

Quest

LE MAGAZINE DES JEUX DE SIMULATION

INTERVIEW EXCLUSIVE :
GREG STAFFORD

UN JEU COMPLET :
HERACLÈS

SCENARIOS :
RUNEQUEST
L'APPEL DE
CTHULHU
HAWKMOON
LA TERRE
CREUSE

TEMPS LIBRE



Chez moi vous trouverez de tout,

Figurines

Jeux de rôle • Dioramas •
Jeux de plateau • Maquettes SF •
Wargames • Livres SF et Fantastique •
Armes médiévales • • •

TEMPS LIBRE

l'âme du jeu

au coeur de Paris

22 rue de Sévigné

75004 PARIS

Tél: 42 74 06 31

Métro Saint Paul
le Marais

Je dirai même plus,
chez moi, vous trou-
verez de tout, mais
aussi des conseils
et des nouvelles
fraîches.



QUEST 1

S O M M A I R E

RUBRIQUES

6. Bruits de couloirs

tous les potins comme si vous y étiez.

7. Plans rapprochés

Shadowrun, Circus Impérium.

9. News-News-News

Vous saurez tout et même plus.

11. Les bouquins se font plumer

L'odyssée Verth, le principe du loup-garou...

12. Interview exclusive

GREG STAFFORD !

14. Dans le blanc des oeufs

Ave Tenebrae en omelette.

60. Roman

Il faut bâtir l'avenir.

SCENARIOS

27. RuneQuest

...Et Kalarn créa la femme.

37. L'appel de Cthulhu

Re-animator : malsaine l'ambiance !

47. Hawkmoon

Le gaz de folie : cette fois, c'est la guerre...

55. La terre creuse

Le nouveau monde : que recherche l'Imperium ?

DOSSIERS, ENCARTS

16. RuneQuest

La magie, c'est géant !

18. Jeu complet

Héraclès : tentez les douze travaux !

58. Hurlements

...Vos premières parties.

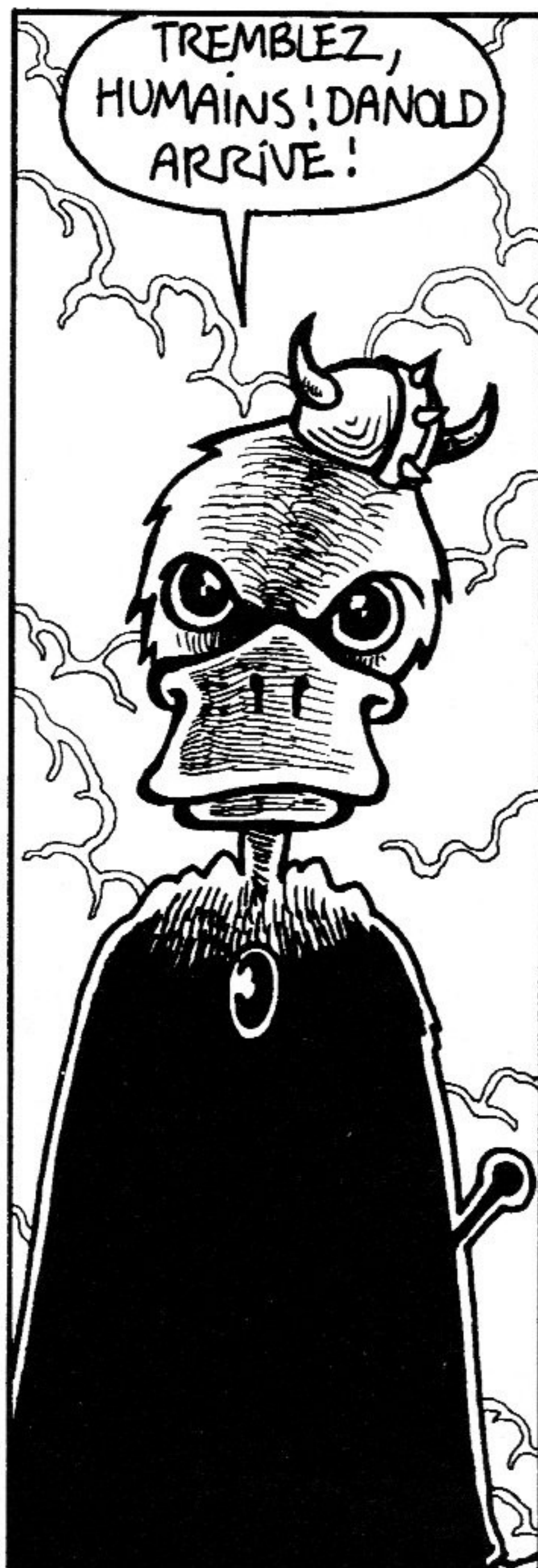
BANDES DESSINEES

4. Editorial

Danold s'énervé !

43. Danold, la saga du canard

La genèse.

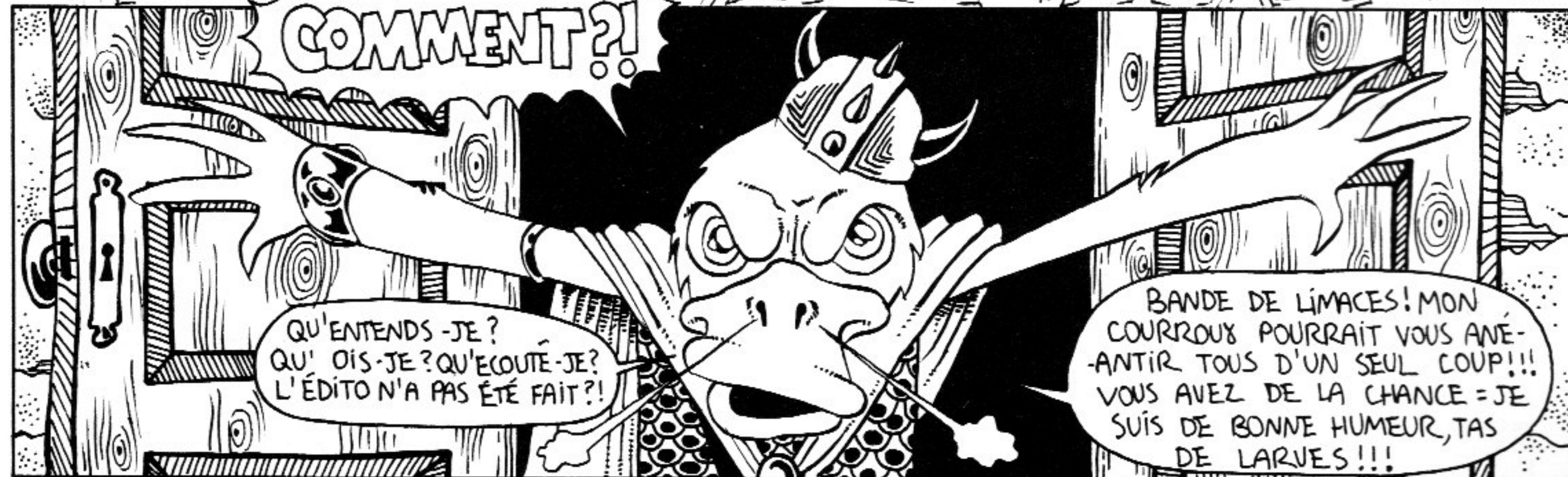


A propos des jeux cités en référence dans nos scénarios : RuneQuest et Hawkmoon sont édités par ORIFLAM sous licence CHAOSIUM, L'appel de Cthulhu est édité par JEUX DESCARTES sous licence CHAOSIUM, La Terre Creuse est édité par LES SILMARILS.

Nous tenons à remercier ici, pour leur enthousiasme, leurs encouragements, leur aide éclairée : Thierry CHAVAN, Greg STAFFORD, Fabrice SARELLI, Fabrice LAMIDEY, JP BOILLON, DANOLD le CANARD, Frédérique DURANDAU, l'équipe d'ORIFLAM, Jean-Luc MARI.

QUEST N 1. Périodicité bimestrielle. Edité par CITADELLA. Commission paritaire : en cours. Directeur de la publication : Orso VESPERINI. REDACTEURS : Léonidas VESPERINI, Marie-France BERTRAND, Michel SALICETO, Christian GABRIEL. Maquettiste-illustrateur : Alexis SANTUCCI. Secrétaire de rédaction : Evelyne GUILLOT. PUBLICITE : Amélie CHARLIER. ABONNEMENTS : Marie-France RAFFALLI. PROMOTION : Marie-France BERTRAND et Amélie CHARLIER. SUPERVISION : Léonidas VESPERINI. NEWS : Olivier NOEL. WARGAMES : Michel SALICETO. PHOTOGRAPHIE : COMPOJET, Paris. PHOTOCOMPOSITION : SCAP, Paris. IMPRESSION : IGC, St Etienne. DISTRIBUTION : HEXAGONAL. Adresse pour courrier : Quest, 14, rue Crozatier, 75012 PARIS. CITADELLA SARL, 2, rue de la Paroisse, 20200 BASTIA.

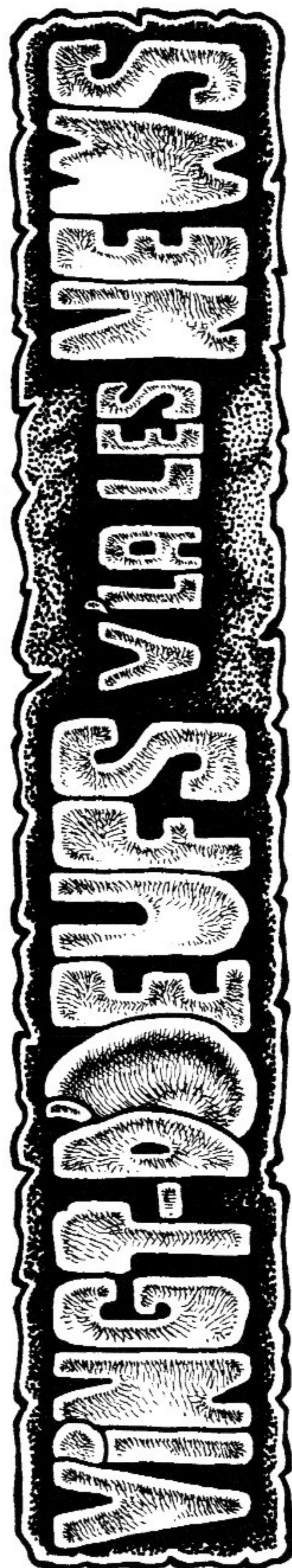
EDITORIAL



Introduction aux News

Pour la première fois, vous allez lire Quest et ses news, pour la première fois, je les écris. Il m'a fallu faire des choix, quant à la manière de les traiter et surtout que traiter. J'ai décidé de ne pas parler des jeux que vous ne trouverez pas en France. Il me paraît en effet ridicule de vous mettre l'eau à la bouche et de discréditer le journal et les boutiques. Quant aux jeux géniaux mais épuisés ou introuvables, vous les trouverez dans une rubrique irrégulière : "les jeux que vous n'aurez jamais!!". On pourrait se dire que sans les jeux difficiles à trouver, il ne reste pas grand chose. C'est une notion grandement erronée; nombre de jeux bénéficient d'un semi-boycott. On n'en entend que peu parler, pourtant, ils méritent bien plus, et je m'aviserai de ne pas faire d'erreur. Je tenterai de maintenir des critiques justes, corrosives, mais constructives. J'attends bien sûr vos remarques et vos questions par courrier, elles pourront porter sur le journal lui-même, mais aussi sur un jeu, un auteur ou même une maison d'édition. Que notre route soit longue...

Olivier Noël



BRUITS DE COULOIRS

TSR:

Vous le saviez, Transecom ne possède plus la distribution de TSR, ni les droits de traduction française. Les possesseurs du premier jeu de rôle ont décidé de reprendre leurs billes. Il faut dire que du temps de Transecom, tout n'était pas rose, selon les dires de TSR et de certains joueurs français. Mais je n'ai pas l'envie de lancer une polémique sur ce sujet. Les ventes de produits TSR battaient fortement de l'aile en France. Normal, il était impossible de trouver de nouveaux produits en français, et acheter une nouveauté anglaise relevait d'un long pèlerinage. Il fallait donc prendre une décision. TSR, peu renseignée sur le marché français, mit beaucoup de temps à se décider. Finalement, plutôt que de prendre une vraie décision, elle opta pour un vague compromis. TSR commença par proposer aux boutiques de commander directement en Angleterre, mais tous les problèmes de douane seraient à la charge des détaillants, et Dieu sait quelle galère il faut endurer avec la douane française. Les seules boutiques potentiellement intéressées par cette option commandaient déjà leurs produits directement aux States... Choux blanc... Enfin, la société Hexagonal obtint le droit de diffusion, ce qui explique qu'il est aujourd'hui facile d'obtenir les produits anglais, même en province. Et les traductions? Là, TSR vogue toujours dans les eaux troubles de l'indécision. TSR a décidé que ce serait leur antenne anglaise qui traduirait en langue française. Je peux déjà vous donner le calendrier des traductions : En cette fin d'année, "Le manuel du joueur" seconde édition corrigé. C'est tout jusqu'à fin 91 !! Etonnant, non ? On peut penser que malgré la grande sympathie du commercial anglais chargé de la France et la qualité appréciable de la plupart des productions actuelles, que les dirigeants montrent une certaine "incompétence". Qui vivra verra...

Boardgame Party, le jeu des maisons d'édition.

Depuis deux ou trois ans, j'entends nombre de professionnels du jeu affirmer que le jeu de rôle, c'est fini, que ses fanatiques allumés vont disparaître, et qu'il ne laissera pas plus de traces dans notre vie que la tasse pour gauchers. Ces prévisions, aussi fiables que celles de Jean Rignac, s'accompagnaient d'une tirade pompeuse sur l'avenir du jeu en France : "le Boardgame". Mais oui, c'est le véritable pas entre le joueur de Monopoly et celui des jeux de rôle ! Aussitôt pensé, aussitôt produit, les maisons d'édition se mirent dans la tête d'envahir le marché microscopique du jeu de rôle avec des boardgames... Quel plantage! Comment imaginer un joueur de "Roue de la Fortune" prenant son pied avec "Civilisation"? Entre un bon "RPG"(JdR) et un "Illuminati", le joueur de RPG choisira toujours la première option.

Quant à toucher le grand public qui donne tant de mirages (gros billets de 500, grande villa, etc...), on ne peut pas dire que la distribution du jeu de plateau dans les boutiques de jeux de rôle soit le meilleur choix. La distribution dans les grands magasins et les grandes surfaces serait plus propice, mais seuls Gallimard et Schmidt ont osé. Je fais remarquer d'ailleurs que Gallimard a totalement arrêté et que Schmidt fait stagner ses produits dans ce domaine depuis deux ans. Pourquoi ? C'est tout d'abord une question de moyens : la publicité télévisée coûte très cher et les maisons d'édition de RPG n'ont pas l'argent nécessaire. Elles ont un chiffre d'affaires 5 à 15 fois inférieur à celui de MB par exemple. C'est aussi une question de paiement. Les grands magasins ou grandes surfaces payent

leurs fournisseurs 120 jours après livraison, et de plus, exigent de fortes réductions pour gagner plus d'argent et vendre moins cher. Or, si les prix sont cassés, cela va provoquer une grogne des petits magasins, qui eux ne bénéficient pas de ces fameuses ristournes. La maison d'édition sera discréditée et tous ses produits, boardgames ou pas, se vendront moins. Enfin, pour chaque gros magasin, il faut pour vendre se trouver un démonstrateur qualifié qui coûtera encore des sous à notre malheureux éditeur. Sans compter que le pauvre pépé qui vient acheter un Pictionary pour sa petite fille, repart, après avoir rencontré un démonstrateur aux dents longues, avec Excalibur. Sa petite fille ne jouera jamais avec, c'est trop complexe. Les règles sont trop longues et la durée d'une partie est démesurée. Jamais vous ne pourrez plus tard leur parler de Jdr ou de jeux de plateau sans les entendre crier "Vade Retro" (je n'ai pas dit qu'Excalibur est un mauvais jeu, au contraire).

Non, le jeu de plateau en France ne trouve pas sa place. Seul MB avec Heroquest fait un tabac, malgré les critiques acerbes de certains journaux bien pensant (prouvant par là-même que personne n'était intéressé par cette critique).

Quant au jeu de rôle, il se porte au mieux de sa forme. Si l'on sort un bon jeu, il se vend. Pour le grand public, attendons la sortie de vrais jeux de base distribués sur un circuit tous publics, car rien ne sert de sortir un jeu de base au milieu des initiés qui s'en %*.*.*\$.

Certaines maisons d'édition croient toujours au jeu de plateau, d'autres ont changé d'avis. Mon seul vœu, c'est que toutes réussissent. Quant à moi, bien qu'adepte de JdR, rien ne m'empêche de faire de temps en temps, une bonne partie de boardgame.

4000% Subjectif

Au mois de juillet, Casus Belli proposait un ultra-mini-sondage fort amusant et nommé "100% subjectif". Comme pour tout sondage, on peut tirer des postulats et quelques semi-enseignements. Bien-sûr, ces remarques sont à prendre au second degré et si possible, avec humour. On n'est pas des sauvages...

-L'entourage de Casus n'aime pas les jeux compliqués... à part AD&D, bien sûr.

-Les gens de Casus détestent les jeux de Siroz production... à part Magna Veritas, mais qui est de Croc.

-Les trois ou quatre sondés qui détestent In Nomine Satanis aiment jouer à AD&D... mais bien-sûr jamais de personnages mauvais.

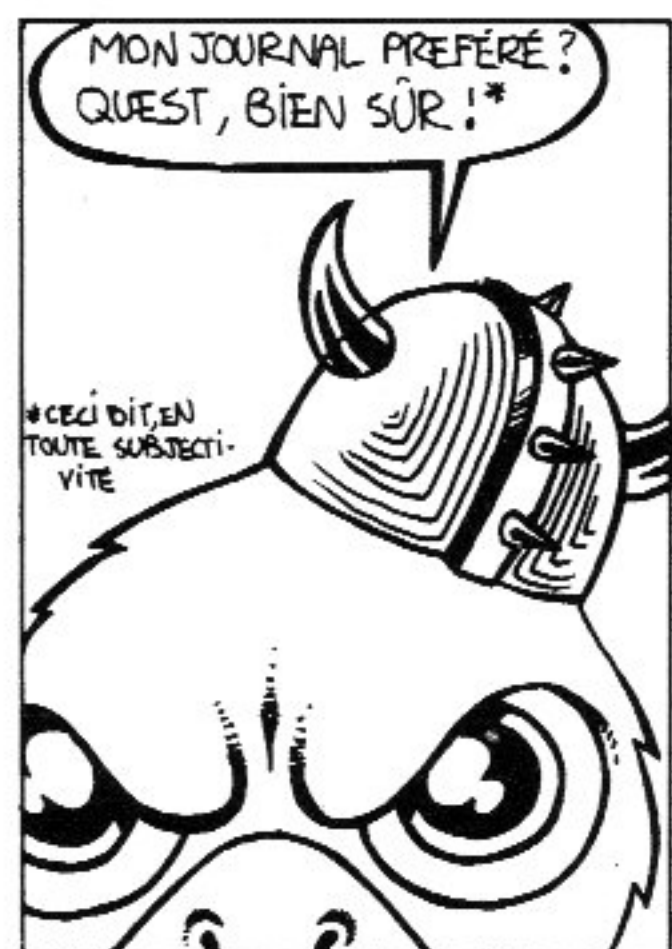
-La plupart des personnes de l'entourage Casus sont inscrits à SOS rascisme, à Amnistie International, ou chez les scouts. Ils préfèrent Magna Veritas à In Nomine Satanis.

-Croc, qui d'après le sondage tente d'obtenir le pardon auprès de l'église pour avoir écrit In Nomine en préférant de loin Magna, n'est pas très enthousiasmé par ses propres jeux (la lassitude ?).

-Pierre Rosenthal rêvait de jouer à Athanor, mais comme ça n'existait pas, il l'a écrit.

-Les produits ICE ne sont pas aimés, à part JRTM qui arrive à avoir quelques voix. Dommage pour les lecteurs qui jouent à Rolemaster.

-Quand c'est très vieux, c'est mieux. Halte au progrès, cf: AD&D qui possède toujours ses irréductibles adorateurs... C'est vrai ça, la Ford T, c'est toujours mieux que la Lamborghini Countach.



-A part les produits maison (Athanor et Simulacres) et Hurlements, les produits de création française, et surtout les nouveaux, ne sont pas du goût de l'entourage de Casus. Après, on se plaindra du manque de créativité en France.

-La science-fiction ne fait pas recette à Casus, sauf peut-être Spelljammer pour AD&D ?

-Les jeux très simples et médiévaux fantastiques ne sont pas aimés... sauf Simulacres, peut-être.

-Les jeux inspirés de Moorcock n'ont pas beaucoup d'adeptes. La Loi et le Chaos ne font plus recette... sauf peut-être pour les alignements.

-On avait beau dire qu'on regrettait Chroniques d'Outre Monde, on n'aime pas du tout leur jeu, Trauma!!

-Croc déteste les produits Games Workshop (cf l'article de Casus sur la Loi et le Chaos), mais aime bien Warhammer.

-Je suis d'une mauvaise foi incroyable et d'une méchanceté Desprogienne.

LE POINT DE RENCONTRE

-Librairie

-Galerie



-JEUX DE ROLE

-WARGAMES

-FIGURINES

-PEINTURE POUR
FIGURINES

3, Bd Giraud- Montée Ste
Claire

20200 BASTIA- TEL :
95.31.23.10

PLANS RAPROCHÉS

Shadowrun

FASA, traduction et édition française : HEXAGONAL

Shadowrun ne devrait pas tarder à sortir sur le marché Français dans notre langue nationale (début Octobre normalement). La concurrence en cette fin d'année sera rude. En projet de sortie, nous trouvons "Torg" de GDW, traduit par DESCARTES, et éventuellement, "Cyberpunk" en version française par ORIFLAM.

Shadowrun est un mélange "subtil" de cybernétique et de médiéval-fantastique. Pour une obscure raison (un obscur cycle), les elfes, orcs, trolls et autres humanoïdes Tolkienniens quittent leur "déguisements" humains pour reprendre leurs formes originelles ! Bien que cet historique tienne difficilement la route, le monde qui en résulte est fort intéressant. L'exotique mélange de promenade dans le réseau de communications (la Matrice), de zones sinistrées à la Blade-Runner et de magie donne de l'appétit. Bien sûr, pour les puristes, le fait de voir des

dragons à la tête de Mégacorps (immenses Trusts industriels et commerciaux) est à se tordre de rire ; mais pour ceux qui sont ouverts à tout du moment qu'ils s'évadent, ce mélange est enrichissant. Dans les jeux de rôle "Cybernetiques" purs, on constate au bout d'un certain nombre de scénarios, un manque d'idées donnant droit à des scénarios du type : le méchant cyberpirate 1,2,3,4,5 etc... Grâce à l'apport du fantastique, les scénarios sont beaucoup plus variés, la magie peut faire des miracles, et les histoires de démons se mêlent aux magouilles de gangs ou de politiciens.

Le système de jeu est relativement simple. Il utilise un système de dés 6 pour résoudre toutes les situations, et un joueur un peu initié peut facilement s'y mesurer. Bien-sûr, on peut reprocher certains flous (artistiques ?) au niveau du contexte, mais prenez courage, le jeu en vaut la chandelle. Prix : environ 190 francs.

Les extensions encore en anglais permettent de pallier ces fameux flous, voici donc un flashage

rapide de la gamme actuelle.

-Mercurial : La découverte du milieu Rock-Show Bizz, les joueurs sont chargés de protéger Maria Mercurial la divine, la star la plus cotée du Rock Yankee. VO prix moyen : 110F

-DNA/DOA : Après une excursion dans une base "exotique", les personnages se retrouvent coincés, sans contact avec le monde extérieur. Seul moyen de retrouver l'air libre : traverser le monde "Underground" des égouts de Seattle. VO Prix moyen : 70F

-Dreamchipper : La nouvelle drogue est en disquette!! Le seul problème, c'est que certaines disquettes expérimentales se sont perdues. On engage les personnages pour les retrouver. Le BTL aurait-il un rapport avec les meurtres en série qui se déroulent dans la ville ? VO Prix moyen : 70F

-Bottle Demon : Un coffret contenant une statuette, un homme qui vous engage pour le protéger. Maintenant, il est mort, et les persos ont la police, les enfants de Sophoclès et Black-

Tel : 85-93-54-25

L'EN-JEU

A chacun son jeu...
Jeux de Société Jeux de Rôle
Jeux de Stratégie Cartomancie
Billard et Accessoires



9, rue St-Georges 71100 CHALON/SAONE

wing aux fesses. Le dragon arrivera-t-il à s'emparer du pouvoir que possède le démon? VO Prix moyen : 70F

-Sprawl Sites: descriptifs et plans de restaurants, hôtels, banques etc...de Seattle en 2050. Vous y trouverez aussi des tables de rencontres dans ces lieux, des archétypes de personnages, des contacts, des infos sur le fonctionnement de la loi, enfin, le système monétaire. VO Prix moyen : 112F

Sont aussi disponibles : L'écran, Seattle Sourcebook, Street Samourai catalog, Paranormal animals



of NA, The Grimoire, The Universal Brotherhood, Queen Euphoria, Harlequin. Distribués par Hexagonal.

Dans le prochain numéro de Quest, vous trouverez un scénario de Shadowrun. En plus de la couleur, vous aurez ainsi le goût.

Circus Impérium

FASA, France : Hexagonal

Alignés sur la ligne de départ, les conducteurs sont sublimes sur leurs chars anti-grav. Leurs carnivores fantastiques grognent quelque peu en se regardant les uns les autres comme des futurs repas appétissants. Soudain, du haut de la tribune d'honneur, l'empereur Aristacus Mérovingus, sous l'oeil acerbe du responsable de la TOG Kelenkulus Cétenfoirus, laisse tomber vers la piste la rose noire. Bêtes et chars s'élancent, la mort se frotte les mains. Circus Impérium est sorti en juillet dernier dans sa version française, et j'avoue que même si je préfère un JdR à un boardgame, Circus a provoqué des crises de rire parmi les plus importantes depuis que je joue. Dès

l'achat du jeu, il vous faut faire des photocopies de la feuille de char en fin de livret, sinon vous ne pourrez pas jouer, et de plus, les règles seront plus difficilement assimilables. Mais surtout, si vous n'avez pas de patience, ne tentez pas de monter la maquette en papier, qui n'est pas indispensable et qui, si elle ajoute beaucoup d'esthétique, n'arrange pas les problèmes de rangement. Les règles sont très simples, il s'agit d'être le premier conducteur vivant à passer la ligne d'arrivée trois fois ! Vous n'êtes bien sûr pas tenu de terminer vos tours sur votre char, ni même sur un char (être entraîné suffit). Chaque tour de jeu est composé de 2 parties : la phase mouvement et la phase de combat. Lors de la première, vous allez choisir la vitesse de votre char pour le tour, vous exécuterez ce mouvement et vous pourrez éventuellement fouetter votre attelage pour gagner quelques cases. C'est dans les virages que l'on s'amuse. Chaque case porte un nombre de plus en plus petit vers la corde. Ce nombre est la vitesse de sécurité. Si votre vitesse pour le tour est supérieure à celle-ci, vous devrez en tirer les conséquences dans la table de virage. Les résultats de la table de virage peuvent vous dévier vers la corde, n'avoir aucune conséquence, ou bien vous repousser vers le mur qui entoure la piste, tout ceci sous les cris des excités du virage dont les commentaires sont inscrits sur cette même table. A chaque fois que vous entrez en contact avec un char adverse, celui-ci est déporté et chacun inscrit les dégâts causés sur sa feuille de char. Au bout d'un moment, celui-ci ne sera plus qu'une épave. Les bêtes ou le conducteur peuvent subir le même sort. Les collisions sont en chaîne ; si un char déporté est poussé dans une case en contenant un autre, celui-ci sera également poussé, etc. A la fin de son mouvement, chaque conducteur peut utiliser son fouet pour stimuler ses bêtes. Il ne peut le faire que six fois par tour. A chaque fois, les dés sont jetés et le résultat est lu et coché sur la table du fouet. Devant chaque résultat de la table des fouets et des virages, on trouve des petites cases. Dès qu'un résultat est obtenu, on coche l'une des petites cases. Au bout d'un moment, toutes les petites cases de la ligne seront cochées et ce résultat ne pourra plus être appliqué. Ce qui veut dire que personne ne pourra être éternellement chanceux. Le résultat d'un coup de fouet est généralement d'avancer de quelques précieuses cases supplémen-

taires, mais c'est aussi avec le fouet que l'on obtient la frénésie de son attelage. Quand les bêtes sont frénétiques, il vaut mieux sauter de son char et tenter de grimper sur celui du voisin. En frénésie, on tire la vitesse des bêtes au sort, et elle est bien sûr plus importante que la normale. Tout homme ou bête qui sera à leur portée de dents sera attaqué. Certains conducteurs fort courageux restent sur leur char et tentent de reprendre son contrôle ! Autre acte de courage, quand le char d'un conducteur est hors d'état, celui-ci saute sur le dos de ses bêtes et en appui sur leurs dos, une jambe sur chacun d'eux, il continue la course ! Encore un autre courageux, celui qui se laisse traîner par ses bêtes (ou celles d'un autre) dételées pour tenter de gagner la course.

Après cette phase de mouvement on ne peut plus agitée, vient la phase de combat. Elle permet à chaque conducteur diverses actions amusantes. Contrairement au mouvement, les combats sont simultanés. Voilà un échantillon des actions permises au conducteur : lancer un trident, frapper en corps à corps (un char peut contenir jusqu'à trois personnes, mais c'est quand même trop), fouetter un conducteur, fouetter des bêtes adverses (l'effet sera appliqué à celles-ci et la case cochée sera celle de la cible), faire attaquer ses bêtes. Il y a aussi des actions spéciales qui sont utilisées dans des situations particulières : monter sur un autre char, sauter d'un char à un autre, se laisser traîner par des bêtes, sauter de son char au sol, dételier les bêtes et reprendre le contrôle de ses bêtes. Les règles optionnelles vous proposent de transporter sur votre char, en plus du conducteur, un gladiateur... Elles vous proposent de jouer aussi un circuit en 8, quel pied, quel pied !

Voilà donc un excellent jeu de plateau, qui remplit la fonction première du boardgame : passer un très bon moment de détente sans fumer du cerveau. C'est d'ailleurs la même chose pour toute cette série de FASA nommée TOG. Vous y trouverez des jeux de combats spaciux :

Interceptor, Renegade legion, Leviathan, etc, le tout en non gaulois. Amusévus Beaucoup.... Prix : 170 sesterces.



NEWS - NEWS - NEWS . . .

Avertissement : les dates de sorties données sont approximatives. En général, les jeux sortent au maximum dans les 60 jours qui suivent la date donnée. Ne soyez pas surpris si certains jeux sortent sans que nous les ayons cités. Pour vous informer, il faut que nous le soyons nous-même par l'éditeur ou le distributeur.

Hors hexagone : ICE

-Norek, City-State of Jaiman : Rolemaster-Shadow World, en Septembre.

-Mythic Egypt : Un supplément qui vous permettra de jouer dans l'univers égyptien mythique, avec les règles de Rolemaster. Ce supplément devrait avoir la même excellente qualité que les autres de la série. Ces extensions marchent du feu de Dieu aux States, mais en France on connaît l'échec habituel des JdR en rapport avec l'Égypte. Septembre. Prix moyen : 124F

-Ghost Warriors : Aventure pour Middle Earth. Prix : 62F

-Armored reserves : Supplément pour Armored Assault, en Septembre.

-Death Games 2090 : Recueil de modules pour Cyberspace. Octobre.

-Overkill, the Tolmeans wars : Un supplément pour le fabuleux jeu de combats spaciaux contenant des figurines en plomb. Il s'agit d'une campagne composée d'un livret de 64 pages et de 160 pions supplémentaires. Octobre.

-Angus Mc Bride characters : "Il est né le divin enfant". Depuis deux ans, des centaines de lettres arrivaient à ICE pour réclamer la sortie d'un recueil des oeuvres d'Angus Mac Bride. On lui doit la plupart des dessins de Rolemaster (la boîte française par exemple) et de JRTM. Ce livre se présentera en

64 pages et sera axé uniquement sur Tolkien. Sur les 32 pages de droite, une illustration d'Angus, sur les 32 pages de gauche, un commentaire expliquant ce que représente le dessin ainsi que les caractéristiques des personnages illustrés. Fans de Tolkien, de Bride ou figurinistes, c'est le recueil qu'il vous faut.

FASA

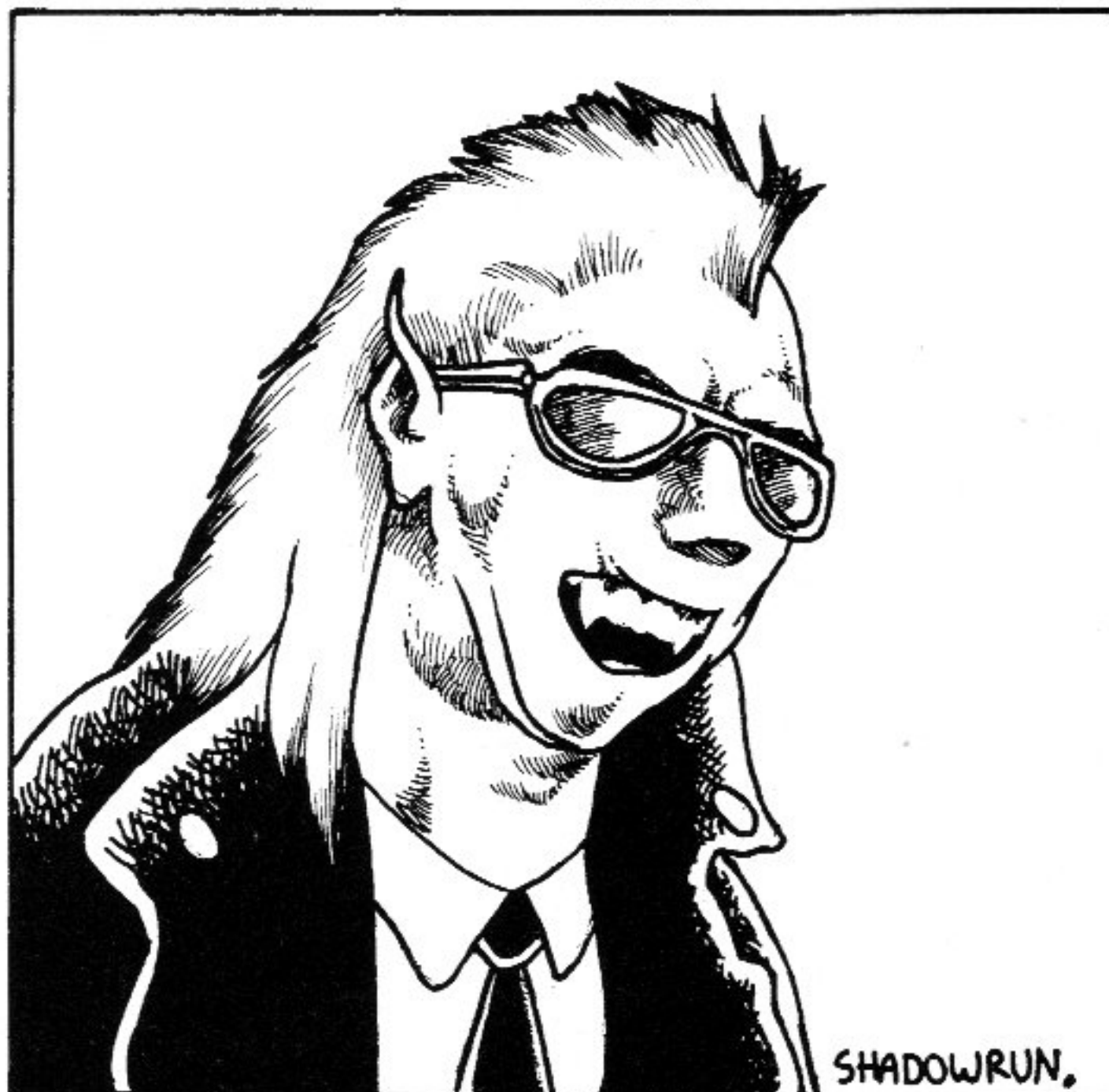
-The grimoire : Extension Shadowrun. De nouvelles règles de magie : comment créer ses propres sorts, former de nouveaux groupes magiques, ou encore enchanter des objets. Septembre.

-Harlequin : recueils de scénarios pour Shadowrun. Novembre.

-DMZ (Demilitarized zone) : Jeu de plateau dans la gamme Shadowrun, il permet de résoudre les combats de masse en milieu urbain. Novembre.

-Dragon hunt : aventure pour Shadowrun. Novembre.

-Anarchists Guide to North America : Guide décrivant les plus grandes cités du Nord des States, leurs lois, les corps, les militaires, les dirigeants, les personnes importantes. Ce guide permettra aux personnages de surmonter les obstacles de l'administration et de déjouer les pièges de ces villes. Décembre.



CHAOSIUM

Knights Adventurous : Pour Pendragon, 2ème édition. Devrait être disponible actuellement.

Rescue of the Rogue Mistress : Campagne dans le Multivers pour les jeux Stormbringer et Hawkmoon.

HeroWars : Dénomination probable (avec GodQuest) de l'ancien HeroQuest, à présent la propriété de MB. Sortie prévue courant 1991.

TSR

-Wonders of Lankhmar : Accessoire de Lankhmar (non ?). En Septembre.

-Feast of Goblins : Module de la série Ravenloft, en Octobre.

-Castles : Accessoire contenant 3 livrets de 48 pages, décrivant un château avec les règles pour Battlesyst, une section aventures et trois posters. En Novembre.

-LNA2 Nehwon : Module pour la série Lankhmar, sortie en Décembre.

-DLA3 Dragon's rest : Troisième volet de la trilogie de Taladas (Dragonlance), en Septembre.

-The Horde : Nouvelle boîte de campagne pour Forgotten Realms, la lutte contre une invasion barbare, Septembre.

-FOR1 Draconicon : Sourcebook complet sur les dragons pour Forgotten Realms, Octobre.

-FA1 Halls of the High King : Début d'une série de trois modules pour Forgotten Realms (surtout le FR2), en Novembre.

-FRA3 Blood Charge : Dernier module de la série "the Horde", pour Forgotten Realms, en Décembre.

-WGA3 Flames of the Falcon : Dernier module de la série de trois, pour Greyhawk, en Novembre.

-SJA3 Crystal Spheres : Module pour Spelljammer, en Octobre.

-25CA2, NEO : Module pour Buck Rogers RPG, en Octobre.

-X-men Boxed set : Pour Marvel, tout sur les X-men (ah bon??). Octobre.

Productions et traductions Françaises :

Jeux Descartes :

Sortiront dans les 3 derniers mois de l'année (logiquement):

-Le guide de l'empire pour Star Wars : Tout sur la couleur du maillot de corps de Dark Vador.

-Torg... Où l'art de faire un nouveau jeu avec rien de nouveau sauf des cartes (en deux mots) et de révolutionner en même temps ! Jeu de West end Games, en français.

-Le Pouvoir derrière le Trône (là, ils ont poussé fort) : 4ème volet de la campagne pour Warhammer en français.

-Les Grands Anciens : Supplément pour l'Appel de Cthulhu, en attendant la nouvelle

édition française qui arrivera quand les stocks de l'ancienne édition seront épuisés.

-Visite guidée du secteur... pour Paranoïa, jeu dont les joueurs se font aussi rares que ceux de Tunnels and Trolls.

Flamberge

-Les divisions de l'ombre, seconde édition : Nous aurons tout d'abord droit vers Octobre à la seconde édition des Divisions de l'Ombre. la boîte en elle même ne changera pas, mais l'intérieur profite d'un lifting. L'équipe de Flamberge n'a pas voulu changer les règles où même les modifier pour éviter à leurs premiers clients d'avoir à racheter la boîte. Tirons notre chapeau à cet acte sympathique et non commercial, c'est si rare.

Toute la maquette sera refaite, les livrets plus aérés, il y aura de nombreuses illustrations, planches d'armes, et beaucoup de matériel. En résumé, une version plus facile à utiliser et plus plaisante.

-Les prédateurs :

Si vous avez vu et aimé "Aux frontières de l'aube" au moins jusqu'aux deux tiers, "Génération perdue" et surtout "Les prédateurs", ce jeu a été conçu pour vous. 1992, un futur très proche. Vivant parmi la population inconsciente, des vampires (modernes, pas ceux qui craignent croix et ail) subissent depuis l'antiquité (les Assyriens) une étrange malédiction. Quatre fois par an, aux équinoxes et aux solstices, des portes temporelles s'ouvrent, transportant les personnages vers le passé. Seul moyen de revenir, les vierges noires!! A mi-chemin entre le semi-scientifique (ondes telluriques et cosmiques, explication des pouvoirs vampiriques et du fantastique noir), "les préda-



teurs" peut faire penser à In nomine Satanis ou même à Hurléments. Qu'importe, combien existe-t-il de jeux médiévaux-fantastiques ? Aux dires, les règles sont plus simples que celles des Divisions de l'ombre. De fait, Flamberge bénéficie de l'expérience de son premier jeu. Le jeu sera présenté en boîte, et se composera de trois livrets de 52 pages. Le premier contiendra les règles, le second décrira le monde où l'action se déroule, enfin, le troisième proposera quelques scénarios. Personnellement, j'ai toujours préféré In Nomine Satanis à Magnas Veritas. L'aspect très noir d'un jeu ne choque pas mon éducation Judéo-chrétienne. J'attends donc "Les prédateurs" avec énormément d'impatience.

Dragon Radieux

-Le journal lui-même ressort. Aidé d'un financier de l'édition pour enfants, il sera tiré à 45000 exemplaires... Risqué à mon avis, mais leur précédent numéro en kiosque s'était tout de même vendu à 50% du tirage, pas mal ! Je leur souhaite de tout mon coeur bonne chance.

-Hurlelune 4 : Sortira entre Novembre et Février.

-Anashiva Reahna 3 : s'il n'est pas déjà disponible, il le sera dans les deux mois qui viennent.

-Trégor : La nouvelle formule est toujours programmée. Logiquement, sa sortie sera simultanée à Anashiva 3.

Siroz production-Idéojeux

-TurboChargeur : Pour Car Wars, tout sur le combat de basse technologie. Nos chers voitures à essence are coming back. Novembre.

-Berserker : Pour In nomine Satanis. Guide des dieux vikings, des sorciers, mais toujours pour notre époque. Octobre.

-Stella Incquisitor :

Pour In nomine Satanis. Quand on m'en a parlé, j'ai cru qu'on me parlait de l'univers de Warhammer 40000, en remplaçant la loi par le bien et le chaos par le mal. Je sais que Croc déteste tous les jeux Games Workshop, et je suis donc certain que cette extension futuriste sera de qualité et enrichira l'univers d'In Nomine. Décembre.

Ludodélire

-Miroir des terres médianes n 11 : Pour Rêve de Dragon, Octobre.

-Foot Mania : Constituer son équipe, gagner le championnat, c'est le but de ce jeu composé d'un plateau, d'une carte et de dés. Jeu grand public, Foot Mania est plus proche du Monopoly que de Full Métal, mais tout de même, d'après les chanceux qui ont testé, c'est très, très sympa.

Novembre-Décembre.

-La vallée des Mam-mouths : La préhistoire. Il est dur de survivre pour les pauvres êtres presque humains. le but du jeu est de former un clan qui pourra résister aux cataclysmes naturels, aux animaux prédateurs, etc. Conçu par l'auteur de Tempête sur l'échiquier, le jeu allie chance et stratégie. Les dessins intérieurs seront bien sûr signés par Mathieu.

Hexagonal

-Shadowrun : Voir la rubrique plan rapproché. Octobre.

-L'écran Shadowrun : Fin Octobre.

-Rivendell : Pour le Jeu de Rôle des Terres du Milieu. Sortira en cette fin d'année, mais aucune date n'est sûre.

Oriflam

-La France, pour Hawk-moon : De quoi parle-t-il, d'après vous ? Septembre.

-Elder Secrets : On ne connaît pas encore le titre français. Il s'agit de la fameuse boîte d'Avalon Hill-Chaosium pour RuneQuest, dont les illustrations sont si infâmes. Espérons qu'à son habitude, Oriflam prendra les devants en les faisant refaire. Octobre.

Oriflam sortira peut-être d'autres choses, mais n'étant sûrs de rien, ils ont préféré ne pas en parler. Ce n'est pas un tort.

Olivier Noël





Cette rubrique a pour objet de présenter des romans ou des bandes dessinées qui ont tapé dans l'oeil de Danold. Ce ne sont pas forcément des nouveautés, mais vous pouvez les trouver facilement (FNAC, VIRGIN, ...).

Pour ce numéro 1, nous vous proposons deux romans et une bande dessinée de qualité, nous espérons que cela vous plaira autant qu'à Danold.

L'ODYSSEE VERTH

De Philip Jose
Farmer

Le thème : Alan Verth possédait un emploi sûr et bien rémunéré. Sa vie s'écoulait paisiblement, et son destin, pour le moins ordinaire, semblait tracé. Et pourtant, il allait vivre une incroyable et palpitante Odyssée.

Pour une raison obscure même à ses yeux (la curiosité ? la quête de l'Eldorado ?), il allait partir à bord d'un vaisseau spatial pour une lointaine planète qu'il n'allait jamais atteindre. Il fera naufrage sur un monde inconnu où des hommes le captureront et en feront un esclave.

Son Odyssée commence avec son évasion et sa tentative pour rejoindre deux spationautes eux aussi captifs mais en un lointain point de la planète.

L'originalité : l'auteur décrit dans ce livre l'épanouissement d'un homme par l'aventure. Ses grandes qualités naturelles (courage, faculté d'adaptation et ruse) jusque là refoulées par une civilisation écrasante explosent, créant un héros avec lequel le lecteur s'identifie dès les premières pages.

L'univers dans lequel évolue Verth est extrêmement original, comme cela est très souvent le cas dans les oeuvres de Philip José Farmer ; des cités isolées par d'immenses plaines anormalement plates sont disséminées sur la surface du globe, et les échanges commerciaux entre ces cités s'effectuent grâce à de grands vaisseaux des terres munis de voiles gigantesques. Mais le métier de commerçant est extrêmement périlleux. Les pirates menacent, les hordes de chiens s'acharnent et le Wuru, gigantesque herbivore mythique de la taille de deux vaisseaux spatiaux hante les rêves...

O.V.

LE PRINCIPE DU LOUP-GAROU

De Clifford D. Simak

Il n'a aucun souvenir de son passé, un physique parfait, presque trop, et des connaissances qui auraient pu être celles d'un homme ayant vécu deux siècles auparavant. Des prospecteurs d'astéroïdes l'ont trouvé dans une capsule spatiale dans le voisinage d'Antares et ramené à Washington, aujourd'hui penchée sur les problèmes de la biotechnique, science consistant à transformer par mutation génétique les êtres vivants. Pour l'homme des étoiles, la vie semble commencer. En effet, malgré les recherches de l'administration spatiale et l'aide du docteur Daniels, Andrew Blake, du nom qu'il s'est choisi, reste un mystère.

