX<sup>e</sup> siècle, la majorité des fusils se chargent par la gueule du canon : on y verse la poudre, on insère une balle (souvent enveloppée dans un papier huilé ou un calepin), puis on tasse le tout avec une baguette. On amorce ensuite avec une capsule ou une mèche selon le modèle. Le soldat entraîné peut effectuer ce ballet en 20 secondes. Le tireur stressé ou enrhumé mettra le double, voire oubliera l'amorce. En jeu, c'est une mécanique lente, rythmée, mais gratifiante lorsqu'un tir bien préparé touche sa cible à 150 mètres.



*Fusil Enfield Pattern 1853*

### Armes à cheminées

nom	cat.	cal.	mécanisme	capacité	rapidité de tir	temps de rech.	MD
Fusil Enfield Pattern 1853	4	.577	S.A.	1	/	3 à 5 rounds	+16
Fusil Springfield Model 1855	4	.58	S.A.	1	/	12 rounds	+16
Fusil Springfield Model 1861	4	.58	S.A.	1	/	3 à 5 rounds	+16
Sharps Rifle	4	.52	S.A.	1	/	2 à 3 rounds	+15

### Armes à cheminées

nom	cat.	cal.	mécanisme	capacité	rapidité de tir	temps de rech.	MD
Colt Paterson 1836	2	.36	S.A.	5	3	10 rounds	+10
Colt 1848 Dragoon	2	.44	S.A.	6	3	10 rounds	+13
Colt Navy 1851	2	.36	S.A.	6	3	10 rounds	+10
Colt Walker	2	.44	S.A.	6	3	10 rounds	+15
revolver LeMat	2	.36/16	S.A.	9/1	3/1	10 rounds	+10/+13
Colt Army Model 1860	2	.44	S.A.	6	3	10 rounds	+13
Remington New Model Army	2	.44	S.A.	6	3	10 rounds	+13
Remington New Model Navy	2	.36	S.A.	6	3	10 rounds	+10

### Armes à cartouches métalliques

nom	cat.	cal.	mécanisme	capacité	rapidité	temps de rech.	MD
Smith & Wesson Model 1	1	.22 Short	S.A.	7	3	2 rounds	+4
Smith & Wesson Model 2 Army	1	.32 S&W Long	S.A.	6	3	2 rounds	+8
Fusil Henry	4	.44 Henry	S.A. (levier de sous garde)	15	3	10 rounds	+14
Spencer Repeating Rifle	4	.56-56 Spencer	S.A. (levier de sous garde)	7	3	5 rounds	+14
Burnside carbine	4	.54 Burnside	S.A.	1	1	2 à 3 rounds	+17
Carabine Warner	4	.56-56 Spencer	S.A.	1	1	1 round	+14

## La cartouche papier : une transition révolutionnaire (et inflammable)



La cartouche papier facilite grandement le processus : elle contient à la fois la charge de poudre et la balle, souvent préformée. Le tireur déchire la cartouche, verse la poudre, insère la balle et amorce. Ce système simplifie la logistique militaire sans encore résoudre le problème du rechargement par la bouche. Certaines carabines à culasse basculante comme les Sharps permettent de tirer directement une cartouche papier entière, gagnant ainsi un temps précieux et une meilleure cadence de tir.

## Caps and Balls : les premiers révolvers et leur mécanique élégamment infernale



Les premiers révolvers à percussion — dits "*caps and balls*" — comme les Colt Navy ou Remington New Army, fonctionnent en insérant poudre + balle + bourre + amorce dans chaque chambre du barillet. C'est long, fastidieux, et salissant. En revanche, ils permettent 6 coups successifs, ce qui à l'époque, c'est littéralement tricher contre les mousquets. En jeu, c'est l'arme du duelliste, du militaire sûr de lui, ou du bandit organisé... à condition d'avoir eu 5 minutes de tranquillité pour charger.



## Barillets de rechange : le speedloader des cow-boys

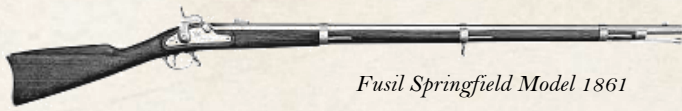
Certains révolvers (notamment les Remington) autorisent le changement rapide du barillet entier. On retire l'axe, on insère un barillet déjà chargé, et c'est reparti. Cette possibilité était très appréciée des soldats, chasseurs et bandits pressés, même si peu de civils avaient plusieurs barillets sur eux. En jeu, c'est une astuce précieuse : au lieu de passer 10 rounds à recharger, un PJ malin sort un barillet de sa sacoche. *Click-clack, ready to shoot.*

## Les premières cartouches métalliques : la révolution contenue dans un cylindre

Dans les années 1860, apparaissent les premières cartouches métalliques complètes, contenant balle, poudre et amorce dans un même étui. D'abord en percussion annulaire (comme le .22), puis en percussion centrale (comme la future .45 Colt), elles transforment la manière de combattre : plus besoin de mesurer la poudre ou de manier des amorces. Le tir devient plus fiable, plus rapide, et moins dépendant du temps qu'il fait. En jeu, c'est un vrai tournant : celui qui possède une arme à cartouche dans les années 1860 joue dans une autre ligue.