Les "maisons" qui se déplacent et entretiennent des rapports de bon voisinage avec les autres "maisons", les moyens de transport, les brownies, étranges petits bonhommes des contes d'enfants, tout le désoriente. Il se sent seul, terriblement seul.

Puis un jour tout bascule ! C'est la fuite éperdue pour échapper aux "créatures" et tenter de comprendre qui il est. Mais pourquoi ressent-il tant de souffrance et de désespoir ? Au nom de qui, ou de quoi ? Car qui est réellement Andrew Blake ?

Dans cet excellent livre sont abordés les problèmes liés à la biotechnique. En effet, le siège d'un gouvernement provincial, Washington se trouve au coeur des débats sur la génétique. Que faire de toutes les planètes découvertes à ce jour ? Faut-il transformer les planètes pour les adapter à l'homme ou faut-il transformer l'homme pour l'adapter aux planètes ? Et dans ce dernier cas, que seront réellement les "produits de ces transformations" ? Car, si l'esprit constitue la part la plus noble de l'homme, l'homme n'est pourtant pas qu'un esprit. Il n'est pas seulement sagesse, mémoire et capacité d'absorber les faits et d'émettre des jugements. Que se passe-t-il quand seul l'esprit survit ? "L'homme devient-il plus ou moins qu'humain" ? Enfin, comment des hommes pourraient-ils manipuler des esprits et des corps afin de créer d'autres êtres dont la question d'humanité se pose. Au nom de qui, de quel droit ?

M.F.R.

LEGENDES DES CONTREES OUBLIEES

De Chevalier-Segur

Trois nains, Aren, noren et Oten. Un lin malin, Firfin, "vagabond et à l'occasion guérisseur des honnêtes races". Et enfin, Mor-kai, grand guerrier akei marqué du sceau du dragon et presque aussi stupide que redoutable. Ensemble, ils vont partir au coeur du pays où nul ne va, dans le royaume d'Ewador, à la recherche de Raken, le futur roi des nains, jadis exilé et aujourd'hui introuvable. Ensemble, ils vont devoir affronter, ou plutôt échapper au puissant chevalier tonnerre, Hürl, lui-même au service d'une abomination, Ssin l'innomable. Ils entraîneront dans leur périple Mirfin, frère ennemi de Firfin, être vicieux et sans scrupules, prêt à tout pour une poignée de sels précieux... La mort rôde autour des nains, du lin et de l'akei, et dans cette quête insensée certainement vouée à l'échec, ils apprendront au moins une chose : "...à la saison des cendres, les pleurs n'ont qu'une couleur..."

"La saison des cendres" est le premier album des compères Chevalier et Segur, que les joueurs de jeu de rôle connaissent bien puisqu'ils sont les auteurs du célèbre "Kroc le Bô" (dont l'album est paru récemment, mais tout le monde sait ça).

D'emblée, on est fortement surpris par la qualité graphique de l'oeuvre : on aimait bien Kroc dans Casus, mais il n'y avait tout de même pas de quoi crier au génie. Tandis que là, c'est carrément...très Bô ! En bref, la série "Légendes des Contrées Oubliées" est superbe à tous les points de vue. Les auteurs ont su recréer un monde original à partir d'univers tels que celui du Seigneur des Anneaux, ou de celui de Donjons & dragons, lui-même inspiré du premier. Ainsi, les gobelins deviennent les morbelins, et les elfes, les lins, l'essentiel étant de savoir où s'arrête l'inspiration et où commence le plagiat. Chevalier et Segur l'ont très bien compris et, pour finir, ajoutent leur touche personnelle de talent et d'imagination, faisant de "Légendes des Contrées Oubliées" une saga médiévale-fantastique qui restera peut-être dans les annales de la B.D, car comme dit l'autre, le vrai talent est de savoir faire du neuf avec du vieux. La réponse nous en sera donnée avec le troisième et dernier volet de la série : "Le sang des rois".

A.S.

GREG STAFFORD, LE DIEU INVISIBLE DE GLORANTHA

Pour son premier numéro, Quest a frappé fort ! Greg Stafford, le génial créateur de RuneQuest et de Pendragon, président de la célèbre firme américaine Chaosium (l'Appel de Cthulhu, RuneQuest, Pendragon, Stormbringer, Hawkmoon, Elfquest, etc) nous a accordé une interview exclusive. Il nous y révèle certains secrets gloranthiens, bien sûr, mais nous dévoile également ses activités, ses passions en dehors du jeu de rôle. Une personnalité hors du commun à découvrir...

QUEST : *Bonjour, Greg Stafford, et avant de vous poser des questions liées aux jeux de rôle, nous aimerions vous connaître un peu plus.*

Quels sont vos loisirs, vos hobbies, vos occupations en dehors du jeu de rôle ?

Greg STAFFORD : J'ai très peu de temps libre, en fait. Je suis un parent célibataire durant la moitié de l'année, et m'occuper des enfants et garder la maison me prend beaucoup de temps. Je



passes une nuit par semaine à jouer, généralement à Pendragon ces derniers temps. Je pratique également la sculpture sur bois pour me détendre. Le reste du temps est consacré à la poursuite de ma vocation chamanique et à l'écriture de divers articles du "nouvel âge" pour des marchés non ludiques. Je m'amuse aussi à créer de nouvelles organisations telle que la Première Eglise Réformée d'Elvis, ou la science de la Saurintologie.

JE COMPTE PUBLIER DES CONSEILS JUDICIEUX POUR APPREHENDER LE NOUVEAU MILLENAIRE.

QUEST : *avez-vous l'intention d'écrire et de publier un livre ?*

Greg STAFFORD : j'espère même en écrire et en publier beaucoup avant ma mort. Certains seront des livres de jeu, d'autres seront, je l'espère, des romans, et peut être même également des conseils judicieux pour appréhender le nouveau millénaire.

QUEST : *où écrivez-vous généralement ? D'où vous vient votre inspiration ?*

Greg STAFFORD : j'écris généralement durant mes heures de travail, à mon bureau. Mon inspiration me vient de la Grande Source d'Occupation Ludique : le monde invisible retranscrit par mon subconscient.

QUEST : *quels sont vos auteurs favoris ?*

Greg STAFFORD : mes auteurs préférés de fiction moderne sont JRR Tolkien et Michael Moorcock. Mais je passe la plupart de mon temps de lecture avec les livres de l'époque arthurienne, qu'ils soient fictifs ou académiques. Je m'intéresse également à toutes sortes de philosophies modernes.

LE DESSEIN DU CHAMANISME EST D'OBTENIR ET DE MAINTENIR UN EQUILIBRE DE TOUTES CHOSES.

QUEST : *nous sommes très intéressés par vos activités de Chamanisme. Pourriez-vous préciser aux lecteurs en quoi il consiste ?*

Greg STAFFORD : le Chamanisme est une forme de pratique spirituelle qui se base sur l'expérience extatique. Elle n'est absolument pas directive, et c'est en fait à l'individu d'interpréter ses propres expériences avec l'aide du Monde Invisible et de ses habitants. Malgré la nature très personnelle de ces révélations, certaines pratiques conséquentes découlent des nombreuses expériences individuelles. Le Chamanisme croit en l'immanence de la Force de Vie, que ce soit sur la réalité des esprits et leurs relations avec les humains, sur la nécessité de la transformation, ou sur sa contribution à la création du monde. Tout ceci est manifeste dans nos vies, principalement à travers les différentes pratiques et méthodes de guérison. Le dessein du Chamanisme est d'obtenir et de maintenir un équilibre de toutes choses, qu'elles soient matérielles, spirituelles, ou les deux.

DANS LE NOUVEAU PENDRAGON, IL EST POSSIBLE PAR DIVERSES COMBINAISONS D'INCARNER UNE FEMME JUIVE CHEVALIER.

QUEST : *venons-en à des questions typiquement "jeuderôlesques". Vous venez de terminer la nouvelle édition de Pendragon. Pourriez-vous nous indi-*



quer les principales différences entre l'ancienne et la nouvelle édition ?

Greg STAFFORD : le nouveau Pendragon est principalement différent dans l'organisation des livres, les nombreuses interprétations détaillées des règles, et dans les nouvelles informations que l'on y trouve. Le reproche le plus fréquent que l'on me faisait était que les maîtres de jeu manquaient d'informations pouvant leur permettre de diriger une campagne qui conserverait les valeurs importantes au cadre. C'est pourquoi j'ai inclus beaucoup plus d'informations préliminaires sur le monde médiéval afin de fournir cette matière. Une autre différence majeure est que le jeu de base Pendragon ne permet de jouer que des personnages chevaliers de Salisbury, une culture cymrique/chrétienne. Le livre 2, intitulé "Knights Adventurous" fait tomber les frontières et introduit pratiquement toutes les variations possibles à la chevalerie que j'ai pu simuler. Ainsi, il contient d'autres religions et détaille particulièrement les païens, mais inclut également des notes sur le Wotanisme, le Judaïsme, l'Islam et le Diabolisme. Il contiendra également d'autres nationalités, en particulier celles de Grande Bretagne (picte, irlandaise, romaine et saxonne) et, s'il me reste de la place, peut-être aussi d'autres du continent (française, occitanienne, espagnole, allemande et italienne).

Tout un chapitre est consacré aux personnages féminins, en y incluant les guerrières. Ainsi, en utilisant diverses combinaisons, il est en fait possible pour un personnage de jouer une femme juive chevalier !



QUEST : *Quels sont vos nouveaux objectifs à présent?*

Greg STAFFORD : je viens juste de terminer Pendragon et je travaille dur sur Knights Adventurous. Après cela, je finirai de travailler sur un scénario sous forme de campagne épique pour nos jeux Stormbringer et Hawkmoon. Il explorera le vaste Multivers créé par Moorcock. Intitulé "Rescue of the Rogue Mistress", il promet d'être le meilleur supplément de la série que nous ayons publié jusque là. Après cela, j'espère commencer à travailler sur le jeu qui aurait dû s'appeler HeroQuest.

JE SUIS UN PEU FATIGUE DE PORTER LE FARDEAU DE MA PROMESSE.

QUEST : *quand peut-on espérer la sortie de ce jeu, que vous rebaptiserez peut-être HeroWars à ce que vous nous avez dit ?*

Greg STAFFORD : HeroWars sortira quand je l'aurai terminé. Honnêtement, le plus tôt sera le mieux. Je suis un peu fatigué de porter le fardeau de ma promesse, mais je refuse d'être matraqué par ma propre impatience, ou par celle de quiconque. Une publication en 1991 me paraît raisonnable...

QUEST : *petit à petit, nous nous rapprochons du domaine spécifique, mais ô combien passionnant, de RuneQuest. Nous allons donc vous poser quelques "Runequestions" ! Tout d'abord, parlons du fameux "endroit le plus dangereux de Glorantha", Dorastor ! Quel rôle joue Ralzakark ? Quelle est sa*

puissance ? Quels genres de dangers peut-on rencontrer à Dorastor ?

Greg STAFFORD : Dorastor est un bon endroit à éviter. J'aimerais obtenir un ratio d'au moins 50% de morts pour tous les seigneurs et prêtres runiques qui s'y aventurent. Que les êtres plus faibles se méfient !

Ralzakark est le roi des Broos et le Roi de Dorastor, mais il s'agit principalement d'un personnage d'arrière plan qui manipule des forces inférieures pour semer le désordre dans le monde. Parmi les dangers de Dorastor, on peut citer les broos illuminés qui dévorent les objets magiques, "celui qui ne peut être blessé", le gorp à taille de lac, et le paysage mouvant, qui rend toute cartographie plutôt difficile.

QUEST : *parlons à présent de l'événement majeur du futur de Glorantha : la guerre des Héros. Nous n'avons que peu de détails sur le rôle des trolls dans cette guerre. Pourriez-vous nous le préciser ?*

Greg STAFFORD : Les trolls joueront leur rôle habituel dans la Guerre des Héros. Tapis dans les ombres, ils aideront quiconque sert leur cause, essayant de ne jamais révéler leurs forces et attendant patiemment l'opportunité d'un grand festin.

QUEST : *et Zorak Zoran ?*

Greg STAFFORD : le bon vieux Zorak Zoran se fera naturellement aussi grand que possible dans la guerre, et comme la cruauté et la terreur auront une part importante dans celle-ci, Zorak Zoran sera probablement un Grand des Grands.

JE NE SAIS PAS A L'HEURE ACTUELLE CE QUE SERA LE FUTUR DE GLORANTHA.

QUEST : *Certaines parties de l'Ouest de Genertela sont toujours sous le Ban du Syndic. Quand le Ban sera-t-il définitivement levé et que révélera-t-il ? Cela aura-t-il une influence sur le déroulement de la Guerre des Héros ?*

Greg STAFFORD : je ne sais pas exactement ce qui se trouve en dessous du Ban du Syndic, mais cela influencera sans aucun doute très largement la guerre des Héros. Vous devez comprendre que je ne sais pas à l'heure actuelle ce que sera le futur de Glorantha. J'ai certaines idées très précises pour les quelques années à venir, et certaines idées vagues après cela, mais je n'ai aucune conclusion définitive. En fait, ce que j'aimerais vraiment faire, c'est construire la machine, la remonter, montrer son fonctionnement, puis laisser chaque groupe de joueurs la conduire jusqu'à sa propre conclusion.

QUEST : *le jeu HeroWars sera-t-il officiellement lié à RuneQuest ? S'agira-t-il d'un jeu de Rôle ou d'un autre type de jeu ?*

Greg STAFFORD : le jeu HeroWars sera indirectement lié à RuneQuest. Il s'agira effectivement d'un jeu de rôle, mais dont les règles ne seront pas aussi complexes que celles de RuneQuest. La conversion sera possible.

QUEST : *Est-il vrai que vous avez été influencé par le livre "The Hero with a Thousand faces (*)" de J. Campbell quand vous avez imaginé le jeu HeroWars ? Recommandez-vous ce livre aux lecteurs ?*

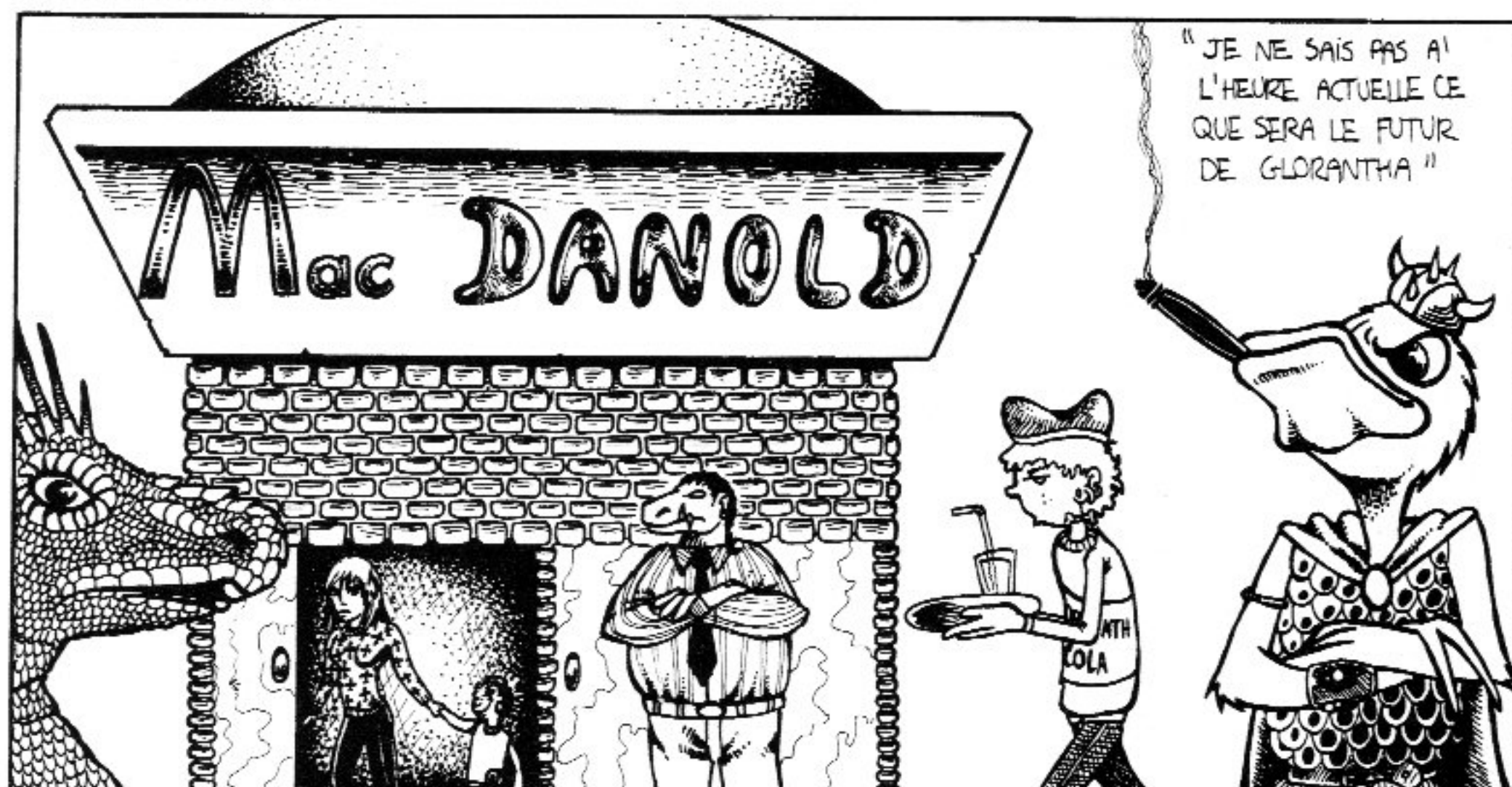
Greg STAFFORD : Oui, tout à fait. Je pense que Joseph Campbell est un génie dans sa manière de nous apprendre à survivre dans le millénaire à venir. La réintégration de la réalité mythique est critique pour notre survie en tant qu'espèce. Je pense que les jeux de rôle aident à féconder ce champ, tout comme le Chamanisme et beaucoup d'autres activités (le rock & roll, par exemple, ou même le sexe !). Je conseille fortement à tous ceux qui veulent un aperçu de ce que sera HeroWars de lire "The Hero with a Thousand faces". En fait, tous ceux qui veulent une vue d'ensemble sur le système mythique de Glorantha devraient également lire sa série de livres, intitulée "The Masks of God".

QUEST : *Merci de votre collaboration. Un dernier mot : avez-vous l'intention de venir prochainement en France ?*

Greg STAFFORD : Je ne peux pas vous donner de dates véritablement précises, cela ne dépend pas toujours de moi, mais j'essaie d'être en France le plus souvent possible.

*NDLR : The Hero with a Thousand faces est disponible en France dans la collection Seghers sous le titre "Les héros sont éternels".

Propos recueillis par Léonidas VESPERINI.



AVE TENEBRAE

LES
JEU
DE
GUERRE
FANTASTIQUES
DANS
LES
JEU
DE
GUERRE
FANTASTIQUES

QUEST s'est penché sur un wargame fantastique en circulation sur le marché français : AVE TENEBRAE. Pourquoi celui-ci en particulier, vous direz-vous ? Et bien tout d'abord parce qu'il faut bien commencer par quelque chose, mais aussi parce qu'il fait partie des rares wargames n'adaptant pas la règle 1 pion = 10 hommes. Il se joue sans figurines, et le contexte dans lequel se déroule l'action s'inspire du monde de Donjons & Dragons, ce qui n'est pas forcément un critère de qualité penserez-vous peut-être (et vous n'aurez pas forcément tort !). Néanmoins, il peut donc avoir un intérêt assez important pour tout maître de jeu perfectionniste. Enfin, n'oublions pas de rappeler qu'il s'agit là d'un produit made in france qui n'est pas tout nouveau puisque la dernière version en date remonte à l'année 1986.

Ave Tenebrae se situe dans la catégorie Jeux de Guerre Fantastiques. Ainsi, l'univers de ce jeu s'inspire de celui de Donjons & Dragons et de Warhammer: très "Médiéval-Fantastique". Le thème de ce jeu est cher au jeu de rôle cité plus haut: des hordes d'êtres infâmes (orques, goules et autres résidus ignobles), commandées par le grand mais surpuissant et antipathique Magiocrate, se lancent à la conquête du monde et se heurtent à un empire humain, dernier bastion de la civilisation, qu'elles s'appêtent à anéantir afin d'instaurer l'Age des Ténèbres.

Ave Tenebrae, qui a fait l'objet de deux éditions, (nous analysons la deuxième dans cet article), propose donc de recréer ces combats, ou de créer ceux où vos Personnages Joueurs préférés pourront jouer le rôle de commandant en chef, grâce à l'extension Fiefs et Empires.

LES BOITES ET LE SYSTEME DE JEU :

Un coup d'oeil à l'intérieur de la boîte : Ave Tenebrae dévoile entre-autres un livret de règles peu épais et une carte de fort jolie facture, quoique un peu trop vide à mon goût. On y retrouve les types de terrains bien connus des Wargamers, villes, forteresses, fleuves, routes, forêts et autres collines, dispersées dans différents secteurs représentant des provinces de l'empire ou des zones d'influence de différentes ethnies. Parmi ces dernières, nous retrouvons de vieux compagnons du jeu de rôle, elfes dans leur grande forêt, orques dans les collines et les montagnes, nains etc. Les règles précisent qu'un pion représente un millier de

combattants ou une personnalité ou monstruosité sortant du commun. Les pions indiquent de façon claire les caractéristiques des troupes, c'est-à-dire le potentiel de mouvement et le potentiel de combat en mêlée. Pour certaines unités apparaissent les potentiels de combat par tirs et la portée des tirs. Quel dommage toutefois, d'avoir conservé, pour désigner le type d'arme à laquelle appartiennent les unités, ces codes OTAN, qui trop impersonnels, ne sont pas, à mon goût, adaptés à un jeu à thème fantastique. On peut de même regretter l'absence de la liste et de la composition des différentes armées, bien utile en cas de perte de pions.

Passons à l'étude des règles : un tour se déroule le plus souvent de la manière suivante :

- le joueur A déplace ses unités ;
- il enchaîne ensuite avec la phase de Magie, au cours de laquelle ses pions magiciens procèdent à des invocations ou lancent des sorts ;
- il résout les attaques et procède à l'avance au recul après le combat. Puis c'est au tour du joueur B de jouer.

Ce schéma général peut parfois varier quand des troupes alliées combattent côte à côte. Dans ce cas, ces troupes n'agissent pas toujours de concert. Par exemple, le joueur A déplace ses unités d'Ysent puis ses orques, ensuite fait attaquer les premières, etc.

Un tour de jeu représente six heures, avec alternance jour/nuit. Ave Tenebrae n'innove pas trop dans le mode de déplacement des unités et des combats (et reprend de nombreux attributs du jeu d'initiation de Jeux Descartes, Napoléon à Austerlitz). Chaque



case affecte les déplacements des unités la traversant et la faculté de combat de celles qui s'y arrêtent. On retrouve aussi les sacro-saintes zones de contrôle d'une unité, c'est-à-dire les cases qui lui sont adjacentes et dans lesquelles un pion adverse peut pénétrer directement mais ne peut pas sortir avant la résolution du combat, si ce n'est pour pénétrer directement, les tours suivants, dans une autre zone de contrôle adverse. Certaines unités représentant des individus (et pas des armées) ne possèdent pas de zones de contrôle.

Le système de combat, cher à Jeux Descartes, est basé sur le calcul du rapport de puissance attaquant/défenseur avec pour conséquences le recul de l'une ou l'autre des unités ennemis, avec parfois des éliminations directes dans le cas de rapports importants (3/1) ou faibles (1/3). L'élimination provient le plus souvent de l'impossibilité de reculer car il est interdit de se retirer dans une zone de contrôle adverse. Néanmoins, on peut citer un détail amusant, les concepteurs du jeu ont oublié de préciser l'échelle de la carte, qui est sujette à plusieurs interprétations et contradictions : En effet, comment peut-on rendre compatibles pour une même unité, son déplacement de 3 cases en 6 heures, et sa portée à l'arc qui est de 3 cases également ? Cette contradiction ôte cependant peu à l'intérêt du jeu dont il semble, malgré un défaut de réalisme, que le but soit de procurer un passe-temps agréable.

Il y réussit à mon goût, prouvant ainsi qu'un épais livret de règles n'est pas nécessaire à cela. Celui-ci ne compte en effet qu'une douzaine de pages.

La magie : Ave Tenebrae divise la magie en trois voies dont les adeptes sont respectivement appelés Mages, Clercs et Nécromanciens, bien connus des rôlistes. Néanmoins, quelle que soit sa nature, l'utilisation de la magie suit le schéma suivant : chaque pion-magicien dispose d'un certain nombre de points de magie, qui seront dépensés pour le lancement de sorts ou l'invocation de créatures, chacun en exigeant un nombre bien précis. Au début du tour suivant, les pions-magiciens récupèrent ces points. Les effets sur les combats peuvent se montrer dévastateurs et font souvent basculer des situations. Voir une horde d'élémentaires apparaître dans le dos de ses unités n'a rien de très agréable. Seule la méthode de résolution me paraît

insuffisante : les nains échappent à certains effets sur un jet de 4 au moins sur un dé, les humains sur 5, tout comme les dragons et les conjurations. Mages et Elfes sauvent toujours, sauf pour le cas où, tirant deux dés, ils obtiendraient une paire. Tout en gardant ce système simple il faudrait ramener le sauvetage des humains à 4, des elfes à 5, non-humains et magiciens inchangés, ou résoudre tout avec deux dés. considérer par exemple que les non-humains sauvent sur 9, les humains sur 10, les elfes et les mages sur 11, 12 ou moins, et ajouter au résultat des deux dés un par tranche de cinq points de magie restant au magicien attaquant juste après qu'il ait lancé son sort.

Là encore, à vous de modifier les règles comme il vous plaira.

La liste comprend des sorts d'attaque contre des unités et des sorts de défense. Elle n'est pas exhaustive, l'expérience des jeux de rôle vous permettra de la compléter. Enfin, Ave Tenebrae propose un système de formation d'armées en fournissant un procédé de calcul de "coût d'achat", ceci afin de vous permettre de recréer des batailles dans votre univers ludique. Mais pour cela, il faudra que vous dessiniez vous-mêmes vos plans. Heureusement le complément Fiefs et Empires fournit des cartes à découper à l'intention des maîtres paresseux ou perfectionnistes. Ce complément se montre d'ailleurs fort utile à de nombreux points de vue. En premier lieu, il fournit des tables permettant de recréer toutes les nécessités et tracasseries accablant un personnage-joueur et donc le Maître de jeu (héritages, ressources, étendue et configuration du domaine seigneurial, relations avec les voisins, et table de réactions de ces derniers...). Bref, tout ce qui se passe hors aventure, qui donne du travail en trop à votre M.J. adoré, ou qui peut éventuellement donner une idée de départ pour des scénarios est résumé ici sous la forme de tableaux clairs et ordonnés logiquement.



En seconde partie de cette extension pour moitié consacrée à cette "application au jeu de rôle", suit une amélioration des règles de combat, qui sont plus détaillées et tiennent compte de facteurs tels que morale et protection en armure des unités. Leur type : Elite à Milice Paysanne. Autant de facteurs qui influent et sur la résolution des combats et leur donnent plus de réalisme. Si la table reste du type Rapport Attaquant-Défenseur, elle est plus complète que la précédente. Elle apporte aussi une dimension qui faisait défaut avec la boîte de base et un zest de stratégie. Car il est maintenant nécessaire d'approvisionner des unités, sous peine de voir celles-ci considérablement affaiblies. Ces pions-ravitaillement peuvent approvisionner un nombre fixe d'unités, et sont susceptibles d'être capturés par le joueur adverse. Suivent de nouvelles unités, les concepteurs ayant abandonnés pour la plupart d'entre-elles la désignation "OTAN" pour des silhouettes moins impersonnelles.

Quelques remarques sur l'équilibre du jeu : il apparaît que malgré l'introduction des nouvelles règles et la qualité des différentes troupes, le joueur de l'Empire, dans beaucoup de scénarios, aura toutes les peines du monde à s'opposer aux armées du Magiocrate et endiguer le flot de ses démons et morts-vivants. Il doit en effet tenir sept tours avant de voir les premiers renforts arriver. Il lui faut donc concilier les recherches d'un minimum de pertes en unités et en territoire, pour ne pas être submergé de partout. Il s'agit donc de créer des zones de contrôle avec des unités "sacrifiables" c'est-à-dire les plus faibles pos-

sibles et des conjurations remplaçables.

Magiquement, le joueur disposant des unités du Magiocrate l'emporte sur son adversaire, car la variété de sorts disponibles est plus limitée chez ce dernier. Le joueur "Magiocrate" devra, on s'en doute tenter d'aller le plus vite possible tout en se débarrassant du maximum d'unités adverses avant l'arrivée des renforts et en évitant certaines bévues, par exemple l'intervention elfique. Il pourra alors attendre de pied ferme les troupes fraîches de l'Empire.

Quelques autres scénarios sont un peu plus équilibrés, mais on peut regretter le manque de variété des conditions de victoire, le but à atteindre étant souvent d'éliminer les armées de son adversaire.

En conclusion, on peut affirmer que Ave Tenebrae constitue un passe-temps à la portée de tous et agréable, malgré quelques bévues dans les règles. A ce sujet, on a parfois l'impression que les concepteurs ont tenté de concilier un wargame tactique et un wargame stratégique. Mais le jeu n'en demeure pas moins intéressant. Ave Tenebrae possède le mérite d'avoir été le premier wargame français à thème fantastique. Depuis, d'autres sont apparus, mais Ave Tenebrae reste le seul à posséder l'échelle de combat 1 pion = 1.000 hommes. Ce jeu et son complément sont donc à conseiller aux amateurs des jeux de rôle à thème Fantastique - Médiéval.

Michel SALICETO



LA MAGIE C'EST GÉNÉAL

DOSSIER
Runequest

Ce soir là, François se sentait plutôt mal à l'aise, son héros Garnor, un géant de 6 m, plusieurs centaines de fois meurtrier, avait été mis à terre par un jeune mais terriblement chanceux guerrier Humakti, auteur d'un magistral coup d'épée dans la jambe de son ennemi. Pour la première fois depuis le début de sa carrière, Garnor allait devoir utiliser une voie boudée par sa race, celle de la magie, en l'occurrence un sort de Soins 6. François se livra alors à un rapide calcul :

"les chances de lancer un sort sont égales à 5xPOU en pourcentage, mmmh, ça fait donc 90% (ben voyons, pensa Gilles, le MJ). 62, c'est réussi".

Gilles bondit alors sur sa chaise, il tenait enfin le Gros Bill.

"Minute, tu as oublié de soustraire ton ENCombrement à tes chances de réussite, vue ta taille, ton armure de cuir doit bien faire dans les 40 points d'encombement, sans compter tes armes, donc c'est raté!"

"Et mais, pas d'accord, pourquoi une armure de cuir empêcherait mon géant d'utiliser la magie, alors que Garnor n'est rien d'autre qu'un humain de 6 m de haut ?"

"Pourquoi ? Parce que c'est les règles!"

C'est ainsi que Glorantha fut privée d'un héros, bientôt digne d'affronter Danold.

Et bien, pour une fois, nous, rédacteurs de QUEST, allons donner raison à un Gros Bill. Eclairés par l'exemple précédent, et après avoir joué des créatures telles que Trolls Sombres et autres centaures, une idée a commencé à germer dans nos méninges déficientes. Les règles de Runequest, que nous ne cessons d'encenser, non sans raison, depuis trois ans, n'avaient pas été conçues pour quitter l'échelle humaine dans le domaine de la magie.

Lorsqu'il s'agit de lancer un sort ou d'utiliser certaines compétences d'agilité, telles que Sauter, Esquiver ou Lancer, pourquoi un géant de 4 mètres,

voire un Troll portant une tunique "légère" valant 10 points d'ENCombrement serait-il désavantagé dans ces domaines par rapport à un humain dans le même accoutrement, mais valant 3 points d'ENCombrement seulement, alors que ces habits ne le gênent guère plus que l'humain, et que la magie dépend principalement de la force d'âme du personnage ?

C'est oublier aussi que la notion d'ENCombrement, qui, par définition, empêche le personnage de bien coordonner ses gestes, dépend des caractéristiques de chacun. D'où le problème de relativité. Nous avons eu alors, en bons petits malins, l'idée d'introduire un facteur que nous avons appelé ENCombrement Relatif, à retirer aux pourcentages de réussite dans le lancement de sorts, de saut et de lancer uniquement, de même qu'en esquive contre des créatures de taille équivalente (+10 ou -10 de TAI). Bien sûr, l'ENCombrement Réel devra continuer à être retiré aux Points de Fatigue et aux autres compétences d'agilité.

Cet ENCombrement Relatif permet donc, tout en restant dans l'esprit des règles de Runequest, de comparer la notion d'ENCombrement et de gêne qu'éprouverait une créature à celle dont souffrirait un humain moyen portant le même équipement.

Pour déterminer ce facteur, il faut tenir compte des trois caractéristiques suivantes :

- La force du personnage, il est plus facile à un humain de Force = 18 de coordonner ses gestes tout en étant chargé, qu'à un humain moyen.

- La Constitution, une créature avec une forte valeur dans cette caractéristique supportera mieux l'ENCombrement qu'un humain normal, et considèrera donc le fait de porter une lourde charge moins incapacitant que lui.

- La taille enfin, est, comme il a été dit plus haut, un facteur déterminant pour définir la gêne due à l'ENCombrement et relativiser cette notion.

Pour les amateurs de calcul, l'ENC relatif est déterminé par le calcul suivant :

$$\text{ENC relatif} = \frac{34 \times \text{ENC réel}}{(\text{FOR} + \text{CON} + \text{TAI})}$$

(34 est le chiffre représentant la somme FOR+CON+TAI d'un être humain moyen).

Pour les autres, ceci est résumé dans un tableau simple d'emploi.

Faites la somme de la Force, de la Constitution et de la Taille de votre personnage, joueur ou non, repérez ce chiffre dans le tableau I, le nombre indiqué au-dessous indique le nombre de points d'ENCombrement réel pour un point d'ENCombrement relatif.

I. : Comment utiliser le second tableau ? Le joueur devra prendre l'intersection entre la colonne des ENC réels pour 1

FOR+CON+TAI	3 -> 26	27 -> 43	44 -> 60	61 -> 77	78 -> 94	95 -> 111
	0,5	1	1,5	2	2,5	3
FOR+CON+TAI	112 -> 128	129 -> 145	146 -> 162	163 -> 179	180 -> 196	197 -> 213
	3,5	4	4,5	5	5,5	6
FOR+CON+TAI	214 -> 230	231 -> 247	248 -> 264	265 -> 281	282 -> 298	299 -> 315
	6,5	7	7,5	8	8,5	9
FOR+CON+TAI	316 -> 331	332 -> 348	349 -> 365	366 -> 382	383 -> 399	+17 -> +17
	9,5	10	10,5	11	11,5	0,5

point d'ENC relatif (valeur obtenue avec le premier tableau) et la ligne des ENC réels de son aventurier. Le chiffre obtenu est l'ENC réel du personnage.

Rien ne vaut un exemple :

Un Troll sombre, de Force 21, de Constitution 15 et de Taille 21 porte un équipement totalisant 25 points d'ENC réels. La somme des trois caractéristiques est 57, le tableau n 1 nous indique que pour ce Troll, 1,5 points d'ENC réels sont équivalents à 1 point d'ENC Relatif. Le tableau n 2 donne alors l'ENC Relatif, soit 17, ce nombre sera donc retiré à ses chances de lancer un sort, de sauter, de lancer et d'esquiver. Son ENC réel est toujours enlevé aux autres compétences et FP.

II. Autre exemple, cette fois-ci défavorable au personnage :

- Un canard, de FOR 6, de CON 12 et de

TAI 6, (non, ce n'est pas Danold, il est beaucoup plus petit !) porte un équipement de 12 points d'ENC réels. L'intersection de la colonne des 0,5 et de la ligne des 12 nous donne le chiffre 24. Ce canard perd donc 24% à ses chances de lancer de sort, de sauter, etc. Il est donc très handicapé par tout ce qu'il porte du fait de sa petite taille.

Au cas où l'ENC Réel est vraiment énorme, par exemple, pour un géant, et qu'il ne figure pas dans le Tableau n 2, par exemple 76, il suffit de chercher les ENC Relatifs correspondant aux ENC Réels 50, 25 et 1 et d'en faire la somme. Le calcul, s'il n'est pas exact, donne néanmoins une approximation convenable.



Michel SALICETO

TABEAU 2 : DETERMINATION DE L'ENC RELATIF.

Points d' ENC réel pour 1 point d' ENC relatif.

	0,5	1	1,5	2	2,5	3	3,5	4	4,5	5	5,5	6	6,5	7	7,5	8	8,5	9	9,5	10	10,5	11	11,5
0,5	1	0,5	****																				
1	2	1	1	0,5	****	****	****																
2	4	2	1	1	1	1	1	0,5	****	****	****												
3	6	3	2	1,5	1	1	1	1	1	1	1	0,5	****	****	****								
4	8	4	3	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0,5	****	****	****				
5	10	5	3	2,5	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0,5	****	****	
6	12	6	4	3	2	2	2	1,5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0,5
7	14	7	5	3,5	3	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
8	16	8	5	4	3	3	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
9	18	9	6	4,5	4	3	3	2	2	2	2	1,5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
10	20	10	7	5	4	3	3	2,5	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
11	22	11	7	5,5	4	4	3	3	2	2	2	2	2	2	1	1,5	1	1	1	1	1	1	1
12	24	12	8	6	5	4	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1
13	26	13	9	6,5	5	4	4	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1
14	28	14	9	7	5,6	5	4	3,5	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1
15	30	15	10	7,5	6	5	4	4	3	3	3	2,5	2	2	2	2	2	2	2	1,5	1	1	1
16	32	16	11	8	6	5	5	4	4	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	1,5	1	1
17	34	17	11	8,5	7	6	5	4	4	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	1,5	1	1
18	36	18	12	9	7	6	5	4,5	4	4	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2
19	38	19	13	9,5	8	6	5	5	4	4	3	3	3	3	2,5	2,5	2	2	2	2	2	2	2
20	40	20	13	10	8	7	6	5	4	4	4	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2
21	42	21	14	10,5	8	7	6	5	5	4	4	3,5	3	3	3	3	2,5	2	2	2	2	2	2
22	44	22	15	11	9	7	6	5,5	5	4	4	4	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2
23	46	23	15	11,5	9	8	7	6	5	5	4	4	3,5	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2
24	48	24	16	12	10	8	7	6	5	5	4	4	4	3	3	3	3	3	2,5	2	2	2	2
25	50	25	17	12,5	10	8	7	6	6	5	4,5	4	4	4	3	3	3	3	2,5	2	2	2	2
26	52	26	17	13	10	9	7	6,5	6	5	5	4	4	4	3,5	3	3	3	3	2,5	2	2	2
27	54	27	18	13,5	11	9	8	7	6	5	5	4,5	4	4	4	3,5	3	3	3	3	3	2	2
28	56	28	19	14	11	9	8	7	6	6	5	5	4	4	4	4	3	3	3	3	3	2,5	2
29	58	29	19	14,5	12	10	8	7	6	6	5	5	4,5	4	4	4	3	3	3	3	3	3	2,5
30	60	30	20	15	12	10	8,5	7,5	7	6	5,5	5	5	4	4	4	3,5	3	3	3	3	3	3
31	62	31	21	15,5	12	10	9	8	7	6	6	5	5	4	4	4	4	3,5	3	3	3	3	3
32	64	32	21	16	13	11	9	8	7	6	6	5	5	4,5	4	4	4	4	3,5	3	3	3	3
33	66	33	22	16,5	13	11	9	8	7	7	6	5,5	5	5	4	4	4	4	4	3,5	3	3	3
50	100	50	33	25	20	17	14	14	12,5	11	10	9	8	7	7	6	6	5,5	5	5	5	4,5	4
100	****	100	67	50	40	33	28,5	25	22	20	18	16	15	14	13	12,5	12	11	11	10	9,5	9	9

Pour l'usage de ce tableau, il est préférable d'opérer par sommes plutôt que par produits (133=100+33), l'ENC ayant été approché selon les règles de RNEQUEST.

LES DOUZE TRAVAUX D'HERCULE

Une nuit, il y a très très longtemps, deux horribles noirs serpents ondulaient vers un forfait tout aussi horrible, un infanticide ! C'étaient deux tueurs froids et silencieux, programmés par une volonté supérieure. Tout se passait comme prévu, hommes et chiens de garde dormaient et ils suivaient leur chemin comme si un fil invisible les guidait infailliblement vers leur but atroce, les lits jumeaux où les deux bébés dormaient sagement. Soudain s'éleva un hurlement de terreur d'Iphiclès, enfant très sage d'habitude, qui réveilla Amphitryon, Alcmène et quelques serviteurs. Un deuxième cri. Amphitryon est debout, son épée jaillit du fourreau, il appelle et fonce vers la chambre des petits où il pénètre le premier suivi par un serviteur brandissant une torche pour découvrir un spectacle inouï : Iphiclès secoué par les sanglots, recroquevillé dans un coin de son lit, et l'Autre, debout sur le sien, les deux poings serrés au bout de ses deux bras tendus, et, pendants de ses deux poings, les deux monstres noirs, la nuque écrasée, la gueule ouverte, les yeux exorbités et dont quelques mouvements spasmodiques de la queue indiquaient l'agonie.

Héraclès venait d'accomplir son premier exploit et d'entrer dans la légende. La légende des mortels s'entend. Chez les immortels, il avait été déjà beaucoup question de lui.

Que s'était-il passé ? Pour se mettre dans l'ambiance, il faut imaginer la Grèce ou mieux, l'Hellade antique, pas encore la Grèce classique d'Athènes et Sparte et des guerres médiques, mais celle plus archaïque évoquée par Homère des Achéens et Mycéniens, avec des noms qui font rêver comme Argos, Mycènes, Tirynthe, Orchomène, Delphes, Iolkos...

Sur Argos et les villes environnantes, régnaient des rois descendant du fameux Persée qui avait coupé la tête à Méduse. Amphitryon, fils d'Alcée et petit fils de Persée était roi de Tirynthe. Il avait épousé sa belle cousine Alcmène, elle-même petite fille de Persée et fille d'Electryon frère d'Alcée. Amphitryon avait tué accidentellement son beau-père et il dut quitter Tirynthe et l'Argolide. Il fut remplacé sur le trône de Tirynthe par Sthénélos autre fils de Persée. Amphitryon et Alcmène s'exilèrent à Thèbes en Béotie au Nord-Est d'Argos. Tout cela se passait sous le regard majestueux de Zeus, le Jupiter des Latins, qui du haut de l'Olympe avec son épouse Héra et les autres dieux du

panthéon olympien avait tout le temps de contempler le spectacle offert par les humains car il était immortel. Et les humains, Zeus les aimait bien, les humaines plus particulièrement. Il était même ce qu'en d'autres temps, on aurait appelé un "grand coureur de jupons devant l'Eternel", à ce détail amusant près, que l'Eternel, c'était un peu lui ou du moins le pensait-on. Souvenons-nous de Danaé, mère de Persée engendré par une pluie d'or, de Leda pour laquelle Zeus se transforma en cygne, d'Europe enlevée par un taureau blanc qui cachait... devinez qui ? Pour Alcmène, il usa d'un artifice honteux mais qui ne compromit pas l'honneur de cette dame, adultère à son insu. Profitant de ce qu'Amphitryon était occupé dans une expédition guerrière, Zeus prit les traits du mari d'Alcmène et au cours d'une nuit qui dura trois fois plus qu'une nuit ordinaire, Zeus engendra un fils. De retour auprès de sa femme, Amphitryon engendra un autre fils. Certains détails biologiques peuvent paraître sordides, mais ils sont nécessaires à la compréhension. Les deux enfants naquirent en même temps, ce furent Héraclès, fils de Zeus et Iphiclès, fils d'Amphitryon.

Zeus, qui ne se contentait pas seulement de ses frasques, mais de plus en était fier, avait proclamé, et ses paroles étaient l'oracle, quelques temps avant la naissance d'Héraclès que "l'enfant qui allait naître dans la race des Perséides règnerait sur Argos". Héra, déesse épouse de Zeus, jalouse, avec de bonnes raisons de l'être comme on l'a dit, et dont la jalousie la poussait à nuire à l'enfant attendu, fit en sorte que la naissance d'Héraclès fut retardée tandis qu'elle hâtait celle d'un autre Perséide, Eurysthée fils de Sthénélos que nous avons cité plus haut. Lié par son oracle, Zeus ne pût empêcher qu'Eurysthée devint roi d'Argos tandis qu'Héraclès serait son serviteur. Héra, toujours elle, ayant assuré la non royauté à Héraclès tenta même d'être plus radicale et c'est elle qui quelques mois après la naissance d'Héraclès et d'Iphiclès envoya



les deux noirs serpents dont on sait ce qu'en fit notre jeune héros, qui y gagna son nom. Héraclès signifie en effet "la gloire (Kléos en grec) d'Héra". A sa naissance, ses parents lui avaient donné tout simplement le nom de son grand-père Alcée, nom qui signifie "le vigoureux", déjà...

Héraclès grandit en taille et devint d'une force qualifiée depuis d'herculéenne. Hercule est le correspondant romain d'Héraclès. A dix huit ans, il tua le lion du Cithéron, montagne proche de sa ville natale, Thèbes. Puis, il la débarrassa par la force d'un tribut qu'elle devait payer à la cité voisine d'Orchomène. Pour le remercier, le roi lui donna sa fille Mégara en mariage.

L'avenir semblait bien se présenter pour le jeune héros dont la carrière déjà remarquée promettait d'être exceptionnelle, quand pris d'un subit accès de folie furieuse, Héraclès tua les enfants qu'il avait de Mégara. Pourquoi donc, grands dieux, dirait-on ? Ce sont bien les dieux qui sont concernés. L'oracle de Delphes avait rappelé à Héraclès qu'il devait se mettre au service d'Eurysthée et notre jeune héros dont comme un journaliste sportif, on pourrait dire qu'il "avait la grosse tête" hésitait. Fatale hésitation qui consistait en un crime de lèse-majesté divine, d'où la réaction d'Héra qui frappa le héros dans son esprit. Les dieux frappent à la tête ceux qu'ils veulent perdre ! L'avertissement fut bien compris. Revenu dans son état normal, Héraclès se mit au service du roi Eurysthée et sans rechigner, ni se plaindre, il va accomplir les douze travaux que lui imposera son médiocre maître.