*Fusil Springfield Model 1855*



*Fusil Springfield Model 1861*



*Fusil Henry*



*Sharps Rifle*



*Spencer Repeating Rifle*



*Colt Paterson 1836*



*Burnside carbine*



*Colt 1848 Dragoon*



*Colt Navy 1851*



*Carbine Warner*



*Colt Walker 1847*



*revolver LeMat*



*Colt Army Model 1860*



*Remington New Model Army*



*Smith & Wesson Model 1*



*Smith & Wesson Model 2 Army*

## Fusils et carabines

**Enfield Pattern 1853** : Fusil britannique à chargement par la bouche, très répandu dans les deux camps de la guerre de Sécession. Sa précision et sa portée en faisaient une arme redoutée des tireurs d'élite.

**Springfield Model 1855** : Précurseur du Springfield 1861, ce fusil introduisait la capsule Maynard pour un rechargement plus rapide, mais cette innovation resta peu appréciée sur le terrain.

**Springfield Model 1861** : Le fusil le plus utilisé par l'Union pendant la guerre. Fiable et précis, il représentait le standard de l'infanterie nordiste à partir de 1862.

**Sharps Rifle** : Arme à levier de rupture, connue pour sa précision et son rechargement par la culasse. Très prisée des tireurs d'élite et de la cavalerie légère.

**Fusil Henry** : Carabine à répétition à levier, célèbre pour sa cadence de tir élevée. Bien que coûteuse, elle donnait un net avantage dans les combats rapprochés.

**Spencer Repeating Rifle** : Arme à répétition par levier, adoptée par la cavalerie de l'Union dès 1863. Son chargeur tubulaire permettait de tirer sept coups sans recharger.

**Burnside Carbine** : Arme de cavalerie nordiste, reconnaissable à ses cartouches coniques. Solide et fiable, mais parfois capricieuse à l'extraction.

**Carabine Warner** : Moins connue, cette carabine utilisait un système de chargement par la culasse et fut brièvement testée par l'armée nordiste.

### Revolvers et armes de poing

**Colt Paterson 1836** : Premier revolver à succès de Colt, fragile mais novateur. Difficile à recharger, mais son barillet rotatif changea la donne en matière d'armes à feu.

**Colt 1848 Dragoon** : Successeur musclé du Paterson et du Walker, utilisé par la cavalerie texane. Lourde, puissante, mais difficile à manier à cheval.

**Colt Navy 1851** : Revolver à percussion très populaire, équilibré et précis. Utilisé aussi bien au Nord qu'au Sud, et jusque dans les mains de civils.

**Colt Walker** : Monstre de puissance de l'époque, conçu avec les Texas Rangers. Trop lourd pour être porté à la



ceinture, mais capable d'abattre un cheval d'un seul coup.

**Revolver LeMat** : Arme hybride utilisée par les officiers sudistes : neuf coups en .42 ou .36 et un canon central en calibre .63 (balle ou chevrotine). Idéale pour les duels rapprochés... et surprendre l'adversaire.

**Colt Army Model 1860** : Standard de l'armée nordiste, élégant, maniable et puissant. Il succède au Navy 1851 avec une meilleure ergonomie.

**Remington New Model Army** : Concurrent du Colt 1860, apprécié pour sa robustesse et la facilité de changer de barillet. Populaire chez les soldats de l'Union.

**Remington New Model Navy** : Version allégée du New Model Army, utilisée aussi bien en mer qu'à terre. Moins puissante, mais plus légère et fiable.

**Smith & Wesson Model 1** : Petit revolver à percussion annulaire (.22), souvent porté par les civils pour l'autodéfense. Compact, mais peu efficace à distance.

**Smith & Wesson Model 2 Army** : Premier revolver à cartouche métallique utilisé durant la guerre, chambré en .32. Préfigure les armes modernes par sa facilité de rechargement.

**VOLUNTEERS WANTED!**

AN ATTACK UPON WASHINGTON ANTICIPATED!!

**THE COUNTRY TO THE RESCUE!**

A REGIMENT FOR SERVICE

UNDER THE FLAG TO THE UNITED STATES

IS BEING FORMED IN JEFFERSON COUNTY.

**NOW IS THE TIME TO BE ENROLLED!**

Patriotism and love of Country alike demand a ready response from every man capable of bearing arms in this trying hour, to sustain not merely the existence of the Government, but to vindicate the honor of that Flag so ruthlessly torn by traitor hands from the walls of Sumter.

**RECRUITING RENDEZVOUS**

Are open in the village of WATERTOWN, and at all the principal villages in the County, for the formation of Companies, or parts of Companies. Officers to be immediately elected by those enrolled.

WATERTOWN, APRIL 20, 1861. WM. C. BROWNE, Col. Comd'g 35th Regiment.

Ingalls, Brockway & Ebece, Printers, Reformer Office, Watertown.