Un énorme lion dévastait la région de Némée, proche d'Argos. Ce lion était bien plus redoutable que celui du Cithéron car il avait

une origine divine. Il descendait de Typhon, un géant qui autrefois avait réduit Zeus à l'impuissance. Il était invulnérable. Les flèches rebondissaient sur son cuir impénétrable. Il ne restait plus à Héraclès qu'à l'aborder au corps à corps et à l'étouffer dans ses bras puissants. Ce qu'il fit. Une fois l'animal mort, Héraclès voulu le dépouiller mais le cuir toujours aussi dur ne se laissait pas entailler par les lames de bronze. Alors Héraclès eut l'idée d'utiliser les propres griffes du fauve. Cette peau jetée sur ses épaules, la tête servant de casque devint le vêtement principal du héros, qui sera souvent représenté ainsi paré. Le courageux Eurysthée eut très peur en voyant revenir son héroïque parent sous la sanglante dépouille et il lui demanda à l'avenir de laisser son butin en dehors de la ville et l'envoya aussitôt combattre l'Hydre de Lerne.

L'Hydre était un reptile monstrueux qui habitait les marais de Lerne, toujours en Argolide. Il descendait de Typhon et d'Echidna, autre grande procréatrice de monstres. L'Hydre avait sept têtes qui soufflaient une haleine empoisonnée, si bien que quiconque s'approchait d'elle, même pendant son sommeil mourrait infailliblement. Quel charmant animal de compagnie ! Héraclès la fit sortir de son repaire au moyen de flèches enflammées, puis il l'attaqua et se mit à couper les têtes avec une faucille en or. Mais les têtes coupées repoussaient aussitôt, et, comme pour aggraver la difficulté, Héra avait envoyé un cancer (crabe) pincer les talons du héros, celui-ci dut changer de tactique. Saisissant sa bonne vieille massue, il écrasa le minable cancer, puis d'un seul grand coup, il abattit toutes les têtes de l'Hydre. Ouf ! Il trempa ensuite ses flèches dans le sang de l'Hydre et depuis lors, elles ne firent plus que des plaies mortelles. C'était vraiment un charmant animal.

Selon une autre version, Héraclès serait venu à bout de l'Hydre avec l'aide d'Iolaos, le fils d'Iphiclès, et donc son neveu, en brûlant les blessures au fur et à mesure qu'il coupait les têtes rendant ainsi les chairs stériles.

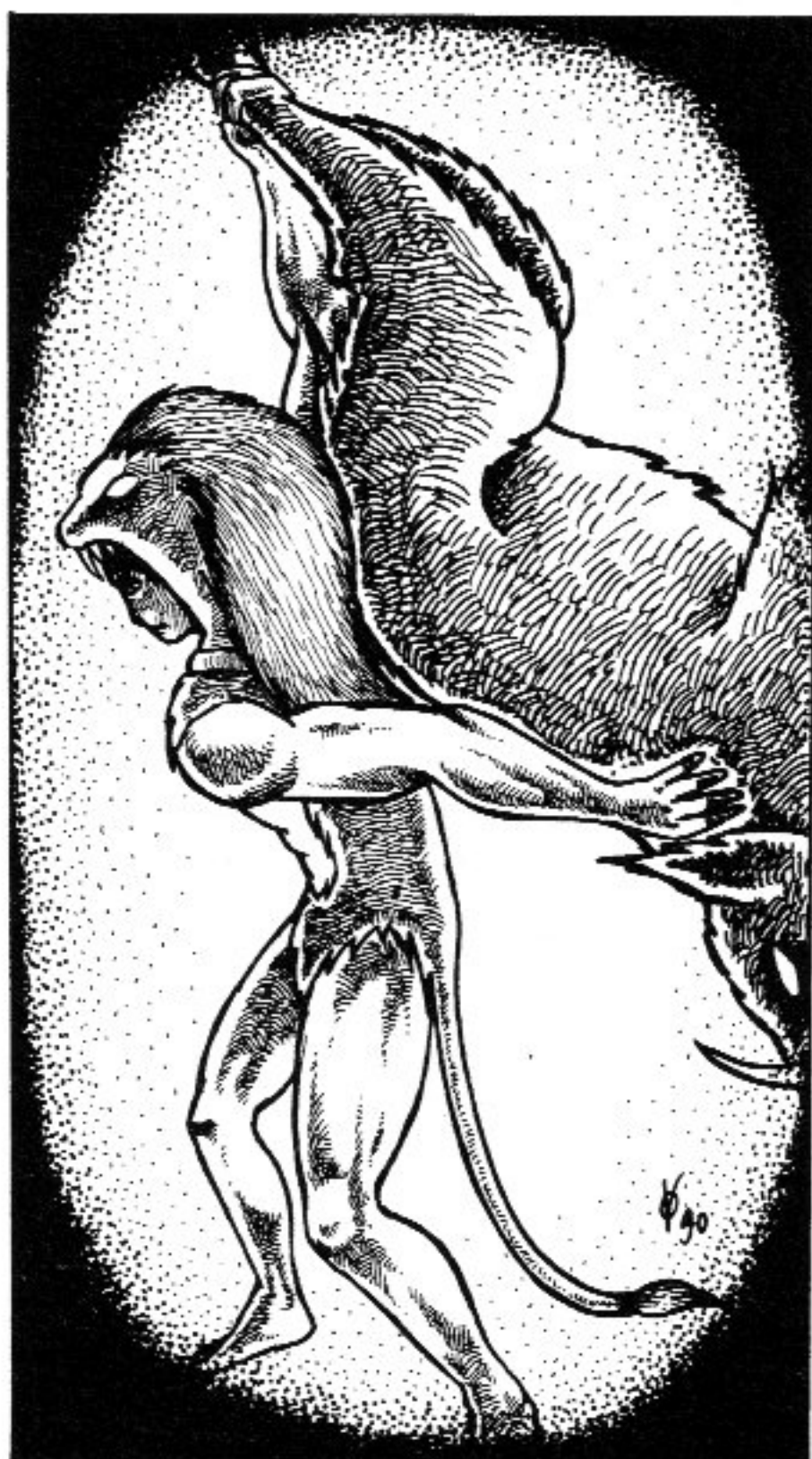
Le troisième travail consista à capturer vif un énorme sanglier qui vivait sur le mont Erymanthe en Arcadie, contrée voisine de l'Argolide dans le Péloponnèse. Le Péloponnèse est cette presque île aux côtes très découpées qui constitue la partie sud de la Grèce continentale et qui ressemble à une main droite où manquerait le petit doigt et dont le pouce serait l'Argolide et le majeur le cap Ténare, point le plus méridional de l'Europe. Un certain Pélops lui avait donné son nom. Pélops était le grand père maternel d'Eurysthée. Eurysthée qui avait vu de quelle façon Héraclès avait abattu le lion et l'Hydre pensait que la capture serait plus difficile pour le héros. Héraclès eut recours à un stratagème. Il attendit l'hiver et une forte neige. Alors seulement, il contraignit par ses cris à faire sortir le sanglier de sa bauge et le poursuivit. Dans la neige, le sanglier se fatigua et Héraclès put poser sur lui sa main implacable. Chargeant le solitaire sur ses épaules, Héraclès ramena sa capture à



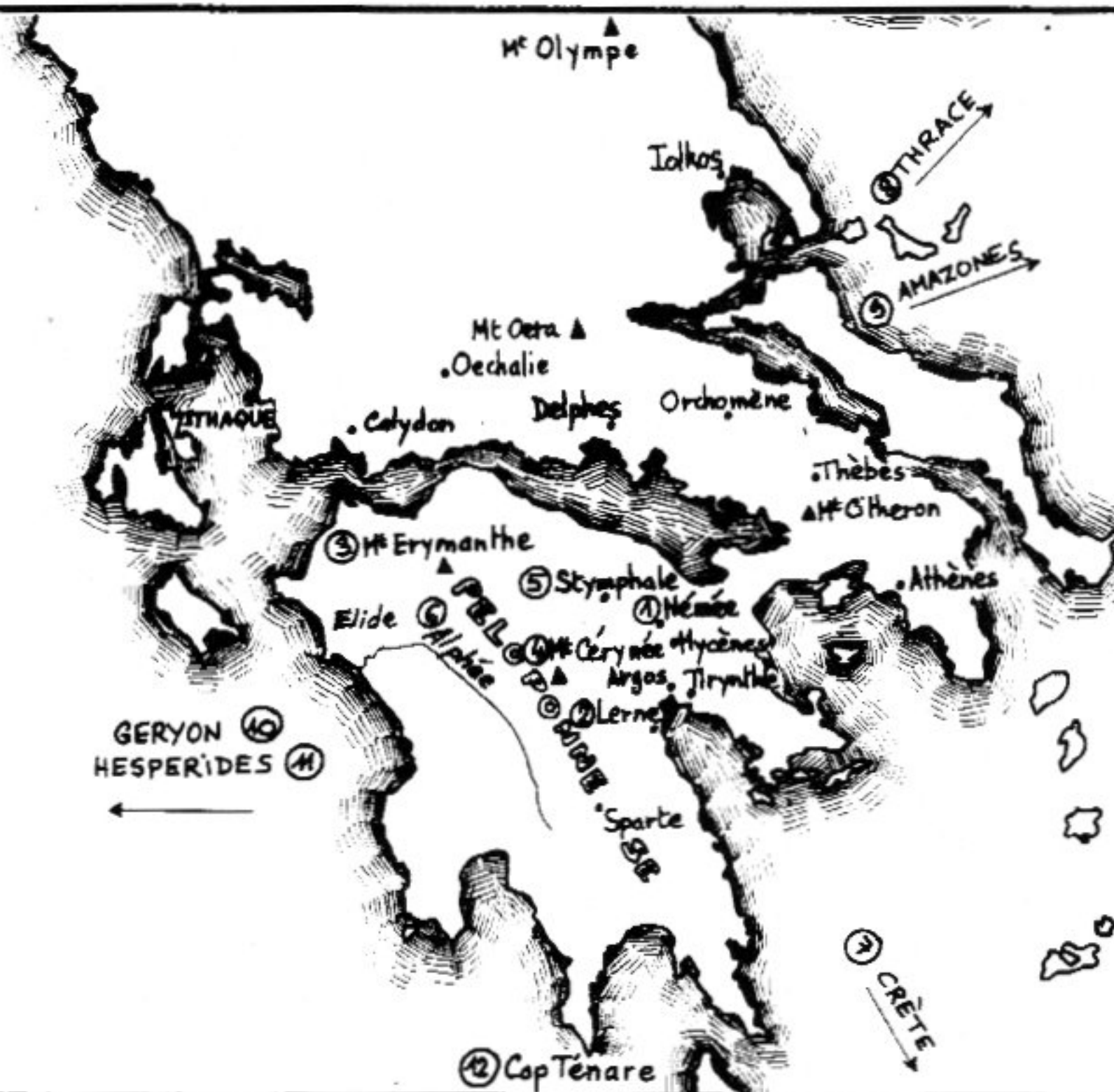
Eurysthée qui encore plus effrayé par le sanglier vivant que le lion mort alla se cacher dans une jarre et n'en ressortit qu'après le départ d'Héraclès. On ne peut s'empêcher de penser qu'Héraclès devait prendre une petite revanche en effrayant et ridiculisant ce roi à qui il devait se soumettre.

Toujours dans la série "capturez-les vivants", Eurysthée voulut posséder la biche de Cérynée. Cette biche était consacrée à Artémis (la Diane des Latins, souvent représentée avec une biche), c'était donc un animal sacré et lui faire du mal ou la tuer aurait été une impiété fort grave. Elle avait des pieds d'airain et des cornes d'or. Elle vivait sur la montagne Cérynée ou Ménale en Arcadie comme le Sanglier. Il semble bien que l'exigence d'Eurysthée comportait un piège d'ordre religieux qui guettait Héraclès. Celui-ci poursuivit la biche durant une année entière sans parvenir à l'approcher. Au bout d'un an, elle se fatigua et Héraclès put l'atteindre et la blesser légèrement d'une flèche. (Pas une de celles trempées dans le sang de l'Hydre, bien entendu !) Il s'approcha alors d'elle et la captura. Mais alors Artémis et son frère Apollon se dressèrent devant Héraclès et affirmèrent leur propriété. Héraclès leur répondit qu'il agissait sous les ordres d'Eurysthée sans possibilité pour lui de désobéir. Les divinités qui connaissaient l'histoire laissèrent Héraclès ramener la biche et conclure son travail.

Autour du lac Stymphale, en Arcadie existait une épaisse forêt pleine d'oiseaux qui avaient fui autrefois devant une invasion de loups. Ils s'étaient multipliés et dévoraient tout : semis, récoltes, fruits sur les arbres. Eurysthée trouva là, l'occasion d'une épreuve nouvelle pour l'infatigable héros. En demandant l'anéantissement de la multitude malfaisante, il posait le problème de la façon dont Héraclès pouvait s'y prendre, les oiseaux restant cachés au plus profond de la forêt. Héraclès résolut la difficulté en fabriquant des castagnettes de bronze, à sa mesure. Au bruit qu'elles firent quand il s'en servit, les oiseaux furent frappés de terreur et s'envolèrent. Le terrible arc entra alors dans son jeu mortel et de ceux qui en réchappèrent, s'il y en eut, pas un ne remit les pieds à Stymphale.



LA GRECE DES DOUZE TRAVAUX



En Elide, contrée du Péloponnèse, le roi Augias se conduisait comme un grand dégoûtant. Il possédait trois mille boeufs et depuis trente ans, il n'avait pas fait, une seule fois, nettoyer ses étables ! Il était résulté de cette conduite négligente une quantité de fumier absolument considérable. Pour notre part, nous l'évaluons à plus de cent soixante cinq mille mètres cubes. Ce qui sur une surface d'un hectare et demi correspondant aux étables abritant trois mille bêtes représente une couche de plus de dix mètres (avant tassement bien entendu). On comprend alors que le roi Augias se soit risqué à promettre un dixième de ses richesses à Héraclès, si celui-ci nettoyait ses étables en un jour. Eurysthée avait sans doute contribué à la fixation du délai de un jour, humainement intenable. Mais Héraclès n'était pas un homme ordinaire. Il détourna le cours du fleuve Alphée et l'eau entraîna tout en une journée. On ne dit pas le temps que mit Héraclès à détourner le cours du fleuve. Augias ne respectera pas sa promesse, mais Héraclès le punira radicalement, comme à son habitude. Ici s'achève le demi cycle des travaux faits aux portes d'Argos dans le Péloponnèse. Eurysthée va imaginer des courses plus lointaines pour notre héros.

Il exigea la capture du taureau de Crète. Ce taureau était celui dont Zeus avait pris la forme pour enlever Europe et qui, piqué par on ne sait quelle mouche, était devenu furieux et semait la terreur dans l'île. Héraclès qui n'en était plus à son coup d'essai en matière de capture mit la main sur l'animal, traversa la mer sur son dos, à la nage, et le remit à Eurysthée. Celui-ci l'offrit à Héra qui n'en voulut point et le taureau finit par gagner l'Attique par ses propres moyens où un autre héros, Thésée, le captura.

En Thrace, actuelle Turquie d'Europe et Bulgarie, un certain Diomède, roi des

Bistones possédait des chevaux qui crachaient le feu et que le roi nourrissait de chair humaine. Ce fut presque un jeu d'enfant pour Héraclès de vaincre Diomède et de le servir en dîner à ses canassons cannibales. (Nous ne serions pas surpris si nous apprenions qu'Héraclès avait profité de l'occasion pour régler également leurs comptes aux monstrueux chevaux).

Pour le neuvième travail, Eurysthée dont l'imagination se fatiguait sans doute, va recevoir le concours de sa fille Admète qui fit un caprice. Elle devait tenir un peu de son papa. Admète voulut la ceinture de la reine des Amazones Hippolyté. Les Amazones, peuple de femmes passaient pour être filles d'Arès, dieu de la guerre et elles aussi ressemblaient à leur papa. Leur grand plaisir était la bataille. Elles mutilaient ou éliminaient les enfants mâles qui leur naissaient et formaient leurs filles à l'usage des armes, notamment de l'arc. Hippolyté, la reine des Amazones portait une ceinture, merveilleux emblème de sa royauté que lui avait donné Arès. Le pays des Amazones se trouvait assez loin en Asie dans la région du Caucase, en bordure du Pont Euxin, appelé Mer Noire de nos jours. Héraclès partit avec quelques compagnons et après bien des aventures (il lui en arrivait beaucoup en dehors de ses douze travaux), il arriva chez Hippolyté. Celle-ci, séduite par les muscles puissants, la massue, l'arc, la peau du lion fut heureuse d'offrir sa ceinture à Héraclès. C'était trop beau. Héra, déguisée en Amazone, répandit le bruit que les étrangers voulaient enlever la reine. Il n'en fallait pas plus pour que les guerrières se ruent à l'attaque du héros et de ses compagnons. Héraclès se croit trahi par Hippolyté et, avant que celle-ci ait le temps d'ouvrir la bouche, il la tue. Puis ce fut le massacre.

La ceinture fut ramenée à Eurysthée qui put ainsi jouer le papa gâteau auprès de sa fille.

Eurysthée, comme les rois et les hommes puissants de son époque, possédait de grands troupeaux, de boeufs particulièrement, et qui constituaient souvent leur principale richesse. Il avait appris que Geryon, intéressant personnage à trois têtes, trois troncs, six bras et deux jambes était le seul à posséder une race unique de boeufs. Ajoutez qu'il se trouvait fort loin, dans l'île d'Erythie située elle-même dans les rougeurs du couchant. Les principaux ingrédients d'un travail pour notre héros étaient réunis. Eurysthée demande donc qu'on lui ramène les troupeaux de Geryon mais sans payer, ni demander. Tout le monde a compris qu'il faudrait tuer Geryon lequel n'était pas assez philanthrope pour donner gratuitement ses boeufs à quelqu'un qui de surcroît n'avait même pas la politesse de les lui demander.

L'île d'Erythie était très éloignée. Pour l'atteindre, Héraclès emprunta la coupe du soleil, navire avec lequel celui-ci revient chaque nuit de l'Occident vers l'Orient.

Geryon employait à la garde de ses troupeaux le berger Erytion et le chien Orthros. Ce dernier fut le premier à fondre sur Héraclès, il fut aussi le premier à recevoir un coup de massue qui le lui fit regretter définitivement. Erytion, venu au secours d'Orthros, en reçut un deuxième qui eut sur lui le même effet funeste. Geryon voulut combattre lui-aussi mais les terribles flèches ne lui permirent pas de le faire longtemps. Héraclès quitta Erythie sans rien payer, ni demander, mais en emportant le troupeau. Le retour fut long et marqué d'épisodes aventureux très nombreux. Les boeufs arrivèrent finalement à Argos où, dit-on, Eurysthée les offrit en sacrifice à Héra.

Le travail suivant et onzième de la série a pour théâtre également un pays situé au soleil couchant, à l'extrémité du monde, là où le géant Atlas soutient sur ses épaules la voûte céleste. Autrefois, la déesse Terre avait offert à

Héra, en cadeau de mariage, de merveilleuses pommes d'or. Héra les avait plantées dans son jardin près du mont Atlas. Comme les filles d'Atlas avaient pris l'habitude de piller le jardin, Héra avait placé l'arbre merveilleux sous la surveillance d'un dragon, un certain Ladon, fils de Typhon et d'Echidna, d'après certains, comme l'Hydre. Les trois nymphes du Soir, les Hespérides, filles d'Hespéros, (le Vesper des Latins et des poètes français) s'occupaient de ce jardin. Comme on pouvait s'en douter, Eurysthée voulut les pommes d'or. Comment trouver le jardin des Hespérides ? Héraclès se fit indiquer le chemin, en forçant un peu, son informateur le dieu marin Nérée qui au départ n'avait pas envie de parler. En route, Héraclès rendit un petit service à Prométhée enchaîné en tuant d'une flèche le charognard qui lui dévorait le foie en permanence. Prométhée reconnaissant, apprit au héros qu'il ne devait pas cueillir les pommes d'or lui-même, mais charger de ce soin le géant Atlas. Atlas aurait fait n'importe quoi en échange d'une heure de répit, mais il avait peur du dragon Ladon. Une flèche, tirée par Héraclès par-dessus le mur du jardin mit fin à la carrière du dragon. Héraclès prit la place d'Atlas, sous le formidable fardeau et Atlas partit. Il revint avec les pommes, mais trouvant la liberté de mouvement délicieuse, dit à Héraclès : "je porterai moi-même ces pommes à Eurysthée, toi continue de porter le Ciel." Héraclès eut la force d'âme de ne pas montrer la fureur qui montait en lui. Il dit à Atlas : "d'accord ! mais aide moi à mettre un coussin sur mes épaules." Atlas posa les pommes et reprit son fardeau. Héraclès se baissa promptement, ramassa les pommes et s'éloigna en faisant un pied de nez à Atlas. Quand Eurysthée fut en possession des pommes, il ne sut qu'en faire, les rendit à Héraclès qui les donna à Athéna qui les rapporta dans le jardin merveilleux.

Le terme de la soumission d'Héraclès à Eurysthée approchait. Eurysthée, pour finir, voulut sans doute élargir encore le théâtre des opérations, passant des environs d'Argos, au Péloponnèse, puis aux limites du monde habité pour parvenir à un autre monde, où il n'y a pas d'humains : les Enfers ! En effet Eurysthée n'exigea rien de moins d'Héraclès que le terrible chien de garde du terrifiant lieu : Cerbère. Une des entrées des Enfers se trouvait, au cap Ténare, tout à fait au Sud du Péloponnèse. Héraclès s'y rendit et guidé par Athéna et Hermès, il parvint devant Hadès, le dieu des Enfers et maître de Cerbère à qui il demanda le chien. Celui-ci lui répondit, d'un air sombre, comme on l'imagine volontiers : "Il est à toi si tu le maîtrises à mains nues !" Sacré programme ! Trois têtes agrémentées de serpents, une queue de dragon hérissée de fer, tel se présentait Cerbère. Héraclès le saisit au cou, par bonheur unique, et serra. La queue se mit à frapper dur mais la peau du Lion protégea Héraclès, et bientôt Cerbère, à moitié étouffé, devint un gentil toutou qui suivit Héraclès la queue basse, sans tirer sur la laisse, quand le héros l'amena à Eurysthée. Toujours aussi intrépide, le roi ne voulut pas voir ça, et Héraclès reconduisit le chien aux Enfers.

Les douze travaux sont accomplis. Héraclès plus libre de ses mouvements va s'occuper de ses propres affaires et à l'occasion régler des comptes en suspens comme celui qu'il avait avec Augias.

De retour à Thèbes, sa ville natale Héraclès va chercher à prendre femme, seconde femme s'entend, après Mégara dont on sait comment il avait tué les enfants. Il concourut pour obtenir l'olée fille d'un certain Eurytos roi d'Oechalie, ville située en Etolie, pas très loin du mont Oeta. Bien qu'il eut remporté le concours, Eurytos refusa de lui donner sa fille prétextant que le héros avait utilisé des flèches magiques et qu'il était esclave d'Eurysthée. Sur cet incident se greffa une affaire de vol de juments et de mules appartenant à Eurytos, dont Héraclès fut soupçonné bien qu'innocent. Dans sa colère Héraclès tua en le poussant du haut d'une tour où il l'avait entraîné un des fils d'Eurytos, un certain Iphitos. A la suite de ce meurtre Héraclès fut frappé d'une grave maladie physique. Comme cela n'était jamais arrivé on consulta l'oracle de Delphes, lequel fut rendu : "Pour te débarrasser du malheur qui t'afflige, tu dois te vendre comme esclave pendant une année entière et verser le prix qui te sera payé aux enfants d'Iphitos". Héraclès s'exécuta et devint l'esclave de la reine de Lydie, en Asie Mineure, Omphole.

Une fois sa peine purgée, parfois très agréablement, Héraclès courtoisa et épousa Déjanire fille d'Oenée roi de Calydon en Etolie.

Tout cela se déroula, bien entendu au cours d'aventures multiples plus ou moins belliqueuses. Une de celles-ci amena Héraclès à tuer le centaure Nessos, (être fabuleux mi-homme, mi-cheval) d'une flèche trempée dans le sang de l'Hydre. Nessos avait tenté d'enlever et de violer Déjanire et de très loin Héraclès avait tiré. Il avait tiré de si loin, que pendant le temps qu'il mit pour s'approcher le centaure mourant, confia à Déjanire que son sang était un philtre d'amour qui pourrait lui ramener la fidélité d'Héraclès. Déjanire fut fort intéressée par cette information. Et, elle eut assez vite l'occasion de la mettre en pratique. Héraclès était parti pour de nouveaux combats et avait ramené l'olée comme captive après avoir mis à sac la ville de son père Eurytos et exterminé toute sa



famille. Il se prit de passion pour celle qu'il avait failli épouser. Déjanire l'apprit et en fut jalouse. Héraclès ayant demandé une tunique neuve pour offrir un sacrifice aux dieux après sa victoire, Déjanire lui fit parvenir une tunique trempée dans le sang du Centaure pensant ainsi reconquérir son époux. La tunique passée, le poison de l'Hydre fit son effet. Brûlures et douleurs intolérables. Impossible d'enlever la tunique sans arracher les chairs. Dans les cas graves ou importants on consulte l'oracle de Delphes. Réponse d'Apollon : "Qu'on porte Héraclès sur le mont Oeta, qu'on dresse près de lui un très grand bûcher, pour le reste Zeus y pourvoira." lolaos et ses compagnons firent les préparatifs. Héraclès monta sur le bûcher et demanda qu'on y mette le feu. Personne n'osa obéir sauf Philoctète, qu'Héraclès récompensera aussitôt en lui donnant son arc et ses flèches, et le jeune homme alluma le bûcher. Aussitôt la foudre tomba du ciel et le bûcher fut immédiatement consumé. lolaos et ses compagnons cherchèrent à recueillir des ossements, ils n'en trouvèrent aucun. Héraclès était passé du monde des hommes au monde des dieux. Zeus persuada Héra de l'adopter pour fils et de lui témoigner dorénavant et toujours, les bons sentiments d'une mère. Après l'adoption, Héra donna Hébé, déesse de la jeunesse à Héraclès, définitivement admis au rang des Immortels.

Voici donc, très sévèrement résumée, Danold a vite fait de couper les plumes de ses malheureux rédacteurs trop prolixes, la vie mythique d'Héraclès.

EXV



HERACLES

Le jeu :

Une partie dure en moyenne une trentaine de minutes.

Matériel nécessaire en plus des règles : deux dés à six faces et les cartes TRAVAUX.

Principe : Héraclès est un jeu pour deux joueurs, qui vont s'affronter d'une manière très particulière.

Un des joueurs incarne Eurysthée. L'autre, le demi-dieu de la force, Héraclès. D'après nos statistiques, Eurysthée gagne dans 55% des cas et Héraclès, dans 45% des cas.

Le but du jeu :

Dans ce jeu, le but d'Eurysthée est d'éliminer Héraclès. Pour cela, il possède un certain nombre de cartes "TRAVAUX" et des points "Divins".

Héraclès doit accomplir les 12 travaux bien célèbres. Il devra pour cela se servir bien sûr de sa force légendaire, mais aussi de ses autres talents : RESISTANCE, DEXTERITE au combat, VOLONTE, RUSE et VITESSE.

Remarque : on appellera Eurysthée et Héraclès les joueurs incarnant ces deux personnages mythiques.

Le commencement du jeu :

Au commencement, Eurysthée tire 3 cartes TRAVAUX. Il doit les cacher au plus fort mortel de tous les temps (Eurysthée ne peut consulter les autres). Pendant ce temps là, Héraclès va équilibrer et répartir des points de PROGRESSION dans les différentes caractéristiques de son personnage. Attention : cette répartition initiale est extrêmement importante, et Eurysthée devra essayer de deviner (par le biais des premiers travaux accomplis ou tentés par Héraclès) les points forts et les points faibles du Lion de L'Olympe.

Héraclès est défini par six caractéristiques : la FORCE, la RESISTANCE, la DEXTERITE, la VOLONTE, la RUSE et la VITESSE. Ce sont ces caractéristiques qui vont influencer sur le succès ou l'échec des travaux imposés par Eurysthée et, en cas d'échec, sur la possibilité de s'enfuir ou d'abandonner.

Aux minimums indiqués plus bas pour chaque caractéristique, Héraclès peut ajouter des points avec les deux restrictions suivantes :

- aucune caractéristique ne peut dépasser 10

- la somme des points ajoutés doit être égale à 10

- On ne peut garder des points pour la suite de la partie.

Il doit cacher ses caractéristiques finales à Eurysthée, (il est impératif de ne pas tricher !), qui ne peut connaître que les minimums. Voici un exemple : les minimums sont les chiffres indiqués entre parenthèses :

FORCE (9)+1= 10

VOLONTE (5)+0= 5

RESISTANCE (6)+2= 8

RUSE (3)+2= 5

DEXTERITE (4)+3= 7

VITESSE (3)+2= 5

Eurysthée s'octroie alors un point "DIVIN" et joue une première carte "TRAVAUX", Héraclès va donc tenter de réussir son premier travail. En cas d'échec d'Héraclès (fuite ou abandon), Eurysthée pioche une nouvelle carte et recommence la manoeuvre. Attention, un travail n'est pas raté tant qu'Héraclès n'a pas réussi à fuir ou abandonner (l'échec d'un ou plusieurs tours ne constitue pas l'échec d'un travail).



Enfin, si Héraclès réussit Eurysthée devra jouer une autre carte "TRAVAUX" sans piocher ni s'octroyer un point "divin".

Résoudre un travail d'Eurysthée :

On entre ici dans la phase active du jeu. Héraclès est obligé de tenter de résoudre le travail pendant au moins un tour.

(un tour est constitué, en cas de combat, par une attaque de chaque côté. Sinon, se référer à la carte considérée).

S'il réussit, il prend possession de la carte "TRAVAUX" et gagne un point de PROGRESSION plus un point de VOLONTE (sans jamais pouvoir dépasser 10). Ce point de PROGRESSION, il peut le rajouter à une de ses caractéristiques (il ne peut le faire qu'à la fin d'un travail effectivement résolu) avec les mêmes restrictions que lors de la création d'Héraclès, ou alors le garder en vue de le jouer contre un point "divin" d'Héra. Dans ce cas, il devra le proposer après qu'Eurysthée lui ait montré le travail. S'il accepte, alors le vainqueur du travail remportera deux points (soit le sien doublé), (soit son point "divin" +1 pour Eurysthée, ou bien, son point de PROGRESSION + 1 pour le fils de Zeus). Eurysthée n'est pas obligé d'accepter. S'il refuse, Héraclès garde donc son point en vue de l'utiliser comme PROGRESSION pour un prochain travail, (il devra réussir un travail pour cela, et se retrouvera alors avec au moins 2 points) ou alors en vue de proposer à Eurysthée de le jouer sur un travail ultérieur.

Si Héraclès rate un travail en fuyant ou abandonnant, il perd au moins 1 point de VOLONTE s'il réussit la fuite du premier coup et souffre éventuellement d'autres séquelles pour certains travaux.

Ces séquelles sont indiquées pour chaque travail.

Chacun des douze travaux est particulier, aussi quand Eurysthée joue une carte "TRAVAUX" consulter le travail en question pour savoir comment doit être simulée la tentative d'Héraclès.

Toutefois, il existe des travaux nécessitant des actions "standardisées" comme se battre (donc donner ou encaisser des coups) ou s'enfuir (après au moins un tour). Voici comment, sauf indication contraire, elles se résolvent.

SE BATTRE :

Un combat classique représente l'affrontement en corps à corps de deux belligérants. L'étouffement est une manœuvre particulière d'attaque et est décrite plus loin. Les deux combattants vont utiliser leur DEXTERITE pour voir si leur attaque porte, leur FORCE (plus éventuellement des bonus comme les griffes du Lion de Némée) pour connaître la virulence de l'attaque portée, et leur RESISTANCE pour savoir s'ils ont encaissé le coup sans être blessés ou morts et pour savoir s'ils résisteront à un autre coup. Dans un combat, c'est celui qui a le plus haut score en DEXTERITE qui commence à attaquer. Puis, l'autre assaillant, s'il est en mesure d'accomplir une action, pourra ou bien attaquer à son tour, ou bien tenter de fuir (Héraclès doit pour chaque travail faire un tour c'est-à-dire que dans un travail nécessitant un combat, lui et son assaillant devront avoir effectué une attaque, réussie ou non, avant qu'il ait le droit de tenter une fuite).

Pour voir si l'attaque a porté, tirer 2 dés à 6 faces (2D6).

Si le résultat est inférieur ou égal à sa DEXTERITE, l'attaquant a réussi son coup. Les dégâts portés seront égaux à la FORCE de l'attaquant, plus éventuellement des bonus (exemple : + 2 pour les griffes du Lion de Némée) moins les protections de l'attaqué (exemple : le lion de Némée possède 10 points de protection : il est presque invulnérable aux coups). Ces dégâts portés seront soustraits à la RESISTANCE de l'attaqué : si la résistance tombe à zéro, il est mort.

Héraclès possède au début du jeu 2 points d'armure.



L'ETOUFFEMENT :

C'est une technique de combat compliquée : Elle consiste à tuer par suffocation son adversaire. Il faut pour la réaliser posséder une FORCE supérieure à celle de son adversaire, réussir un jet de dés (2D6) inférieur (ou égal) à sa DEXTERITE et réussir un jet de dés (1D6) inférieur (ou égal) à la différence des FORCES des assaillants. En cas de succès, l'adversaire est mort.

LA FUITE :

Lors d'un combat, Héraclès peut tenter de fuir. Il doit avoir fait un tour complet (une attaque de chaque côté) pour avoir le droit de tenter la fuite. Une tentative de fuite coûte 1 point de VOLONTE à Héraclès. Pour réussir à fuir, Héraclès doit réussir à faire sa RUSE avec au moins 2D6.

L'ABANDON :

Héraclès peut choisir d'abandonner un travail comme la Biche aux Pieds d'Airain. Il perd à chaque tentative 1 point de VOLONTE puis, doit réussir un jet strictement supérieur à la VOLONTE avec 2D6 (l'abandon ne peut se faire pendant un combat).

LES POINTS DIVINS D'HERA :

Eurysthée peut utiliser ses points "DIVINS" à son tour du jeu pour augmenter la compétence d'un des monstres des travaux (cette amélioration ne dure que jusqu'à la fuite, l'abandon ou la réussite de ce travail par Héraclès) ou bien pour ajouter (ou retirer dans le cas d'un jet d'abandon) 1 à un jet d'Héraclès (Eurysthée doit le dire avant le jet). Pas plus de trois points "DIVINS" ne peuvent être accumulés. Ils peuvent être utilisés en même temps.

LES TRAVAUX :

Voici pour chaque travail ce qu'Héraclès doit faire pour avoir réussi le travail en question. Il est aussi indiqué quels gains spéciaux, en plus des avantages

normaux, le colosse de l'Olympe peut obtenir pour un travail réussi.

LE LION DE NEMEE :

Il s'agit d'un combat. Le Lion de Némée possède les caractéristiques suivantes :

FORCE : 6

RESISTANCE : 6

DEXTERITE : 7

Dégâts bonus +2 (Griffes) Armure : 10

Si Héraclès bat le Lion de Némée, il obtient une armure totale de 5 et ceci jusqu'à la fin de la partie (soit trois points de plus).

L'HYDRE DE LERNE :

Il s'agit d'un combat.

FORCE : 6

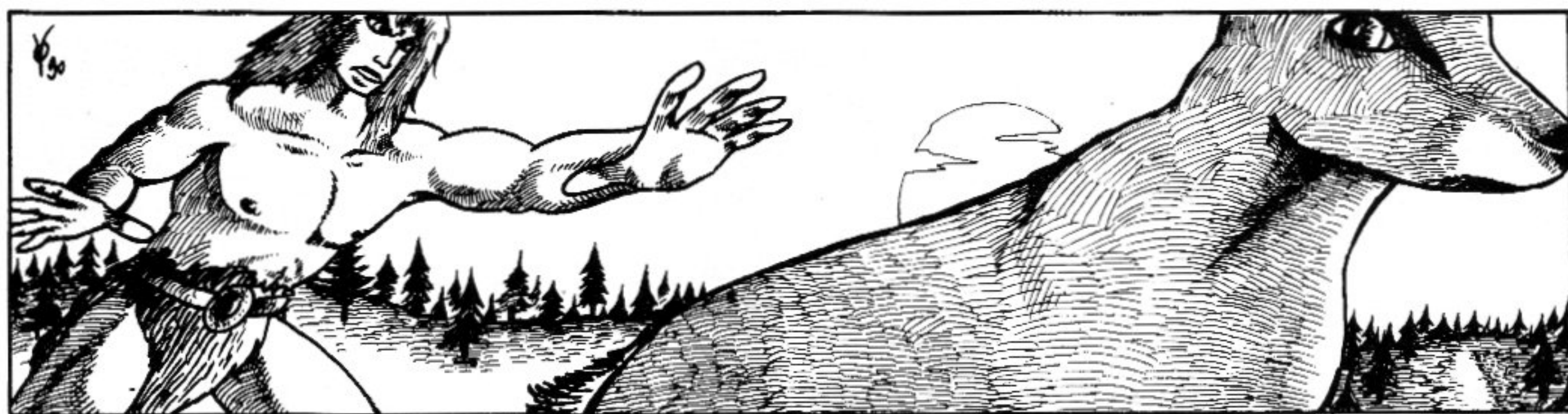
RESISTANCE : 10

DEXTERITE : 5

Armure : 4

POUVOIRS : A chaque tête coupée (perte de 1 point de RESISTANCE), une paire repousse à la fois (ce qui entraîne + 1 de bonus immédiat aux dégâts cumulatifs) et L'Hydre récupère ses points de vie perdus au rythme de 1 point par tour. Héraclès tentera un jet (2D6) sous sa RUSE (c'est-à-dire que s'il fait plus que sa RUSE, il a perdu) pour déterminer s'il pensera à brûler les moignons de l'Hydre : dans ce cas, les têtes ne repousseront pas (pas de bonus + 1 aux dégâts mais récupération tout de même de 1 point de RESISTANCE à la fin du tour). Si Héraclès réussit à faire 2 lors d'une tentative d'attaque, il tuera net l'Hydre (coupant toutes ses têtes).

Si Héraclès tue l'hydre de Lerne, il obtient un nouveau type d'attaque : les flèches empoisonnées. Il pourra s'en servir 6 fois d'ici la fin de la partie. Cette attaque s'effectue à la DEXTERITE d'Héraclès + 3 en ce qui concerne la VITESSE. Détermination normale de la réussite. On tire ensuite 1 dé à 6 faces si le résultat est supérieur à l'armure de la victime, alors celle-ci subit 10 points de perte à la RESISTANCE (sans soustraire l'armure).



LA BICHE DE CERYNIE :

Ce travail est différent des deux précédents. Ici, Héraclès doit rattraper la Biche aux Pieds d'Airain à la course (il a mis un an dans la légende). La VITESSE de la biche est de 10, sa RESISTANCE de 5. La somme donne 15. Effectuer la somme d'Héraclès. Tirer ensuite deux dés pour la biche et y ajouter 15. Faire de même pour Héraclès.

Si ce dernier obtient un score strictement supérieur à la biche, il réussit le travail. Sinon, il perd 1 point de VOLONTE et pour recommencer un tour, il devra faire sa VOLONTE au moins avec (2D6) (à tirer obligatoirement car s'il veut abandonner alors qu'il a réussi ce jet il devra, comme cela est indiqué précédemment réussir la manoeuvre inverse et il perdra en plus 1 autre point de VOLONTE, voir "ABANDONNER").

LE SANGLIER D'ERYMANTHE

C'est de nouveau une capture. Pour réussir, Héraclès devra faire successivement et avec (2D6), un jet inférieur (ou égal) à : sa (RUSE+2), sa DEXTERITE et sa FORCE. A chaque échec, il perdra 2 points de RESISTANCE. Il peut bien sûr tenter d'abandonner dès la fin du premier tour.

LES ECURIES D'AUGIAS :

C'est une grande épreuve physique même pour Héraclès. Il va tenter en une nuit de détourner un fleuve. Pour réussir, Héraclès devra faire successivement et avec (2D6) un jet inférieur (ou égal) à : sa (RUSE+1), sa RESISTANCE et sa (VOLONTE+1). A chaque échec, il perdra 1 point de PROGRESSION (s'il en a) et un point de RESISTANCE. Héraclès peut tenter d'abandonner dès la fin du premier tour.

LES OISEAUX DU LAC STYMPHALE :

Héraclès doit faire fuir ces oiseaux aux becs métalliques et tranchants.

Pour cela, il doit en abattre un grand nombre avec des flèches. Pour réussir ce travail, Héraclès devra faire six jets de suite inférieurs (ou égaux) à sa (DEXTERITE+2) avec (2D6). A chaque échec, Héraclès perdra de 1 à 2 points de RESISTANCE : tirer (1D6). Si le résultat est impair, il en perd 1. Sinon il en perd 2. Héraclès ne peut tenter d'abandonner qu'après 5 tours.

LE TAUREAU DE CRETE :

C'est une capture qu'Héraclès doit effectuer. Il doit réussir successivement un jet inférieur (ou égal) à sa DEXTERITE et trois jets inférieurs (ou égaux) à sa FORCE avec (2D6). Chaque tour, le taureau l'attaquera avec : FORCE : 8 DEXTERITE : 5 (c'est celui qui a le plus haut score en DEXTERITE qui commencera).

Attention, Héraclès ne doit pas l'abattre (c'est pourquoi toutes les données n'y sont pas) mais le capturer. Dès la fin du premier tour, Héraclès peut tenter de fuir.

LES JUMENTS DE DIOMEDE :

Pour réussir ce travail, Héraclès doit réussir successivement un jet inférieur (ou égal) à sa RUSE, et un jet inférieur (ou égal) à sa RESISTANCE avec (2D6). A chaque échec, il devra rendre ce travail à Héra, qui gagnera une nouvelle carte "TRAVAUX", un point "DIVIN" et jouera. Héraclès ne perdra toutefois pas de points de VOLONTE.

LA CEINTURE D'HIPPOLYTE :

Héraclès va tenter la séduction puis va devoir se battre. Héraclès devra réussir un jet inférieur (ou égal) à sa FORCE puis, combattre les Amazones. S'il rate le jet de FORCE, il doit ajouter 1 point aux caractéristiques des Amazones : FORCE, RESISTANCE et DEXTERITE. (Ceci traduisant la présence d'Hippolyte à la tête de celles-ci).

L'ensemble des Amazones présentes est schématisé par :

FORCE : 6

RESISTANCE : 8

DEXTERITE : 8

Dégâts bonus : +1 (armes) Protection : 2

Héraclès ne pourra pas tenter l'étouffement (impossible sur l'ensemble des Amazones), ni utiliser ses flèches empoisonnées (s'il en a).



LES TROUPEAUX DE GERYON :

C'est un combat qui va opposer le fils de Zeus à Geryon, le géant à trois troncs, trois têtes et six mains.

FORCE : 9
RESISTANCE : 9
DEXTERITE : 6
Armure : 3

ARMES SPECIALES : Geryon possède un arc. Lorsqu'il attaque à l'aide de celui-ci, la vitesse de l'attaque est déterminée par sa DEXTERITE +3 (=9). Détermination normale de la réussite.

DEGATS : (1D6+3).

POUVOIRS : Geryon peut attaquer avec son arc et effectuer une autre attaque (à la vitesse 6, sa DEXTERITE) dans le même tour.

Remarque : La carte "TRAVAUX" de Geryon peut être jouée seulement après qu'Héraclès ait effectué (c'est-à-dire réussi) au moins 3 travaux, dont le Lion de Némée.

LE JARDIN DES HESPERIDES :

Héraclès va devoir ruser et utiliser sa force pure. Pour réussir ce travail, Héraclès devra réussir successivement :

un jet (avec 2D6) inférieur ou (égal) à sa (RUSE+2) puis 3 jets inférieurs (ou égaux) à sa FORCE et enfin, un nouveau jet inférieur (ou égal) à sa RUSE. En cas d'échec, Eurysthée reprend cette carte "TRAVAUX", pioche une nouvelle carte et s'octroie un point "DIVIN". Héraclès perdra normalement son point de VOLONTE.



Récupération des points de RESISTANCE :

entre deux travaux ou tentatives, Héraclès comme les monstres récupèrent tous leurs points de RESISTANCE.

Zéro dans une caractéristique :

Si Héraclès ou un monstre tombe à zéro de RESISTANCE, il est mort.

Si Héraclès chute à zéro en VOLONTE, il est démoralisé et perd la partie.

La Fiche d'Héraclès :

Elle appartient au joueur d'Héraclès, qui ne devra faire connaître une caractéristique de son personnage que lorsqu'un jet doit être effectué (exemple : si la carte Le Sanglier d'Erymanthe est jouée, Eurysthée connaîtra les caractéristiques : RUSE, DEXTERITE et FORCE sous celle-ci).

Une exception : si Héraclès chute à zéro en RESISTANCE ou en VOLONTE, il devra informer son adversaire de ce fait, et le déclarer vainqueur.

Enfin, on peut noter qu'Héraclès possède 2 points de protection dès le départ.

Cas particulier :

Si Eurysthée n'a plus de cartes, il doit en piocher une et la jouer.

S'il n'a plus qu'une ou deux cartes qu'il ne peut pas jouer (exemple : il lui reste Cerbère alors qu'il n'a pas joué Le Lion de Némée), il doit alors piocher et jouer.

Si Eurysthée vient de jouer une carte, (exemple : Taureau de Crète) et qu'en piochant une nouvelle carte (exemple : Geryon), il se retrouve avec la première carte qu'il vient de jouer, et des cartes qu'il ne peut jouer (exemple Geryon et Cerbère alors que le Lion de Némée n'a pas été joué), il devra rejouer la première carte (dans l'exemple le Taureau qu'il vient de jouer) et non repiocher.

HERACLES



FORCE

(9)

RESISTANCE

(6)

DEXTERITE

(4)

VOLONTE

(5)

RUSE

(3)

VITESSE

(3)

PROGRESSION

FLECHES

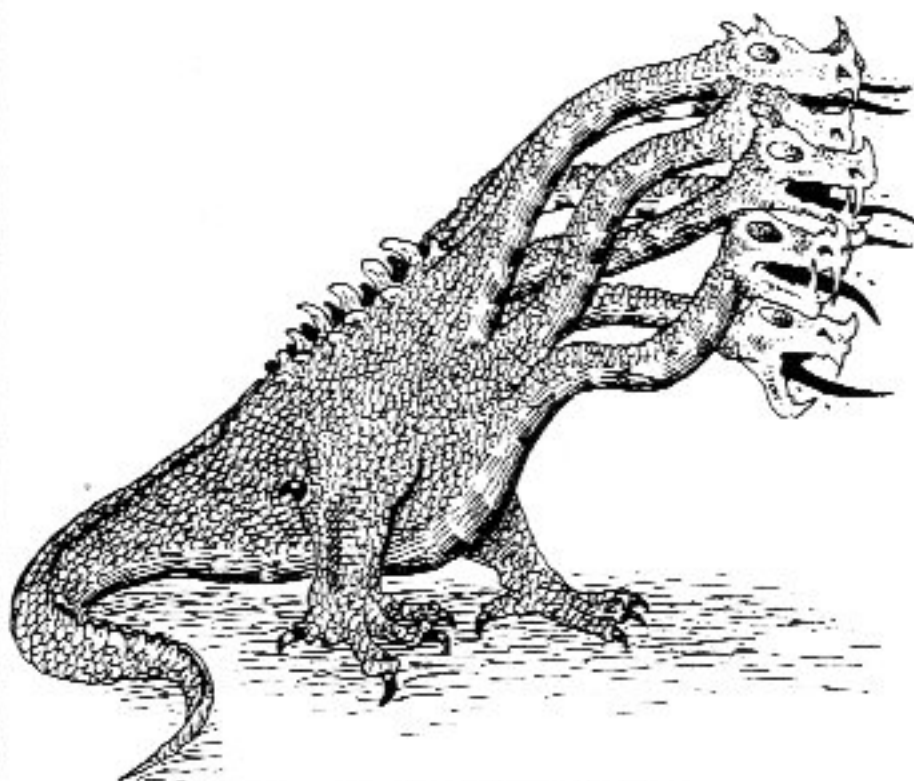
PROTECTIONS

LE LION



DE NEMEE

L'HYDRE



DE LERNE

LA BICHE



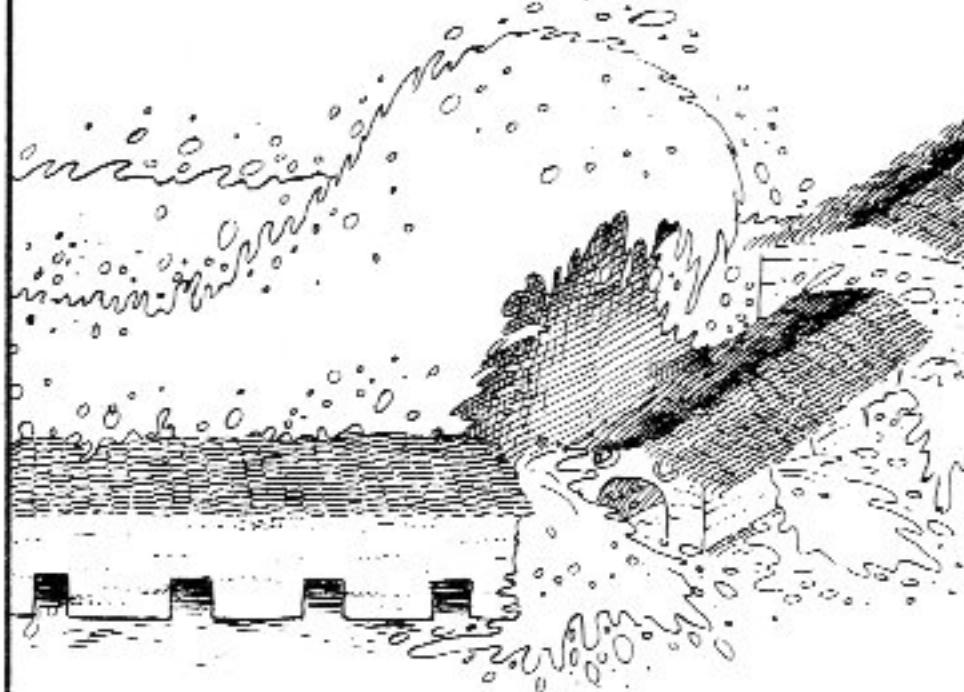
DE CERYNIE

LE SANGLIER



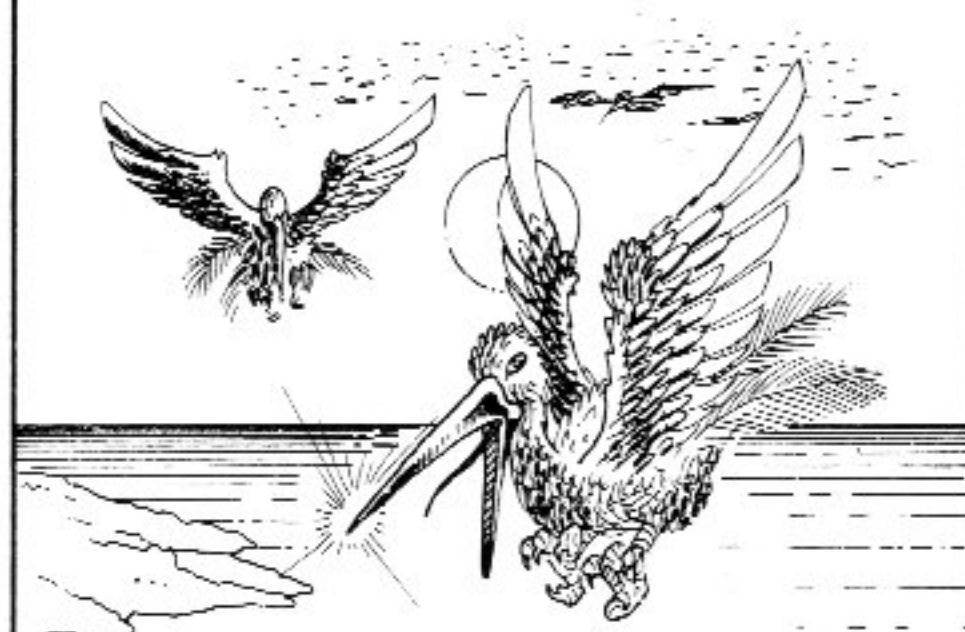
D'ERYMANTHE

LES ECURIES



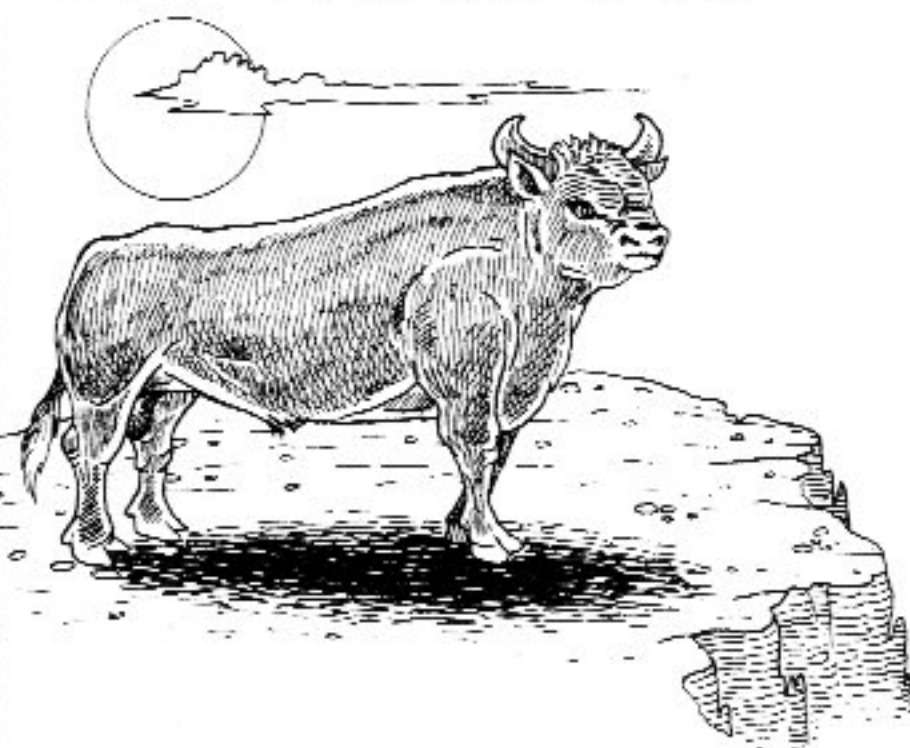
D'AUGIAS

LES OISEAUX



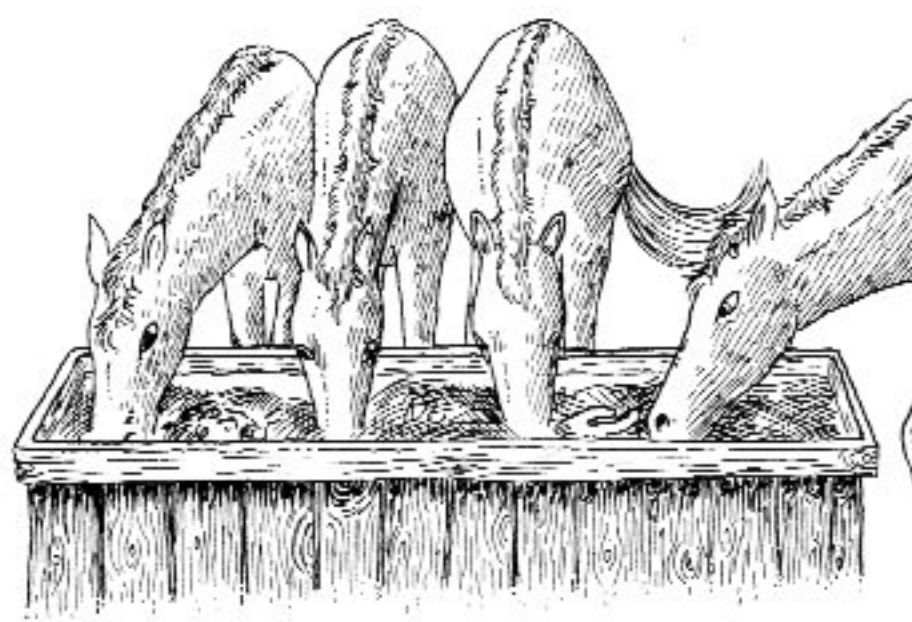
DU STYMPHALE

LE TAUREAU



DE CRETE

LES JUMENTS



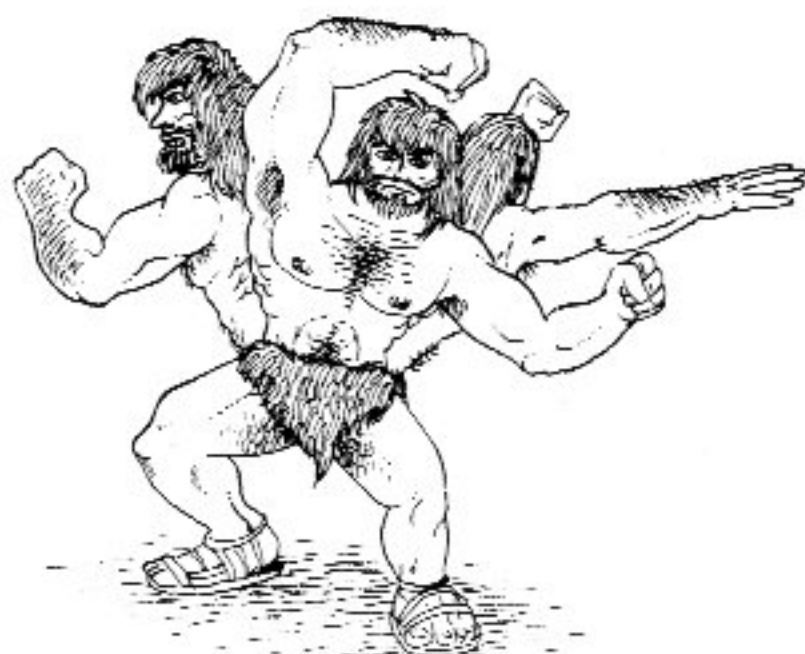
DE DIOMEDE

LA CEINTURE



D'HIPPOLYTE

LE TROUPEAU



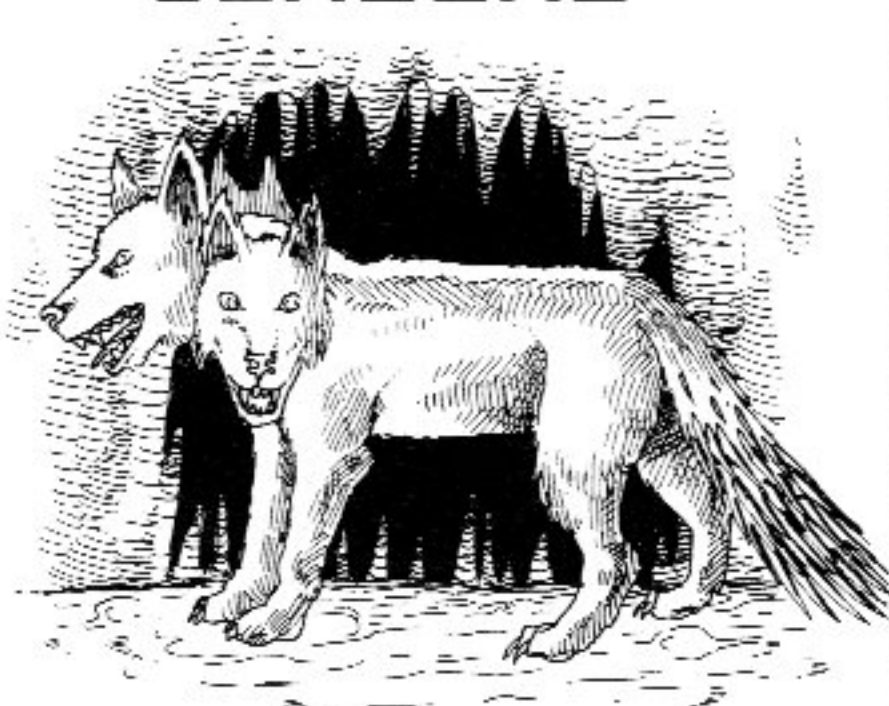
DE GERYON

LE JARDIN



DES HESPERIDES

CERBERE





Le scénario qui va suivre est prévu pour un groupe de 4 à 6 aventuriers assez expérimentés, mais n'ayant pas encore atteint le statut de Seigneur Runique. Le meneur de jeu peut aisément s'il le désire, intercaler cette aventure entre deux parties d'une même campagne.

NOTE : Certains passages peuvent être lus tels quels par les joueurs. Il s'agit en général de descriptions précises de lieux qui, même s'ils n'ont pas toujours une importance capitale pour la suite des événements, contribuent néanmoins à faire régner l'ambiance souhaitée et permettent aux aventuriers de se faire une idée plus précise de ce qu'ils voient ou perçoivent. Il en va de même pour les nombreuses illustrations que vous découvrirez au fil de ces pages. N'hésitez pas à les montrer, elles sont là pour souligner vos dires, donner en quelque sorte une "troisième dimension" à vos paroles !

Enfin, essayez de donner plus d'importance aux moments dramatiques de l'aventure : parfois, une situation cocasse peut s'avérer plus piquante, une scène d'amour plus poignante, la lente décrépitude d'un personnage imprudent ayant mangé des champignons empoisonnés plus prenante que le plus épique des combats contre une ignoble créature!...

THEME :

Les aventuriers seront enrôlés de force par un étrange et puissant guerrier masqué qui leur fera vivre malgré eux une folle aventure dont l'issue pour l'un des personnages sera peut-être ... La découverte du grand amour !!!

PRÉSENTATION GÉNÉRALE :

Les origines de Kalarn le noir se perdent dans les méandres du passé, il était jadis, dit-on, un puissant seigneur d'une contrée située quelque part dans Seshnela. C'était un jeune et bel homme aussi habile au combat qu'instruit, il en

était conscient et les plus jolies femmes du royaume succombèrent à son charme. Mais malgré toutes ses conquêtes, Kalarn ne parvenait pas à trouver la compagne idéale, il n'arrivait pas à aimer vraiment et c'était pourtant la chose qu'il désirait le plus au monde. Les années passèrent et lentement, son déséquilibre s'accrût, jusqu'au jour où Kalarn sombra totalement dans la folie, égorgeant une de ses maîtresses car elle n'avait pas répondu convenablement à une question qu'il lui avait posée ! Il quitta son royaume pour ne plus jamais y revenir ! La légende raconte qu'il partit à travers les terres de Génertela à la recherche de son "autre moitié" qui, il en était à présent totalement certain, vivait quelque part sur glorantha ! Était-ce une princesse ou une paysanne, une guerrière ou une guerrière ? Il la reconnaîtrait de toute manière lorsqu'il la verrait ! Mais Kalarn ne la trouva pas. Durant toutes ces années de route, il fut corrompu par le chaos et sa puissance physique augmenta considérablement. Mais il était à présent un homme mûr et le sablier de sa vie continuait inexorablement de s'écouler ! Et toujours rien... Kalarn ne voulait pas devenir vieux, il ne voulait pas mourir avant d'avoir enfin trouvé l'autre partie de son âme... sa femme.

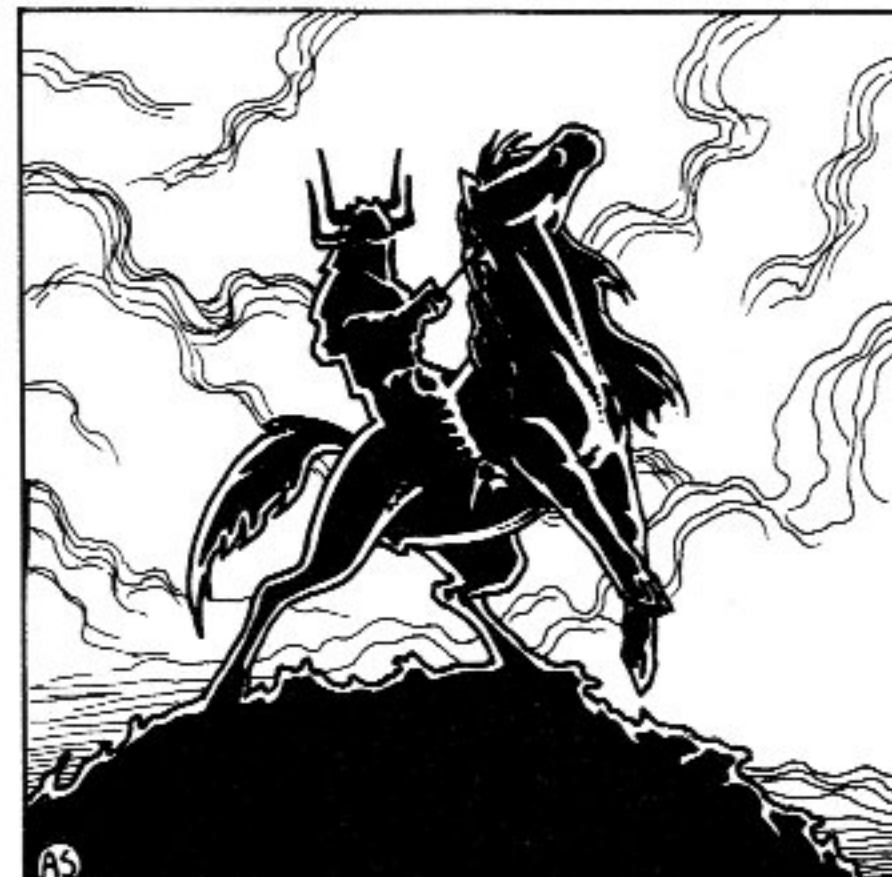
Au prix d'une fantastique et périlleuse aventure au cours de laquelle il fut défiguré, il réussit à acquérir l'immortalité auprès d'un puissant sorcier. Quelques années plus tard, il rencontra un étrange ermite qui prétendait prédire l'avenir rien qu'en le touchant. Ce dernier lui déclara que l'âme soeur de Kalarn vivait sur Génertela, dans la région de Sartar, mais que ce n'était pas une femme mais... un homme!!! On raconte que Kalarn en apprenant cette horrible nouvelle, trancha la tête du voyant. C'est ce dernier fait qui marque la fin de l'étonnant récit de Kalarn... Personne n'a plus entendu parler de lui. Certains affirment qu'il erre toujours sur les routes de Sartar... Mais la plupart ont oublié l'histoire de cet amoureux fou... car après tout, a-t-il jamais existé ?

DEBUT DE LA PARTIE

La partie commence alors que les aventuriers montent le camp pour passer la nuit. Ils se trouvent dans les montagnes, à une journée de marche de la ville d'Alda-Chur, qui est leur destination. C'est au meneur de jeu de déterminer la raison de ce voyage : les joueurs peuvent par exemple avoir été engagés par un marchand auquel ils doivent ramener certaines denrées.

- "Après la rude journée de marche que vous avez passée, le repos que vous prenez à présent vous semble bien mérité. L'emplacement de votre campement vous permet d'apprécier pleinement le magnifique panorama qui s'offre à vous. Loin à l'Ouest, une grande fissure se dessine, c'est le canyon qui débouche sur Le creux du Serpent-Pipe dont on peut apercevoir les falaises à l'horizon. Plus proches, se dessinent les murailles de la forteresse d'Alda Chur, à une journée de marche. Déjà quelques lumières s'allument car même si le soleil n'est pas encore couché, les sombres nuages noirs au-dessus de vos têtes ont toute la journée empêché le rayonnement de Yelm. Malgré la beauté du paysage, leur présence rend le monde gris et inquiétant !"

Alors que la luminosité du ciel s'affaiblit encore, un cavalier vêtu d'une armure noire surgit de l'ombre et arrête sa monture à quelques mètres des aventuriers. Si y a un Storm Bulli dans le groupe il peut tenter un "sentir le chaos" qui, s'il est réussi, se révélera positif. L'étranger, après avoir posé quelques questions aux aventuriers (Qui êtes-vous ? Que faites-vous là ?) leur lancera à chacun une bourse de 50 roues (1 roue = 20 lunars) et leur dira simplement : "je vous engage... nous levons le camp dans un quart d'heure." Il est fort probable que les aventuriers demandent à Kalarn de plus amples renseignements avant d'accepter ce qu'ils croient être une proposition, alors qu'il s'agit d'un ordre. Ce dernier qui apparemment ne veut pas leur accorder plus d'importance qu'il ne leur en donne



se contentera de dire : "J'ai besoin d'hommes. Si vous me servez bien, je vous donnerai encore beaucoup d'argent. En route."

En cas de refus catégorique des aventuriers, Kalarn utilisera un de ses traits chaotiques sur deux des aventuriers qui deviendront alors, si le jet est réussi, des partisans de sa cause et des amis fidèles et dévoués, prêts à mourir pour lui. Quant aux autres, Kalarn utilisera la force pour les soumettre. Si les joueurs se montrent trop coriaces, Wodmut, le servent de Kalarn resté caché dans les taillis engagera le combat en bénéficiant de l'effet de surprise.

NOTE : Kalarn est un être méprisant et autoritaire. Il se considère supérieur aux créatures qu'il rencontre, et il trouve normal par conséquent, que celles-ci lui obéissent aveuglément. Il est nécessaire de le jouer comme tel en mettant bien en évidence ces traits de caractère, cela aura pour effet d'irriter les joueurs. Mais attention, même en cas de combat, son but n'est pas de les tuer. S'il inflige une blessure grave au cours de la bataille, il la guérira si personne d'autre n'en a le pouvoir. Il est également conseillé au meneur de jeu de retenir certains coups qui pourraient tuer un joueur (Diviser les dégâts par deux ou tirer un dé en moins, selon le cas).

I. LA ROUTE DE NUIT

Une fois tout le monde d'accord, le petit groupe se met immédiatement en route en direction d'Alda-Chur, car Kalarn s'y rend également. Le cavalier noir en queue de file est précédé de son fidèle servent, Wodmut, puis des aventuriers qui eux, ouvrent la marche. Ces derniers n'ayant pas récupéré les points de fatigue perdus dans la journée, peuvent néanmoins faire une petite pause de dix minutes afin de se restaurer et de récupérer ainsi 1D3 points (les points de fatigue perdus dans l'éventuel combat contre Kalarn sont par contre, immédiatement regagnés après quelques minutes de repos).

"L'obscurité a maintenant étendu son manteau noir sur les montagnes de Far Point. Et dans l'épaisseur de cette nuit sans lune, c'est à peine si vous distinguez vos propres pieds. Soudain, un roulement de tonnerre énorme se fait entendre, suivi d'une pluie épaisse. Le froid, déjà cinglant, devient insupportable et bientôt vous êtes trempés jusqu'aux os. Derrière vous, vous entendez Kalarn qui se met à rire aux éclats, un rire froid et démoniaque



qui vous glace le sang, si c'est encore possible. Vous marchez à présent difficilement sur ce terrain accidenté, rendu boueux par les trombes d'eaux qui se déversent sur le sol. La nuit sera longue !"

En raison des conditions climatiques de la nuit, du froid et de la nature difficile du terrain, les joueurs perdront 2 points de fatigue par heure au lieu d'un. Si un aventurier tombe de fatigue au cours de la marche, Kalarn lui fera boire une potion d'endurance 2 mais en aucun cas il n'admettra que les joueurs fassent une pause. "Vous vous reposerez à Alda-Chur !" donnera-t-il comme réponse aux joueurs lui demandant des explications. Si un joueur refuse de continuer à marcher, il le fouettera. Si ce dernier fait toujours la sourde oreille, il lui liera les mains avec une corde et attachera l'autre extrémité à son cheval, qui lui, se déplace plus vite au trot qu'un homme à pied (4 points de fatigue par heure + DEX x 3 pour ne pas trébucher. Auquel cas 1D3 de dommage dans 1D2 localisations, et ceci jusqu'à ce que l'aventurier récalcitrant rentre dans le droit chemin).

Quoiqu'il arrive, le mot d'ordre est simple : Kalarn a dit "Marche !" donc il faut marcher !

Il se peut qu'au cours de la marche, - les joueurs glissent ou trébuchent. Leur chance de tomber est de 1D6 - 2 fois pour chaque joueur. Ils peuvent tout de même essayer de se rattraper en tentant



un DEX X5. S'ils échouent, ils prennent 1D3 points de dégâts dans 1D2 localisations.

- les joueurs peuvent également attraper un rhume ou une pneumonie. Le meneur devra leur faire tirer selon la règle des maladies. La caractéristique concernée est la constitution. Ils perdront en plus 10% dans toutes leurs aptitudes physiques à chaque niveau supérieur de leur rhume. Les joueurs ne pourront se soigner que par des moyens naturels, faute de temps. En effet, pour guérir ils devraient recevoir des soins pendant au moins une semaine, au chaud et au sec. Mais, Kalarn étant pressé, ils n'auront d'autre choix que le recours à la magie.

II. ALDA-CHUR

Après douze heures de marche ininterrompue, le petit groupe arrive enfin à Alda-Chur.

"En ce froid matin de saison sombre, la cité d'Alda-Chur n'est que l'ombre d'elle-même. La grand-place, qui à la belle saison regorge de monde, n'est occupée que par quelques commerçants vantant sans conviction les fruits et légumes présentés sur leurs étalages. La pluie a cessé une heure plus tôt et laissé derrière elle une ambiance de fin du monde.

Tout autour de la place, des petites ruelles étroites s'enfoncent vers le cœur de la cité. Les maisons en général hautes de deux étages, sont construites en pierre grises avec des toits en ardoise. Seul le grand temple lunaire, que l'on peut apercevoir à quelques centaines de mètres, surplombant les petites habitations, tranche avec sa couleur rouge vif dans ce décor gris délavé !"

Arrivés dans la ville, les joueurs ont quartier libre pour deux jours car Kalarn a quelques affaires dont il doit s'occuper : "Rendez-vous sur la grand-place dans deux jours au lever du soleil, avec des vivres et votre équipement de voyage." dit-il à ses sbires.

Au bout d'une demi-heure, les joueurs seront constamment surveillés par quatre mercenaires dont le rôle est de s'assurer que les aventuriers ne tentent pas de s'enfuir. Si c'est le cas, trois d'entre eux interviendront tandis que le quatrième ira avertir Kalarn. Même s'il y a combat, les mercenaires ne tenteront pas de tuer les aventuriers mais de les capturer afin de les ramener à Kalarn. Mais s'ils n'ont pas le choix, ils n'hésiteront pas à défendre leur vie coûte que coûte.

Voici la liste des endroits dans lesquels les aventuriers peuvent se rendre.

A. "Le palais d'argent"

C'est sans doute la plus belle auberge de la ville. On peut y manger et dormir pour 50 lunars par jour (la chambre + un petit déjeuner servi au lit + 2 repas). Outre le service "Grand Standing", cette auberge offre l'avantage de donner toute sécurité à ses clients, en effet, un service de miliciens veille à l'entrée de l'établissement.

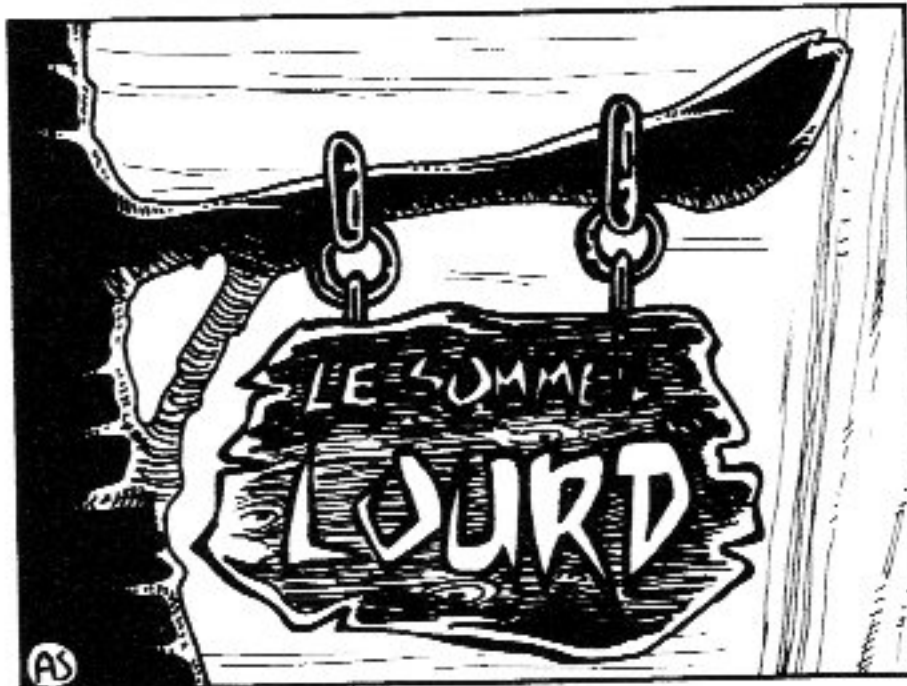
NOTE : les vagabonds ne sont pas admis, s'habiller donc correctement.

B. "La lune montante"

Beaucoup moins "select" mais plus sympathique, l'auberge de la lune montante est surtout fréquentée, côté troquet, par les travailleurs d'Alda-Chur. Les tarifs sont de 5 lunars pour la chambre et de 2 lunars pour le repas.

C. "Le sommeil lourd"

Cette auberge est de loin la moins chère des trois, 2 lunars la chambre et 1 lunar le repas. Mais attention, les gérants sont des voleurs qui détournent les étrangers. S'il y a une anicroche avec un joueur,



celui-ci devra prouver aux légionnaires lunaires qu'il y a eu vol (le pourcentage de passe-passe des malfrats est de 80%).

NOTE : La caserne lunaire est à une cinquantaine de mètres de l'auberge. Si un joueur menace un des gérants, ce dernier se mettra à hurler et quelques minutes plus tard les lunaires seront là.

D. "Le caveau du dragon"

C'est là que se retrouvent tous les guerriers, mercenaires, brigands de grand chemin et autres tordus. On n'y dort pas (ou alors c'est de son dernier sommeil), mais on y boit beaucoup : toutes sortes de bières et autres alcools y sont servis au prix modique de 5 clacks la consommation. On y joue également à tous les jeux : bras de fer, cartes, dés... et un aventurier à l'esprit ludique peut sans problème s'y essayer, pourvu qu'il ait de l'argent à parier. La majorité des gens qui viennent au caveau du dragon cherchent quelque chose ou quelqu'un : de la came, des hommes de main... ou tout simplement la bagarre.

Le meneur de jeu devra tirer un jet de POU x 5 pour chaque aventurier. Si le jet est raté, ledit aventurier se trouvera peut-être fort dépourvu lorsqu'une grosse brute armée jusqu'aux dents viendra lui déclarer : "T'as une tronche qui me revient pas mec !"

Si plusieurs aventuriers ratent leur jet, un nombre égal de cherche-noises les abordera.

NOTE : il n'est pas nécessaire que cela se passe dès l'entrée des joueurs dans le caveau. Le meneur peut choisir d'attendre un moment plus intéressant.

Dans le "caveau du dragon" il suffit qu'une bagarre éclate ou même que le ton monte entre plusieurs personnes pour que les videurs, en l'occurrence des ogres interviennent. Ils poseront alors cette question aux deux parties concernées : "êtes-vous d'accord pour subir l'épreuve de vérité ?" Il suffit qu'un des protagonistes soit pour l'épreuve, pour que tous les autres concernés, y soient également enrôlés de force.

L'"épreuve de vérité"

L'épreuve de vérité est la spécialité de la maison. En fait, c'est ça qui fait sa renommée. Il s'agit d'une petite arène de 3m x 3m x 2,50m de hauteur, creusée à même le sol d'où surgissent çà et là quelques longues pointes de lances installées là pour pimenter le jeu.

Un combattant se faisant projeter, devra réussir un jet de DEX x 3 pour ne pas tomber (les pointes le gênent dans son rétablissement). S'il échoue, le meneur devra déterminer si le joueur a de la chance et évite les pointes, ou s'il tombe sur une ou deux pointes.

- 50% de chances pour la première pointe.

- 50% de chances également pour la seconde pointe.

Attention aux empacements, et surtout aux empacements critiques.

REGLE DU JEU : c'est en fait assez subtil, il s'agit de tuer l'adversaire mais sans utiliser aucune magie (des juges surveillent). Si un combattant en utilise, il est mis à mort.

Seules les armes non magiques sont admises (la maison peut occasionnellement les fournir). En ce qui concerne les armures, les combattants n'ont pas droit à plus de 4 points de protection.

Les combats se déroulent par deux. Si un groupe de trois individus doit combattre (séparément bien sûr) contre un groupe de 4 individus, la maison fournira gracieusement son champion au 4ème combattant se retrouvant sans adversaire.

NOTE : vaincre le champion de l'arène rapporte 2.000 lunars, et n'importe qui peut le tenter, mais habituellement, personne ne s'y risque !

"La table de Kalarn"

Les joueurs, au bout d'un moment, devront tirer un jet de "scruter" divisé par deux. S'ils le réussissent, ils apercevront Kalarn assis à une table en retrait et mal éclairée, en compagnie de DEUX hommes ayant l'air de mercenaires.





Tous trois semblent d'ailleurs très pris par leur conversation.

NOTE : En fait, il s'agit de deux éclaireurs des bois engagés par Kalarn, et qui ont enfin trouvé la piste d'un Elfe noir à l'intérieur de la "forêt puante".

Si les joueurs vont le voir, il les traitera comme les derniers des serviteurs. Un joueur se sentant piqué dans son orgueil et manquant de respect à Kalarn se prendra une gifle magistrale de ce dernier (1D6). On ne manque pas ainsi de respect au grand "Kalarn".

NOTE : En s'approchant de la table, les joueurs pourront entendre un des mercenaires appeler Kalarn par son nom. Un jet de "Connaissance du Monde (Glorantha)" réussi leur rappellera une vieille fable de leur enfance, narrant les aventures d'un certain "Kalarn" le noir, ou l'amoureux fou.

E. "Le temple de Chalana Arroy"

Les prêtresses de Chalana Arroy guériront (blessés ou malades) pour la somme de 100 lunars par point de magie d'esprit, et 1.000 lunars par point de magie divine.

NOTE : si un joueur ne peut payer tout de suite, le temple lui accordera un crédit d'un an.

F. "L'armurier"

Son concurrent est mort la semaine dernière, donc, maintenant qu'il a le monopole, tous ses prix seront majorés de 50%.

G. "Le temple de Lankhor Mhy"

Outre les services magiques du culte (au même prix que Chalana Arroy), le temple met à la disposition des avides de lecture une bibliothèque assez bien fournie. Les joueurs pourront même y trouver, s'ils sont curieux, la fable de "Kalarn l'amoureux fou" ! Pour la lecture de la fable relire aux joueurs le résumé de la vie de Kalarn (en début de scénario).

III. LE VOYAGE JUSQU'À "LA FORÊT PUANTE"

Le matin du 3ème jour, Kalarn est au rendez-vous, sur la grand place, si un des joueurs n'est pas là, Kalarn ne partira pas sans lui.

Ce matin, le ciel est plus gris que jamais et laisse présager la tempête. Le petit groupe s'enfonce donc dans les montagnes pour un voyage qui va durer trois jours.

A. "Le premier jour"

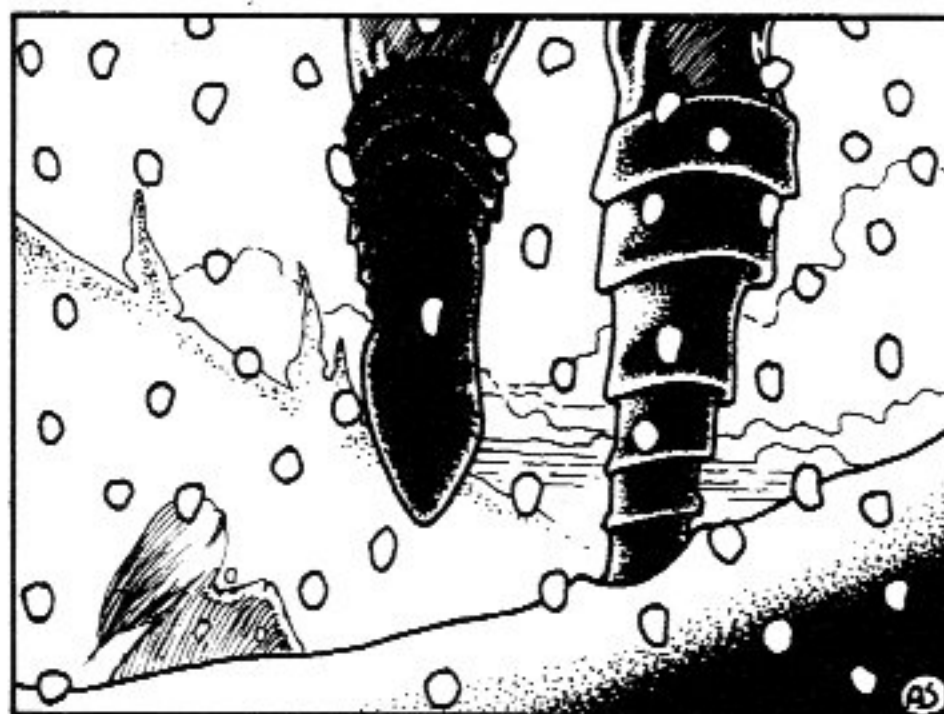
La journée se passe sans problème. Kalarn chevauche toujours en queue de file. Le groupe fait une pause vers midi afin de se restaurer puis une seconde à dix heures du soir, marquant la fin de la journée.

Pour la nuit Kalarn ordonne aux joueurs de faire des tours de garde alors que lui s'endort d'un sommeil apparemment tourmenté.

B. "Le second jour"

La nuit s'étant passée sans problème, le petit groupe reprend sa route au petit matin.

"C'est dans le froid que vous reprenez votre chemin. Vous contournez à présent le grand précipice au fond duquel les pires abominations chaotiques ont élu domicile. (Le creux du serpent-Pipe !) De temps en temps, des hurlements inhumains ou des râles de souffrances atroces parviennent à vos oreilles du fond de l'abîme. A une trentaine de kilomètres au Nord-Ouest, dominant l'autre versant de la falaise que vous longez, l'immense étendue sombre de "la forêt puante" s'offre à votre regard, à peine masquée par les brumes matinales. Cette forêt qui jadis était



infestée par des trolls, auxquels elle doit le nom de "puante", est aujourd'hui le berceau de la plus grande concentration d'Elfes de la passe du dragon. Plus à l'Est, vous pouvez apercevoir de très hautes montagnes dont les cimes se perdent dans les nuages noirs. C'est en leur sein que se niche la froide cité, "foyer des falaises".

Comble de malheurs, vers midi, il commence à neiger. Le froid est à son comble et si les joueurs n'ont pas prévu de vêtements assez chauds ils pourront supporter la basse température tant qu'ils marcheront ou seront éveillés.

A la nuit tombante, si les joueurs ont des tentes pour dormir, il n'y aura pas de problème. Sinon les plus faibles auront du mal à ne pas finir gelés (donc morts).

Cette nuit, il sera très difficile de faire du feu avec du bois, celui-ci étant très humide. Les joueurs pourront chacun tirer un DEX x 1

Pour tenter d'en allumer un, il faudra qu'ils trouvent du bois, s'ils y parviennent il faudra l'entretenir pour qu'il tienne toute la nuit, mais avec cette grosse couche de neige, ils devront en rechercher encore.

POUR EN TROUVER PENDANT UNE HEURE DE JEU : "Chercher"/2 pendant une demi-heure de recherche. S'il y a un feu, les joueurs ne risquent pas de mourir de froid, en revanche, sans feu ni tente, ils devront tirer un jet de CON par heure de sommeil pour voir s'ils résistent au froid. Ils commenceront à CON + 10 la première heure, puis CON + 9 la seconde heure et ainsi de suite. Au premier échec, le joueur malchanceux perd 1D6 point de constitution par heure, lorsqu'il arrive à 0, le joueur meurt de froid. Pour s'en sortir, deux solutions :

- se faire réveiller par un camarade de garde si ce dernier ne s'est pas endormi (CON x 5 pour rester éveillé).

- tenter un jet d'INT x 1 pour avoir le réflexe de se réveiller.

NOTE : les points de constitution perdus, qu'il s'agisse du rhume ou du refroidissement, ne sont pas pris en compte sur le plan physique : les points



de vie et les points de vie par localisation restent les mêmes par exemple. En effet, un rhume ne peut avoir de conséquences aussi dévastatrices qu'une maladie telle que "la grelotte".

C. "Le troisième jour"

La neige a cessé de tomber, les joueurs marchent toute la journée sans rencontrer âme qui vive. Vers sept heures du soir, le petit groupe aperçoit devant un feu à quelques centaines de mètres deux créatures humanoïdes, apparemment humaines, accroupies près du foyer.

"Ce sont des amis à moi" dit Kalarn, "je suis heureux qu'ils soient au rendez-vous!"

Les deux créatures sont en fait des ogres, leur musculature hypertrophiée ne laisse pas de doute ! Une fois tous réunis et assis auprès du feu et après s'être préalablement changés et restaurés, Kalarn prend la parole, et, chose étonnante, va expliquer aux aventuriers le pourquoi de cette aventure.

"Vous devez vous demander quel est le but de votre mission, je vais donc répondre à toutes les questions que vous vous posez. Il s'agit de me ramener un Elfe Noir qui se terre aux abords de cette forêt. Dans mon plan initial nous faisions brûler une petite partie de la forêt afin de faire diversion sur les Elfes Verts et avoir le champ libre, les Elfes Bruns ayant commencé leur hibernation depuis peu. Mais je n'avais pas prévu que la neige serait si précoce cette année, donc pas de feu ! Vous devez improviser. De toutes manières, je pense que les Elfes ne vous embêteront pas si vous ne vous enfoncez pas trop dans leur forêt, bien qu'ils vous observeront sans doute. L'hiver ils ne prennent pas de risques gratuits, surtout avec les chaotiques du creux du Serpent-Pipe (les deux ogres)... et étant donné qu'ils ne veulent pas créer d'incident avec les forces voisines, alors que les leurs sont

amoindries, ils ne se montreront pas hostiles, du moins jusqu'à une certaine limite ! Mais prenez tout de même garde, ces saletés de végétaux sont imprévisibles, ne les contrariez pas ! Pour en revenir à l'Elfe Noir, c'est la seule créature sur Glorantha qui puisse fabriquer une certaine mixture...qui permet de changer de sexe !! Il me faut cette potion ! Si vous réussissez, je vous couvrirai d'or !

Et Kalarn sort d'une petite bourse des perles semblant être de grande valeur.

Le départ est prévu pour le lendemain matin. D'ici là, les joueurs peuvent dormir et se réchauffer toute la nuit alors que les ogres monteront la garde à tour de rôle.

NOTE : En réussissant un INTx1, un joueur s'apercevra que Kalarn se tient légèrement à l'écart du groupe, l'air assez nerveux, remuant sans cesse les doigts de la main gauche.

IV. LA FORÊT PUANTE

Au petit matin, le groupe se prépare à lever le camp. L'expédition sera composée des deux ogres et des aventuriers. Kalarn et son serviteur les attendront là car certains Elfes parmi les plus vieux le connaissent et ne l'aiment guère. Le cavalier noir serait accueilli d'une volée de flèches et par là même le reste du groupe également. Juste avant de partir, Kalarn rappelle quelques points importants.

N'oubliez pas que je veux cet Elfe Noir vivant, et qu'il vit sans doute dans un coin sombre de la forêt, inutile d'aller le chercher dans un endroit clairsemé. Inutile également de pénétrer trop à l'intérieur de la forêt, les Elfes Noirs sont considérés au même titre que vous comme des étrangers ! Les Elfes ne permettraient pas qu'ils s'installent trop profondément dans leur territoire, même s'ils les tolèrent.

Sur ce, Kalarn terminera en disant à



l'un des joueurs non hypnotisé (préalablement choisi par le meneur)...Et prend garde à toi ! La perte d'un guerrier de ta qualité me chagrinerait terriblement !

En fait, Kalarn, plus fou que jamais et se sentant proche du but et aussi du rêve qu'il caresse depuis longtemps, s'est tout simplement mis en tête que l'un des aventuriers est l'élue, la future femme de sa vie.

C'est au meneur de jeu de déterminer quel joueur aura la chance d'être la femme de Kalarn, mais son choix devra être fait selon les critères suivants :

- le joueur concerné doit être de sexe mâle et humanoïde (de préférence humain) ;
- Il doit avoir beaucoup de "pouvoir" ;
- Il ne doit pas avoir été hypnotisé par Kalarn.

NOTE : Kalarn ne dira rien pour l'instant à l'être aimé. Malgré sa folie, il se doute qu'un aventurier ne prendrait pas la chose avec bonheur. Il préfère donc attendre le retour de son beau guerrier avant de le mettre devant l'évidence.

A. L'entrée dans la forêt

"Passé le pont qui enjambe la rivière dont les flots tombent un peu plus loin en cascade au pied des grottes du creux du serpent pipe après une chute de quelques centaines de mètres, on arrive devant les grands pins nappés de blanc de la forêt puante. Ça et là, quelques arbres chétifs à feuilles caduques que l'hiver a dénudés attendent tels leurs cousins les Elfes Bruns, le retour des beaux jours pour renaître alors que les fiers conifères aux épines toujours vertes se moquent bien des saisons qui passent comme pour rappeler aux nouveaux venus, que leurs cousins les Elfes Verts eux aussi sont éveillés et prêts à les recevoir.

Un peu plus loin à l'intérieur de la forêt, dans la demi-pénombre des grands arbres, tout est silencieux et inquiétant : pas un murmure ou un souffle de vent, pas un gazouilli...Rien que le silence !"

Après quelques heures de marche dans la forêt sans rien y rencontrer, les





joueurs aperçoivent un endroit où les arbres sont plus rapprochés, un peu rocailleux et dans lesquels poussent des ronces et des plantes telles que des fougères. Il serait tout à fait possible que l'Elfe Noir loge là.

Si les joueurs décident de fouiller, ils devront se diviser en groupes de deux pour être efficaces et chercher pendant au moins une heure.

L'ours :

En fouillant, un des groupes de joueurs se trouvera nez à nez avec un ours brun préparant son trou pour l'hiver. Si les aventuriers sortent leurs armes, l'ours attaquera. Sinon il les laissera tranquilles si ceux-ci se retirent avec beaucoup de précautions.

Que le jet de "chercher" se révèle positif ou négatif, les joueurs ne trouveront aucune trace d'Elfe Noir.

Il reste aux joueurs deux solutions : longer les abords de la forêt jusqu'au côté Ouest, en espérant y trouver l'Elfe Noir, mais ceci risque de durer deux jours entiers, ou bien s'enfoncer un peu plus dans la forêt, la chance de mettre la main sur la proie est alors plus grande, puisque la végétation est plus dense, mais les Elfes Verts risquent de mal prendre la chose.

B. Longer la forêt

Au moins les joueurs ne pourront pas se perdre : d'un côté la forêt, de l'autre la falaise du creux du Serpent-Pipe. S'ils réussissent un jet de "scruter", les joueurs pourront apercevoir un lièvre caché derrière une souche. Un aventurier possédant un arc pourra tenter de le tirer une fois avant que celui-ci ne disparaisse (dans ce cas les joueurs risquent de manquer de nourriture). Plus loin sur leur chemin (au meneur de déterminer l'écoulement du temps), les aventuriers apercevront sur la branche d'un arbre deux gros merles sifflant à qui mieux mieux. Les joueurs possédant des armes de jet pourront tirer un missile avant que les merles ne s'envolent effarouchés.

Après quelques heures de marche ou peut-être le lendemain s'ils ont perdu trop de temps durant la première journée, les joueurs verront devant eux un amalgame de chênes emmêlés, à la base desquels diverses sortes de fougères et autres mauvaises herbes poussent en abondance, et ceci sur un rayon d'une centaine de mètres à peu près. Les aventuriers peuvent tenter de fouiller l'endroit en tirant chacun un jet de "chercher" correspondant à une heure de recherche. En cas de réussite, un des joueurs se trouvera en face d'une sorte de trou s'enfonçant sous les racines d'un énorme chêne bicentenaire, et devant ce trou, trois gros champignons forment un parfait triangle équilatéral dont l'un des angles désigne justement l'entrée de la petite grotte. Un joueur peut s'y introduire s'il ne fait pas plus de 15 de taille. Il avancera durant une dizaine de mètres en s'enfonçant sous terre pour finalement s'apercevoir qu'il s'agit d'un cul-de-sac.

Pour en ressortir, le joueur devra tenter un DEXx5. Chaque jet de dextérité correspondant à une minute d'effort. En cas de "maladresse", le joueur restera bloqué tant qu'on ne l'aidera pas. Si on le retire de force, le joueur prisonnier prendra 1D2 points de dommages dans chaque localisation, ceci à cause des nombreuses racines lui arrachant la chair au passage.

En fait, ce trou n'est qu'une cavité creusée par quelque animal sauvage, et la disposition suspecte des champignons qu'un pur hasard de la nature! Au demeurant, les champignons sont tout à fait comestibles pour qui s'en aperçoit en réussissant un "connaissance des plantes".

Enfin, si le groupe devient trop bruyant à un moment ou à un autre, cela alertera deux harpies du creux du Serpent-Pipe ayant élu domicile sur une niche de la falaise et qui attaquerront les joueurs jusqu'à ce qu'elles aient fait une victime. En effet, les harpies n'ont pas mangé depuis quelques jours, elles ont très faim et concentreront donc leurs attaques sur un seul personnage.

C. Plus profond dans la forêt

S'ils ne l'ont pas fait directement, les PJ seront amenés tôt ou tard à pénétrer dans la forêt, puisqu'en la longeant, leurs recherches s'avèrent infructueuses. Les joueurs pourront tenter des "scruter" et des "écouter" à peu près toutes les heures. En cas de réussite spéciale, ils apercevront un Elfe dans un arbre ici ou là qui s'enfuira dès qu'il se sentira repéré. En ce qui concerne l'"écouter", hormis quelques gazouillis d'oiseaux, il n'entendront rien. Si un joueur possède quelques pourcentages en "parler Aldryami" il réalisera que les gazouillis sont en fait des messages en Aldryami. Le joueur se rendra donc compte que le petit groupe est encerclé par des Elfes embusqués.

Après quelques kilomètres, les aventuriers auront 60% de chances de se retrouver nez à nez avec huit loups en chasse.

Les loups

Les loups ne sont pas affamés au point de se jeter sur tout ce qui bouge, mais un gigot d'aventurier ne leur déplairait pas. Ils grogneront et montreront les dents mais n'attaqueront pas si les joueurs restent ensemble. Pour les calmer, les joueurs pourront leur jeter de la viande séchée, s'ils en ont. Au bout d'une heure, lassés, les loups partiront.

L'Elfe

En continuant leur périple, le groupe d'aventuriers pourra entendre (jet d'"écouter" réussi) une petite voix chantant une chanson dans le style : "les petites fleurs *** éloignent le malheur *** la la la lère *** sur un air tout à fait niais.

Il s'agit d'un petit Elfe assis sur un tronc et occupé à composer des chansonnettes, il ne se montrera nullement apeuré à la vue des aventuriers et plutôt curieux, il s'arrangera pour ne répondre à aucune question, il mentira, changera de sujet, ou renverra la question à son interlocuteur. En fait, son rôle est de soutirer des informations aux joueurs sans en avoir l'air (pourquoi sont-ils ici ? Que cherchent-ils ? Qui sont-ils ?...) mais aussi de servir d'appât afin de



savoir si ces étrangers sont les amis ou les ennemis des Elfes. Si le petit Elfe n'obtient pas de renseignements ou si les joueurs se moquent de lui, il partira en prétextant la fatigue.

Par contre, si un joueur essaie de le tuer ou de l'arrêter par la force, il se prendra 20 flèches dans le corps.

Les flèches sont tirées à 80% et ont toutes le sort "dare-dart" sur leurs pointes. Elles sont tirées au "RA 1" du round (les Elfes cachés en haut des arbres avaient déjà leurs arcs bandés, leurs sorts activés, et n'attendaient que le premier geste hostile pour décrocher leurs flèches). Si les joueurs essaient de contre-attaquer avec des armes de jet, une autre salve sera tirée au RA5, mais cette fois, ce sont cinquante flèches qui partiront sur le groupe (les Elfes embusqués sont au nombre de 50, seuls 20 étaient passés à l'action). Les Elfes ne laisseront pas de survivant si les joueurs agissent ainsi, mais il faudrait être stupide pour attaquer un Elfe désarmé alors qu'on est en plein territoire Elfique. Des joueurs intelligents devraient pouvoir éviter ce grossier mais fatal piège. Toutefois si les joueurs ne contre-attaquent pas après le premier avertissement, les Elfes laisseront la vie sauve aux joueurs mais les déposséderont de leurs armes et nourriture en leur disant ceci : A présent quittez notre forêt! Si nous vous revoyons ici, vous êtes morts !

Les joueurs n'auront pas une seconde chance, mais il faudra qu'ils s'expliquent avec Kalarn et Modwug. (Les joueurs hypnotisés par Kalarn et les deux ogres se feraient un devoir de ramener les éventuels joueurs désireux d'éviter cette ultime confrontation).

Si les joueurs laissent partir l'Elfe Poète sans lui faire de mal, les autres Elfes embusqués ne se montreront pas et laisseront les joueurs tranquilles pour l'instant.



D. Le Territoire des Elfes

Après une dizaine de kilomètres de marche vers l'intérieur de la forêt, les joueurs verront un homme pendu à une branche. L'homme est mort depuis longtemps. Il est tout habillé et criblé de flèches, il possède toutes ses armes. Sur sa poitrine est fixé un écriteau écrit en langue marchande : "Nos oreilles sont pointues, nos flèches aussi !"

A une centaine de mètres de là, il y a un autre pendu également criblé de flèches : "Etranger, si tu es moins rapide qu'une flèche, ne va pas plus loin !"

La rencontre avec les Aldryamis

Si les joueurs dépassent cet endroit, une forme imposante atterrit devant eux. C'est un grand Elfe Vert d'au moins deux mètres et aussi musclé que n'importe quelle grosse brute humaine. Il se comportera avec les aventuriers de la même façon que ces derniers se sont comportés avec le petit Elfe inoffensif. Ceux-ci devront lui expliquer le plus clairement possible ce qu'ils viennent faire dans la forêt, sans oublier de dire qu'ils ne veulent pas de mal à l'Elfe noir qu'ils recherchent, leur but étant simplement de lui acheter une potion.

Si les joueurs exposent le problème clairement et de façon crédible, le meneur pourra alors leur faire tirer un jet de "discussion" afin de voir s'ils ont été convaincants. De toutes manières, ils peuvent tous essayer, car l'Elfe Vert trouve cela assez amusant (apparemment, il s'ennuie un peu dans sa forêt, surtout l'hiver durant lequel les visites sont rares).

Si l'un des joueurs s'est montré convaincant, l'Elfe donnera aux aventuriers l'autorisation de continuer leur quête, mais sous quelques conditions :

- si les joueurs n'ont pas été aimables avec le petit Elfe, leurs armes et leur nourriture seront définitivement confisquées "pour leur apprendre la politesse".

- si les joueurs ont été aimables, seules les armes seront confisquées (toujours définitivement), à l'exception des armes tranchantes courtes (dagues, épées courtes, hachettes).

Dans les deux cas, les joueurs ne pourront rester plus de trois jours dans la forêt, après quoi, ils risqueraient d'y résider éternellement.

En ce qui concerne les deux ogres que l'Elfe observe en se demandant : "Je les laisse partir après leur avoir arraché les yeux ou je les tue tout de suite ?" Ceux-



ci plaideront leur cause en déclarant : "Nous sommes teintés de chaos, mais nous ne le servons pas ! Nos intentions ne sont pas belliqueuses !"

NOTE : Les ogres ont 75% de "discussion". En cas d'échec, ils seront chassés et attendront le retour des aventuriers à l'orée de la forêt. Sinon ils pourront accompagner les joueurs.

En cas de tentative d'attaque des aventuriers, agir de la même façon que pour le petit Elfe Poète. (à savoir 50 Elfes embusqués prêts à tirer).

En partant, le chef des Elfes dira aux aventuriers :

- "Continuez vers l'Ouest mais ne vous enfoncez pas plus dans nos territoires. L'Elfe Noir se trouve également à la lisière de notre domaine, c'est-à-dire à peu près à cette hauteur !... et, au fait, j'allais oublier... si vous rencontrez des cavaliers portant des haches à double tranchant, faites vos prières ! Ce sont nos amies de Babeester Gor. Elles sont beaucoup moins sympathiques que nous."

NOTE : Les Elfes ne doivent pas être joués comme n'importe quels autres personnages. Il est préférable de les jouer moqueurs, toujours le sourire aux lèvres, sarcastiques ou ironiques, aimant jongler sur les mots. A première vue, les Elfes pourront avoir l'air assez superficiels, enfantins même, s'amusant de n'importe quoi, et aussi très curieux, mais ce n'est qu'un masque : ils haïssent les humains, beaucoup trop pyromanes à leur goût.

Les guerrières de "Babeester Gor"

A partir du moment où les joueurs quittent l'Elfe, ils auront 20% de chances par heure de tomber sur une patrouille de trois guerrières de Babeester Gor



montant des juments. Les joueurs les entendront arriver de loin et pourront tenter de se cacher. Si les guerrières les repèrent tout de même, elles attaqueront immédiatement, à cause de la présence des deux ogres. En revanche, si elles ne voient pas les chaotiques, elles laisseront aux joueurs le temps de s'expliquer. En cas de combat, si les adeptes de Babeester Gor se trouvent en difficulté, les Elfes, qui ne quittent pas les aventuriers des yeux, interviendront du haut de leurs arbres. Cette fois-ci, ils se montreront plus indulgents envers les aventuriers, notamment si les guerrières n'ont pas trop de mal, (ce qui risque d'être le cas, les PJ's étant pratiquement désarmés). Les Elfes laisseront alors repartir les joueurs en rigolant (apparemment, l'intrusion des aventuriers dans leur forêt les amuse beaucoup !)

E. La tanière des elfes noirs

La tanière de l'Elfe noir se trouve sur la ligne de délimitation du territoire des Elfes, à 8 km de l'orée "Est" de la forêt.

Il s'agit d'une grande dénivellation rocheuse en forme de cratère. Les grands pins y poussent comme partout ailleurs dans la forêt, mais la végétation au sol y est beaucoup plus dense, malgré la neige qui en recouvre une grande partie. Des fougères montrent çà et là le bout de leurs feuilles, mais la plante la plus prédominante semble être une sorte de ronce pratiquement omniprésente sur tout le pourtour du territoire "Elfe Noir". Une autre espèce végétale également abondante : le champignon. Il en pousse pratiquement partout et de toutes les tailles. On se croirait presque d'un seul coup dans une autre forêt, un autre monde... On peut se demander si l'Elfe Noir a choisi cet endroit parce qu'il lui convenait ou bien s'il l'a remodelé à son goût, en y plantant toutes ces plantes qui normalement ne poussent pas en ce lieu.

La barrière de ronces

Les ronces ont à peu près 2,50 m de hauteur et sont très denses. Le groupe peut les traverser en se frayant un chemin à coups de dagues, couteaux ou hachettes. Cela prendra à peu près une demi-heure et aura pour effet d'alerter le maître des lieux.

F. Azurul et Gamuril

Une fois les aventuriers dans l'0 cratère, Azurul, l'Elfe Noir prendra contact avec eux. Caché sur un arbre, il leur demandera qui ils sont et ce qu'ils veulent.

En fait Azurul n'est pas le seul, son frère jumeau, Gamuril, est caché dans un autre arbre. Et lorsqu'Azurul pose une question, c'est Gamuril qui, après un petit temps mort pose la seconde question; de sorte que les aventuriers croient que leur interlocuteur, dont ils n'entendent que la voix, est sans cesse en mouvement (les jumeaux ont exactement la même voix). Cette tactique est employée pour que les aventuriers n'essayent pas d'attaquer un adversaire immobile en se repérant au son de sa voix (les joueurs seront sans cesse déconcertés par les déplacements invisibles de leur interlocuteur).

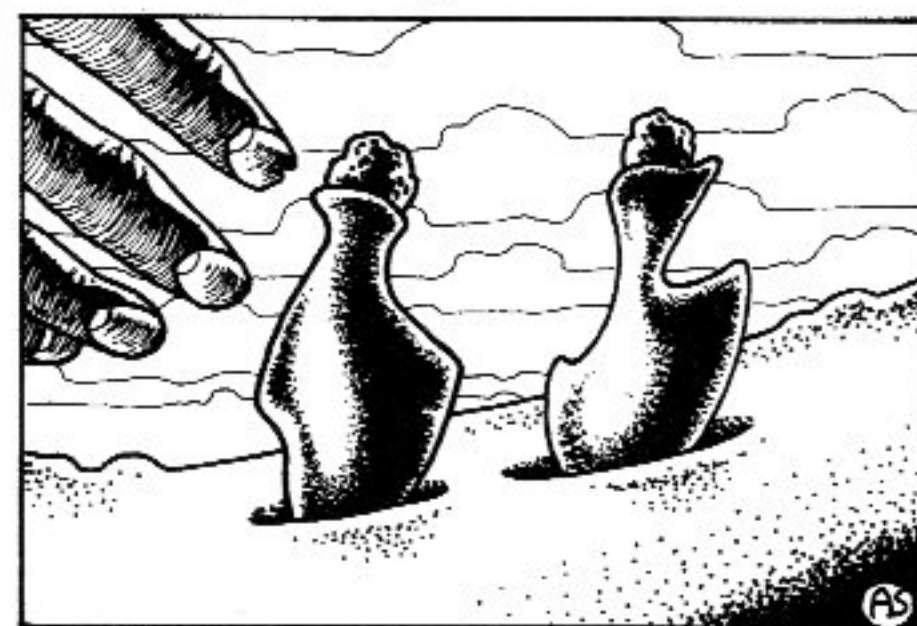
Après en avoir appris assez sur les aventuriers, Azurul et Gamuril accepteront ou refuseront la demande des joueurs selon qu'ils leur auront paru amicaux ou hostiles.

(Azurul et Gamuril sont en contact télépathique). C'est au meneur de décider si les joueurs ont été assez convaincants. En cas de refus, les joueurs n'auront plus qu'à rebrousser chemin. Leur mission a échoué. Si l'Elfe Noir accepte, ce ne sera pas sans quelque chose en échange.

G. Les cobayes

Azurul et Gamuril ont en fait besoin de cobayes pour certaines expériences qu'ils aimeraient tenter. Une fois l'accord mis au point, l'un des Elfes descendra de son perchoir et mènera les aventuriers au laboratoire en plein air, alors que l'autre les suivra à distance et toujours dans les arbres, prêt à riposter à toute attaque des joueurs sur son frère.

Voilà de quoi il s'agit : les deux Elfes ont



mis au point, d'une part un antidote contre la morsure d'un serpent extrêmement vénimeux dont le poison tue en une minute, d'autre part, une potion de filtre d'amour à base de champignon hallucinogène qui est censée mettre celui qui la prend dans un état de transe merveilleuse (c'est d'ailleurs Lowin, l'Elfe Vert que les aventuriers ont rencontré, qui a demandé ce menu service aux Elfes Noirs. Certains Aldryamis sont très friands de raffinements amoureux).

L'Elfe Noir, qui n'est pas tout à fait sûr que ses mixtures soient au point, tient à les expérimenter sur des cobayes humains afin de vérifier leur bon fonctionnement, mais aussi afin de recueillir les premières impressions des buveurs de fioles. L'Elfe Noir laisse les aventuriers décider lesquels d'entre eux seront les heureux élus, mais attention il ne leur dira pas le réel contenu des fioles. Il leur expliquera que ce sont des fioles de revitalisation.

La fiole du poison :

Après absorption le joueur devra ingurgiter l'antidote et tirer 1D100 pour mesurer les conséquences :

1-25 : Effet de poison annulé - pas de dommages.

26-50 : Poison presque éliminé - seulement 4 points de dommages.

51-75 : Poison partiellement éliminé - 8 points de dommages.

76-100 : Echec total - plein tarif - 16 points de dommages.

La fiole d'élixir d'amour :

Cette fiole n'est pas une réussite, en fait le buveur aura d'horribles visions de cauchemar.

Le cobaye devra tirer un jet de POUx5 et consulter le tableau ci-après :

* réussite critique : léger effet d'extase - aucun autre effet -

* réussite spéciale : le buveur se met à hurler de peur pendant cinq minutes -

* réussite normale : le buveur hurle pendant 10 minutes et perd 1D2 - 1 point de pouvoir -

* échec : le buveur hurle pendant 30 minutes et perd 1D3 points de pouvoir -

* échec absolu (maladresse) : le buveur, totalement terrorisé, fait une crise cardiaque. Seul un massage cardiaque

(réussit avec un jet de "premiers soins") peut lui sauver la vie. Si elle survit, la victime demeure dans un état comateux pendant 30 minutes, et perd 1D4 points de pouvoir.

NOTE : Les deux Elfes Noirs sont extrêmement vieux. Leurs crânes, gonflés et mouchetés, leur confèrent une apparence encore plus proche de celle d'un champignon. Ils se sont fixés dans "la forêt puante" car ils recherchaient la sécurité et un petit coin tranquille pour finir leurs jours, et s'adonner à leur passion : la recherche et l'expérimentation de tout ce qui est végétal. Les Elfes Verts leur offrent leur protection en échange de quelques menus services (don de fioles aux pouvoirs étranges etc)

H. La récompense

Si les aventuriers tiennent leur part du marché, l'Elfe Noir leur donnera, comme convenu, la fiole promise et les laissera partir librement par où ils sont venus. En revanche, si les joueurs se montrent hostiles, l'autre Elfe Noir les attaquera par surprise d'abord, puis appellera les Elfes Verts à la rescousse grâce à un petit sifflet prévu à cet effet.

V. LE RETOUR

Une fois leur mission terminée, les aventuriers devront retourner au campement d'où ils avaient quitté Kalarn. S'ils sont en possession de la fiole, ce dernier les récompensera d'une Gemme chacun :

Gemme 1 : 1.500 lunars

Gemme 2 : 1.000 lunars

Gemme 3 : 5 lunars

Gemme 4 : 200 lunars

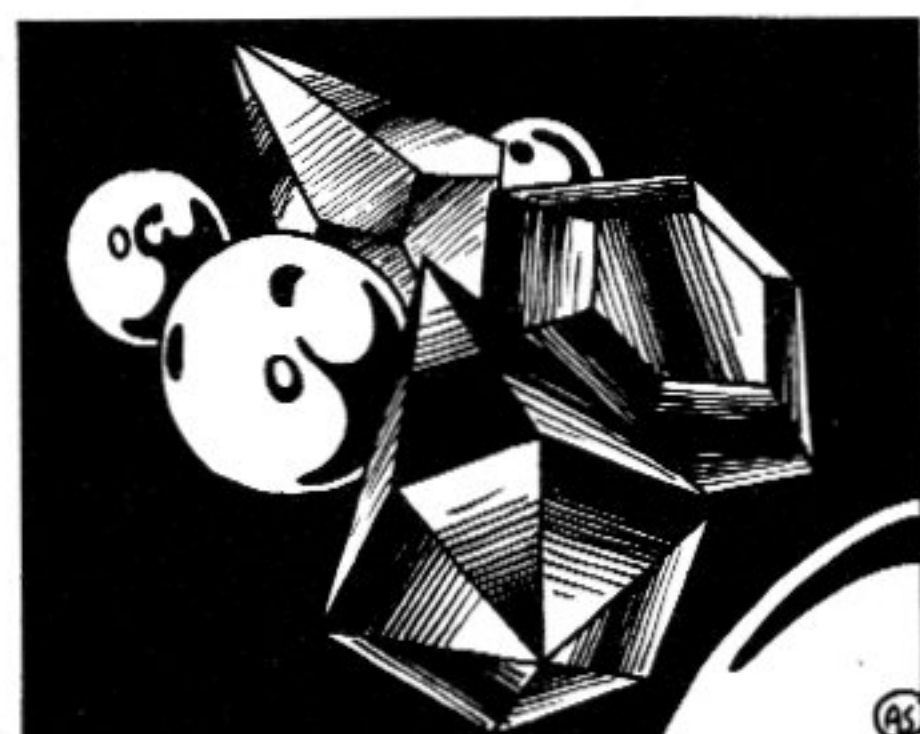
Gemme 5 : 10.000 lunars

Gemme 6-7-8 : 500 lunars

Gemme 9 : 5.000 lunars

Gemme 10 : 3 lunars

Kalarn demandera à l'aventurier qu'il a pris en affection de le suivre. Il l'emmènera à quelques dizaines de mètres et lui déclarera sa flamme, puis



il lui demandera de boire la potion. Si l'autre refuse, il tentera de l'immobiliser. Le joueur peut appeler ses camarades pour lui venir en aide. Cela devrait se terminer théoriquement par un dernier combat entre les aventuriers non hypnotisés d'un côté et Kalarn, Wodmutt et les joueurs hypnotisés par ce dernier de l'autre.

Les joueurs auront réellement réussi leur mission lorsqu'ils auront tué le cavalier noir, car du coup, son emprise sur Wodmutt et deux des aventuriers s'annulera.

NOTE : Le point faible de Kalarn est qu'il est inflammable comme du papier.

Le meneur, s'il estime devoir aider un petit peu les PJ dans cette mission difficile, aura pris soin de laisser tout au long de l'aventure certains indices prouvant la pyrophobie de Kalarn (n'approche jamais du feu, engage des gens pour allumer un feu à sa place, porte certains vêtements pouvant être reconnus comme ignifuges, etc) Attention tout de même à ne pas donner ces indices de façon flagrante. Tout est une question de subtilité.

VI. NOTES RAPPELS ET PRÉCISIONS

1. Si Kalarn réussit par un moyen ou par un autre à faire ingurgiter la potion au joueur (au meneur de décider si le joueur en question "mérite" un tel châtiment), la pauvre victime devra tirer un jet de POUx5 et consulter les effets ci-dessous :

Jet de POU raté :

Le PJ change de sexe (et dans ce cas, donc, devient une femme... à part entière) ! La transformation est vraiment complète, et le joueur devra en mesurer les conséquences en matière de rôle playing à l'avenir !

Jet de POU réussi normalement :

Le PJ devient hermaphrodite. Il n'est ni homme, ni femme. En fait, il n'a plus de sexe.

Jet de POU réussi spécialement (ou critiquement) :

Le PJ conserve son sexe (Il reste donc un homme, au grand désespoir de Kalarn).

2. Les joueurs dont le personnage aura été hypnotisé par Kalarn auront peut-être tendance à croire qu'ils n'ont plus rien à faire et que le MJ n'a plus qu'à prendre leur fiche et la jouer. Pas du



tout: ils continueront à jouer leur personnage normalement en dehors des situations où intervient l'influence que Kalarn a sur eux (exemple : le personnage hypnotisé combattrait toujours aux côtés de Kalarn, même si son propre frère est dans l'autre camp). Un dernier détail : le personnage hypnotisé est prêt à donner sa vie pour sauver son maître; (mais là, c'est au meneur de décider).

3. Ce scénario étant d'un degré de difficulté assez élevé, les joueurs seront peut-être amenés à en sortir autrement que par les conditions imposées par Kalarn, par exemple en rebroussant chemin. N'essayez pas de les retenir par tous les moyens dans le contexte de l'aventure, au contraire adaptez-vous à leur jeu et au besoin improvisez (quelques fiches de PNJ toutes prêtes ne seraient pas de trop).

4. Enfin, n'oubliez pas que les plus grands ennemis des aventuriers peuvent s'avérer être les éléments naturels. Le froid et la neige peuvent tuer au même titre qu'un ennemi muni d'une hache. Soyez draconien en ce qui concerne l'habillement des joueurs, sont-ils munis d'un pagne ou d'un manteau de peau de bête ? Et n'hésitez pas à utiliser les règles concernant les rhumes et autres pneumonies si besoin est, ainsi que la règle concernant la mort due au froid. Même chose pour la nourriture. Les joueurs en manqueront peut-être ! Seront-ils obligés d'improviser une partie de chasse en forêt ? Toutes ces péripéties font également le charme des jeux de rôle.

Alexis SANTUCCI

1-OGRE TYPE (GALAHAD ET BRORAK)-FOR:24 CON:15
TAI:15 INT:11 POU:13 DEX:16 APP:12 PF:32 PM:13 PV:15

2-WODMUTT(HUMAIN)-FOR:8 CON:16 TAI:8 INT:8 POU:10 DEX:25
APP:1 PF:18 PM:10 PV:12

3-BABEESTER GOR TYPE-FOR:13 CON:16 TAI:13 INT:13 POU:12
DEX:16 APP:14 PF:15 PM:12 PV:15

4-LOUP TYPE-FOR:13 CON:10 TAI:12 INT:5 POU:8 DEX:17 APP:- PF:23
PM:8 PV:11

5-OURS FEMELLE-FOR:20 CON:17 TAI:30 INT:5 POU:14 DEX:10 APP:-
PF:37 PM:14 PV:24

6-HARPIE TYPE-FOR:17 CON:12 TAI:12 INT:11 POU:7 DEX:26 APP:5
PF:25 PM:7 PV:12

MAGIE:

1-TRAITS CHAOTIQUES:+2D6 DEX- CRACHE 2D10 D'ACIDE,5 FOIS/JOUR

2-(48% DE LANCÉ)-GUERISON 4-DEMORALISATION 2-PROTECTION 4-
TRANSE DE LA HACHE-GRANDE PARRADE-TRANCHER-

COMPETENCES

1-ESQUIVER 50%-DEPL.SIL 62%-SE CACHER 68%-

2-ESQUIVER 94%-DEPL.SIL 80%-SE CACHER 86%-

3-ESQUIVER 34%-ECOUTER 60%-CHERCHER 55%-PISTER 75%-

4-ESQUIVER 35%-PISTER 90 -

5-GRIMPER 40%-ECOUTER 35%-PISTER 35%-DEPL.SIL 50%-

6-SCRUTER 45%-

ARMES

1-HACHE D'ARMES RA5 82%/75%
3D6+1D6 PA10

2-DAGUE RA7 85% 1D4-1D4 - ACIDE
CRACHE RA1 2D10

3-HACHE DE BATAILLE RA5 71%/60%
2D6+2+1D4 PA10 - LANCE RA3
65%/23% 1D8+1+1D4(2D6 CHARGE)

4-MORSURE RA7 60% 1D8+1D4

5-MORSURE RA9 40% 1D10+2D6 -
GRIFFES RA6 58% 1D6+2D6

6-SERRES RA7 55% 1D6+MALADIE -
EXCREMENTS RA1 72% -1D10
APP(+ODEUR PESTILENTIELLE) -
PIERRES RA1 57% 1D6/3 METRES
HAUTEUR

PROTECTIONS

1-4PTS PARTOUT SAUF TETE(0)

2-2PTS PARTOUT SAUF TETE(0)

3-4PTS PARTOUT

4-2PTS PEAU

5-3PTS PEAU

6-1PT PEAU

1-JOE CASSE TETE (GRAND TROLL CHAMPION DE
L'ARENE) FOR:27 CON:18 TAI:30 INT:7 POU:5 DEX:20 APP:3 PF30 PM5
PV24

2-LOWIN (CHEF ELVES VERTS, SEIGNEUR DES BOIS)
FOR:16 CON:14 TAI:17 INT:22 POU:21 DEX:21 APP:16 PF20 PM21 PV16

3-AZURUL ET GAMURIL (ELVES NOIRS SOSIES) FOR:7
CON:10 TAI:5 INT:24 POU:18 DEX:19 APP:12 PF14 PM18 PV8

4-KALARN (HUMAIN CHAOTIQUE ATHEE) FOR:30 CON:25
TAI:17 INT:12 POU:26 DEX:21 APP:1 PF20 PM26 PV21

MAGIE

2-MAGIE D'ESPRIT(95%):DARE DART 1- CHANT D'ABONDANCE-
MULTIMISSILE 4-SOINS 6-EXTINCTION 1-LUMIERE 1- PROTECTION 7-
MAGIE DIVINE(90%):CAMELEON-TRANSE DE LA FLECHE-SPHERE DE
SILENCE-ESPION VEGETAL- ARC ELFIQUE:POU 9-INT 10-

3-MAGIE D'ESPRIT(85%):MUR DE TENEBRES-DISRUPTION-SOINS 8-
MAGIE DIVINE(97%):PORTER FRUITS-

4-TRAITS CHAOTIQUES:+4D6 FOR:+2D6 CON-12 POINTS D'ARMURE-
TRES INFLAMMABLE-REGARD HYPNOTIQUE POU CONTRE POU (CE
SORT EST PLUS PUISSANT QUE CELUI DECRIT DANS RONEQUEST:IL
RESTE EFFECTIF TANT QUE L'ENVOYEUR EST VIVANT,A MOINS
QU'IL NE DECIDE LUI MEME D'ANNULER L'EFFET DU SORT)-

PROTECTIONS

1-POITRINE ET ABD:4-MEMBRES:2-
TETE:0

2-7 PTS PARTOUT

3-1PT PARTOUT SAUF LA TETE

4-19 PTS PARTOUT

ARMES

1-GRIFFES DE COMBATERA4 89%
1D6+2+3D6-COUP DE PIED:RA4 90%
1D6+3D6- EMPOIGNER: RA4 80%-COUP
DE TETE: RA4 1D4+3D6-TARGE:
PAR:100% PA:12-

2-ARC:RA1/5/9 110% 1D8+1-EPEE
LARGE:RA4 90%/85% 1D10+1+1D6
PA:12- CIBLE:PAR:96% PA:8-

3-HESH:RA7 65% 12 POINTS ACIDE-
FRONDE:RA1 85% 12 PTS ACIDE-

4-EPEE LONGUE:RA3 160%/110%
2D8+2D6 PA:20-ARC COMP: RA1/5/9
1D8+1- LASSO:RA3 85%-

COMPETENCES

2-ESQUIVE:80% -GRIMPER:110% -DEPL.SIL:91% -SE CACHER:92% -CON.DES PLANTES:120% -SCRUTER:80% -
CHERCHER:84% -PISTER:75% -PREMIERS SOINS:100%

3-SE CACHER:120% -DEPL.SIL:110% -ESQUIVE:100% -PARLER ALDRYAMI:50% - PARLER LANGUE SOMBRE:55% -
PARLER VORALAN:80% -CON.DES PLANTES:150%-

4-SCRUTER:70% -EQUITATION:100 -

RE-ANIMATOR



ATTENTION ! Que certains petits malins ne s'imaginent pas que nous prenons notre inspiration chez nos confrères, le scénario qui suit est déjà paru en 1986 dans une ancienne formule de QUEST et c'est là une version remaniée qui n'a aucun rapport avec le scénario intitulé "No man's land" paru récemment dans CASUS BELLI.

L'enquête sur une mort horrible va amener les investigateurs au coeur d'une affaire très étrange...

NOTE:

Ce scénario, prévu pour deux à quatre joueurs, est tiré du film du même nom, lui-même inspiré d'une nouvelle de Lovecraft, l'une de ses premières, d'ailleurs : "Herbert West, réanimateur". Nous l'avons volontairement situé dans les années vingt, les plus représentatives, selon nous, de l'ambiance qui doit régner dans une partie de l'Appel de Cthulhu; mais le Gardien peut tout à fait et sans gros problème situer l'aventure à notre époque, comme c'est le cas dans le film, en se référant s'il le souhaite au supplément Cthulhu 90.

L'ambiance malsaine de folie, de jalousie et d'horreur qui règne dans l'hôpital est très bien rendue dans le film que nous conseillons fortement au gardien, puis aux joueurs une fois qu'ils auront terminé l'aventure (film disponible en vidéo). Un nouveau film sur Herbert West ("Bride of the Reanimator") devrait prochainement sortir.

Attention, le gardien devra veiller à ce que les joueurs n'aient pas connaissance du titre de l'aventure qu'ils vont jouer, l'intrigue leur serait en effet partiellement dévoilée.

INFORMATIONS POUR LES JOUEURS :

Boston, Massachussets, le 23 mars 1921, 15 heures.

Les investigateurs se retrouvent dans le bureau du Boston New Hospital. Ils y ont été convoqués par Hank Barton, le directeur de l'hôpital, un homme qui leur a rendu des services dans le passé. Celui-ci compte sur la discrétion de chacun.

"La raison pour laquelle je vous ai contacté n'est pas toute simple. Nous avons retrouvé, il y a deux jours, le cadavre d'un de nos garçons de laboratoire. Le corps était en piteux état, notamment la tête: celle-ci était enflée, de couleur bleuâtre, et du sang s'écoulait des orifices oculaires, buccal, nasaux et auriculaires. L'autopsie n'a pas pu conclure sur les raisons de l'état facial de l'homme, mais a en revanche permis de déceler que le vieil homme avait eu un arrêt cardiaque brutal que l'on pense dû à une crise cardiaque. On a également remarqué une trace de piqûre à la base du cou, juste à l'intersection de deux vertèbres. Nous pensons donc à l'hypothèse d'un meurtre, mais le plus étonnant est que Donald Mac Davis, un vieil employé de notre hôpital, était aimé par tout le monde et n'avait vraiment pas d'ennemis à notre connaissance. Si j'ai fait appel à vous et non pas à la police, c'est parce que si meurtre il y a, il ne peut avoir été commis que par un employé de l'hôpital, et imaginez la réputation que nous aurions si cette histoire arrivait aux oreilles des médias ! Vous connaissez bien ce genre d'affaire, et j'ai ainsi tout de suite pensé à vous pour m'aider. Je vous serais très reconnaissant d'accepter d'enquêter discrètement dans cet hôpital afin de démasquer l'éventuel assassin. Bien que je sache que c'est là un service personnel que vous me rendriez, je



serais tout à fait prêt à vous dédommager (Hank Barton ira jusqu'à 300 \$ par personne). Vous pourriez vous faire passer pour des nouveaux étudiants en médecine, je vais d'ailleurs vous faire préparer des cartes. Quoiqu'il arrive, votre investigation me sera utile, car j'aurai par votre intermédiaire une vision extérieure du bon ou mauvais fonctionnement de l'hôpital.

INFORMATIONS POUR LE GARDIEN :

Ce qui est arrivé à Donald Mac Davis est bien plus complexe qu'un simple meurtre. L'homme qui se trouve à l'origine de tout cela est Herbert West, un étudiant en médecine de haut niveau. Il est convaincu que les théories sur la mort sont erronées, et il essaie de mettre au point un sérum qui pourrait réactiver les fonctions nerveuses d'un mort.

Pensant avoir trouvé ce sérum, il revenait du laboratoire quand il trouva le pauvre Donald Mac Davis allongé par terre, mort d'une crise cardiaque (le garçon de laboratoire était âgé, rappelons-le). Herbert West avait là l'occasion rêvée de tester son sérum. Il le fit. Le vieil homme fut réanimé et poussa un hurlement. Mais le sérum n'étant pas encore tout à fait au point, il y eût des effets secondaires : sa tête enfla, puis ses yeux rentrèrent dans leurs orbites et il cracha du sang. Quelques secondes après, il était mort à nouveau. Herbert est fermement décidé à trouver la bonne formule, et il aura des cobayes de choix à la morgue de l'hôpital...

LES FAITS :

Bibliothèque Nationale de Boston : (jet réussi en bibliothèque) :

- sciences anatomiques : cerveau : mort clinique : il est officiellement reconnu par tous les grands médecins qu'après 12 minutes de cessation de l'irrigation sanguine, le cerveau humain n'a plus la moindre chance de pouvoir fonctionner normalement, les séquelles qui en découlent sont inévitables et irréversibles ; on peut alors parler de mort clinique. Ainsi, un homme est déclaré cliniquement mort s'il n'a pu être réanimé après 12 minutes, même si son coeur bat par la suite.

- "Scandale à l'hôpital central de New-York", titre le Times du 12 février 1921. "Un jeune étudiant en médecine renvoyé

de l'hôpital parce qu'il effectuait des expériences sur les cadavres. Le nom du jeune étudiant ne nous a pas été communiqué."

Boston New Hospital : Infirmiers, infirmières (jet réussi en éloquence) : s'ils sont interrogés sur ce sujet, les infirmiers (ou les infirmières) révéleront que le lundi de la mort de Donald Mac Davis, ils ont entendu un cri presque inhumain qui résonnait dans les couloirs de l'hôpital. C'est peu de temps après que l'on a retrouvé le corps.

Bureau de Hank Barton :

Si les investigateurs demandent le nom des étudiants qui se sont récemment inscrits à l'hôpital, Barton leur dira que trois étudiants se sont inscrits le mois dernier, John Smith, Herbert West et Anthony Parker.

NOTE : Le Gardien veillera à ne pas donner ces renseignements sur un simple jet de dé. Les joueurs doivent penser à se rendre aux lieux décrits et, en fonction de leurs recherches qu'ils doivent bien préciser au Gardien, ce dernier leur accordera un bonus ou un malus sur leur jet. Ex. : Les investigateurs se rendent à la Bibliothèque Nationale de Boston pour y faire des recherches. Le Gardien leur demande : "Comment orientez-vous vos recherches ?". Les investigateurs répondent qu'ils consultent des livres de médecine afin d'obtenir des précisions sur la mort clinique. Le Gardien, jugeant que la recherche est extrêmement bien orientée, demande le pourcentage de Bibliothèque du (ou des) investigateurs et lui accorde un bonus de 30 % (qu'il ne révèle pas au joueur). En cas d'échec, il autorise un second jet à l'éventuel investigateur qui l'aurait accompagné, ou décide de donner une information moins détaillée. Si l'investigateur avait simplement déclaré qu'il consultait des ouvrages de médecine; le Gardien, jugeant que la recherche n'est pas assez précise, aurait pu ne lui accorder qu'un bonus de 10 %.

L'ENQUETE :

23 mars (date à laquelle les investigateurs sont arrivés, 17 heures) : George Gordon, l'éminent professeur et scientifique proposera aux investigateurs (qu'il prend pour des nouveaux étudiants) d'assister à son cours. Le thème abordé est la mort. Si les investigateurs assistent au cours, ils se retrouveront en compagnie de dix étudiants, neuf garçons et une fille, tous assis à une table. La fille est Helen Crampton, fille d'Edward Crampton, un médecin renommé de l'hôpital. Il suffit qu'un

investigateur le demande pour qu'on le lui apprenne. En effet, Helen Crampton est très connue (c'est la seule fille étudiante et qui, de plus, est très jolie). Dès que tout le monde est en place le professeur Gordon commence sa théorie sur la mort. Puis, au moment où il aborde le thème du cerveau humain, il fait amener une table roulante sur laquelle repose un corps. Le corps est alors allongé sur le dos et placé sur la grande table, tête dirigée vers les étudiants. C'est alors que pour bien illustrer son cours, le professeur explique à ses élèves la technique de la dissection crânienne, qui permettra à tous d'observer un cerveau humain. (Un investigateur qui détournerait le regard pour ne pas assister à l'opération pourrait paraître suspect aux yeux de Gordon, un étudiant en médecine est en effet censé avoir assisté à des dissections).

- "A l'aide du scapel, vous pratiquez une large incision horizontale, juste sous la nuque. Puis, vous passez vos doigts dans la fente et d'un geste vif, vous tirez la peau vers le haut... (ce qu'il fait)... Afin d'éplucher le crâne, comme une orange!" Le professeur se met à rire. Les étudiants ne semblent pas vraiment impressionnés, ils sont habitués. Puis le professeur saisit une scie et découpe le crâne, afin d'en sortir le cerveau. "Ce cerveau, voyez-vous, n'a plus la moindre chance de fonctionner, car son irrigation n'a plus été assurée depuis plus de douze minutes. Il est scientifiquement impossible, sachez-le bien, de réactiver un cerveau si la mort a eu lieu depuis plus de douze minutes... A ce moment précis, un étudiant (Herbert West) brisera violemment son crayon en fixant le professeur. Ce dernier terminera normalement son cours. La vision inhabituelle pour les investigateurs de la dissection nécessitera un jet de santé mentale. S'il est raté, l'investigateur perdra 1D3 SAN.

Note : Herbert WEST a montré son désaccord sur les thèmes exposés par GORDON. Si les investigateurs restent après le cours, ils seront témoins d'une querelle entre West et son professeur : "vos théories sur la mort sont dépassées et ridicules !" crierait Herbert. "Monsieur West", répondra le professeur, "moi vivant, vous n'aurez jamais votre diplôme !"

- S'il est interrogé, Herbert ne révélera rien aux investigateurs, si ce n'est qu'il est en profond désaccord avec les théories dépassées de Gordon. S'il est abordé de manière sympathique (éloquence), il révélera qu'il vit chez son ami Gregory Williams, un étudiant lui aussi. Puis, Herbert rentrera chez lui



(chez Gregory Williams, donc).

- Si le professeur est interrogé, il expliquera que Monsieur West, quoique assez brillant par ailleurs, est un élève qui a des idées trop farfelues, et surtout, en contradiction avec la science. Il justifiera ses paroles véhémentes en expliquant qu'il espère ainsi avoir suffisamment impressionné Herbert pour qu'il se remette dans le droit chemin.

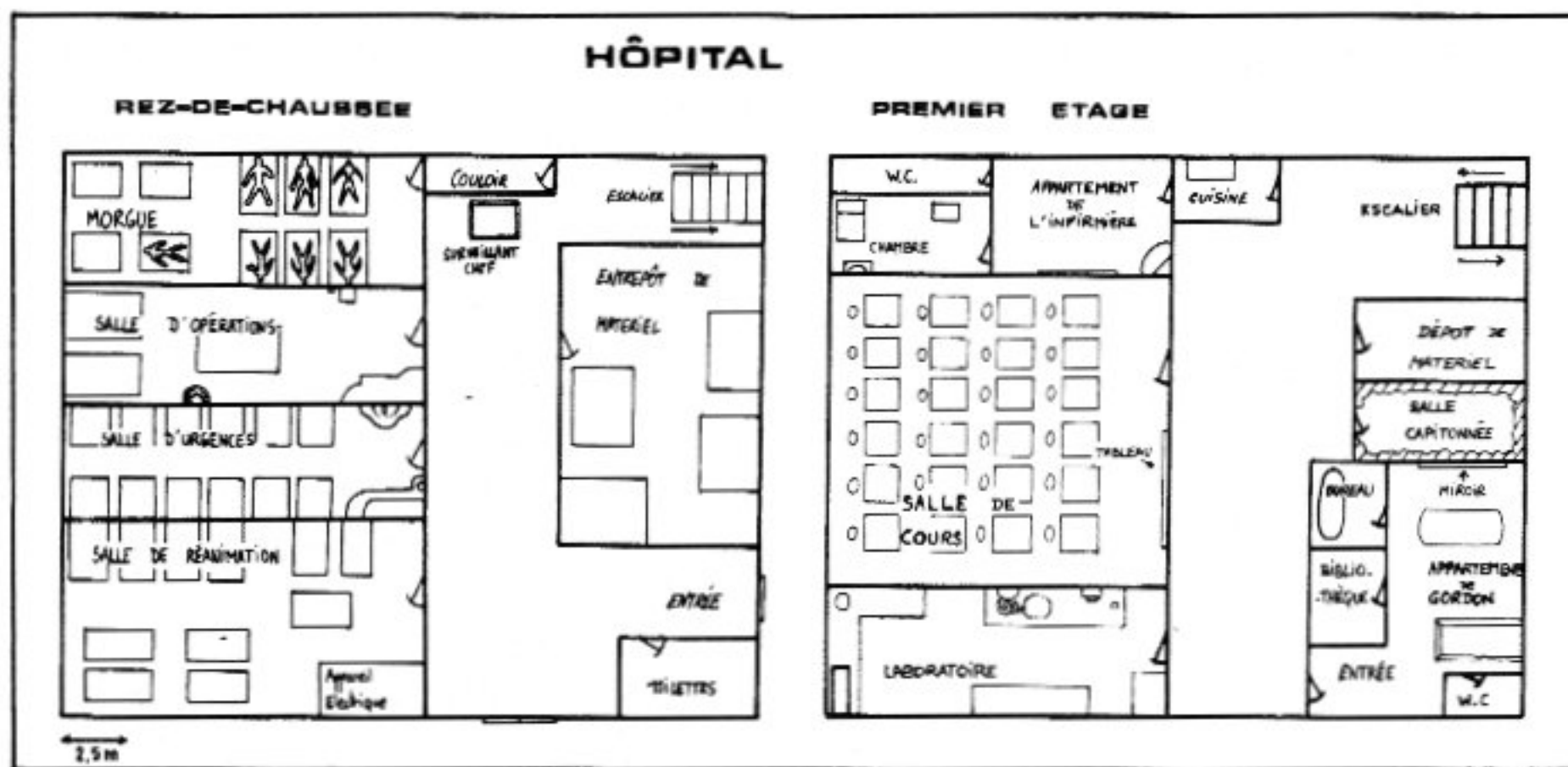
- Si Gregory Williams est abordé par les investigateurs, il se montrera très sympathique. Il leur révélera qu'Herbert vit chez lui, dans une chambre individuelle, depuis une semaine environ. Il fait des expériences dans le débarras et demande à ne pas être dérangé. C'est un homme assez bizarre, et Helen (la fille étudiante, sa petite amie) en a un peu peur, tout comme le chat Rufus d'ailleurs.

Maison de Gregory Williams :

Si les investigateurs réussissent à enquêter dans la maison de Gregory, soit qu'ils y aient été invités, soit qu'ils réussissent à pénétrer pendant qu'il n'est pas là, ils pourront découvrir des indices intéressants :

- Salle de séjour, cuisine, salle de bain : rien de particulier.

- Chambre de Gregory Williams : dans son bureau, des lettres d'amour d'Helen Crampton : on y apprend, entre autres, qu'Edward Crampton, le père d'Helen, n'apprécie pas beaucoup la liaison entre sa fille et Gregory. Il préférerait un fiancé socialement plus élevé, si bien que le couple est obligé de cacher sa relation, faute de quoi, Gregory risquerait sa place, révèle Helen. Elle dit également avoir l'impression que George Gordon la regarde bizarrement, elle se demande si la mésentente qui existe entre lui et Gregory ne viendrait pas du fait qu'il est jaloux.



Chambre de Herbert West :

- De 15 heures à 19 heures : Herbert ne sera pas là. En fouillant bien dans son bureau, car Herbert la cache (jet réussi en trouver objet caché), on peut découvrir une lettre de renvoi de l'hôpital Central de New York (Voir annexe 1). Herbert a entouré le nom et l'adresse de l'auteur de la lettre (il compte retourner prouver le bon fondement de ses expériences le jour où ses recherches auront abouti). En ouvrant le frigo, on trouvera le cadavre du chat Rufus, totalement durci par la mort et le froid. La surprise créée nécessite un jet de SAN. S'il échoue, il perd 1D3 de SAN. A côté, on peut difficilement remarquer (trouver objet caché) une petite fiole de verre emplies d'un liquide jaune vif.

- A 19 heures : Herbert arrive. S'il est interrogé sur la présence du cadavre de Rufus dans le réfrigérateur, il se mettra d'abord très en colère en expliquant qu'il est inadmissible qu'on vienne fouiller sa chambre. Alors seulement, si on insiste, il expliquera que le chat est mort stupidement : "il est entré dans la poubelle, le couvercle s'est refermé et le chat s'est étouffé. Ayant découvert le chat, pour ne pas effrayer Gregory ou Helen, je l'ai mis dans le réfrigérateur juste avant de partir car j'étais pressé".

- De 19 heures à 19 heures 30 : Herbert fera une expérience dans le débarras.

- De 19 heures 30 au lendemain matin : si on ouvre la porte du frigo, on trouvera le cadavre horriblement mutilé du pauvre chat : reins brisés, tête à moitié enfouie, une patte arrière arrachée et de grands lambeaux de peau en moins. Cette vision horrible nécessite un jet sous la santé mentale qui peut faire perdre 1D4 de SAN.

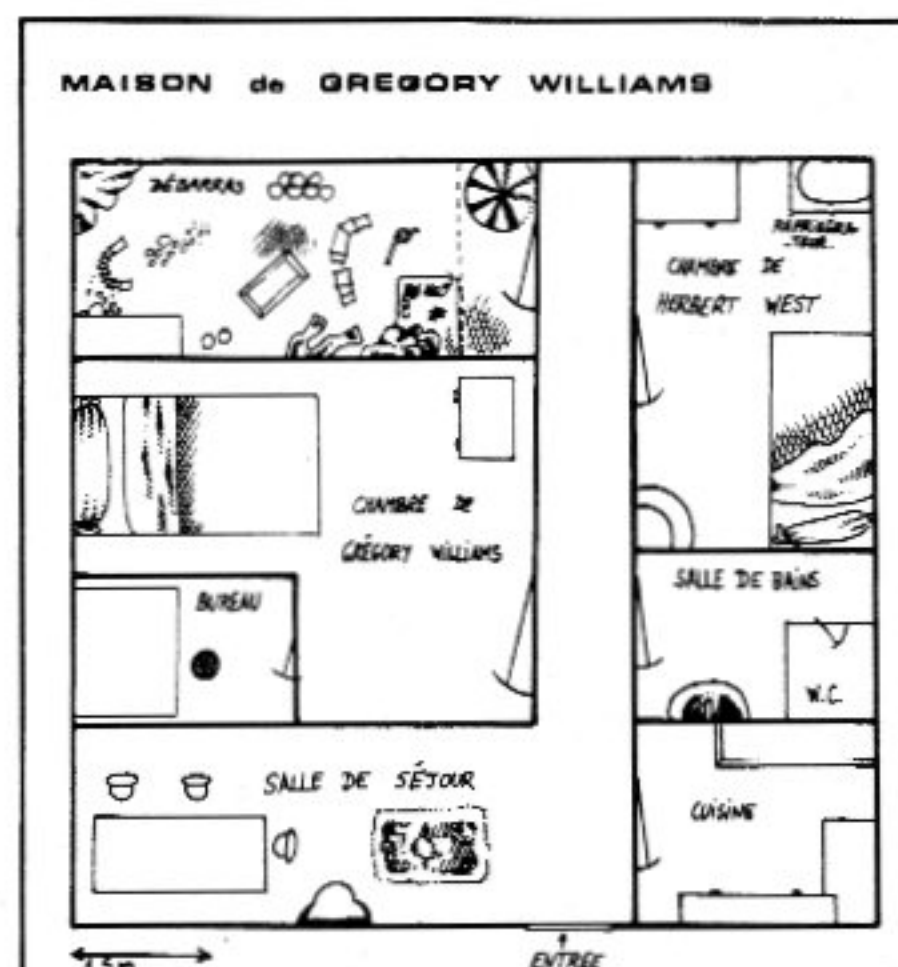
Débarras :

- De 15 heures à 19 heures : sur la grande table du milieu, on remarque un grand nombre de tubes à essais ainsi que des ustensiles scientifiques de laboratoire (microscopes entre autre).

- De 19 heures à 19 heures 30 : si les investigateurs sont dans la maison, ils entendront un cri atroce venant du débarras. S'ils entrent, ils verront Herbert aux prises avec un chat. "Il est enragé" leur hurlera-t-il. Le chat est agrippé à Herbert mais le lâchera dès qu'entreront les investigateurs. Il est devenu fou (après avoir été réanimé) et attaquera n'importe qui. La seule arme que l'on peut trouver dans le débarras est une grosse pelle qui se manie à 30 % et fait 1D8 de dégâts. Le chat a 5PDV, attaque à 40 % avec ses griffes et fait 1D4 de dégâts. Si les investigateurs ne viennent pas au secours d'Herbert West, ce sera Gregory qui l'aidera.

- Après 19 heures 30 : la pièce est très en désordre, la table est renversée, des papiers traînent par terre. En faisant attention, on remarque des traces de griffes sur les murs et le plancher et même du sang (trouver un objet caché).

NOTE : à ce niveau du jeu, les joueurs peuvent avoir émis des soupçons sur Herbert West. Il niera systématiquement avoir assassiné Mac Davis si on l'accuse. Si on le soupçonne d'avoir créé un sérum qui réanimait les morts, il le niera. Mais si on le menace d'expliquer à M. Barton qu'il a été renvoyé de l'hôpital central de New-York (dans l'hypothèse où les investigateurs l'aient découvert), Herbert West, qui craint de ne plus être accepté dans l'hôpital de Boston et de ne plus avoir accès au matériel, changera



d'attitude. Il coopérera avec les investigateurs, leur expliquera qu'il fait des recherches, mais qu'elles n'ont pas abouti. Il leur révélera qu'il ne voudrait pas être renvoyé de l'hôpital parce qu'il a fait une bêtise quand il était à New-York (il faisait des expériences sur les morts). Il ne fera en aucun cas part de sa volonté de tester le nouveau sérum qu'il a mis au point sur des corps humains !

Hôpital :

Durant la journée, les investigateurs n'auront pas le droit de pénétrer dans la morgue, le surveillant chef leur en interdira l'accès. Au premier étage, ils n'auront accès librement qu'aux salles de réunion, salles de cours, labo et dépôt de matériel. Le seul indice intéressant qu'ils peuvent trouver s'ils réussissent à y entrer se trouve dans le bureau de Gordon : son journal révélera qu'il est amoureux d'Helen Crampton, la fille du médecin, et qu'il connaît la liaison entre elle et Gregory. Il cherche un moyen qui lui permettrait de renvoyer Gregory de l'hôpital. La bibliothèque de Gordon ne contient que des ouvrages de médecine, tous plus ou moins axés sur la mort et ses causes. Gordon a 30 % de chances, chaque heure, de se trouver dans ses appartements. La nuit, il y est automatiquement de 23 heures à 7 heures. Les entrepôts de matériel contiennent, comme leur nom l'indique, du matériel de rechange (stéthoscopes, appareils à électrochocs, etc...). La morgue contient sept cadavres tous de couleur différente car tous morts d'une façon différente : crise cardiaque, noyade, incendie, accident de voiture, etc. Cette vision nécessite un jet réussi de SAN ou occasionnera une perte de 1D4 (il n'y a pas l'effet de la surprise).

24 mars :

INFORMATIONS POUR LE GARDIEN :

Herbert ayant révélé sa découverte à Gregory, ce dernier, fasciné également, s'est pris de sympathie pour lui. Ce matin très tôt, Herbert West avec la complicité de Gregory Williams réussit à s'introduire dans la morgue, Herbert, recouvert d'un drap, s'étant fait passer pour un cadavre. Là, il va tester son produit sur un corps humain : un jeune homme mort d'un arrêt cardiaque. Celui-ci est réanimé et pousse un hurlement avant d'attaquer ses "réanimateurs". Le bruit occasionné par la bataille attire l'attention d'Edward Crampton qui était juste là. Il demande au surveillant chef d'aller chercher de l'aide, ce qu'il va faire en allant chercher



Gordon et, éventuellement, les investigateurs. Crampton entre seul dans la morgue pendant ce temps-là. Il est aussitôt attaqué par le réanimé qui n'aura aucun mal à l'étrangler de ses puissantes mains. Herbert arrête le zombie en le transperçant en plein cœur à l'aide d'une scie sauteuse. Pour ne pas être impliqué dans un meurtre, il a juste le temps de réanimer Crampton avant que n'arrivent Gordon et les investigateurs.

Morgue :

Les investigateurs et Gordon arrivent dans la morgue. Gordon et le surveillant chef demandent des explications. Crampton se recroqueville dans un coin, ne pouvant pas réaliser ce qui lui est arrivé. Herbert expliquera : "Je me battais avec Gregory quand Crampton est entré, il est subitement devenu fou et nous a attaqué avec la scie sauteuse. J'ai esquivé une de ses attaques et Crampton a transpercé le cœur d'un cadavre. Puis sa crise de folie est passée et il s'est réfugié dans un coin juste avant que vous n'arriviez". Les investigateurs remarqueront une pièce chamboulée très certainement par une bataille. Des tâches de sang sont répandues sur le sol, et Herbert et Gregory portent des hématomes sur le visage. Un jet réussi en "trouver un objet caché" sur Crampton révélera que celui-ci a un doigt coupé. Ceci est arrivé lorsqu'il essayait de repousser le zombie qui l'étranglait, il s'est fait mordre un doigt. Crampton ne parle pas et devient agressif si on l'approche. Gordon ordonnera qu'on l'emmène dans la salle capitonnée, ce que fera le surveillant chef aidé par deux sous-fifres. Les investigateurs pourront alors poser des questions à Herbert et Gregory qui continueront de mentir. Gordon invitera les investigateurs à le rejoindre dans son bureau à 11 heures précises, puis il partira.

NOTE : A partir de ce moment, Herbert peut révéler sa trouvaille aux investigateurs si ceux-ci l'abordent de façon sympathique et surtout s'ils émettent l'hypothèse qu'il a créé un sérum qui redonne la vie. En aucun cas, Herbert ne parlera de ses recherches à Gordon.

Appartement de Gordon, 11 heures :

Les investigateurs se trouvent attablés avec Helen Crampton et George Gordon devant un jeu de miroir qui donne sur la salle capitonnée. On peut y voir Edward Crampton, les mains liées qui donne des coups de tête dans le mur. "Que lui est-il arrivé ?" demande Helen, au bord des larmes. "Son état est difficile à diagnostiquer avec les moyens actuels de la science. Il doit souffrir d'un genre de paranoïa. Si je vous ai convoqué vous, les nouveaux étudiants, c'est pour vous demander votre avis, ayant eu vent de votre grande réputation par Hank Barton" expliquera Gordon aux investigateurs qui devront apporter une réponse. Si ceux-ci émettent l'hypothèse d'une renaissance, un jet réussi en psychologie révélera une lueur d'intérêt dans les yeux de Gordon. Mais aussitôt, il se ressaisira et dénoncera l'absurdité de cette hypothèse, appuyé en cela par Helen, et ce, quels que soient les arguments que pourront apporter les investigateurs. Gordon prendra alors congé d'eux. Helen, trop troublée par tous ces événements, ne voudra pas rentrer chez elle, et ira louer une chambre d'hôtel, comme elle le dira à Gordon et aux PJ (elle a besoin de changer d'air).

Si les investigateurs réussissent à fouiller l'appartement de Gordon quand celui-ci ne s'y trouve pas (30 % d'y être à chaque heure de l'après-midi), ils trouveront dans son bureau un diagnostic intéressant sur l'état physique et intellectuel de Crampton (voir annexe 2).

NOTE : Si les investigateurs trouvent cet indice, ils peuvent peut-être comprendre que Gordon risque d'enlever Helen et de l'en empêcher.



CHAMBRE D'HERBERT WEST, 21 heures :

INFORMATIONS POUR LE GARDIEN

Gordon rend visite à Herbert qui se trouve seul dans l'appartement (Gregory se trouvant avec Helen afin de lui remonter le moral au sujet de son père). Il exige qu'Herbert lui révèle la vérité au sujet de Crampton, car ce dernier est dans un état incompréhensible pour la science, son pouls est très rapide, et son encéphalogramme est totalement anormal. Cédant sous les menaces de renvoi de Gordon, Herbert avoue la vérité, mais Gordon observe le fameux liquide au microscope et se fait assassiner par Herbert West qui craint que son secret ne soit exploité par Gordon. Gordon est décapité à l'aide d'une pelle et West le réanime pour le narguer. Portant sa tête sous son bras, Gordon assomme West et, grâce au contrôle sur Edward Crampton, fait enlever Helen pour l'emmener à la morgue. West à son réveil court prévenir les investigateurs de la résurrection de Gordon. Il ne sait pas que ce dernier a enlevé Helen. Les investigateurs doivent absolument retrouver à la fois Gordon et Helen avant qu'il n'arrive quelque chose à cette dernière. Gregory qui était à l'hôtel avec Helen révèle aux investigateurs la vérité au sujet d'Herbert West et de son sérum, et explique qu'Helen a été enlevée par son père qui a sans aucun problème enfoncé la porte avant d'assommer Gregory qui n'a rien pu faire. Il ignore où ils se trouvent à présent.

MORGUE DE L'HOPITAL : 23 heures : affrontement décisif :

Gordon se trouve là ; il a fait attacher Helen Crampton, nue. Si les investigateurs n'arrivent pas avant minuit, la pauvre fille sera tuée après avoir subi les perversions de Gordon et repoussé ses avances. Cependant, les investigateurs en savent assez pour prendre des précautions. Il en faudra ! Gordon a injecté du sérum à tous les morts de la morgue et il les contrôle de la même manière qu'il contrôle Crampton. La seule chance des investigateurs est de se concentrer sur Gordon. Si ce dernier est tué, les zombies seront désactivés. Si les investigateurs réussissent un jet de discussion avec Edward Crampton, ils s'en feront un allié, car il demeure en lui une étincelle de ce qu'il fût.

NOTE : quand les investigateurs entreront dans la morgue, tous les cadavres seront inertes. Gordon surprendra tout le monde en faisant s'animer ses zombies brusquement. Les caractéristiques des zombies et des personnages importants sont donnés en annexe.

CONCLUSION :

Si les investigateurs parviennent à tuer Gordon, ils gagneront grâce à cette victoire sur le surnaturel 1D10 +1 SAN. Ils pourront alors inventer une histoire à Hank Barton en expliquant que le coupable était George Gordon. Barton récompensera comme promis ceux qui le souhaitent.

ANNEXES :

annexe 1 :

Lettre de renvoi de l'hôpital central de New-York :

New-York, le 11 février 1921

Monsieur West,

J'ai le triste regret de vous apprendre que vous n'êtes plus admis à poursuivre vos études dans l'université de l'hôpital.

Nous avons en effet appris que vous effectuiez des expériences sur les morts de l'hôpital et vous n'êtes pas sans savoir que ce genre d'expériences est absolument inadmissible.

Veuillez donc prendre vos mesures pour quitter les lieux au plus vite.

LA DIRECTION

Annexe 2 :

Diagnostic d'Edward Crampton, effectué par George Gordon.

le 24 mars 1921, 10 heures

L'état physique d'Edward Crampton est absolument incompréhensible : son pouls bat au repos à plus de 180 battements/minute. Sa pression sanguine est trois fois supérieure à la normale et l'encéphalogramme révèle un cerveau presque végétatif. Les capacités physiques sont très nettement supérieures à la moyenne.

J'en déduis par conséquent que West m'a menti et il faut que j'apprenne ce qu'il a fait à Crampton.

Afin que West n'ait plus aucune influence possible sur Crampton, j'ai pratiqué sur ce dernier une opération cérébrale qui me donne tout contrôle sur lui ; il pourra m'être bien utile.

Annexe 3 :

Caractéristiques des PSJ :

Herbert West :

FOR : 12
CON : 14
TAI : 11
DEX : 12
INT : 18
APP : 14
POU : 17
SAN : 0
EDU : 19
PDV : 13
MAG : 17

COMPETENCES : ANTHROPOLOGIE 60 % - BARATIN 55 % - BIBLIOTHEQUE 75 % - CHIMIE 95 % - DIAGNOSTIQUER MALADIE 45 % - DISCUSSION 45 % - DISCRETION 40 % - MYTHE DE CTHULHU : RESURRECTION 40 % - PHARMACOLOGIE 75 % - PREMIERS SOINS 70 % - SOIGNER MALADIE 40 %



Gregory Williams :

FOR : 14
CON : 14
TAI : 15
DEX : 13
INT : 14
APP : 16
POU : 12
SAN : 60
EDU : 13
PDV : 15
MAG : 12

COMPETENCES : DISCRETION 40 % - ESQUIVER 50 % - PREMIERS SOINS 45 % - COUP DE POING 60 % - 1D3+1D4

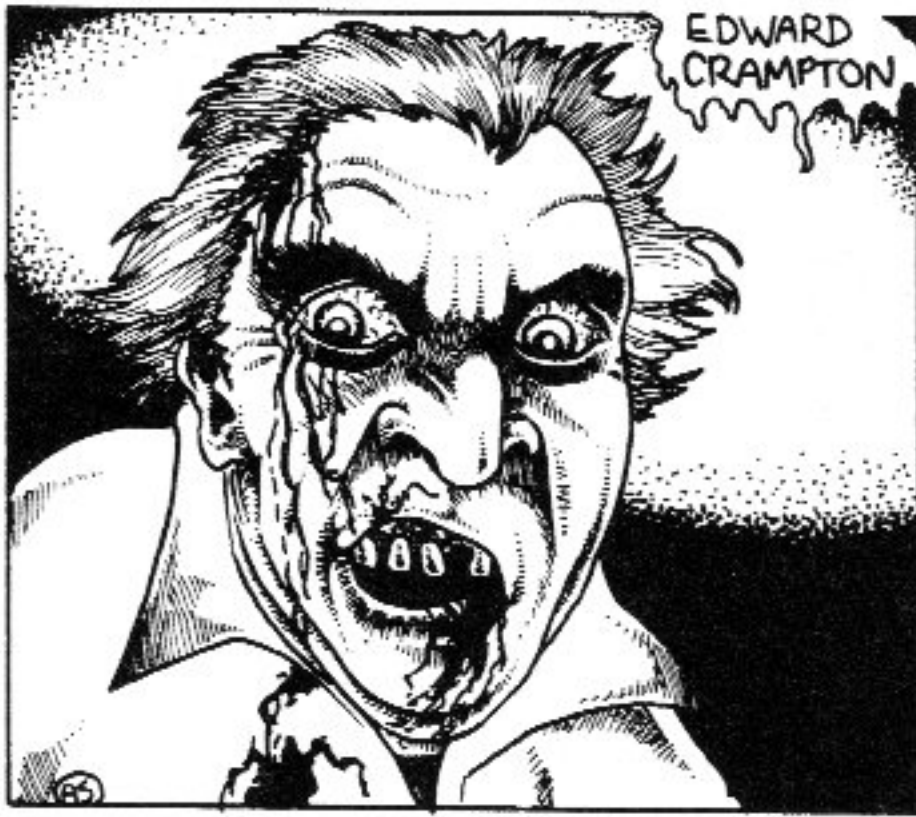


Helen Crampton :

FOR : 9
CON : 12
TAI : 12
DEX : 12
INT : 14
APP : 18
POU : 8
SAN : 50
EDU : 17
PDV : 12
MAG : 8

COMPETENCES : DIAGNOSTIQUER MALADIE 40 % - ELOQUENCE 60 % - PHARMACOLOGIE 30 % - PREMIERS SOINS 50 % - SOIGNER MALADIE 40 %





Edward Crampton, Réanimé :

FOR : 19
CON : 22
TAI : 15
DEX : 7
INT : 4
APP : 6
POU : -
SAN : 0
EDU : -
PDV : 19
MAG : -

COMPETENCES : COUP DE POING
40 % : 1D4+1D6 - REMEMORATION
20%.

George Gordon, Réanimé :

FOR : 17
CON : 18
TAI : 14
DEX : 8
INT : 17
APP : 1
POU : 16
SAN : 0
EDU : 17
PDV : 16
MAG : 16

COMPETENCES : ANTHROPOLOGIE
60 % - BIBLIOTHEQUE 80 % -
DIAGNOSTIQUER MALADIE 80 % -
PHARMACOLOGIE 60 % - SOIGNER
MALADIE 80 % - COUP DE POING 35
% : 1D3+1D6



SIX ZOMBIES :

(le cadavre du jeune homme ayant été
retiré de la morgue) :

On peut trouver leurs caractéristiques
complètes dans le guide des années 1920.
On va cependant les rappeler :

FOR : 3D6x1,5
CON : 3D6x1,5
TAI : 2D6+6
DEX : 2D6
INT : /
APP : 1D6
POU : /

NOTE : les zombies sont immunisés à
toute arme qui empale (y compris les
armes à feu) : chaque jet réussi par une
arme qui empale fait 1 point de dégât à
la constitution de la créature. Si sa
constitution atteint 0, le zombie est
détruit. Toutes les autres armes ne font
que la moitié des dégâts normaux.

Perte de santé : la vision de ces zombies
requiert un jet de SAN. S'il est réussi, la
perte n'est que d'un point, sinon on perd
1d8 SAN.

- Les zombies sont contrôlés
mentalement par Gordon. Si ce dernier
est tué, les zombies redeviendront
inertes.

Léonidas VESPERINI

... ET SI MES PARENTS
SUPPRIMENT MON ARGENT
DE POCHE, QU'EST-CE QUE
JE FAIS ?

... ET SI LA BOUTIQUE
"DRAGON POUILLEUX" CHAN-
GE D'ADRESSE, QU'EST-
CE QUE JE FAIS ?

... ET SI ON PART EN VA-
CANCES A L'ETRANGER, QU'EST-
CE QUE JE FAIS ?

... ET SI QUES PASSE A' 100 BAILLES
L'EXEMPLAIRE, QU'EST CE QUE JE FAIS ?

... ET S'IL NE ME MANQUE, NE FUT-
CE QU'UN NUMERO DANS MA COLLEC-
TION.....

... QU'EST-CE
QUE JE FAIS ? MAIS
QU'EST-CE QUE JE
FAIS ?

BULLETIN A' RENVoyer A' :
QUEST ABONNEMENTS
14 RUE CROZATIER 75012 PARIS

REGLEMENTS A' L'ORDRE DE
CITTADILLA -

☐ 6 MOIS (3 N°) 80 F

☐ 1 AN (6 N°) 150 F

PRÉNOM: _____

NOM: _____

ADRESSE: _____

VILLE: _____ CP: _____

... UNE SEULE CHOSE, PETIT :

ABONNE TOI !

DANOLD

LA SAGA DU CANARD

EPISODE 1
LA GENESE

A KARSE, GRAND
PORT DE MANIRIA...

♪ JE M'PRESENTE JE
M'APPELLE DANOLD, J'VOUDRAIS
BIEN REUSSIR MA VIE ETRE
AIME...ETRE BEAU GAGNER DES
LUNARS, ET PUIS CONQUERIR
TOUT SARTAR ♪#

UN CANARD A' LA VOIX
GRINÇANTE AVANCAIT D'UN
PAS DÉCIDÉ ... (ET POURCOVIN
PAS?)

TRÈS JEUNE J'AI DÉCIDÉ DE
DEVENIR UN HEROS ET DE CONQUERIR
GLORANTHA. BON, IL EST TRÈS NET
QUE JE SUIS UN HEROS ...

IL NE ME RESTE
DONC PLUS QU'A
CONQUERIR...

GLORANTHA !



SOUDAIN, UNE MAIN
PUISSANTE ATTRAPA LE
NERVEUX DANOLD

PAR LE GRAND
CANARD LAQUÉ
!!!

AH! OUI! BEN HEU...
J'ATTENDS UNE ARRIVÉE
IMPORTANTE DE LUNARS ET LÀ,
JE NE CROIS PAS AVOIR UN CLACK...
MAIS NE T'EN FAIS PAS...
JE VAIS TE PAYER D'ICI 2 OU
3 SEMAINES... PROMIS

DANOLD! CELA
FAIT 3 SEMAINES QUE
TU N'AS PAS PAYÉ TA
CHAMBRE!

TROP C'EST TROP,
CANARD!!



NE REMETS PLUS JAMAIS LES
PALMES A' KARSE... OU TU SERAS
SERVI DANS MON AUBERGE...

PAF

COIN!



... AVEC DES NAVETS!

POB!

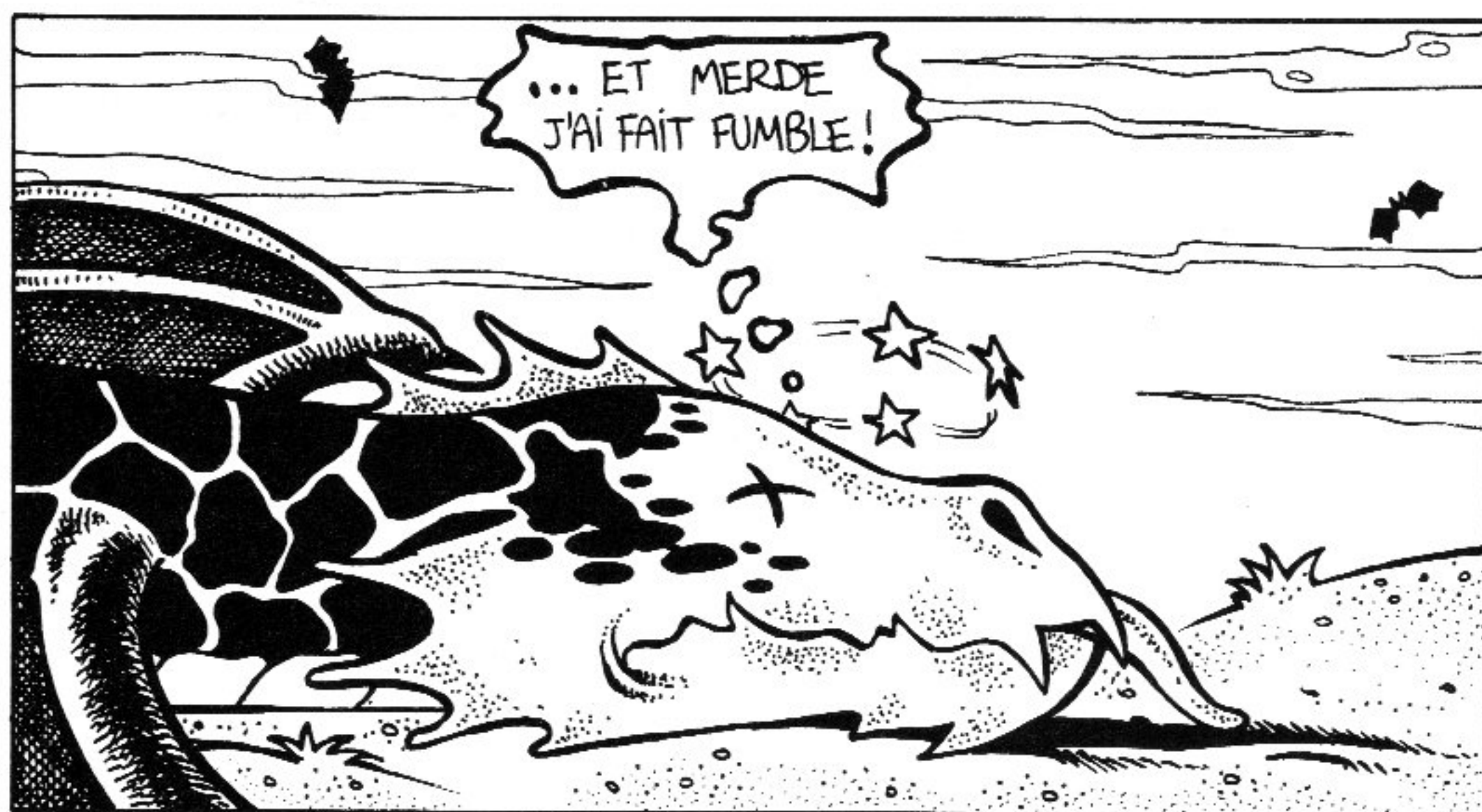
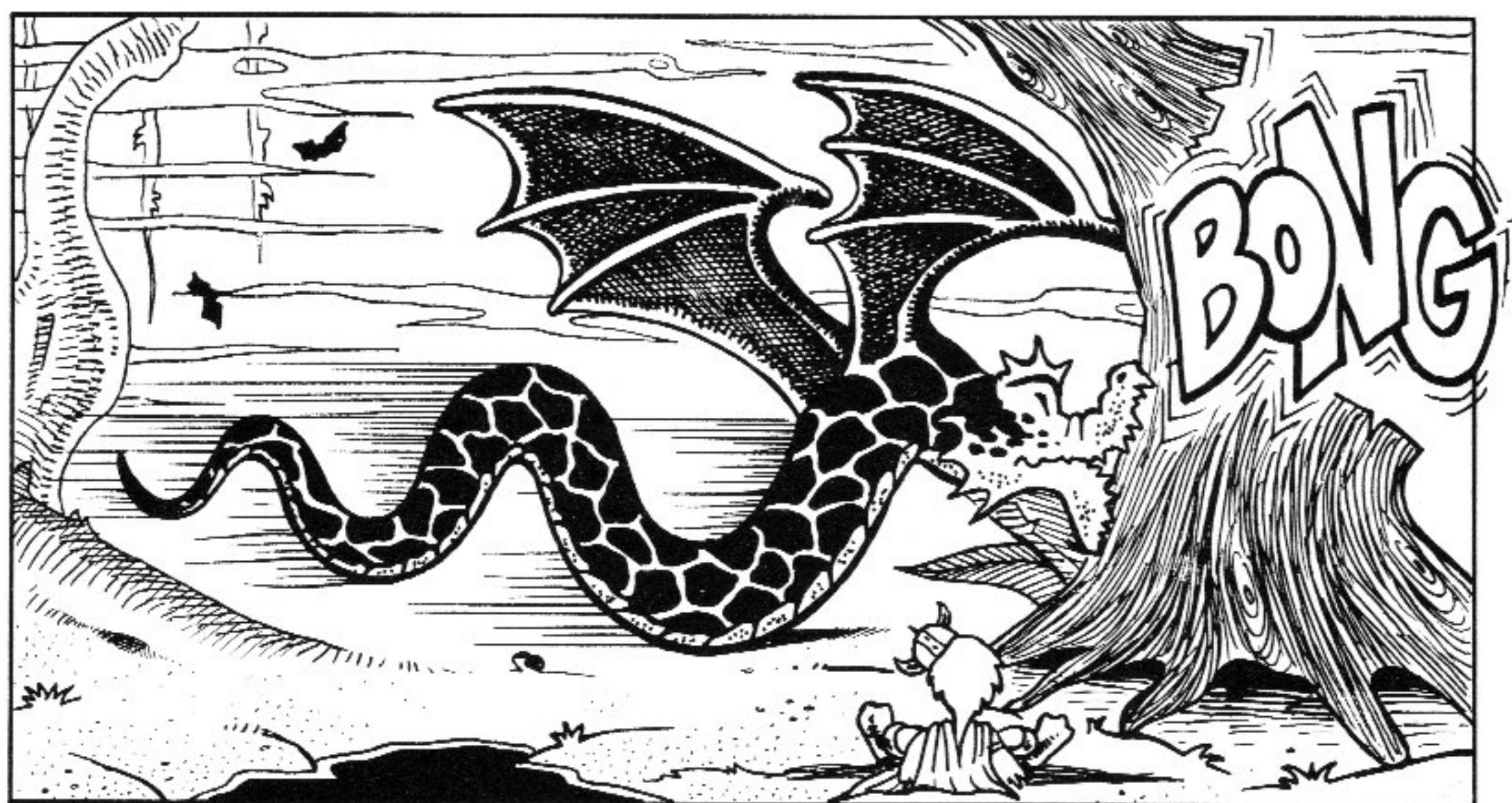
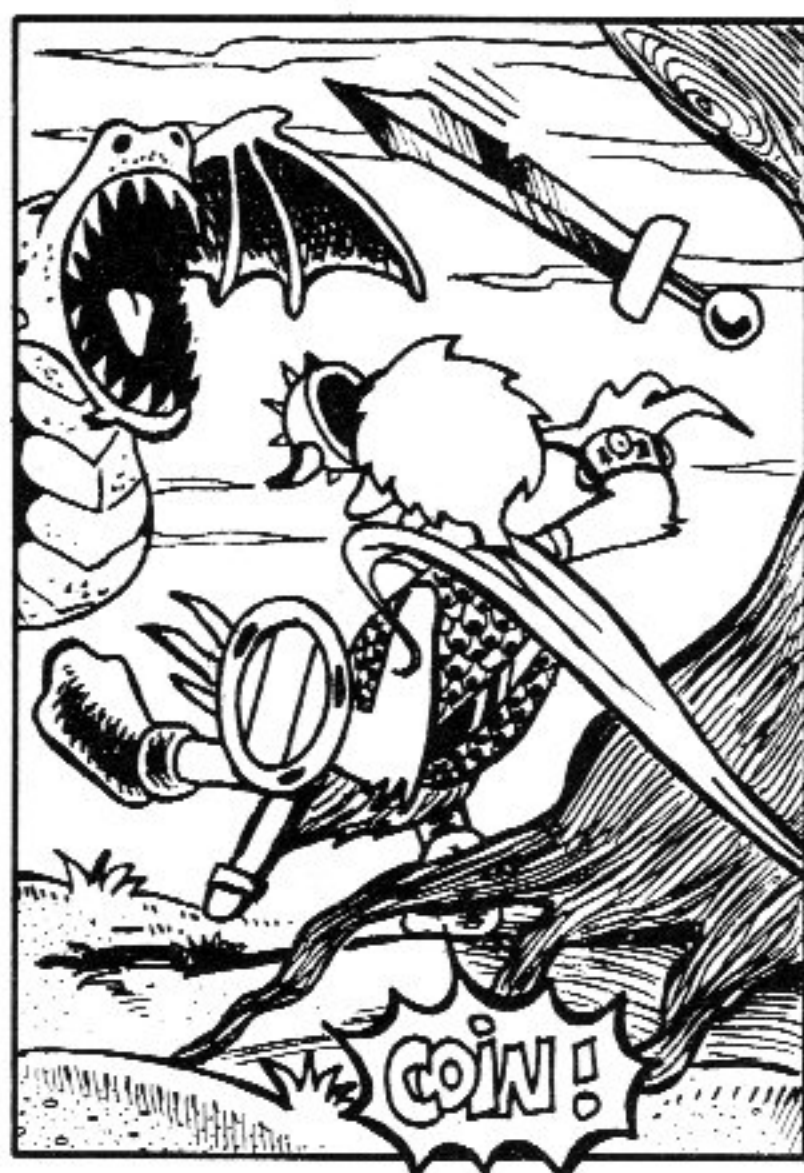


TU AS DE LA CHANCE,
AUBERGISTE! J'AI UNE DETTE ENVERS
TOI! SINON, JE T'AURAIS MASSACRÉ AVEC
TES AMIS, TA FAMILLE ET CIE!

DE PLUS, JE
COMPTAIS QUITTER
KARSE, POUR...

... CONQUÉRIR GLORANTHA! TU AS QUAND
MÊME BEAUCOUP DE CHANCE!





LE SORT EN ETAIT JETÉ! CE JOUR LA' A' KARSE,
UN HEROS ETAIT NÉ! UN HEROS, CERTES, MAIS QUEL HEROS!
CETTE PRESTANCE, CETTE CLASSE, CETTE FOUGUE, CETTE... OUI, C'ÉTAIT...

... **DANOLD LE CANARD !!!**

SCENARIO HAWKMOON IL Q GAZ DE RELIQ

Ce scénario est prévu pour trois ou quatre aventuriers débutants, mais incarnés par des joueurs relativement aguerris. Il se situe au début de la chronologie des romans de Moorcock, et peut ainsi permettre de commencer une très vaste campagne liée aux événements majeurs de la saga d'Hawkmoon. Il est à noter que tous les futurs scénarios d'Hawkmoon qui paraîtront dans *Quest* se situeront à des dates ultérieures, et pourront parfaitement être intégrés à la campagne du Maître de jeu.

Ce scénario a aussi pour objet d'initier les nouveaux joueurs de ce jeu à l'univers particulier d'Hawkmoon, puisqu'il leur fera découvrir les aspects caractéristiques de son ambiance (voyages dans des terres ravagées, rencontre avec des mutants, prise de conscience de l'horreur incarnée par les Granbretons, combats aériens et participation à une grande bataille).

Nous avons mis et nous mettrons volontairement en scène des personnages importants du

roman, tels que le comte Airain, Hawkmoon ou d'Averc. Nous estimons en effet que de telles figures mettent plus de piquant et de motivation dans une partie (surtout pour les passionnés de Moorcock), que ces protagonistes sont déterminants dans cet univers, et enfin, qu'ils ne sont que trop rarement mentionnés dans les autres scénarios consacrés à ce jeu.

CONTEXTE :

L'aventure débute en octobre 5297, date qui précède la première grande offensive des troupes granbretonnes sur le château du comte Airain. A cette époque, Hawkmoon vient de rallier la cause d'Airain après que ce dernier, aidé de Noblegent, ait libéré provisoirement le jeune duc de l'ignoble emprise du Joyau Noir, implanté dans son crâne par les Granbretons.

Le comte Airain s'attend à l'offensive du baron Méliadus et s'organise afin de surprendre son adversaire : alors que les Granbretons se préparent à un siège classique, Airain leur réserve une offensive de destabilisation menée par Hawkmoon, et surtout, un arsenal d'armes secrètes dissimulées dans les tours de son château.

Le siège risque d'être long et difficile. C'est pourquoi Airain, qui craint d'être à court de munitions, a décidé d'envoyer en mission plusieurs groupes d'hommes en qui il a une confiance absolue. Si la réussite de tous n'est pas un facteur indispensable à la victoire selon le comte, l'accumulation de petits succès peut permettre de remporter la manche décisive.

La mission des Personnages-Joueurs leur sera présentée comme relativement

facile (aller chercher des réserves de gaz chez un ami du comte Airain, en Espanya). Elle risque pourtant de se révéler particulièrement périlleuse. Les aventuriers découvriront en effet que la forteresse qu'ils croyaient encore libre vient de tomber sous l'assaut granbreton. Ils seront donc contraints de voler les réserves de gaz aux Granbretons pour les ramener au château d'Airain. Le trajet de retour sera très délicat également, car le gaz transporté est extrêmement dangereux (il peut tuer ou rendre fou), et le récipient, particulièrement fragile. Pensez au "Salaire de la peur" !

INTRODUCTION :

Les aventuriers débutent la partie au château du comte Airain. Il est impératif qu'ils soient amis ou proches du comte. C'est pourquoi lors de la création des PJ, le Maître fera tirer des personnages de nationalité française, originaires de Kamarg et dont l'occupation est de protéger leur région des attaques extérieures. Les Kamarguiens ont choisi Airain comme chef et protecteur. Le Maître a aussi la possibilité de proposer aux joueurs des personnages non français, mais résistants à l'empire Granbreton et ayant rallié la cause d'Airain, dont la réputation n'est plus à faire. Dans ce cas, le Maître proposera des personnages de pays voisins de la France (Espanya, Hollandia, Germanie, Sweiss ou Italia).

Les aventuriers sont censés se connaître au début de la partie. Ils ont formé un petit groupe par affinité, et sont très solidaires.

REUNION AU CHATEAU AIRAIN :

En cette mi-journée du 22 octobre 5297 (88ème année du rat), Airain a convoqué dans son château les aventuriers ainsi que Kharlos de Sébast, Espanyien ami du comte. Les aventuriers peuvent admirer la superbe salle de séjour du château. C'est une vaste pièce richement

décorée (rideaux de velours rouge, armes et armures, tableaux ...), chauffée grâce à une énorme cheminée dont le feu est constamment alimenté. Les aventuriers sont reçus par Noblegent qui les invite à prendre place autour d'une grande table en chêne massif. Puis, le comte s'adresse à eux : "Mes chers et fidèles amis, si j'ai fait appel à vous, c'est parce qu'un grand péril menace la Kamarg, et que j'ai besoin d'hommes courageux en qui j'ai une totale confiance." Le comte s'interrompt alors et demande à sa fille Yisselda de servir du vin à ses hôtes, qui peuvent admirer la beauté de la jeune femme. Airain reprend : "Vous avez dû entendre parler de ce jeune duc, Dorian Hawkmoon, qui est arrivé au château voilà un peu plus d'un mois. Ce dernier avait été envoyé par les Granbretons pour mener un complot contre la Kamarg, mais il s'est finalement rallié à notre cause. D'après les informations qu'il nous a communiquées, la Granbretagne s'apprête à envahir notre région. Le baron Méliadus est en train de rassembler ses troupes, il est prêt à tout pour nous asservir. Cependant, Méliadus ignore comment nous allons le recevoir. Il aura l'avantage du nombre certes, mais il ne connaît pas la Kamarg, ni les protections du château. Pour mieux préparer notre défense, j'ai réuni un certain nombre de groupes d'hommes, qui auront chacun une mission spéciale. Hawkmoon avec l'aide de quelques soldats se chargera de destabiliser l'armée granbretonne par une opération de guérilla. Comme je m'attends à un long siège, j'ai également chargé des hommes de me rapporter d'avantage de munitions pour les armes secrètes que j'ai fait dissimuler dans les tours du château. Vous êtes de ceux-là. Votre mission, si vous l'acceptez, consistera à vous rendre en Espanya, chez mon ami Emilio de Sargos, et de ramener une recharge de gaz qu'il ne manquera pas de vous donner, si vous vous présentez comme de mes amis. Voyez-vous, j'ai dans le passé aidé Emilio à bâtir sa forteresse, je l'ai défendu contre les pillards, et je lui ai enseigné l'art de la guerre. En remerciement, Emilio m'a révélé le secret de l'Hallucinocanon, une arme terrible qui projette des bulles remplies de gaz, dont l'effet est de provoquer la folie ou la mort. Pour soutenir un assaut de longue durée, il me faut d'avantage de munitions, c'est pourquoi vous rendriez un grand service à la Kamarg si vous acceptiez de vous rendre à Sargos, une petite cité située derrière les Pyrénées, proche de la frontière française. Vous seriez pour cela guidés par Kharlos de Sébast, un Espanyien qui connaît très bien la chaîne de montagnes des Pyrénées, et qui a déjà rencontré

Emilio." Airain désigne alors le personnage silencieux qui a été convoqué avec les PJ. C'est un homme assez jeune, brun et de grande taille. Il se déclare tout à fait prêt à remplir la mission proposée par le comte. Les aventuriers l'ont déjà vu au sein de la communauté kamarguaise, mais ne le connaissaient pas personnellement. Le comte Airain précise alors : "Cette mission ne devrait pas être trop difficile, Emilio et moi sommes très amis, et il vous remettra sans problème ce dont nous avons besoin. Pour ce qui est du chemin à prendre, Kharlos est l'homme qu'il faut. Il connaît les refuges situés dans les Pyrénées, et est aussi vaillant que vous dès qu'il s'agit de se battre. En fait, la seule difficulté viendra du fait qu'il faut assurer une discrétion maximale, et protéger de tous les curieux la recharge que vous allez ramener. Vous ne devriez pas trop rencontrer de Granbretons, ils ne semblent pas encore s'être intéressés à l'Espanya. Mais il faudra tout de même vous montrer prudents." Les aventuriers peuvent bien-sûr refuser la mission du comte, mais ils ne le feront certainement pas. Une mauvaise réputation se fait facilement au sein d'une petite communauté, et de plus, la mission proposée ne doit pas leur paraître excessivement dangereuse (ce en quoi ils se trompent, comme ils s'en rendront compte ultérieurement). S'ils acceptent la mission, le départ est prévu pour le lendemain matin.

LE DEPART :

Le lendemain, à l'aube, les aventuriers-joueurs ainsi que Kharlos, se réunissent à l'entrée du château. Airain leur a fourni des chevaux et des vivres, ainsi que toutes les armes blanches dont ils ont besoin (Airain ne dispose pas de suffisamment d'armes sophistiquées comme les Lances-feu pour en équiper les aventuriers, d'autant qu'il ne considère pas la mission comme vraiment dangereuse). Les aventuriers

devront avoir précisé le matériel supplémentaire qu'ils souhaitent (cordes, crochets, fourrures, etc...) pour qu'il leur soit fourni. Airain leur donne également vingt Or (l'équivalent d'environ 1000 francs).

Après avoir quitté les marécages de la Kamarg, les aventuriers s'élancent dans les plaines cultivées du Sud de la France. Ils parcourront quatre jours durant, un paysage composé d'un curieux mélange de champs cultivés et de bosquets d'arbres rabougris. L'air est froid et sec en cette saison, et le vent souffle fréquemment. Durant ce trajet, les PJs pourront faire plus ample connaissance avec leur compagnon Kharlos de Sébast, qui se montrera très sympathique avec eux (voir sa fiche en annexe). Les deux premiers soirs, les aventuriers pourront trouver refuge dans une des nombreuses fermes qu'ils croiseront. Les paysans de la région, encore proche de la Kamarg, connaissent le comte Airain et lui vouent un respect et une admiration étonnante. Les paysans de cette région accueilleront les aventuriers le soir venu dans leur ferme, et leur offriront un dîner en échange d'une discussion qui les changera un peu de leur vie quotidienne. Au début du troisième jour, en revanche, les aventuriers ne bénéficieront plus de la bonne réputation du comte Airain. En effet, ils seront trop éloignés de la Kamarg, et auront pénétré dans un territoire qui reflète plus la mentalité des paysans français typiques de ce monde. Ces derniers se montreront peu loquaces, mais fiers et médisants. Ils ne se sentent pas concernés par les affaires de la guerre, et souffrent d'un complexe de supériorité vis-à-vis des étrangers. Ils n'accepteront de fournir un toit (entendez une étable) aux aventuriers que pour un Or chacun. Les aventuriers vont devoir passer encore deux nuits dans les plaines du Sud de la France. S'ils décident de dormir à la belle étoile, ils devront lutter contre le vent glacial pour ne pas attraper un rhume (CONSTITUTION X 5 réussie ou perte de 10% dans toutes les compétences de perception).





LES PYRÉNÉES

Au début du cinquième jour (le 27 octobre), les aventuriers atteindront la chaîne de montagnes des Pyrénées. Elle est constituée de pics aux hauteurs vertigineuses (ils se perdent dans les nuages), et les chemins que l'on peut emprunter sont étroits, tortueux, et semblent former un véritable dédale. Les Pj se réjouiront alors de constater que leur compagnon Kharlos se souvient bien du chemin à emprunter pour traverser au mieux cette chaîne. Le paysage est assez rocailleux, la végétation plutôt rare, et le vent qui continue à souffler semble être beaucoup plus lugubre. Les chevaux paraîtront nerveux lorsqu'ils entameront la montée. La vitesse est considérablement réduite, et quelqu'un qui ne connaîtrait pas la région n'aurait pratiquement aucune chance de trouver un sentier praticable pour un cheval.

Au bout de 5 heures épuisantes à maîtriser les chevaux, les aventuriers connaîtront leur premier véritable désagrément :

Un groupe de cinq mutants (appelez-les des "grotesques") rôde depuis des semaines dans les pyrénées. Ils viennent d'Espanya et, toujours chassés par les hommes, se sont retrouvés dans les montagnes. Ils étaient beaucoup plus nombreux à l'origine, mais seuls les plus robustes ont résisté à la famine et aux mauvaises conditions de leur environnement. Ils sont affamés, et n'ont plus qu'une seule idée en tête, remplir leur estomac. Dès qu'ils repèreront les aventuriers (ou plus exactement leurs montures), ils adopteront l'attitude suivante : L'un d'eux, Ahaagh de son nom, déclenchera une véritable panique chez les chevaux des aventuriers, en relâchant son odeur particulière de mutant (c'est son pouvoir spécial). Chacun des aventuriers devra réussir un jet d'équitation ou être désarçonné (l'aventurier devra alors réussir un jet de culbute ou encaisser 1D6 dégâts).

Ces mutants, repoussants et d'un intellect presque animal, ont une

"intelligence communautaire". Ils ont un objectif commun qui est la recherche de nourriture. Leurs émotions sont entièrement partagées. Ainsi, la douleur que peut ressentir l'un des leurs rendra fou de rage l'ensemble du groupe. Malgré cela, ils ne sont pas vraiment méchants, et seules les montures des aventuriers les intéressent. A la limite, ils ont à peine remarqué les hommes qui montaient ces chevaux. C'est pourquoi ils se concentreront au début uniquement sur les montures jusqu'à ce que certaines d'entre elles soient au sol. Les aventuriers seront alors témoins d'un acte répugnant : ils verront ces pitoyables créatures se jeter littéralement sur les cadavres des bêtes et leurs ouvrir les entrailles (avec leurs griffes ou leurs couteaux selon les cas) pour y plonger leur tête et commencer leur festin. Les mutants n'attaqueront les Pj que pour se défendre si l'un d'entre eux a été blessé. Puis ils reporteront leur attention sur les chevaux. Le Maître de jeu essaiera de présenter ces créatures à la fois comme d'horribles monstres et comme de pitoyables créatures, irresponsables et victimes du monde détraqué du Tragique Millénaire.

Après cette mésaventure, les Pj seront certainement privés de montures, et seront donc ralentis dans leur progression (NOTE: s'il restait un ou deux chevaux, Kharlos suggérerait qu'ils soient alors utilisés pour transporter le matériel afin d'alléger les aventuriers. Les chevaux avanceront alors au pas).



Les deux soirs qui suivront (27 et 28 octobre), les aventuriers devront trouver un abri naturel pour passer la nuit. Aidés de Kharlos, ils trouveront des grottes. Ces deux nuits se passeront sans problème particulier. Il fait froid et humide, et les Pj se réjouiront de ne pas avoir à passer la nuit à la belle étoile.

Au début du septième jour (29 octobre), le petit groupe entamera la descente. Kharlos leur précisera qu'il connaît des refuges où ils pourront passer la nuit.

La descente se révélera beaucoup moins éprouvante que la montée, mais l'orientation n'en est pas plus facile. A la tombée de la nuit, le froid s'abat, toujours aussi pénétrant. Kharlos mènera les Pj à un refuge, après avoir retrouvé la piste qui permet d'y accéder. Le refuge est une petite cabane en bois, d'une surface d'environ 20 m². L'intérieur n'est pas d'un grand confort, mais les aventuriers trouveront une petite table, des bancs et un grand sommier fait de lattes de bois. Si les Pj pensent et précisent qu'ils observent les lieux en détail, un jet de "voir" permettra de trouver des traces d'occupation récente du local (peu de poussière, restes de nourriture non pourris, etc...). Il s'agit en fait des traces du dernier passage de résistants locaux, mais les Pj ne le savent pas. Durant la nuit, les résistants retourneront au refuge, et le découvrant habité, essaieront de surprendre les aventuriers (ce qui leur arrivera s'ils n'ont pas fait de tour de garde). Les résistants sont méfiants de nature, et soupçonnent ainsi les Pj d'être à la solde des Granbretons. Ils ne se présenteront pas immédiatement comme des résistants, et tenteront de faire prisonniers les aventuriers. Il pourra alors en résulter un combat, mais pas forcément une tuerie : l'objectif des résistants est d'emprisonner ces intrus suspects. Tôt ou tard, il y aura des explications (à moins que les aventuriers ne préfèrent la fuite), et en discutant bien (accorder selon le Role Playing des Pj un bonus ou un malus de 0 à 30%), les aventuriers parviendront à convaincre les résistants de leur bonne foi et de leur

appartenance au camp des opposants au régime granbreton. Les aventuriers, s'ils s'y prennent bien, pourront même sympathiser avec les résistants et obtenir des renseignements intéressants, tout autant qu'inquiétants! Les Granbretons auraient en effet commencé à organiser des offensives sur l'Espanya. Si les Pj questionnent les résistants sur Sargos, ces derniers répondront qu'ils ne viennent pas de cette ville, et qu'ils ne sont donc pas au courant. De toutes façons, les Pj doivent commencer à s'inquiéter et se dire que leur mission risque d'être moins facile que ne l'avait supposé le comte Airain.

Quand tout sera résolu entre les deux parties, les résistants quitteront les aventuriers, après avoir estimé s'être reposés suffisamment. Ils s'en iront alors, en expliquant qu'ils doivent se rendre à un point de rencontre avec d'autres résistants. (Le Maître veillera à bien jouer le rôle des résistants, qui peuvent se révéler être d'utiles alliés). Le reste de la nuit se passera sans problème.

Le lendemain, la descente reprend. Après deux jours de marche, et encore une nuit passée dans un refuge (inoccupé depuis longtemps cette fois), les aventuriers auront franchi les Pyrénées et se retrouveront en Espanya.

LES MARAIS INFESTES

C'est à la tombée de la nuit du 31 octobre que les aventuriers arriveront à proximité d'un vaste marais qu'ils doivent inévitablement franchir pour atteindre Sargos. Les Pj peuvent décider de camper pour la nuit avant de traverser le marais, ou au contraire de le franchir en espérant pouvoir passer une nuit confortable dans la forteresse d'Emilio de Sargos. Le vent est beaucoup moins fort de ce côté des Pyrénées, et les aventuriers ne subiront pas les effets du froid glacé s'ils passent la nuit à la belle étoile, à condition qu'ils aient prévu de chaudes couvertures dans leur matériel de départ. Si les aventuriers décident de traverser le marais de nuit, ils auront un malus de 30 % en compétence de "voir" et dans leurs compétences de combat (minimum : 05 %) ceci en raison de l'obscurité. Le malus n'est pas plus important, car l'obscurité n'est pas totale. En effet, la lune est à moitié pleine. Kharlos rassurera les Pj sur la tranquillité du marais : ce dernier d'après lui n'est pas occupé. Seuls de petits animaux y vivent, et aucun n'est véritablement dangereux. Malgré cela, le marais présente un aspect sinistre qui a de quoi inquiéter les Pj : une eau glauque et



vaseuse, d'où sortent pêle-mêle des racines couvertes de mousse; des joncs, groupés en bordures des eaux; des genres d'ilots dépassant de la surface et couverts de plantes et de champignons, des arbres isolés et noirâtres, le tout baignant dans une brume stagnante et persistante. Contrairement à ce qu'affirme Kharlos, le marais n'est pas inoccupé, et les Pj vont s'en rendre compte d'une manière assez... brutale !

En passant près d'un îlot (le Mj utilisera une narration dramatique), ils seront confrontés à un Dévoreur des Marais. Ce monstre ignoble et stupide a plus ou moins la morphologie d'un ours, mais sa gueule est pourvue de crocs encore plus impressionnants. Il possède en plus des serres puissantes, et sa longue queue le maintient en équilibre quand il effectue des bonds. C'est un prédateur encore plus obstiné qu'un alligator, et quand il a choisi sa proie, il la combat jusqu'à la mort. Il y a bien sûr d'autres dévoreurs qui hantent le marais, mais répartis sur sa grande surface. Les Pj n'en rencontreront pas d'autres. Le combat achevé, Kharlos exclamera sa stupeur : il n'a jamais rencontré de telles créatures auparavant dans le marais. Cette rencontre mettra certainement la puce à l'oreille aux Pj, et les préparera peut-être au choc qu'ils vont subir en arrivant à la forteresse. Les Dévoreurs des Marais ne se trouvent en effet, pas là par hasard. Les Granbretons ont semé des oeufs dans tous le marais, pour l'infester et dissuader les visiteurs indésirables de se rendre à la cité qu'ils ont conquise. Car Sargos, la forteresse défendue par Emilio, est effectivement tombée. Les granbretons ont l'intention d'envahir prochainement l'Espanya, et Sargos représente une charnière.



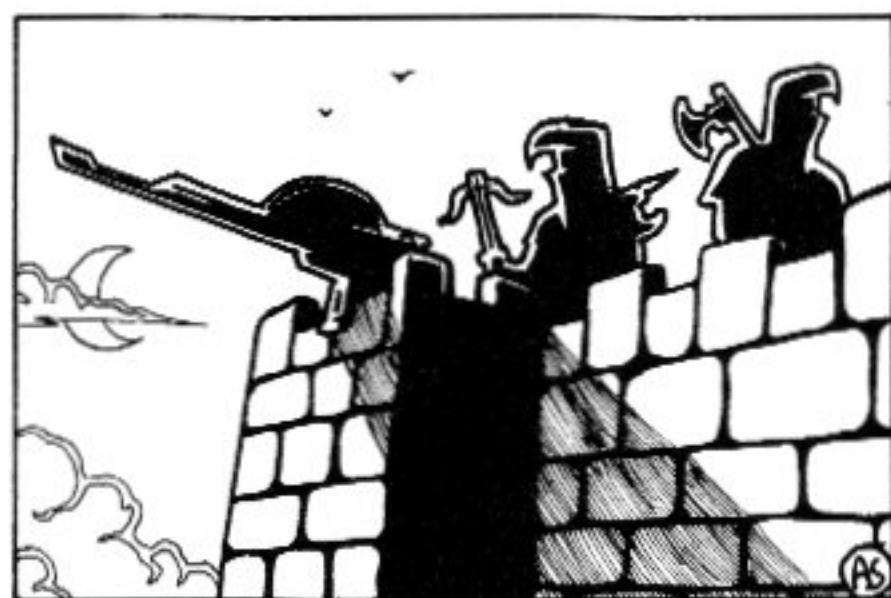
LA FORTERESSE TOMBÉE :

En quittant le marais, les aventuriers se retrouveront sur un terrain plat et très verdoyant. Ils ne sont pas très loin de la forteresse. Mais en approchant, ils auront une vision des plus écoeurantes : des poteaux et des croix ont été érigés de toutes parts et des hommes, des femmes, des enfants, des vieillards et même des animaux y sont crucifiés ou empalés. A certains endroits, des corps à moitié calcinés gisent en un épouvantable charnier. L'odeur pestilentielle des corps en décomposition devient plus forte au fur et à mesure de la progression des aventuriers. L'horreur atteindra son comble quand les aventuriers arriveront à proximité de la forteresse : devant l'entrée, un homme a été empalé. Kharlos le reconnaîtra immédiatement : il s'agit d'Emilio de Sargos, sacrifié comme symbole de la chute de la forteresse. Arrivés à ce point, les Pj doivent prendre une décision : la situation est critique, et s'ils veulent la recharge, il va falloir à présent la dérober aux Granbretons, dont les étendards de l'ordre du loup et du vautour flottent au sommet de chacune des grands tours de la forteresse. Les Pj peuvent donc :

- Soit décider de renoncer à la mission, et retourner au château Airain (qu'ils atteindront le 10 novembre). Là, ils devront se préparer à la grande bataille (le Mj se rapportera à ce chapitre) après s'être expliqués auprès du comte.

- Soit continuer la mission, en prenant le risque de s'exposer aux Granbretons. Le MJ continuera alors ce qui suit.

La première étape consistera d'abord à escalader la muraille. Après avoir repéré l'hallucinocanon (un jet de "voir" permettra de localiser l'appareil au sommet d'une des quatre tours aux angles de la forteresse), les aventuriers devront envisager la meilleure façon d'escalader discrètement la tour. S'ils prennent la peine d'observer la tour, les aventuriers constateront que deux gardes vautours patrouillent régulièrement, (toutes les dix minutes environ un jet de "voir" permettra de voir qu'ils sont armés de haches et d'arbalètes). Les Pj ont deux possibilités :



- Soit ils guettent les deux gardes et leur tirent dessus à distance (- 20 % au jet de dé à cause de la petite exposition des Granbretons, minimum = 05 %) il faut espérer dans ce cas que les aventuriers tueront rapidement les 2 vautours, avant que ceux-ci n'appellent le garde.

- Soit ils escaladent la tour après que les deux gardes soient passés, en préférant tendre une embuscade lors de leur prochain passage (les Pj bénéficieront dans ce cas de l'effet de surprise au premier round de combat : ils auront 20 % de plus à leur attaque et les gardes ne pourront qu'effectuer une parade).

Notes sur l'escalade de la tour : si les Pj se sont munis d'une corde et d'un crochet, leur pourcentage de grimper est augmenté de 30 %, mais il leur faudra auparavant réussir à accrocher la corde à un rebord (DEX X 5 sur 1D100). S'ils ne sont pas équipés, ils auront leur pourcentage de base en "grimper". Les aventuriers ont dix minutes pour escalader la tour, qui mesure douze mètres. En cas d'échec en grimper, le Pj a le droit de tirer un DEX x 5 pour se rattraper. Si ce deuxième jet est raté, c'est la chute (chute de 2D6 mètres). Une maladresse au jet de grimper entraîne automatiquement une chute de douze mètres (4D6 de dégâts, mais l'armure protège). Le lancer et l'escalade durent chacun une minute, et chaque échec compte également pour une minute. Ainsi, le Mj pourra calculer le temps exact de l'escalade et le nombre d'aventuriers ayant réussi à escalader la paroi avant le retour des gardes. Si les Pj n'ont pas observé le manège des gardes, le Mj calculera le temps d'escalade des aventuriers, mais les gardes seront de retour en 1D10 minutes au lieu de 10 minutes. Exemple de situation : les aventuriers disposent d'une seule corde et d'un crochet. Ils ont observé le manège des gardes, et savent qu'ils passent toutes les dix minutes. Mikele "le rital", tente de lancer la corde et le crochet. Il a une DEX de 13, et fait 73 avec son jet de dés, ce qui est supérieur à sa DEX X 5 de 65 %. Il rate donc. Une minute a passé. Il relance la corde et réussit (28 sur 65). Deux minutes ont passé. Il lui faut à présent escalader : il a 25 % de grimper, auxquels il faut ajouter 30%, ce qui lui donne 55 %. Le joueur fait 33 et réussit l'escalade. Trois minutes ont passé. Puis

c'est au tour d'Ursus de Kamarg, qui tente directement l'escalade. Il échoue deux fois, mais réussit chaque fois à se rattraper. A la troisième tentative, il parvient au sommet. 6 minutes ont passé. Maryf, Ymela et Kharlos n'ont plus que 4 minutes s'ils veulent escalader avant le retour des gardes. Mikele et Ursus décident de tendre l'embuscade aux vautours à eux deux, puis d'aider ensuite les trois compagnons à escalader. Le Maître juge alors que ces derniers bénéficieront ainsi d'un bonus supplémentaire en grimper de 20 % (50 % au total).

Après s'être débarrassés des deux vautours, les aventuriers pourront s'occuper de l'Hallucinocanon. Ils constateront que celui-ci a été saboté, certainement par les anciens occupants. A côté de l'hallucinocanon, les aventuriers verront un Ornithoptère Griffon inoccupé (Note : un autre Ornithoptère, un Vautour, est posé sur une tour voisine). S'ils pensent à ouvrir le compartiment à munitions, les Pj trouveront une recharge de gaz intacte, dans un récipient d'une matière fine et souple (un genre de célophane). Le récipient, qui n'est pas censé être adapté au transport, est assez fragile. Les aventuriers vont devoir être très prudents au retour, car si le récipient venait à être percé ou brisé, les aventuriers seraient exposés aux terribles effets du gaz (voir livre de la science, P8, chapitre Hallucinocanon). Les aventuriers doivent rapidement prendre une décision quant à la manière qu'ils vont utiliser pour rentrer, car les Granbretons ne vont pas tarder à les rejoindre au sommet de la tour. Alertés par la disparition des deux gardes, le baron Jansenius d'Alkmaar, de l'ordre du Vautour, a envoyé des hommes sur les murailles. Quand il apprendra que l'hallucinocanon a été ouvert, il fera tout pour retrouver les Pj et récupérer ce qu'ils ont dérobé. Jansenius va devenir l'un des ennemis les plus acharnés des joueurs, ils le retrouveront dans des scénarios ultérieurs.



LE RETOUR :

Pressés par l'arrivée de la garde, les aventuriers devront choisir le mode de retour :

* En ornithoptère : c'est le moyen le plus rapide (il mettront environ 5 heures pour rentrer, et seront donc de retour le 2 novembre), c'est également le plus risqué. L'un des Pj devra piloter l'engin (celui qui a le meilleur pourcentage en piloter un Ornithoptère, ou à défaut, Kharlos qui a quelques notions de pilotage). Un autre devra tenir la recharge pour l'empêcher de se briser (il faudra réussir un DEX X 5 à chaque choc important, ou lâcher la recharge et exposer tout l'équipage au gaz). Un autre Pj pourra s'occuper des Lances-feu tandis que le dernier pourra manier une autre arme de jet, comme l'arbalète. Le maître devra créer une forte tension dans l'ornithoptère, en se remémorant des séquences du "salaire de la peur" par exemple. Selon le cas, le Mj pourra autoriser le malheureux Pj qui aurait lâché la recharge à un jet de chance (POU X 5). Si le jet est réussi, la recharge ne s'est miraculeusement pas fendue. Après l'envol des aventuriers, le baron Jansenius enverra un pilote de l'ordre du Corbeau à la poursuite du Griffon des aventuriers (3 points d'armure, 20 points de vie, autres caractéristiques : voir Livre de la science, p.10, Griffon). Le pilote dirige un vautour (6 points d'armure, 20 points de vie). Le Granbreton est relativement expérimenté (54 % de pilotage, soit 3 actions de base, et 45 % au lance feu); et ses caractéristiques sont celles d'un Granbreton moyen (voir annexes). Les aventuriers pourront tenter le combat aérien (voir règles des combats aériens dans le livre du joueur p.48), ou décider d'atterrir et de fuir pour éviter l'affrontement.

* A pied : les Pj ont deux possibilités. Ils peuvent repartir par les Pyrénées, ou passer par le front de mer en évitant donc les montagnes. S'ils choisissent de rentrer au château en passant par le front de mer, les aventuriers seront poursuivis par les hommes de Jansenius. Ces hommes (des vautours) se sépareront en trois groupes de huit. L'un de ces groupes va réussir à traquer effectivement les aventuriers. Sur un terrain dégagé, les Pj auront énormément de mal à échapper aux Granbretons, qui seront à cheval de surcroît. Il leur faudra se cacher ou tendre une embuscade à leurs poursuivants, s'ils ne veulent pas un affrontement direct qui risquerait de les défavoriser. Pour les règles de l'embuscade, le Mj se rapportera au Livre du joueur p.47. Si les aventuriers réussissent à voler des chevaux aux granbretons, ils seront de retour au château d'Airain le 7 novembre en passant par le front de mer.

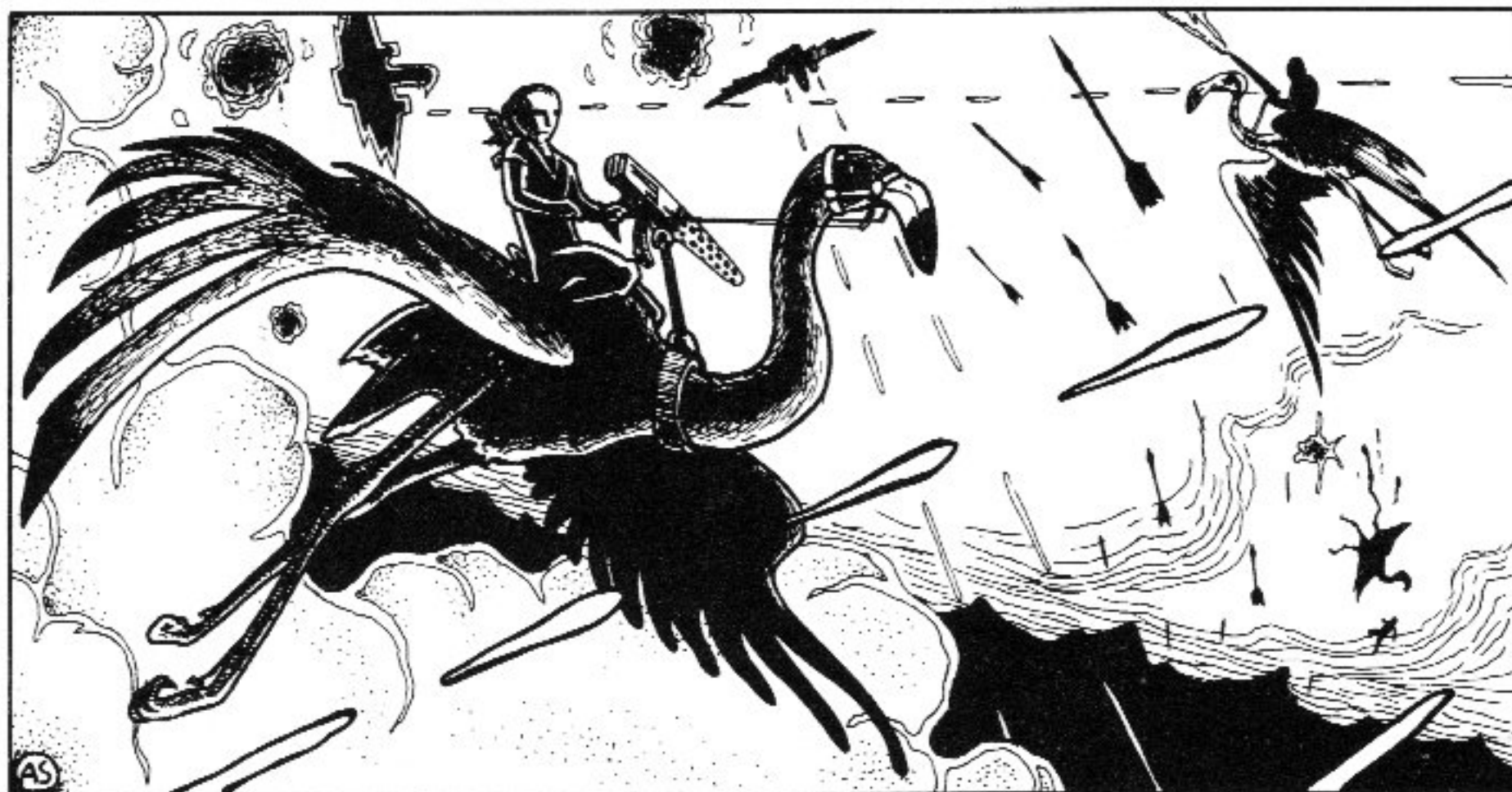
S'ils sont contraints de rentrer à pied, ils ne seront de retour que le 10 novembre.

* Si les Pj choisissent en revanche de rentrer au château en passant par les Pyrénées, les Granbretons ne pourront pas les traquer. Cependant, Jansenius, tenace, fera organiser des contrôles à la frontière française. Si les Pj pensent à retourner voir les résistants, ceux-ci les préviendront, et leur fourniront même des armures de Granbretons tués récemment. Ce déguisement aidera fortement les Pj à passer la frontière, avec quelques jets d'éloquence à la clé (le Mj n'oubliera pas les éventuels bonus à répartir en fonction de la prestation des joueurs). Attention le passage des aventuriers ne doit pas être une partie de plaisir. Il faut inquiéter les Pj, avec, par exemple, des connétables du même ordre qui les interpellent dans le langage secret. Il faudra également faire entendre aux joueurs le nom du baron Jansenius d'Alkmaar, que ce soit lors des combats ("Au nom du baron Jansenius, rendez-vous, ou périssez comme des porcs"); ou au passage de la frontière ("Le baron Jansenius a donné l'ordre d'intercepter un groupe de voleurs français. Avez-vous entendu parler d'eux?"). Si les Pj ne pensent pas à voir les résistants, il faudra qu'ils tuent des Granbretons (isolés si possible) pour se procurer leurs armures.

En passant par les Pyrénées, les aventuriers seront de retour au château Airain le 9 novembre, s'ils n'ont pu se procurer de montures, ou le 7 novembre dans le cas contraire.

LA GRANDE BATAILLE :

Quand ils atteindront le château, les Pj seront reçus par le Comte Airain à qui ils pourront raconter leurs péripéties. Le comte, très reconnaissant, leur accordera du repos, mais leur précisera que la grande bataille est pour bientôt. Il proposera aux Pj de choisir le poste qu'ils voudront occuper lors du combat. Les Pj seront entraînés dans la compétence qui s'y rattache. En fonction du temps qu'il leur reste avant la bataille (dont les premiers engagements débutent le 13 novembre), les Pj pourront augmenter une compétence de 1D4 %



par jour. 3 postes sont possibles pour le combat final :

- Combats aériens sur des flamants géants (compétence à entraîner : diriger une créature ailée), en étant armé d'un Lance-feu.

- les tourelles : le poste consiste à utiliser les armes secrètes des tours sur les Granbretons (compétences à entraîner : attaque au canon); pourcentage de base = 10 % + bonus d'attaque, ou pourcentage au Lance-feu (le plus élevé des deux).

- Infanterie : c'est le combat classique au corps à corps (compétence à entraîner : attaque à une arme de corps à corps, comme l'épée).

Puis, le 13 novembre, le jour du grand combat sera venu. Auparavant, Hawkmoon, aidé de 200 soldats uniquement, aura réussi à déstabiliser la grande armée granbretonne : il aura détourné le Rhône, retardant considérablement les Granbretons dont l'approvisionnement par bateau sera impossible. Il aura mené plusieurs attaques surprise, causant des pertes chez l'ennemi sans en subir lui-même.

Le MJ devra néanmoins insister sur l'immense armée qui se réunit devant les tours du château. Il décrira l'émissaire Granbreton qui sera renvoyé par le comte Airain, et le début des hostilités :

Les joueurs vont alors prendre une part active à ce combat.

Chaque joueur devra tirer un jet de pouvoir : POU x 5 si la recharge de gaz a été ramenée, POU x 3 si elle n'a pas été ramenée (ceci afin de simuler la plus

grande difficulté de la bataille dans ce dernier cas). Puis, le Maître consultera la table ci-dessous pour déterminer le combat le plus marquant de chaque PJ au cours de cette bataille (il apparaît ainsi que si les PJ n'ont pas ramené la recharge de gaz, ils se retrouvent avec un moins grand avantage tactique, et ont plus de chance de livrer un combat difficile).

COMBAT SUR UN FLAMANT :

- * Jet de dé réussi : combat avec un pilote Granbreton débutant (maîtrise aérienne = 35%, lance feu = 40%)

- * Jet de dé raté : combat avec un pilote confirmé (maîtrise aérienne = 65%, Lance-feu = 60%)

- * Maladresse : combat avec un "AS des AS" granbreton (maîtrise aérienne = 85%, Lance-feu = 80%)

Tous ces Granbretons sont des Corbeaux (Granbretons typiques à voir en annexes) et pilotent des Ornithoptères Vautours (20 pts de vie, 6 pts d'armure)

COMBAT SUR LES TOURELLES :

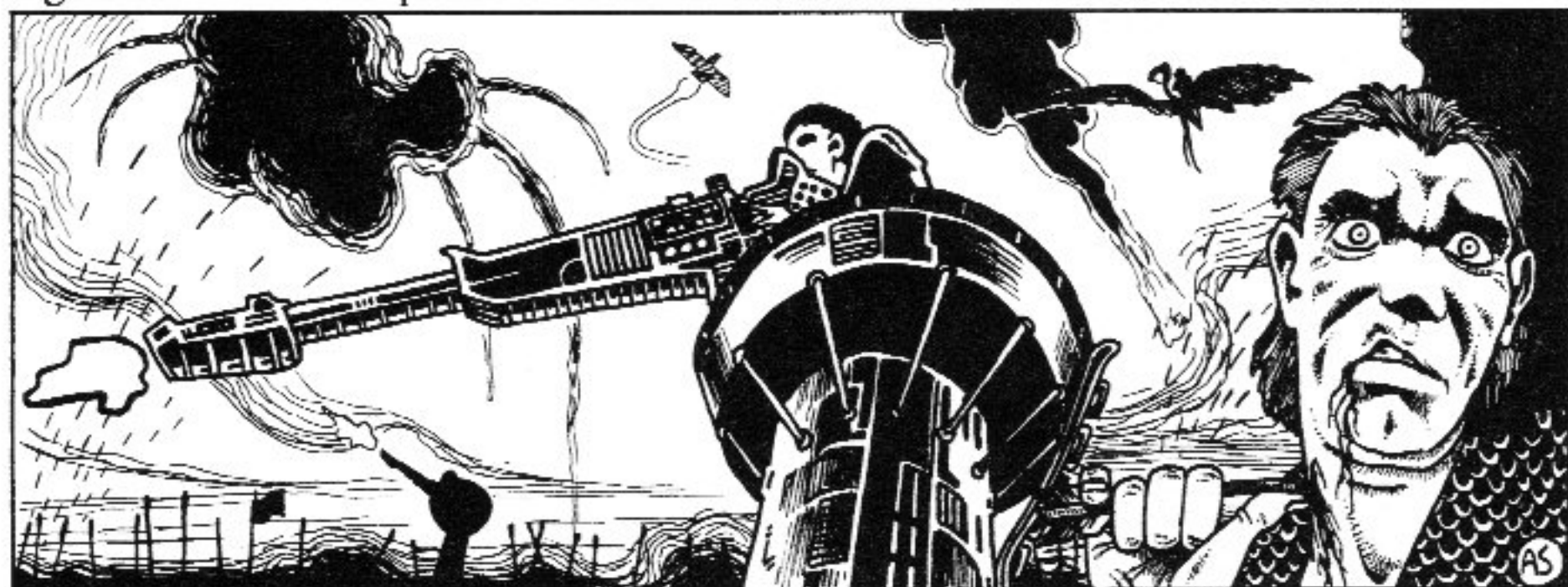
- * Jet de dé réussi : le PJ doit effectuer trois tirs au canon qu'il dirige (compétence de tir au canon décrite plus haut). Pour chaque échec au tir, tirer un jet sur la table des catastrophes ci-dessous.

- * Jet de dé raté : le PJ doit effectuer cinq tirs au canon qu'il dirige. Pour chaque échec, tirer un jet sur la table des catastrophes.

- * Maladresse : le PJ doit effectuer dix tirs au canon qu'il dirige. Pour chaque échec, tirer un jet sur la table des catastrophes.

TABLE DES CATASTROPHES (1D8):

1. un assaillant granbreton a réussi à



escalader la muraille. Le PJ doit le combattre en mêlée (caractéristiques d'un Granbreton typique)

2. Le Pj est touché par la flèche d'un archer Granbreton. Il encaisse 1D8+1 points de dégâts (l'armure protège contre ces dégâts)

3. Un Ornithoptère a raté de peu le PJ. Mais celui-ci doit réussir un "éviter" ou être touché par les gravats projetés après l'explosion (1D10 points de dégâts, l'armure protège).

4. Un rayon calorifique frôle le PJ. Il subit 1D6 points de dégâts (l'armure ne protège pas), et son armure a 10% de chances de fondre et d'être rendue inefficace.

5. Un rayon sonique particulier touche le PJ : son armure se craquèle et est inefficace par la suite (sauf s'il s'agit d'une armure en cuir, auquel cas le PJ se prend 1D4 points de dégâts, mais conserve une armure intacte).

6. Un flamant géant kamarguais s'abat sur le PJ, après avoir été touché par un lance feu granbreton. Le PJ doit réussir un jet en éviter, ou encaisser 1D10 points de dégâts (l'armure ne protège pas).

7. Le canon qu'utilise le PJ est légèrement endommagé par le tir d'un Ornithoptère. Le PJ perd 10% à son tir au canon pour le reste de la bataille.

8. Un Granbreton, armé d'un lance feu, a mis en joue le PJ. Le PJ doit réussir un tir au canon pour annihiler son adversaire. Si le PJ rate, alors le Granbreton tire (il a 40% de chance de toucher le PJ). Si le Granbreton a réussi son tir, le PJ a encore une dernière chance d'esquiver le tir (jet d'"éviter"), si le PJ rate, il encaisse 5D6 points de dégâts (l'armure protège, mais cela est-il suffisant?).

COMBAT DANS L'INFANTERIE:

* Jet réussi : le PJ doit combattre en mêlée un Granbreton moyen (caractéristiques Granbreton type)

* Jet raté : le PJ doit combattre en mêlée un Granbreton expérimenté (caractéristiques Granbreton type, mais pourcentages en attaque et en parade supérieurs de 10%)

* Maladresse : le PJ doit combattre...Asrovak Mikosevaar, Grand Connétable de l'ordre du Vautour.

C'est au Maître de Jeu de décider de la possibilité ou non qu'ont les Pjs de fuir dans chacune des situations.



EPILOGUE :

Le MJ, après avoir traité individuellement chacun des cas des Pjs, devra décrire l'ambiance de la bataille. Il décrira l'incroyable confusion qui règne aussi bien dans les airs (où se déroulent des centaines de combats aériens, qui se traduisent par des explosions de lumière et de cris, des odeurs de chair et de métal calcinés,...) qu'au sol (où les épées s'entrechoquent par centaines, où les cadavres ne se comptent plus, et où se distinguent le Comte Airain et Hawkmoon qui semblent tailler des trainées dans les rangs adverses). Il faut préciser que petit à petit, l'avantage des armes du château devient décisif, et que les Granbretons sont contraints à la retraite, sévèrement vaincus (ils y ont même perdu Asrovak Mikosevaar, le seigneur de la guerre le plus craint après Méliadus, et tué par Hawkmoon, à moins qu'il ne s'agisse d'un PJ!).

Les Pjs auront l'impression d'avoir remporté leur première grande victoire sur l'empire granbreton, dont ils auront pu constater la cruauté, l'esprit d'expansion et le manque total de scrupule pour arriver à ses fins. De plus, les Pjs se seront faits un ennemi mortel, Janse-nius, qu'ils retrouveront certainement lors de leurs confrontations ultérieures avec les Granbretons. Ils se seront également fait un ami, Kharlos de Sébast, avec qui ils partageront peut-être d'autres aventures.

ANNEXES

Kharlos de Sebast :

FOR : 14 CON : 15 TAI : 14 INT : 15
POU : 12 DEX : 14 CHA : 16 PdV : 17

Nationalité : Espanyenne Age : 24 ans
Armure : Cotte de mailles : 1D6 de protection

Blessure Majeure : 9

ARMES ATT/PAR% DEGATS

Epée large 65%/55% 1D8+1+1D6

Dague 53%/46% 1D4+2+1D6

(Lance Feu) (41%)/- (5D6)

Compétences : Grimper 48% - Eviter 56% - Equitation 72% - Culbuter 42% - Eloquence 53% - Persuader 42% - Voir 60% - Connaissance de la mécanique 31% - Premiers soins 63% - Piloter un ornithoptère 39% - Ecouter 49% - Chercher 25% - Embuscade 42% - Se cacher 54% - Déplacement silencieux 40%

NOTE : Kharlos ne débute pas l'aventure avec un lance feu, néanmoins, son pourcentage a été indiqué en cas de besoin.

Ces mutants ont tous une intelligence communautaire, ils partagent les mêmes pensées et souffrances.

AHAAG :

FOR : 15 CON : 14 TAI : 14 INT : 07
POU : 16 DEX : 10 CHA : 07 PDV : 16

Blessure Majeure : 8

Armure : 0

ARMES ATT/PAR% DEGATS

Gourdin 38%/25% 1D6+1D6

Poings 44%/- 1D3+1D6

Compétence : éviter 47%

Mutations : intelligence communautaire - phénomène qui crée une panique incontrôlable chez les mammifères herbivores (comme les chevaux)

BULK :

FOR : 26 CON : 17 TAI : 18 INT : 05
POU : 09 DEX : 12 CHA : 05 PdV : 23

Blessure Majeure : 12

Armure : 5 points de peau épaisse

ARMES ATT/PAR% DEGATS

poings 60%/- 1D3+2D6

Compétence : Eviter 40%

Mutation : intelligence communautaire - coloration de la peau verte - peau épaisse - force monstrueuse

RIP :

FOR : 14 CON : 13 TAI : 16 INT : 07
POU : 10 DEX : 14 CHA : 10 PdV : 17 BM : 9

Armure : cuir 1D6-1

ARMES	ATT/PAR%	DEGATS
Griffes	48%/-	1D8+2+1D6

Compétence : Eviter 45%

Mutation : Intelligence communautaire mais griffes (modification structurelle favorable)

VITH :

FOR : 12 CON : 15 TAI : 15 INT : 07
POU : 15 DEX : 18 CHA : 11 PdV : 18 BM : 9

Armure : 0

ARMES	ATT/PAR%	DEGATS
Dague	50%/55%	1D4+2+1D6

(2 attaques/tour)

Compétence : Eviter 60%

Mutation : Intelligence communautaire - modification du métabolisme : 2 fois plus rapide que la normale (...attaque 2 fois par tour), mais doit manger 10 kilos de viande par jour.

HOLE :

FOR : 18 CON : 17 TAI : 16 INT : 07
POU : 09 DEX : 12 CHA : 06 PdV : 21 BM : 11

Armure : cuir : 1D6-1

ARMES	ATT/PAR%	DEGATS
Cornes	53%/-	1D8+1D6

Compétence : Eviter 31%

Mutation : Intelligence communautaire - tête de taureau (hybride)

RESISTANT TYPE:

FOR : 14 CON : 15 TAI : 12 INT : 13
POU : 11 DEX : 13 CHA : 10 PdV : 15 BM : 8

Armure : cuir 1D6-1

ARMES	ATT/PAR%	DEGATS
Sabre	65%/60%	1D6+2+1D6
Arc composite	60%/-	1D8+1
Dague	42%/36%	1D4+2+1D6

Compétences : Ecouter 58% - Voir 66% - Embuscade 52% - Déplacement silencieux 38% - premiers soins 63%

DEVOREUR DES MARAIS :

FOR : 19 CON : 15 TAI : 17 INT : 02
POU : 04 DEX : 19 PdV : 20

Armure : 4 points de fourrure et de cartilage

ARMES	ATT/PAR%	DEGATS
Morsure	40%/-	2D10+1d6
Serres (2)	60%/50%	1D8+1d6
Queue	20%/-	1D6+1d6

Compétences : Embuscade 33% - Grimper 65% - Déplacement silencieux 83% - Nager 96%

GRANBRETON TYPE :

FOR : 14 CON : 13 TAI : 14 INT : 12
POU : 10 DEX : 14 CHA : 10 PdV : 15

Blessure Majeure : 8

Armure : 1D8 - 1 (demi-plaques)

LOUPS :

ARMES	ATT/PAR%	DEGATS
Epée longue	47%/39%	1D10+1+1D6
Epée courte	40%/35%	1D6+1+1D6

VAUTOURS :

ARMES	ATT/PAR%	DEGATS
Hache de bataille	54%/42%	1D8+2+1D6
Dague	42%/38%	1D4+2+1D6

Compétences : Ecouter 38% - Voir 44% - piloter un ornithoptère : 28% ou variable (indiqué dans le texte) - grimper : 39% - Eviter : 36% - Equitation : 25% - Lance feu : 36% ou variable (indiqué dans le texte)

ASROVAK MIKOSEVAAR GRAND CONNETABLE DE L'ORDRE DU VAUTOUR :

FOR : 18 CON : 16 TAI : 18 INT : 13
POU : 16 DEX : 16 CHA : 09 PDV : 22

Nationalité : Granbretonne

Blessure Majeure : 11

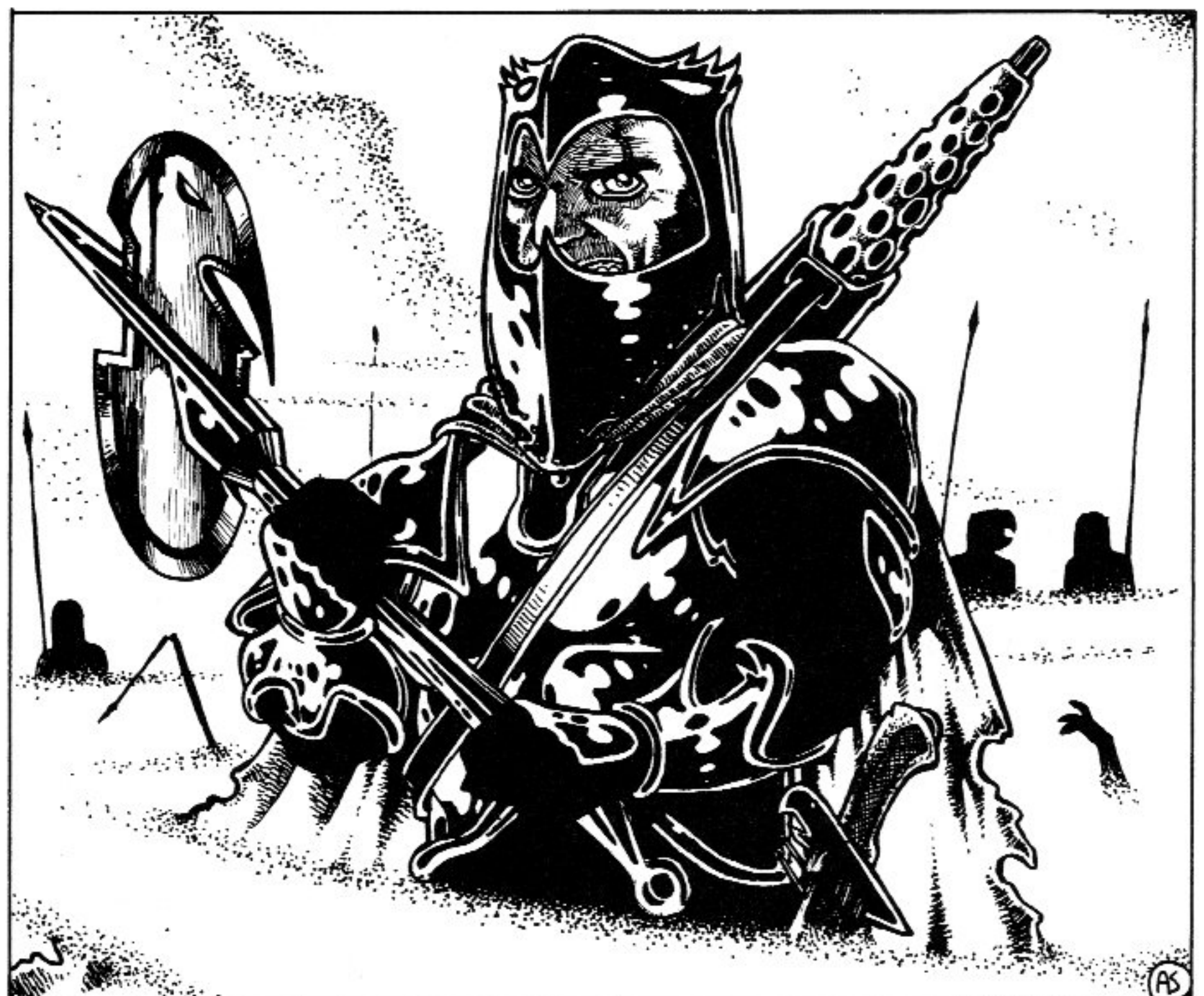
Age : 29 ans

Armure : Plaque et heaume : 1D10+2

ARMES	ATT/PAR%	DEGATS
Hache à 2 mains	90%/87%	3D6+1D6
Epée Courte	71%/60%	1D6+1+1D6
Dague	65%/50%	1D4+2+1D6
(Lance feu)	48%	5D6

Compétences : Grimper 40% - Eviter 52% - Equitation 83% - Premiers soins 58% - Piloter un ornithoptère 40% - Ecouter 61% - Voir 59%

Leonidas VESPERINI



INTRODUCTION A LA TERRE CREUSE

"Une Europe décadente, ténébreuse, située dans un futur alternatif. Un empire dictatorial prêt à tout pour écraser les résistants. Une science presque oubliée dans un obscurantisme semi-médiéval..."

"Pas de doute ! C'est Hawkmoon !" vous direz-vous... Hawkmoon ?

Et bien non. C'est la Terre Creuse, le jeu de rôle édité par les Silmarils. Et si les analogies avec le jeu Hawkmoon sont triviales, les divergences le sont aussi, et l'originalité du jeu apparaît rapidement.

Il se base sur un fait historique (la théorie de la Terre Creuse et les expériences du docteur Heinz Fischer en 1942) et a comme postulat de départ que cette théorie est prise comme dogme quasi religieux par les survivants de l'apocalypse. L'état de Dogme Divin se crée, s'étend et huit siècles après il domine l'Europe d'une main de fer : les quatre pouvoirs tyrannisent le peuple avec l'ORDRE NOIR (les seigneurs), la SAINTE VEHME, organisation tenant de l'inquisition et des services secrets, la FRATERNITE RUNIQUE (confrérie militaire analogue aux moines soldats du royaume de Jérusalem : Templiers, Hospitaliers, chevaliers du Saint Sépulcre et chevaliers Teutoniques), la LOGE LUMINEUSE détentrice du savoir. Mais comme par le passé, une constante se renouvelle : à pouvoir trop dur le peuple répond par une révolte, et celle-ci s'organise...

En conclusion, l'atmosphère noire d'espionnage et de contre-espionnage, la

paranoïa développée par ce jeu jumelée avec l'action des temps médiévaux et traduite par un système de jeu très au point permettent de réaliser de nombreuses parties attrayantes.

respectées :

- un joueur au moins devra faire partie du groupe Stern.
- les autres devront être de ses amis ou connaître, voire servir certains hauts représentants (PNJ) de la future expédition.

Scénario

"LA TERRE CREUSE" LE NOUVEAU MONDE

Ce scénario est prévu pour quatre à six joueurs pas nécessairement expérimentés. Il peut faire suite au scénario d'introduction "La Route de Kiev" fourni avec le livre de jeu "la Terre Creuse".

Il n'est pas aussi détaillé que les autres scénarios de Quest. Le meneur pourra ainsi facilement l'intégrer à sa campagne, mais il peut tout de même le faire jouer tel quel.

L'action débute à Kiev (suite au scénario du livre de jeu), ou à Warsaw si les PJ y ont fui. En fait, le lieu de départ n'est pas très important. Il est au choix du Meneur. Il doit simplement s'agir d'une (relativement) grande ville de l'Impérium. Par commodité, on supposera que Kiev est la ville dans laquelle commencent les événements. Si les joueurs n'incarnent pas les PJs fournis dans le livre de la Terre Creuse, les conditions suivantes devront être

L'HISTOIRE :

Le thème de ce scénario est un vaste et subtil complot mené par le groupe de résistance STERN pour affaiblir la Sainte Vehme et l'Impérium, et dans lequel les PJ vont se retrouver impliqués.

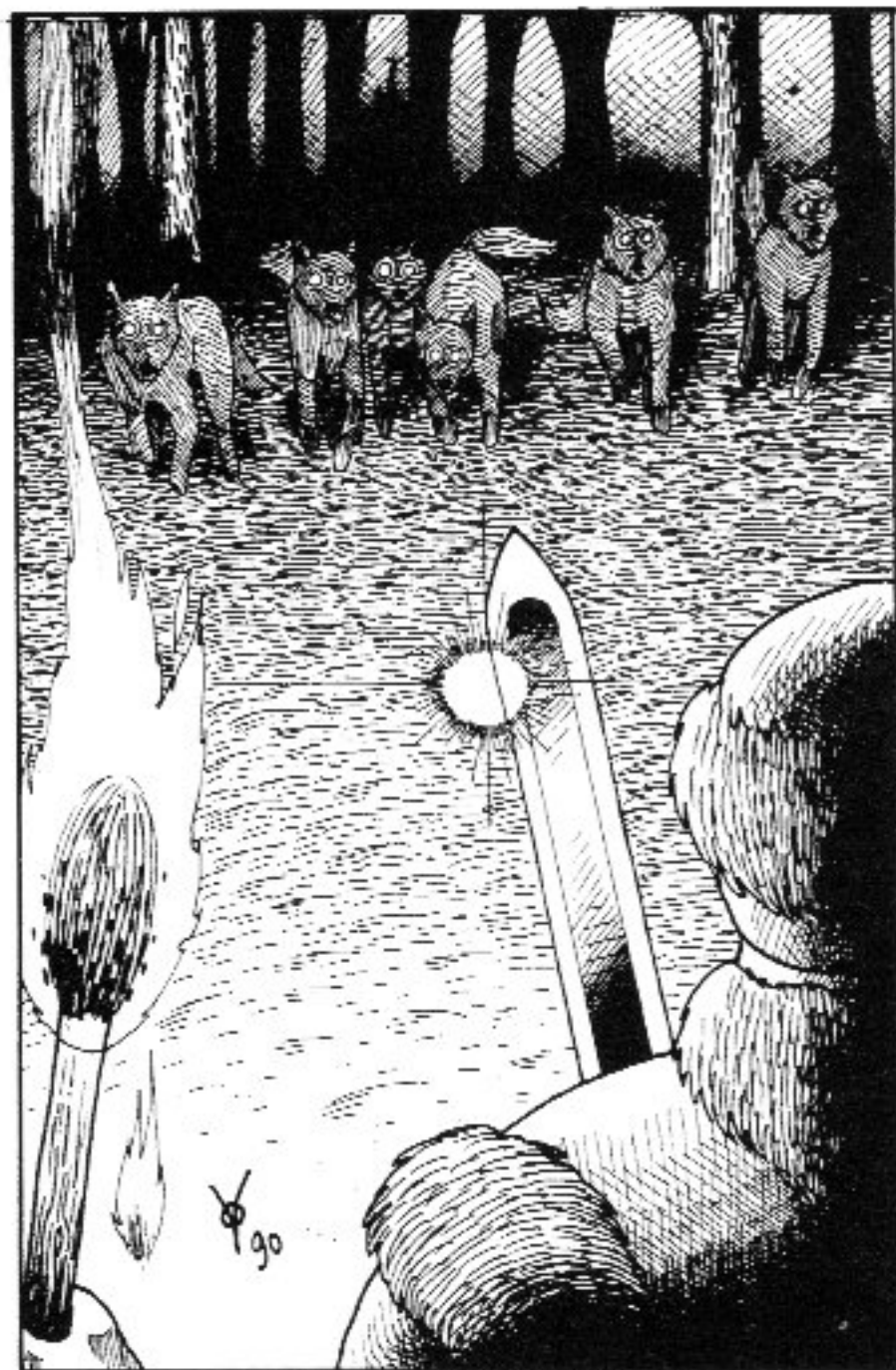
Le complot, qui a été longuement préparé, consiste à entraîner un groupe de dignitaires et familiers de la Sainte Vehme dans un guet-apens en Scanie, et à les anéantir eux et l'un de leurs dirigeables les plus sophistiqués.

Les résistants ont conçu leur piège de la manière suivante :

Ils vont faire croire à la découverte d'un fameux tunnel vers un autre Monde Creux. Niais mais prudents, les hauts dignitaires de l'Impérium vont garder le secret de cette nouvelle, et envoyer à bord d'un de leurs premiers dirigeables un équipage composé de membres de la Sainte Vehme afin de vérifier les affirmations de l'homme ("Skade").

La résistance espère tromper la vigilance des familiers de la Sainte Vehme, les piéger (à mort) dans un couloir gelé en Scanie, et détruire par la même occasion un dirigeable de





l'Impérium. La réussite de ce complot représenterait un grand coup porté à l'empire.

INTRODUCTION DES JOUEURS :

Les PJ ne seront pas au courant de toute l'histoire au début de l'aventure. C'est à eux de la découvrir au fur-et-à mesure de leur progression.

Au tout début, les PJ seront contactés :

- par son supérieur hiérarchique du groupe Stern, pour le PJ qui en fait partie. Le supérieur ne lui en dira que peu de choses. "Il te faut participer à une expédition dirigée par des ordures de la Sainte Vehme. Tu devras veiller sur Skade, et le protéger s'il a des problèmes. Il te rendra service à la fin. Je ne t'en dis pas plus pour éviter toute fuite, si jamais tu étais torturé par des agents de la Sainte Vehme. Sois discret, prudent et bonne chance ! Tu comprendras l'ampleur de ta mission à la fin de celle-ci".
- par les hauts représentants de l'expédition qui vont les enrôler, ou par le PJ (de Stern) qui les enrôlera (sans bien sûr leur dévoiler sa condition). L'explication officielle est "de participer à une expédition en dirigeable dans les marches de Scanie pour y escorter un homme". L'ordre est donné par le gouverneur de Kiev en personne, Forgall ap Eochai. Aucun autre détail n'est évidemment précisé.

LE DIRIGEABLE :

Il s'agit du premier dirigeable vraiment sophistiqué de l'Impérium (l'Impérium possède un grand retard par rapport à l'Empire du Soleil Levant).

Il s'agit d'un aéronef relativement grand (190 mètres de long, 60 000 m³), mais qui nécessite moins d'hommes d'équipage que ses équivalents moins perfectionnés (seulement vingt hommes au lieu de trente, pour un appareil plus moderne).

Le MJ consultera le chapitre consacré aux dirigeables dans le livre en page 110 pour bien décrire l'ambiance propre à ces appareils.

LE VOYAGE AERIEN :

Le Dirigeable vole à une vitesse de croisière de 100 km/h. Il parcourt environ 2.000 kilomètres par jour. Le voyage sera donc assez court (environ deux jours). Néanmoins, le MJ pourra l'"épicer" quelque peu, à sa convenance.

Quelques idées : petits incidents (problèmes avec un moteur, perte d'altitude), grands vents, mal de l'air des voyageurs,... Quoiqu'il arrive, le voyage aérien doit être l'occasion pour les PJ de mieux se connaître, et surtout, de mieux connaître leur entourage.

Avec beaucoup de diplomatie et de conviction, ils pourront peut-être sympathiser avec Skade. Mais celui-ci ne leur dévoilera en aucune manière le complot.

Les PJ auront également fort affaire avec deux protagonistes particuliers :

- l'un (Richulf) se montrera assez désagréable, au point que les PJ pourraient le prendre pour un membre de la Sainte Vehme (alors qu'il fait partie du groupe STERN tout en étant introduit dans la Sainte Vehme. Il cherche en fait à vérifier le camp des PJ).

- L'autre (Olav) se présentera comme très ouvert, sympathique voire complice avec les PJ. Il sera fréquemment harcelé par les familiers de la Sainte Vehme que les PJ reconnaîtraient comme tels assez rapidement. En réalité, cet homme sert la Sainte Vehme et cherche à se faire accepter par les PJ pour mieux connaître

leurs intentions.

Cet incroyable imbroglio risque de plonger les PJ dans une atmosphère de paranoïa. Le MJ se reportera aux fiches des deux PNJ cités pour bien connaître leurs caractères et motivations.

L'EXPEDITION JUSQU'AU TUNNEL :

Durant deux jours, Skade va mener le groupe presque au complet (cinq hommes d'équipage sont restés pour surveiller le dirigeable), soit quinze personnes (voir corps d'expédition en annexe), à travers le relief enneigé des marches de Scanie, dans la région du Groënland. Le MJ pourra de même corser le périple du petit groupe :

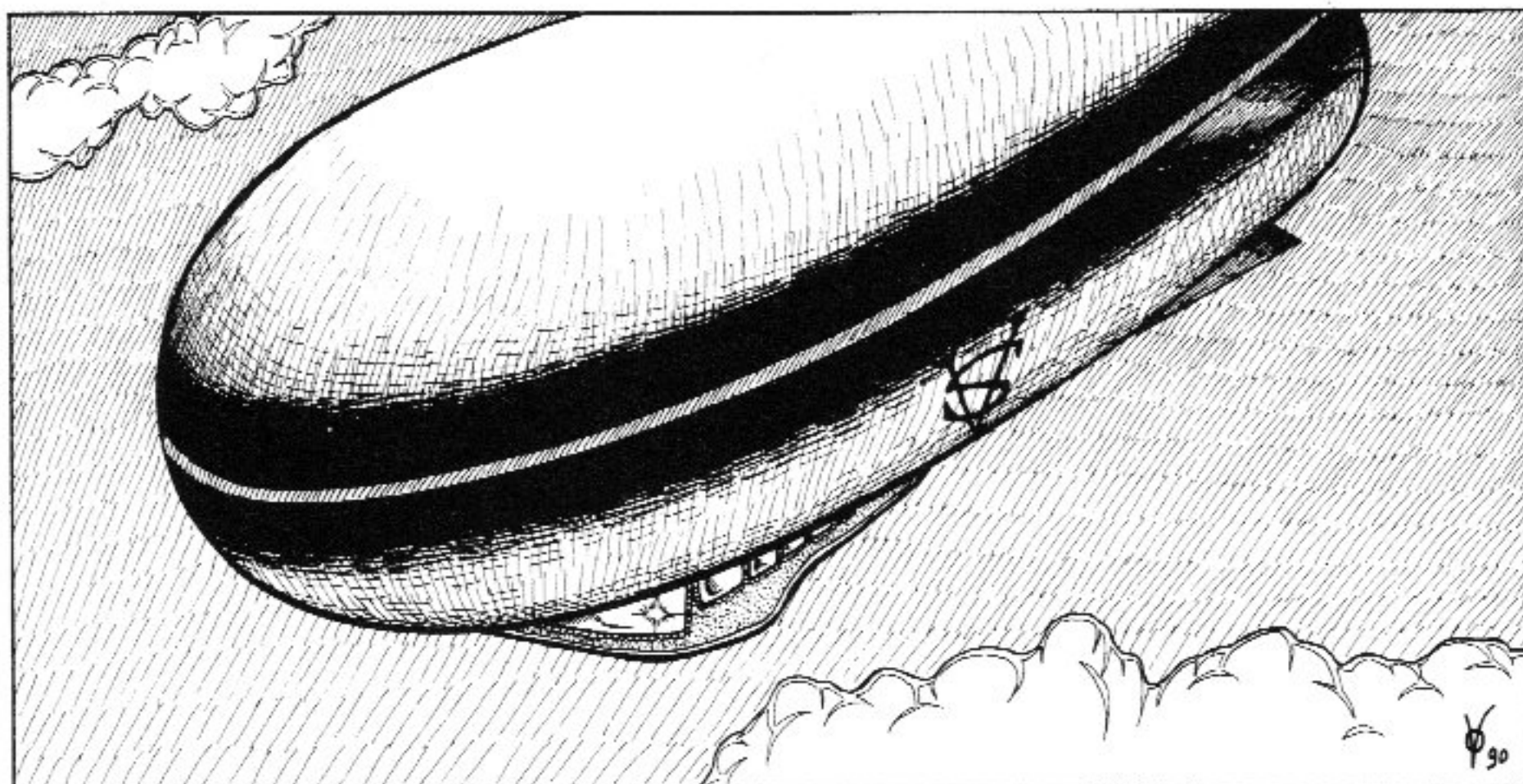
Suggestions :

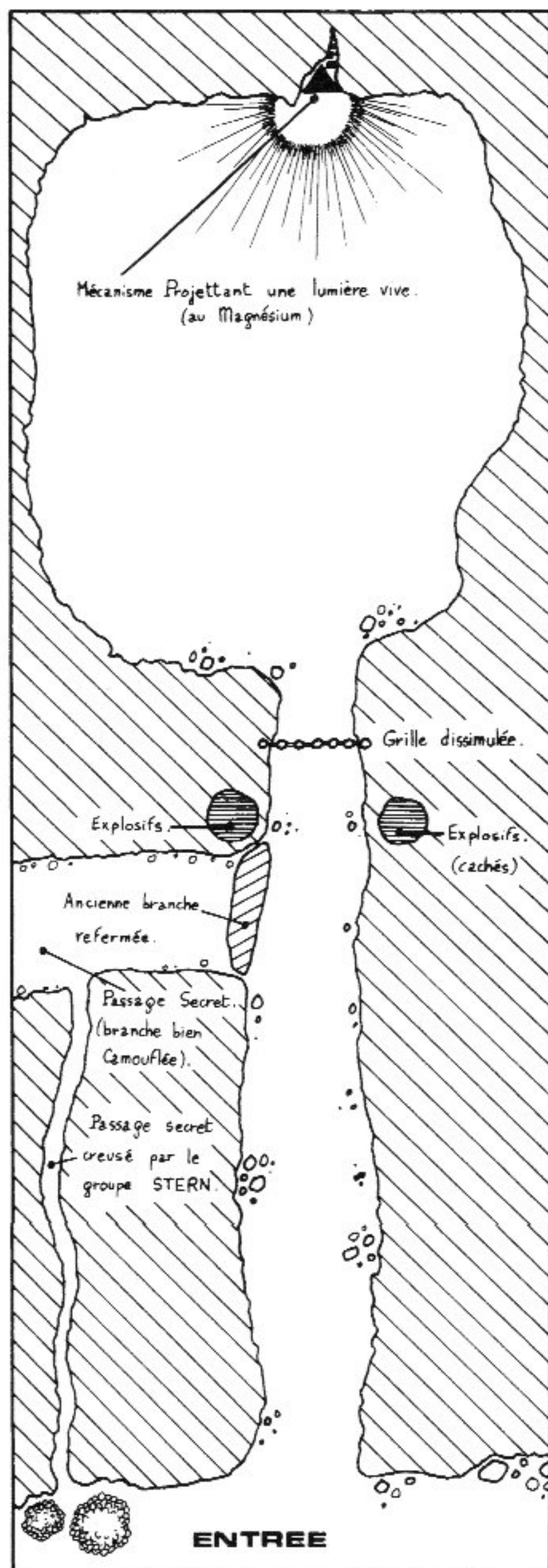
- rencontre avec des animaux affamés (loups ou ours polaires) ;
- crevasses imprévisibles (recouvertes d'un léger manteau de neige) ;
- froid pénétrant, organisation pour lutter contre lui lors de la nuit à passer ;
- rencontre avec un groupe d'esclaves en fuite. La réaction des PJ sera intéressante (vont-ils froidement laisser la Sainte Vehme abattre ces malheureux, ou risquer de révéler des intentions hostiles à l'Impérium en protégeant ces esclaves ?)

LE PIEGE :

Si les PJ se sont bien comportés avec Skade (exemple : aider les esclaves), celui-ci les aidera et ne les laissera pas tomber dans le piège du groupe STERN. Skade jugera les intentions des PJ en partie en fonction de l'opinion du PJ résistant.

Si Skade ne juge pas les PJ dignes de confiance, il les laissera tomber dans le piège (à eux de se débrouiller, alors, pour l'éviter).





Le piège est simple :

Skade, qui a affirmé avoir découvert un tunnel menant vers un autre "Monde Creux", amènera le groupe dans un long tunnel (qui est en fait le couloir principal d'une ancienne mine désaffectée, rendue méconnaissable car recouverte de gel et de neige, et restaurée par le groupe Stern). Attirés par un dispositif produisant une lumière très vive dans le fond de la caverne, les agents de la Sainte Vehme ne feront plus attention à Skade qui rebroussera chemin et déclenchera un mécanisme qui fermera une grille dissimulée dans le plafond dans un premier temps, puis fera exploser des petites bombes spécialement conçues par des hérétiques du VRIL. Ces bombes déclencheront un incroyable éboulement qui emmurera les hommes de l'Impérium (et peut-être les PJ s'ils s'y sont mal pris), les condamnant (consultez le plan pour bien comprendre le piège) à mourir de faim.

NOM : RICHULF
TAILLE : 176
POIDS : 73 KG
AGE 36 ANS
CHEVEUX : CHATAINS
YEUX : VERTS
FORCE : 18
DEXTERITE : 17
CONSTITUTION : 16
APPARENCE : 10
INTELLIGENCE : 15
MAGNETISME : 9
VOLONTE : 15
INTUITION : 16
BONUS AUX DOMMAGES : +2
ENDURANCE : 44
ATTAQUE AU LANCER : 17
ATTAQUE AU CONTACT : 17
PARADE : 16
ENERGIE : 80

EQUIPEMENT : EPEE, HARPON, PEAUX DE LOUP, CASQUE EN BIZANTINE.

EPEE NM:6 INI:6 T:2D6+4 E:1D6+3 C:- ENC:4 TOU:90 PAR:60

HARPON NM:7 INI:9/1 T:- E:2D8+4 C:- ENC:2 TOU:95 PAR:55

COMPETENCES : Camouflage 50%, Chasser 60%, Eloquence 30%, Esquiver 70%, Lancer 50%, Piège 40%, Sauter 60%, Déplacement silencieux 50%

NOTES : Né à Kiev, il a adhéré à la Sainte-Vehme et a prouvé sa dévotion jusqu'à l'âge de 20 ans. Son père lui fit, sur son lit de mort, des révélations qui bouleversèrent sa vie au point de le faire basculer dans le camp de Stern (Personne ne sait exactement lesquelles). Son aspect "banal" cache de très grandes qualités athlétiques et intellectuelles et ses actions ont souvent coûté cher à l'Impérium. Il joue le rôle d'un impulsif colérique mais est en fait une personne calme, réfléchie et un peu morose.



NOM : OLAN
TAILLE : 163
POIDS: 68 KG
AGE : 28 ANS
CHEVEUX : BLOND
YEUX : BLEUS
FORCE : 13
DEXTERITE : 12
CONSTITUTION : 13
APPARENCE : 18
INTELLIGENCE : 16
MAGNETISME : 18
VOLONTE : 14
INTUITION : 16
BONUS AUX DOMMAGES : +2
ENDURANCE : 36
ATTAQUE AU LANCER : 14
ATTAQUE AU CONTACT : 15
PARADE : 14
ENERGIE : 90

EQUIPEMENT : ARBALETE, DAGUE A ROUELLE, VETEMENT LOURD

ARBALETE NM:3 INI:10 T:- E:3D6+6 C:- ENC:7 TOU:60 PAR:10

DAGUE NM:5 INI:2 T:- E:1D8+2 C:- ENC:1 TOU:65 PAR:45

COMPETENCES : Courtiser 95%, Eloquence 85%, Géographie 60%, us et coutumes 60%, Psychologie 80%, Premiers soins 80%.

NOTES : Né à Warsaw, il est un contre-espion à la solde de l'Impérium. Il guérira, aidera les joueurs pour attirer leur sympathie. Il ira même plus loin (si possible) avec les personnages joueurs du sexe féminin : tous les moyens sont bons pour lui, et il éprouve un plaisir vicieux à tromper ses amis d'un moment. Ni lâche ni téméraire, il est prudent et se méfiera des personnages de plus d'1m90 ou de plus de 100 kg (suite à un traumatisme d'enfance).

LE CORPS D'EXPEDITION :

Il est relativement réduit :

- 1 haut dignitaire ;
- 8 familiers de la Sainte-Vehme (déguisés en membres d'équipage) ;
- les PJs
- 5 hommes d'équipage réels, dont le commandant (cf. chapitre sur les dirigeables).

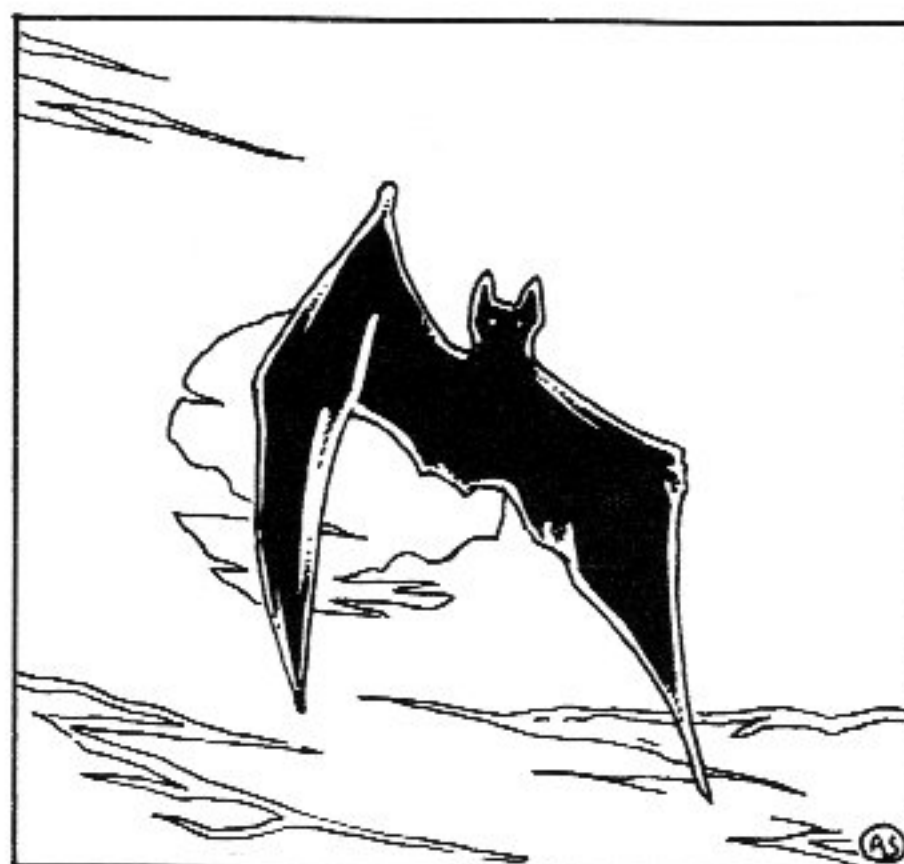
La discipline est stricte et les repas à heure fixe.

Marie-France BERTRAND

HURLEMENTS

Hurlements est un jeu que nous avons découvert à sa sortie et que nous avons immédiatement apprécié, pour son mystère, sa noirceur et l'ambiance très particulière qui y règne. C'est également un jeu très déconcertant, pour le Meneur (Veneur) comme pour les joueurs, peu habitués à disposer d'aussi peu d'informations sur leurs propres personnages. Excellent jeu d'ambiance, donc, mais qu'il n'est pas toujours facile de créer. Cet article a pour objet de conseiller du mieux possible les Veneurs débutants à diriger ou créer leur première partie.

Vous, les grands Veneurs, vous qui manipulez les règles du savoir, vous avez une lourde responsabilité sur le dos. Dans Hurlements, vous êtes le seul à diriger, à faire jouer, à aider, à manipuler. Vous seul avez les fiches et disposez de toutes les informations. Mais ceci n'est pas toujours facile à gérer : comment allez-vous distiller ces informations ? Allez trop vite et le jeu perd son charme, trop doucement et les questeurs se lassent. Et vos scénarios ? Pas faciles à créer, peut-être n'avez-vous pas trouvé la petite astuce pour en écrire un. Hurlements est un jeu dont le décor n'est pas toujours aisé à mettre en place. Les joueurs sont mal à l'aise, ne sachant pas vraiment quel est leur but. Il est ainsi difficile de démarrer la partie, de rassembler les joueurs vers un objectif commun. Certains se taisent, d'autres



parlent de leurs anciennes parties où ils ont combattu le dragon Tartempion, etc. Bref, le malaise vous prend, d'autant plus que les joueurs ne peuvent même pas concentrer leur attention sur des fiches qu'ils ne possèdent pas, et se comparer entre eux, se questionner, faire des pronostics ou des projets. Je vous propose ainsi quelques petits "trucs" qui pourront plonger les joueurs dès le départ dans une ambiance de mystère.

Tout d'abord, tamisez les lumières. Gardez-en une uniquement pour vous. Vous seul avez vraiment besoin de lumière pour lire vos documents, vos fiches, etc... Il est possible que certains participants soient décontenancés, mais ils s'habitueront vite, et finiront même par préférer cette faible luminosité, destinée à plonger immédiatement les questeurs dans le côté sombre du jeu. Si vous avez l'esprit créatif, vous pouvez facilement dès le départ créer un décor imagé dans le lieu où ils se trouvent en attendant le début du scénario. Faites appel à tous les sens des questeurs : décrivez le hurlement d'un loup dans la forêt avoisinante, le vol d'une chauve-souris aux alentours... Mentionnez le grand feu autour duquel se réunissent certains membres de la caravane. Préparez à l'avance certains personnages clés afin de donner vie à cette communauté. Ainsi, créez deux ou trois personnages qui sympathiseront rapidement avec les nouveaux-venus, facilitant quelque peu les premiers contacts ; allez même jusqu'à jouer avec les sentiments, en introduisant des personnages qui vont troubler les joueurs. Créez également des personnages plus froids, plus distants,

voire même un rival. Vous ajouterez ainsi du piquant dans les relations au sein de la caravane. Si les joueurs adoptent une attitude passive, impliquez-les dans une petite histoire simple, pour les sortir de leur torpeur. Cela peut être très banal, comme une plaisanterie douteuse lancée à un des joueurs, ou encore une altercation avec un protagoniste au sujet du partage du repas. Vous pouvez trouver quantité d'autres situations qui obligeront le joueur à s'intégrer dans ce contexte.

Il arrive aussi que le joueur ne comprenne pas ce qui se passe. Laissez-lui le temps de réfléchir. Rappelez-lui qu'il est affamé et qu'il a tout intérêt à réagir s'il veut manger quelque chose. Evitez de lui donner gratuitement la réponse aux questions qu'il se pose, ou qu'il vous pose. Car des questions, les joueurs ne manqueront pas de vous en poser. Il vous incombe de savoir préserver le mystère qui fait le charme du jeu, quitte à vous défilier (habilement !) quand il le faut. Un autre problème fréquent surgit lorsqu'un tout nouveau joueur débute à Hurlements alors que d'autres joueurs n'en sont plus à leur première partie. Plus que dans d'autres jeux, le débutant risque de se sentir en marge, défavorisé par rapport aux autres qui semblent disposer de beaucoup plus d'informations qu'on ne veut lui en communiquer. En



conséquence, le débutant ne s'intégrera pas, et il laissera vraisemblablement les autres questeurs mener à bien la partie, sans réellement y participer. N'ayant aucun jet de dés à tirer, l'ennui le gagnera certainement. A l'opposé, si vous lui communiquez trop rapidement des informations sur le jeu, vous décevrez les autres joueurs qui eux auront pu avoir des difficultés à les obtenir. Essayez de trouver le juste équilibre en attisant habilement l'intérêt du nouveau venu. Pour cela, adressez-vous régulièrement à lui afin de vérifier qu'il suit bien la partie.

Abordons à présent le problème des petits curieux qui vous posent des questions très pertinentes, mal placées et imprévues. Il vous faudra alors faire attention que ne se lise sur votre visage ni la stupeur, ni l'embarras. Evitez les réponses du genre "Ce n'est pas le moment" ou "Je ne peux pas répondre à cela", "Tu n'es pas sensé le savoir"... Essayez au contraire de rester impassible, et attendez un certain laps de temps avant de répondre, en insistant plus longuement sur une description par exemple. La plupart du temps, les autres joueurs interviendront pour lui dire qu'il fait fausse route, car pratiquement tous les joueurs ont une vision différente du jeu. Ils lui opposeront ainsi des arguments contraires, des anti-thèses, des illogismes et autres. La conversation qui risque de suivre vous distraiera certainement, car avouons-le, il est très amusant de voir les joueurs tourner en rond, émettre des hypothèses très pertinentes et observer les autres se faire presque un plaisir de déformer tout cela pour finalement aboutir à une version très éloignée de la vérité. Si en revanche le silence règne et que tous les joueurs semblent du même avis ou en tous cas intéressés par la question, l'affaire se complique un petit peu. Vous avez néanmoins plusieurs possibilités pour vous en sortir. Si la question est posée trop directement, vous pouvez toujours rétorquer que seul le Grand Veneur peut répondre à une question aussi précise, et



qu'il faudra donc la lui poser directement (et vous êtes le premier à savoir que le Veneur n'est pas facile à contacter). Généralement, le joueur oublie sa question après quelques péripéties. Si le joueur est malin et a de la suite dans les idées, vous devrez bien lui fournir quelques explications. Prenez-le à part, et demandez-lui si pour en savoir plus, il est prêt à certains sacrifices quant à son activité ultérieure. Si le joueur se dit prêt, prenez un air grave (vous êtes le Veneur, ne l'oubliez pas) et répondez partiellement et de manière la plus énigmatique possible. Plus vous préserverez de mystère, plus vous gagnerez en intensité. Les révélations que vous lui ferez pourront provoquer une sorte de petit "choc émotionnel".

Par ailleurs, veillez à ce que les joueurs ne se communiquent pas trop d'informations. Le meilleur moyen de prévenir cela est de traiter chaque joueur à part. En effet, si vous donnez à chacun l'impression qu'il est privilégié et que les informations qu'il possède ne sont connues que de lui seul, il répugnera peut-être à tout divulguer gratuitement. Si malgré tout, vous avez des craintes, expliquez simplement la chose aux joueurs. Dites-leur qu'il est plus amusant de rechercher la vérité par soi-même plutôt que de tout se faire expliquer par les autres. Bien sûr, il demeure possible de faire des recherches

ensemble (c'est même souhaitable), mais il s'agit de garder pour soi les informations confidentielles, sous peine de voir le jeu perdre de son charme.

Enfin, le dernier type de problèmes que l'on peut rencontrer dans une partie de Hurlements concerne le chapitre "combat". Il vous arrivera forcément d'avoir affaire de temps à autre à un joueur porté sur le combat quel qu'il soit, et qui le conçoit dans tous les jeux de rôle. Il s'avère que Hurlements est un jeu peu orienté vers le combat (ce qui n'est pas forcément une qualité. Pour plus d'action, une bonne petite bagarre fait parfois du bien !). Vous devez satisfaire ce(s) joueur(s) également, et vous permettre éventuellement de mettre un peu plus d'animation dans votre partie. Prévoyez donc un petit combat à mains nues dans le scénario. Spécifiez bien aux joueurs que le combat dans ce jeu est dangereux et souvent mortel (encore plus sous forme animale). Si votre joueur belliqueux meurt au cours d'un affrontement, il comprendra que sa distraction favorite n'est pas si amusante dans Hurlements et par la suite, espérons-le, il ne s'aventurera pas, par simple plaisir, dans une bagarre.

Maintenant, à vous de jouer!

Amélie CHARLIER



IL FAUT BÂTIR L'AVENIR

Il avait vu le camion arriver, mais c'était trop tard. Il le savait avant l'impact. Pourtant il n'avait pu s'empêcher de s'écrier "Non !...". Le beau soleil de la méditerranée avait subitement fait place à l'obscurité et au vide.

Léonidas Galouye était mort.

Pourtant, ses yeux se rouvrirent. La lumière vive du jour chauffait de nouveau sa peau brique, mais une brise légère contrebalançait la chaleur de l'astre diurne. Ses mains sentaient une nouvelle fois le contact de l'herbe. Le cri lointain d'un oiseau de proie parvint à ses oreilles de même qu'il sentait de nouveau l'odeur du pollen printannier. Bref, il vivait !

Il voulut se redresser, mais son corps engourdi refusa d'exécuter l'ordre que lui dictait son centre nerveux. Toutefois, après maints efforts, il réussit à se mettre en position assise. Aussitôt, il fut frappé de stupeur : le monde qui l'entourait n'avait rien à voir avec celui qu'il venait de quitter.

De quitter ? Léonidas Galouye se demanda s'il n'était pas en train de rêver. Il s'imaginait en plein délire comateux dans une chambre d'hôpital, entouré de ses proches parents et amis dont certains versaient de véritables larmes. Car enfin, où était-il s'il ne rêvait pas ?

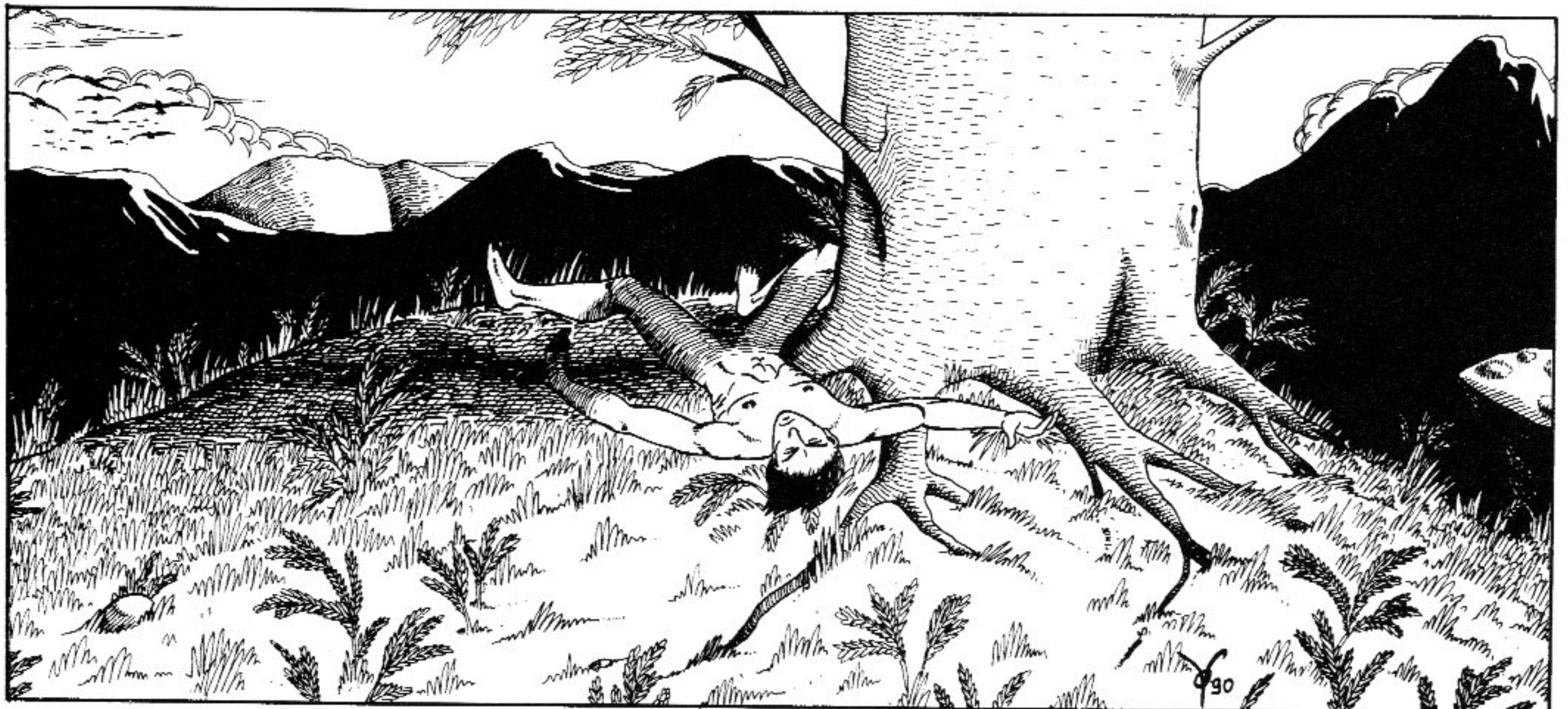
A une poignée de kilomètres de la colline où il se trouvait, s'élevait un immense volcan beige-gris qui vomissait une lave rougeoyante sur le flanc opposé à celui attachant à sa colline. Tout autour de lui s'épanouissait une flore très similaire à la flore africaine. De l'herbe jaune recouvrait la colline et toute la vallée, et à intervalles presque réguliers s'élevaient des arbres énormes, aux troncs démesurés. Enfin, à une dizaine de kilomètres de là, une forêt de bambous et de roseaux de petite taille délimitait le contour d'un lac. Au-dessus de lui volaient, ou plus exactement planaient des oiseaux dont la tête semblait si disproportionnée qu'il se demandait comment ceux-ci faisaient pour ne pas piquer du nez.

Mais s'il rêvait, tout était facile à expliquer !

Cependant, jamais il n'avait fait de rêve aussi précis. Tous ses sens étaient en éveil. De plus, il était particulièrement lucide, depuis que l'effet de choc était passé.

Il tenta de se lever. Cette fois, il y parvint mais le regretta à l'instant même : il venait de se cogner violemment la tête contre un arbre. Dès lors, étrangement, il fut sûr qu'il ne rêvait pas.

Son corps était exactement celui qu'il connaissait. Léonidas Galouye mesurait 1,83 m, avait les épaules carrées mais à part cela, il était tout en longueur. Ses muscles étaient fins mais de très bonne qualité c'est-à-dire très souples et très puissants. Ses abdominaux étaient saillants, ses reins cambrés et son système pileux très peu développé. Ses yeux noirs luisaient d'intelligence et pétillaient de malice contrastant légèrement avec son visage plutôt sympathique et débonnaire orné d'un



nez assez long mais droit et fin. Ses mains de pianiste étaient un peu trop grandes mais possédaient une fantastique dextérité. Léonidas était assez fier d'ailleurs de son agilité, et la préservation de celle-ci lui avait servi d'excuse pour ne pas développer sa capacité musculaire. D'une manière générale, il était assez paresseux.

L'arbre qu'il venait de heurter était de grande taille, et Léonidas se demandait comment il avait pu ne pas le remarquer ; il était ocre, possédait un tronc très large et noueux, recouvert d'une écorce d'épaisseur ridicule, mais pas autant que les feuilles minuscules que déployait ce titan des plaines.

Soudain Léonidas réalisa qu'il était nu ! Lui qui avait toujours été pudique, il était maintenant obligé, jusqu'à ce qu'il trouve quelque chose susceptible de lui servir de vêtements, de se mouvoir au grand jour dans l'habit d'adam car rien ne pouvait actuellement faire office de vêtements, "pas même une feuille de vigne !" pensa-t-il en souriant.

Il s'adossa au tronc et soupira longuement. Il avait envie de se lancer dans une course éperdue à travers la plaine mais plus les secondes passaient, plus un sentiment d'inquiétude le rongeait. Pas vraiment un sentiment d'ailleurs : quelque chose de plus flou, mais aussi de très profond. Ce malaise était explicable : qui aurait pu se sentir rassuré dans un environnement totalement différent de celui dans lequel on a toujours baigné ? Celui de Léonidas avait toujours été la ville. Il n'appréciait pas beaucoup la foule mais s'était toujours senti chez lui dans un milieu urbain. La vie dans la nature l'avait toujours profondément ennuyé et l'absence d'électricité déprimé. Toutefois dans ce "monde de fous", il n'avait pas le choix. Il eut un instant envie de



s'agenouiller et d'implorer la miséricorde divine, mais n'en fit rien. Il ne raisonnait pas véritablement comme un cartésien, mais il avait à l'heure actuelle la certitude intuitive que cela ne servirait à rien. La certitude intuitive avait toujours été chez lui une chose sacrée, bien que ces deux notions pouvaient sembler opposées au commun des mortels. Il eut aussi envie de pleurer mais cela faisait très longtemps que les larmes n'avaient pas humectées ses joues. Il lui était arrivé de pleurer, certes, mais presque uniquement pour des décès de parents. Une exception avait été la mort de son chien à qui il vouait une tendresse et une affection sans limite. Il recontempla la vallée et son regard se fixa sur une branche arrachée à l'arbre contre lequel il était adossé. Pour la première fois depuis son étrange réveil, il venait de penser que quand il y a des oiseaux, il y a peut être aussi des chats et qu'il ferait bien de se doter d'une arme au cas où son "rêve" deviendrait dangereux.

Aussi, il se dirigea vers la branche : "elle fera un parfait gourdin d'ici que j'ai trouvé mieux", se dit-il. Son corps répondait de mieux en mieux, et il se sentit même assez rapidement en forme. Il prit trois grandes inspirations et entama sa marche en direction du lac. Cela lui permettrait dans un premier temps de se rapprocher d'une des choses nécessaires à sa survie : l'eau, ensuite de s'éloigner du menaçant volcan et enfin et surtout, de se rendre compte combien il ne rêvait pas.....

(A suivre)



Christian GABRIEL
Christian GABRIEL

RENEGADE LEGION™

CIRCUS

IMPERIUM

FASA
CORPORATION

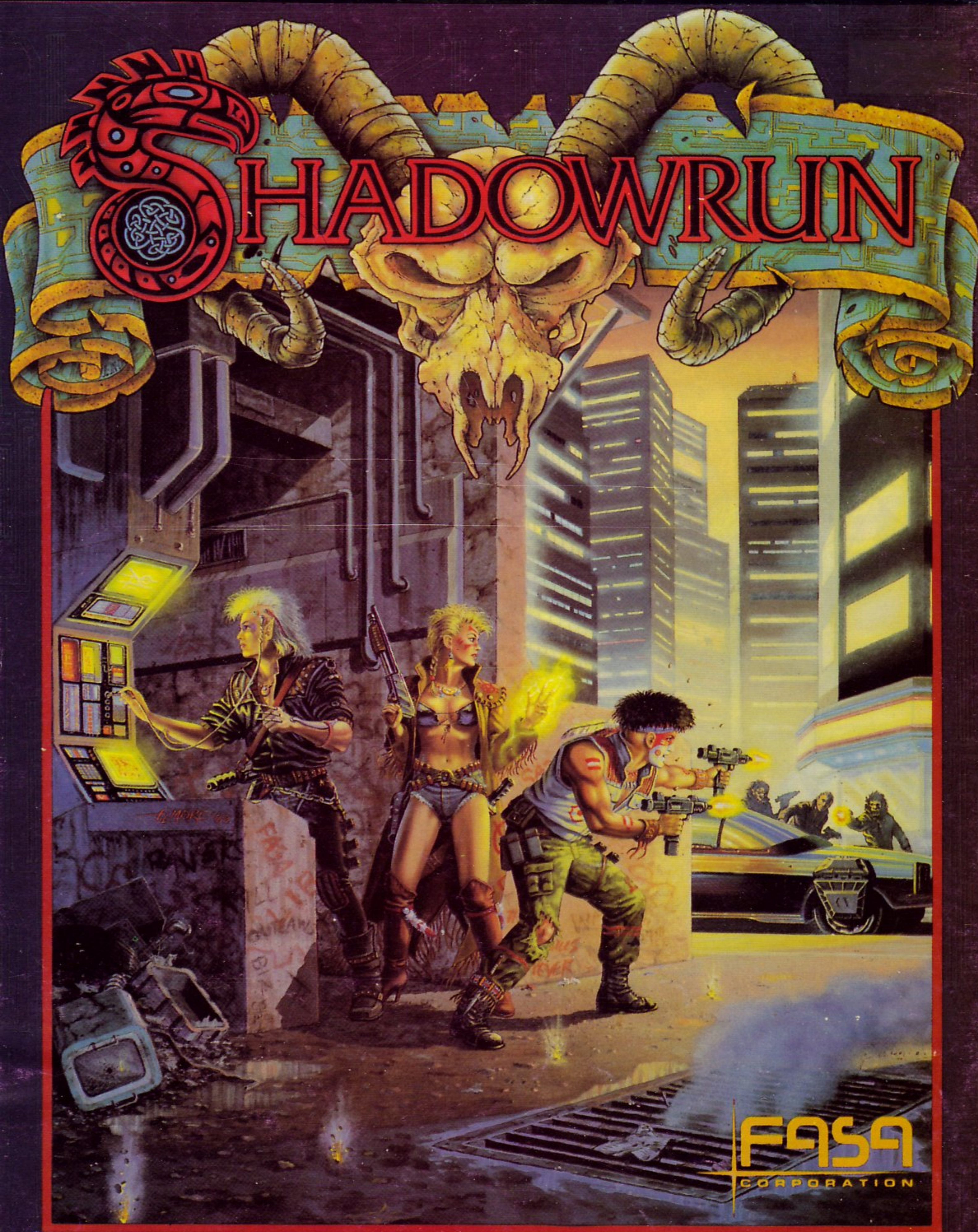


RULES

DISPONIBLE ^{avec}
 REGLES _{en} FRANÇAIS



LE N°1 DE QUEST VOUS A PLU?
NORMAL !! LE N°2 SERA ENCORE MIEUX! VOUS
VOYEZ LES DEUX RIGOLOS DERRIERE MOI? ET
BIEN ILS VOUS PARLERONT DE **SHADOWRUN**
ET VOUS OFFRIRONT UN SCÉNARIO DE CE SUPERBE
JEU!... MAIS BIEN SÛR, IL Y AURA AUSSI PLEIN
D'AUTRES BONNES CHOSES DANS QUEST N°2!
...BON, JE VOUS LAISSE: MON EQUIPE M'ATTEND!
... A' DANS DEUX MOIS!...



DISPONIBLE EN VERSION FRANÇAISE